

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.COM.BR



#121  
DEZ  
2019



# BLAST 2019 AWARDS



## Que venha 2020!!

Dezembro chegou e é hora de conhecer os melhores *games* do ano na opinião da equipe Nintendo Blast na nossa matéria especial, o **Nintendo Blast Awards**. Ainda nessa edição, trazemos a análise de **Pokémon Sword/Shield**, um conto de Natal, o que esperar da Nintendo para o próximo ano e muito mais! Agora, sente-se na sua cadeira mais confortável e prepare alguns minutos para ler a sua revista favorita. A equipe **Nintendo Blast** lhe deseja um ótimo Natal, um próspero ano novo e muitos joguinhos! E que venha 2020!! - **Leandro Alves**



### PERFIL

O campeão Leon  
(Pokémon Sword/Shield)

# 03

### ANÁLISE

Pokémon Sword/Shield  
e a oitava geração

# 08

### BLAST FROM THE PAST

TLoZ: Spirits Tracks foi  
uma incrível jornada

# 19

### NINTENDO BLAST AWARDS 2019

Os melhores jogos da  
Big N, segundo a equipe

# 25

# Nintendo®

### DISCUSSÃO

O que esperar da  
Nintendo para 2020

# 39

### MARIO BITS

Um conto de Natal

# 45

## NINTENDO BLAST

### DIRETOR GERAL

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

### PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

### DIRETOR EDITORIAL

Leandro Alves

### DIRETOR DE PAUTAS

Farley Santos  
Vinícius Veloso

### DIRETOR DE REVISÃO

Pedro Franco

### DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

### DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Lucas Gallego

### REDAÇÃO

Davi Sousa  
Eduardo Jardim  
João Pedro Boaventura  
Leandro Alves  
Matheus Senna de Oliveira  
Renan Rossi  
Victor Carozzi

### REVISÃO

Bruno Lima  
Jorge Neto  
Vinícius Icaro Sousa  
Vladimir Machado

### DIAGRAMAÇÃO

Daniel Andrade  
João Pedro Souza  
Leandro Alves  
Lucas Keven  
Yury trindade

### CAPA

Leandro Alves



por Renan Rossi

Revisão: Vladimir Machado  
Diagramação: Leandro Alves

# Leon: o campeão imbatível de Galar

**Pokémon Sword/Shield** (Switch) trouxeram de volta toda a atmosfera das batalhas de ginásio e a busca do jogador por tornar-se o grande campeão. As disputas em Galar, palco da nova aventura, simbolizam o evento local mais importante, levando os fãs à loucura em enormes estádios alimentados pelo fenômeno Dynamax, responsável por transformar os pokémon em competidores gigantes. Porém, para alcançar tal proeza, além de derrotar os oito líderes de ginásio, é preciso vencer **Leon**, o atual campeão com histórico invicto de batalhas.



## Realeza repaginada

Ambientado na cultura inglesa, a oitava geração de Pokémon inspira-se muito nos elementos medievais, bem como em aspectos do entretenimento britânico moderno. Leon, alusão à palavra *lion* (leão), é uma referência clara à realeza, comumente relacionada à figura do rei das selvas e dos grandes monarcas. Junto a isso, o tradicional futebol, originário da Inglaterra, é homenageado nos grandes estádios e na vestimenta dos competidores. Da cintura para baixo, Leon utiliza os tradicionais calções dos esportistas da bola.

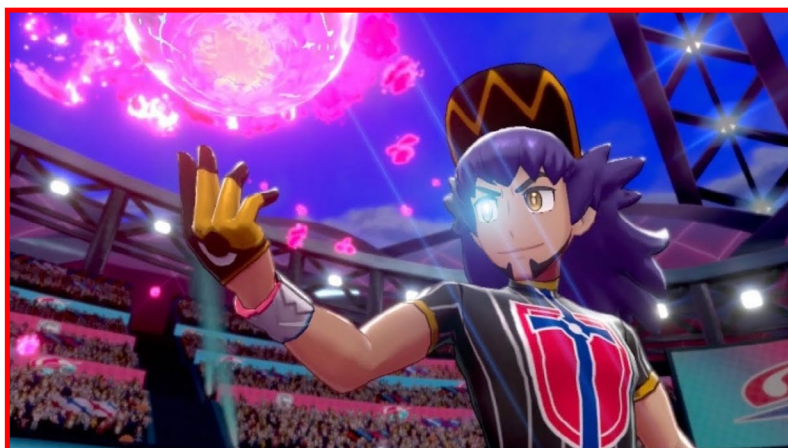
E por falar em reis, o boné do personagem, com sua aba para cima, simula uma coroa, bem como sua enorme capa nas costas, repleta de logotipos de patrocinadores, fator que mescla o épico à atual cultura do futebol. Adornada por acabamentos dourados, a capa nos leva também ao seu nome original na versão japonesa do game: Dande. A referência vem de *dandelion*, planta nativa da Eurásia, que em francês significa *dent-de-lion* (dente de leão) e cujo simbolismo permeia desde aspectos de amor e fidelidade até conceitos de força e perseverança através dos momentos difíceis da vida.







Nas batalhas, a ferocidade de Leon e sua dedicação máxima mostram o quanto o campeão regional é determinado a vencer, não importam as consequências. Sua fama de imbatível, além do que indicam as estatísticas, também revelam a força do leão e o quanto isso significa para seus fãs, que o idolatram por toda Galar. Para tornar tudo ainda mais impactante, Charizard, reverenciado por muitos fãs da franquia Pokémon, é o principal parceiro de Leon, atuando como uma ponte de referência entre o game e os dragões amplamente citados pela literatura medieval. Para vencê-los, nada mais apropriado que incorporar as espadas e escudos dos grandes heróis da cavalaria.





## Um campeão de bom coração



A família de Leon vive na área rural do pequeno vilarejo de Wedgehurst, onde se iniciam as aventuras de Sword/ Shield. Seu irmão mais novo, Hop, almeja seguir o mesmo caminho vencedor e, para isso, alimenta com o protagonista do game uma relação de rivalidade. É Leon quem apresenta os pokémon iniciais, dando-nos a chance de escolher entre Grookey, Sobble ou Scorbunny.



Como Hop sempre irá escolher o monstrinho que leva desvantagem por tipo, Leon ficará com o pokémon mais vantajoso, um aviso sobre o desafio que encontraremos ao final da aventura. No entanto, o campeão de Galar aparecerá em diversos momentos da jornada para motivar o jogador e ajudá-lo sempre que necessário, como se fosse um mentor, explicando algumas mecânicas de jogo ou introduzindo novos elementos. O ato simboliza mais uma dádiva dos reis: a benevolência. 🌀





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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**



por Leandro Alves

Revisão: Jorge Neto  
Diagramação: Leandro Alves

Switch



## traz a oitava geração dos monstros mais queridos

Sabe aquela história “não fale mal de um jogo até que o jogue”? Depois de tanta polêmica envolvendo os jogos, e até mesmo a Game Freak e seus diretores, no dia 15 de novembro colocamos as mãos nesse lançamento. Finalmente podemos descobrir por nós mesmos se o novo game dessa franquia tão querida vale a pena ou não.



# A região de Galar



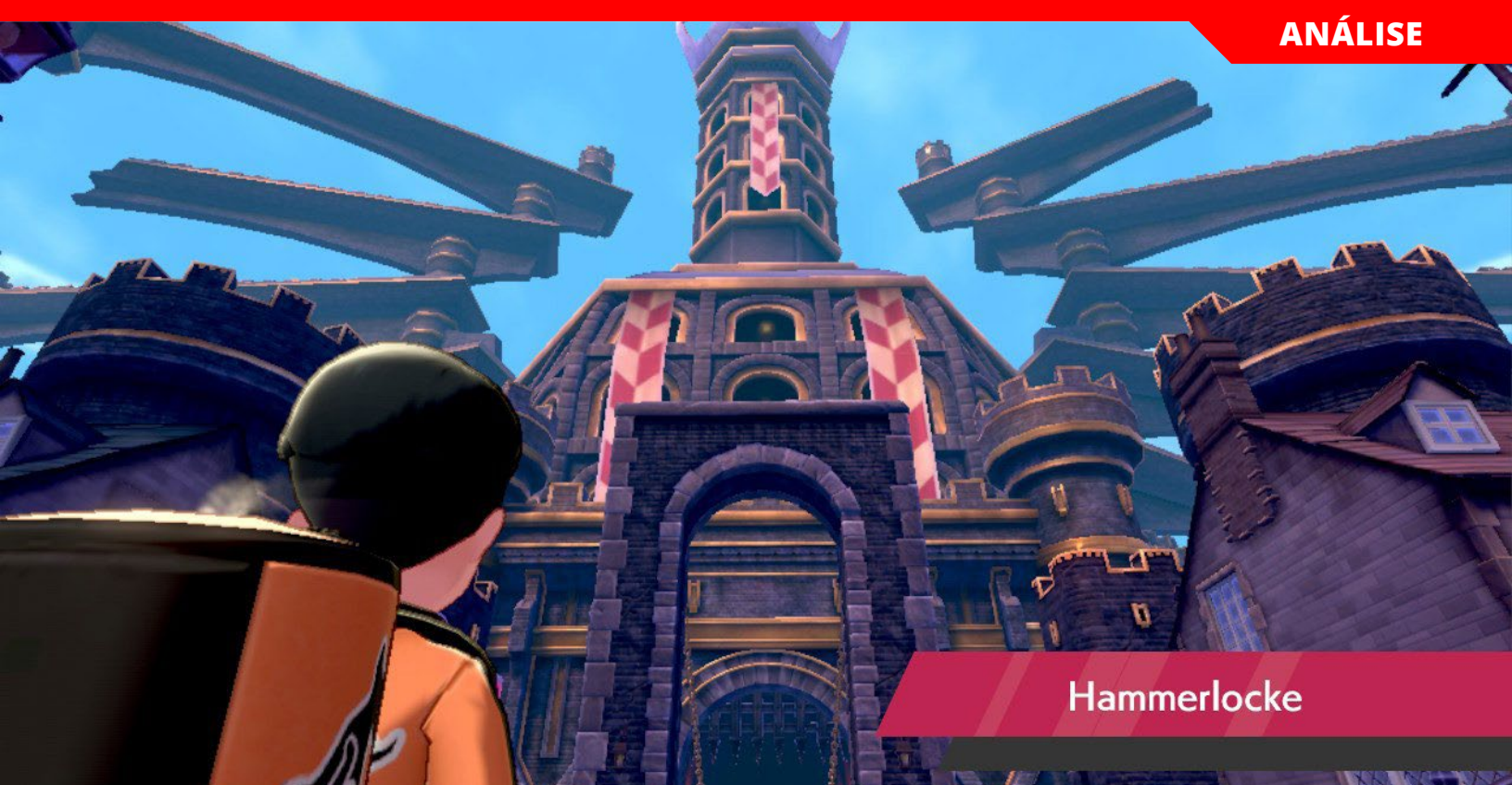
**G**alar é uma região cheia de surpresas — na maioria das vezes, boas — e com uma bela ambientação. Jamais joguei um jogo da franquia principal com uma região tão viva quanto essa. Os Pokémon estão por toda parte vivendo as suas vidas, seja no céu, nos rios ou na terra. Outros, em parceria com seus treinadores, no dia a dia das grandes e pequenas cidades. Por falar nas cidades, elas possuem muitos detalhes, e estão visualmente muito bonitas.



**É possível até reparar no gosto por bonés do campeão, Leon, que tem o seu quarto decorado por vários desses acessórios, deixando clara a sua admiração.**







Hammerlocke

A mudança de tempo em Galar é um charme. As noites em certas cidades ficam ainda mais belas, como em **Wedgehurst**, **Ballonlea** e **Circhester**. Entretanto, apesar de um **background** tão atraente, as cidades, principalmente as maiores, possuem limitações que incomodam bastante, como é o caso de **Motostoke**, **Hammerlocke** e **Turffield**. A sensação é péssima, pois é possível ver que há mais cantos para se explorar, e não podemos chegar naqueles pontos, o que causa frustração. Ainda mais se levar em consideração o poder do Nintendo Switch.



Ballonlea



Turffield



Circhester



# Grandioso, belo e com problemas de performance



É certo que o jogo está bonito, com diversos detalhes e pessoas andando pelas ruas com seus Pokémon. Com certeza, é o jogo mais bonito da franquia e também o maior. Os carregamentos e *saves* são rápidos — não que isso não fosse, no mínimo, esperado de *Sword/Shield*. Contudo, falta polimento. Algumas áreas da **Wild Area** sofrem com quedas de frames e a performance fica a desejar, principalmente quando estamos online. Aí sim as coisas ficam “feias”. Algumas vezes ficamos travados ou, de repente, aparecem outros jogadores na sua frente.

A resolução, apesar de 1080p na dock e 720p no *handheld mode*, tem quedas e, dependendo da variação climática, as coisas ficam piores (sem contar as mudanças bruscas de clima de uma região para outra dentro da Wild Area). E, sim, aquelas árvores são feias mesmo, o que me deixa inquieto, já que a vegetação fora desta área é bonita — até mesmo as que dão *berries* seguem um padrão mais simpático. Fica a questão: foi decisão dos designers ou falta de tempo?



Esses treinadores apareceram repentinamente após uma queda de frames





## Um Show com direito a arena



Galar é baseada no Reino Unido, do qual a Inglaterra faz parte. Foi neste país onde o futebol foi criado, e hoje o esporte é uma das mais importantes fontes de entretenimento. Logo, nada mais justo que seguir adaptando essa paixão da qual compartilhamos também aqui no Brasil. Tudo é feito inspirado nos campeonatos desse popular jogo.

Começamos recebendo uma indicação do campeão da **Pokémon Galar League** para nos tornarmos **Gym Challenger** — ou desafiante de ginásio. A partir daí, a jornada inicia e podemos presenciar um dos pontos altos do game: as batalhas de ginásio são um verdadeiro show. Você realmente se sente em um estádio lotado e consegue desfrutar daquele ritmo e adrenalina, que tornam tudo tão imersivo e empolgante. É aqui que a trilha sonora brilha mais forte, quando a batalha se intensifica e os torcedores vibram. A melodia que vai permanecer em sua cabeça, com certeza, será esse tema dos ginásios (Gym Leader Battle Music). Turffield e a Battle Tower também possuem ótimas músicas, assim como a Wild Area. Eu não me lembro de nenhuma trilha ruim, todas estão incríveis.

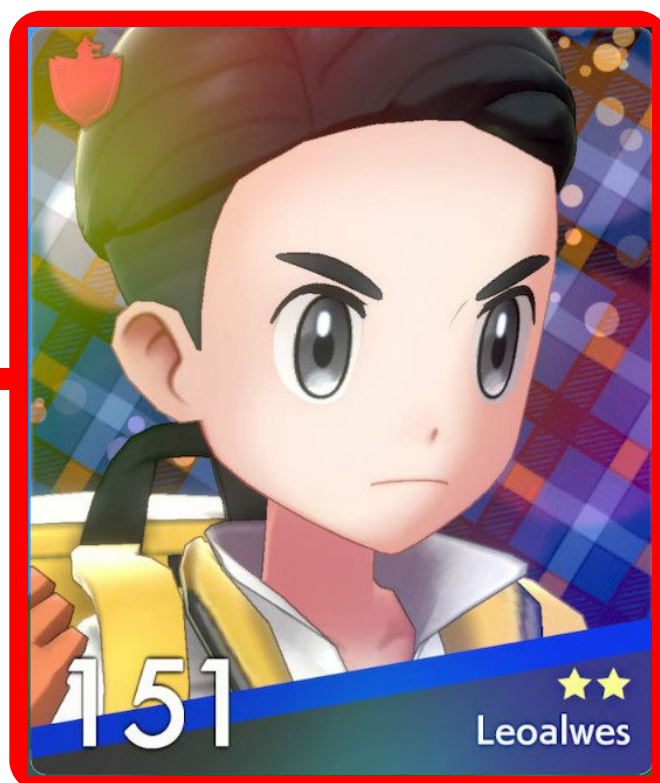






Os líderes de ginásio possuem sua própria história e participam de maneira passiva e, algumas vezes, diretamente na sua jornada. Logo de início, assistimos a um líder desafiando o campeão e descobrimos que ele vem há um bom tempo tentando conquistar o posto mais alto da liga, infelizmente, sem sucesso. Algo que me chamou atenção são esses laços de parentesco e fortes amizades entre líderes, mas que ainda poderiam ser mais aprofundados — provavelmente algo que o anime irá aproveitar.

Assim como os álbuns de figurinhas dos jogadores de futebol, aqui temos os **League Cards**, que, além de autografados, possuem um pouco da história de cada um dos personagens principais da trama. Aliás, você pode criar o seu e compartilhar com seus amigos, então capriche!







## A moda londrina

A customização de Sword/Shield é bem diversificada, com muitas roupas interessantes e que podem deixar o seu protagonista com a sua cara. Além das roupas “comuns” que existem nas *boutiques* de Galar, ainda é possível comprar os uniformes dos ginásios. Oito desses uniformes serão conquistados ao derrotar os líderes, os demais precisam ser comprados nos próprios ginásios.



O corte de cabelo agora está mais fácil na hora da escolha, pois é possível ver o resultado previamente. Pena que são poucos modelos, principalmente os masculinos. Também senti falta na customização dos olhos masculinos, que nos deixa apenas mudar entre três opções de sobrancelhas.

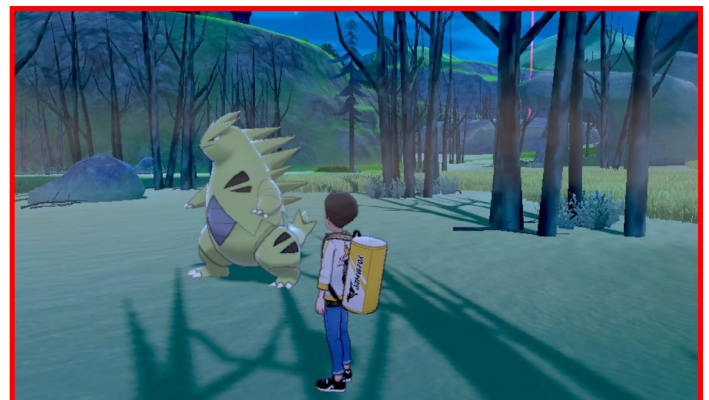




# Butterfree

## Raids, competitivo e a polêmica Pokédex

Outro grande ponto positivo do game, além dos ginásios que mencionei, é a Wild Area. Com tantos Pokémon circulando pelos cenários e tendo diversas reações quando passamos por perto, é uma experiência imersiva no mundo dos monstros. É emocionante encontrar com Gardevoir, Tyranitar ou Milotic vivendo em seus *habitats*. Quanto mais você avança na campanha, mais climas e Pokémon irão aparecer, inclusive nas Raids.



Na Wild Area, é possível encontrar Pokémon com níveis altos desde o início. Então, cuidado! É importante destacar que o sistema de captura está diretamente relacionado ao número de insígnias que você possui. No início da sua jornada, você só poderá capturar Pokémon com níveis mais baixos. Cada insígnia conquistada aumenta esse limite e você poderá capturar Pokémon mais fortes, o que mantém o jogo balanceado.





	Exp. Candies L	x	3
	Exp. Candies XL	x	3
	Dynamax Candies	x	3
	Aguav Berry	x	1
	Kelpsy Berry	x	1
	Big Mushroom	x	1



Next

A mecânica das Raids é especialmente um ponto divertido e com direito a ótimas recompensas. Se você é um treinador que curte o competitivo, irá passar muito tempo aqui. Os Pokémon encontrados têm mais probabilidade de ter IVs máximos, e capturá-los aumenta sua chance de criar o Pokémon perfeito para utilizar em batalhas. Além dos prêmios que irão ajudar na jornada, como os Exp. Candies e os movimentos cedidos agora como Technical Records (TRs). Uma coisa é certa: seja com seus amigos ou só, a diversão é garantida, principalmente quando aparece aquele mais raro — que são os Pokémon que aparecem com cinco estrelas que você poderá usar em batalhas, além de completar a Pokédex.

Falando em Pokédex, aí está o ponto de maior reclamação entre os treinadores. Não é para menos, hoje possuímos 890 Pokémon — sem contar as diferentes versões de algumas criaturas — e, entre esses, apenas 400 estão no jogo. Menos da metade, e isso é pouco! Infelizmente, **Junichi Masuda**, diretor da franquia, já disse que não possui a intenção de adicionar mais Pokémon futuramente, dando-nos um balde de água fria. Saudades, Dragonite e Metagross.



Outra coisa que me chamou atenção são as animações recicladas de alguns movimentos, como **Double Kick**, **Tackle** e **Ember**. Por outro lado, vemos movimentos com animações lindas como **Pyro Ball**, do Cinderace, **Draco Meteor** e **Close Combat**. Chega a dar um nó na cabeça ver esses diferentes níveis de animação em um mesmo jogo.





## Final de partida

Foram muitos rumores, polêmicas e problemas acumulados nesses últimos meses. Se tudo aquilo que foi dito fosse verdadeiro, este seria o pior jogo da franquia, com certeza! Felizmente, muitas coisas não passaram de boatos e tentativas de apagar o brilho de Sword/Shield por conta de decisões que não agradaram a uma parte da comunidade.

Pokémon Sword/Shield, não é perfeito. Na verdade, precisa de muito polimento em algumas questões (performance, modo online e algumas texturas). Outros aspectos, como um bom aumento no número da Pokédex, ajudariam bastante.

Ainda assim, a nova geração tem muitos pontos positivos, o que torna toda essa polêmica com o jogo injusta.

**Pokémon Sword/Shield** é um ótimo *game*, mas que poderia ser melhor! 



### ✓ Prós

- Ambientes detalhados e vivos;
- Diversos Pokémon na Wild Area;
- Trilha sonora incrível;
- Mecânica melhorada para o competitivo;
- Diversidade na customização;
- Emocionantes batalhas nos Ginásios Pokémon.

### ✗ Contras

- Algumas animações recicladas;
- Corte na Pokédex;
- Problemas de performance na Wild Area.

Pokémon Sword/Shield (Switch)  
**Desenvolvedor** GameFreak. Inc / Nintendo  
**Gênero** RPG / Aventura  
**Lançamento** 15 de novembro de 2019  
**Cópia digital cedida pela:** Nintendo

# 8.5



# Revista Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 Anos de aventuras

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



**Timeline atualizada,  
ilustrações, raças,  
Triforce e mais!**





por **Matheus Senna de Oliveira**

Revisão: Vinícius Icaro Sousa

Diagramação: Yury Trindade



THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
Spirit Tracks



**foi uma incrível jornada a  
todo vapor por Hyrule**

A franquia **The Legend of Zelda** é repleta de grandes clássicos e títulos grandiosos. Dentre tantas grandes aventuras, o game **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** está completando 10 anos em dezembro de 2019. E apesar de não ser tão famoso quanto outros da série, ele tem todos os requisitos de um grande jogo: belos gráficos, ótima história, excelente jogabilidade e muito charme. Suba a bordo desta matéria para conferirmos um pouco dessa pérola exclusiva do **Nintendo DS**.



## Hyrule Historia

**A**inda que seja improvável alguém não conhecer a franquia, não custa relembrar um pouco da sua história. O primeiro game **The Legend of Zelda** (Multi) foi lançado em 1986, estreando a maioria dos conceitos de sucesso que conhecemos hoje: vários itens com funções diferentes, *dungeons* cheias de desafios, vastos cenários para exploração, quebra-cabeças interessantes e combates que exigem habilidade e estratégia.

Títulos como **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (SNES), **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (N64) e **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Switch/WiiU) são até hoje considerados alguns dos melhores e mais revolucionários de todos os tempos. A série está presente em todos os consoles da **Nintendo**, que ao serem lançados sempre levam os jogadores a esperar por mais um game da franquia.

O lançamento do **Nintendo DS** em 2004 não foi uma exceção. Todos sabiam que era uma questão de tempo até o novo título ser lançado. E os fãs não se decepcionaram, pois o primeiro exclusivo do portátil saiu em 2007: **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** (DS) era uma continuação direta de **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (GC) e trazia várias novidades, sobretudo em termos de jogabilidade.





Com o sucesso, a Nintendo decidiu reutilizar boa parte das mecânicas e designs do game. E, assim, finalmente chegamos ao jogo aniversariante. Lançado em dezembro de 2009, **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** (DS) se passa 100 anos após Phantom Hourglass. No futuro, foi fundado um novo reino de *Hyrule*, que é permeado por diversos trilhos de trens chamados *Spirit Tracks*. No centro do território e ponto central de todos os trilhos, que estão desaparecendo misteriosamente, está a *Tower of Spirits*.

O *Link* dessa época é um aprendiz que se prepara para receber seu diploma de engenheiro. Durante a cerimônia no castelo de *Hyrule*, a princesa *Zelda* pede ao protagonista que a leve à *Tower of Spirits*, onde ela acredita ser capaz de descobrir a razão pela qual os *Spirit Tracks* estão desaparecendo. A caminho da torre, a dupla descobre parte do mistério e assim o game começa de verdade.



## Uma nova luta entre o bem e o mal

Ambas as construções têm a função de prender o maligno *Malladus*. O membro oficial do reino de *Hyrule* *chanceler Cole* e o guerreiro *Byrne* estão por trás do desaparecimento dos planos para reviver o monstro, incluindo o sumiço dos trilhos. Além disso, para que o grande vilão retorne, ele também precisa de um receptáculo. A princesa *Zelda* é escolhida, tendo seu espírito separado do corpo.





A dupla consegue chegar na agora destruída *Spirit Tower*, onde eles descobrem a verdade por trás do plano dos vilões e o que eles devem fazer para impedi-los. Utilizando o chamado *Spirit Train* e com a ajuda dos sábios *Lokomo* liderados por *Anjean*, *Zelda* e *Link* devem reconstruir os trilhos e a torre, percorrendo quatro regiões diferentes do reino divididas em Floresta, Neve, Oceano e Fogo.



Ou seja, a boa e velha estrutura dos games da série *Zelda*, em que temos de percorrer o reino de *Hyrule* coletando itens especiais para derrotar o vilão principal. Ao longo do caminho, encontramos vários templos cheios de desafios, missões secundárias, segredos para serem explorados e personagens interessantes. Tudo utilizando belos gráficos e ótimas canções, características da série.



O *Spirit Train* utilizado para nos deslocarmos pelo reino e suas áreas pode ser customizado com vagões diferentes obtidos ao longo do jogo. É interessante ressaltar que todo os mapas do reino podem ser rabiscados na tela de toque. No final do game, eu tinha um monte de rabiscos e notas sobre locais secretos, dicas para quebra-cabeças e lembretes para retornar a certos pontos e obter itens que até então eu não podia alcançar.

Os itens em *Spirit Tracks* incluem alguns clássicos como o bumerangue e o arco e flecha, além de novidades como o chicote e a *Sand Wand*, um objeto para controlar a areia. Já o instrumento musical do título é a *Spirit Flute*, acionada com o auxílio do microfone do Nintendo DS, que também é usado em outros momentos. Com essa flauta, realizamos diversos feitos interessantes ao longo do game, como recuperar a vida e chamar pássaros.



## Um trem cheio de emoções



De certa forma, a relação de Spirit Tracks com Phantom Hourglass pode ser comparada a relação de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** (N64) e Ocarina of Time. Ou seja: o game traz uma história original e vários novos recursos, mas aproveita o motor gráfico, a jogabilidade e diversas mecânicas de seu predecessor. Mas se engana quem pensa que isso prejudica o jogo.



Pelo contrário: Spirit Tracks manteve somente boas qualidades e inovou em vários pontos interessantes, gerando um pacote final divertido e desafiador na medida certa. Enquanto as dungeons não são muito difíceis, os níveis da *Spirit Tower*, as missões secundárias, como coletar coelhos, e os itens colecionáveis, como os carimbos postais, tornam tudo mais instigante.

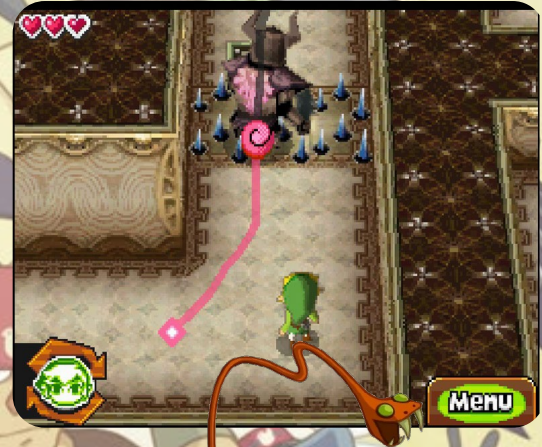
Uma das grandes novidades do game é o papel de destaque dado a *Zelda*. Durante vários pontos no game, a princesa pode utilizar sua condição para controlar os inimigos chamados Phantoms. Assim, o jogador conta com as habilidades únicas deles para avançar no game. Alternar entre *Link* e *Zelda* ofereceu um leque de novos tipos de desafios, com destaque para a batalha final.



**It's me! It's Zelda!**



Manter os controles via tela sensível ao toque também foi um acerto. Ainda que seja uma mudança drástica em relação aos jogos anteriores da franquia, com jogabilidades mais tradicionais, não existiu nenhum problema nessa transição. Utilizar a caneta *Stylus* para fazer as ações na tela é intuitivo e divertido, sobretudo graças às mecânicas bem pensadas.



Tocar na tela para mirar e atirar com o arco e flecha, riscar para atacar com a espada, controlar o trem (e acionar o apito!) por uma *Hyrule* cheia de vida e resolver quebra-cabeças são alguns exemplos. Mesmo não quebrando paradigmas, *Spirit Tracks* é um ótimo título, digno do padrão "The Legend of Zelda" de qualidade.

## Todos a bordo!

Completando 10 anos de lançamento, **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** (DS) não deve nada aos títulos mais famosos da franquia. Afinal, ele carrega todos os requisitos necessários para um grande game: ótima história; jogabilidade, através da tela de toque, excelente; muitos desafios e missões para completar; trilha sonora e gráficos dignos da fama da série. Seja hoje ou daqui a uma década, subir nesse trem é sempre garantia de diversão. 🎮





por João Pedro Boaventura

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: João Pedro Souza

# NINTENDO BLAST AWARDS 2019



Chega dezembro e, com ele, aquele tempo em que nós olhamos para trás e refletimos sobre todas as conquistas ao longo do ano que se encerrou. Achou que estávamos falando de nossas vidas? É claro que não! Vamos falar de videogame e tudo o que a Nintendo nos proporcionou em 2019. É hora de elegermos os títulos e momentos de maior destaque dos últimos 365 dias em mais uma edição do Nintendo Blast Awards!

A premiação abrange o período que vai de dezembro de 2018 a novembro de 2019. Ao todo, os membros da Redação do Nintendo Blast votaram em doze categorias diferentes, cada uma delas com quatro a seis indicados escolhidos previamente. Agora você confere os vencedores.





## Expectativas para 2020

### Animal Crossing: New Horizons

**A**brimos as premiações com as expectativas do nosso time para o futuro. Considerando a política atual da Nintendo de não anunciar games com tanta antecedência, poucos títulos nos restavam para o ano que vem, quase todos eles previstos para o primeiro trimestre de 2020. Dito isso, **Animal Crossing: New Horizons** sai na frente com quase 60% dos votos válidos. O simpático simulador da Nintendo contará com várias novidades, como é o caso da reprodução das estações do ano de acordo com o calendário e a localização do jogador no mundo real. A previsão é que ele chegue ao mercado em 20 de março. Preenchendo as outras colocações estão também ports de jogos lançados anteriormente — como *Xenoblade Chronicles* e *Tokyo Mirage Sessions*, que são jogos difíceis de se encontrar no mercado — e o vindowro *No More Heroes 3*, que foi anunciado na E3 de 2019, mas que ainda não recebeu novas informações desde então.



**Animal Crossing: New Horizons:** 58,8%  
**Xenoblade Chronicles: Definitive Edition:** 23,5%  
**No More Heroes 3:** 11,8%  
**Tokyo Mirage Sessions #FE Encore:** 5,9%  
**Doom Eternal** chegou a concorrer, mas não pontuou.







## Melhor Port para Switch

### Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age Definitive Edition

Assim como vemos os ports que chegarão futuramente de forma muito positiva, o Switch também contou com outros lançamentos bem recebidos de games mais antigos e já aclamados. **Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age - Definitive Edition** chegou em setembro de maneira verdadeiramente avassaladora e arrecadou 50% dos votos. Contudo, um oponente de peso ficou em seu encalço: Cuphead, sensação nos PCs e no Xbox One, que logo se viu em casa no Switch. O ano certamente foi muito bom para o amante da Nintendo que ainda não tinha aproveitado tais títulos.



**Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age — Definitive Edition: 50%**

**Cuphead: 38,9%**

**The Witcher 3: Wild Hunt — Complete Edition: 11,1%**

**Overwatch e Digimon Story Cyber Sleuth: Complete Edition**  
chegaram a concorrer, mas não pontuaram.







## Melhor Third Party

### Atelier Ryza: Ever Darkness & The Secret Hideout

Chegando de mansinho, sem muito alarde ou sequer expectativa, **Atelier Ryza: Ever Darkness & The Secret Hideout** conseguiu popularizar uma franquia que até então era de nicho e realizou a façanha de apaixonar aqueles que tiveram a oportunidade de jogar esse belo RPG com uma emocionante história sobre amadurecimento e considerável apelo visual. Outros títulos third parties também realizaram um bom trabalho no console, como é o caso de *Wolfenstein: Youngblood*, com quase 30% dos votos, e o exclusivo *Marvel Ultimate Alliance 3*, com pouco mais de 22%



**Atelier Ryza: Ever Darkness & The Secret Hideout:** 38,9%  
**Wolfenstein: Youngblood:** 27,8%  
**Marvel Ultimate Alliance 3:** 22,2%  
**Just Dance 2020:** 11,1%  
**AI: The Somnium Files** chegou a concorrer, mas não pontuou.







## Melhor Suporte Third Party Square Enix

Aparentemente, o port de Dragon Quest XI pegou muito bem para a **Square Enix**, que acabou sendo eleita como a empresa que melhor ofereceu suporte à Nintendo durante o ano de 2019, com 50% dos votos. Em uma acirrada disputa pelo segundo colocado, a Bethesda aparentemente se deu bem com a versão para o Switch de Wolfenstein: Youngblood. Empatados em terceiro ficaram a Marvelous, responsável pelo exclusivo Daemon X Machina; a Sega, que nos brindou com mais um título das Olimpíadas protagonizado por Mario e Sonic; e a Capcom, que disponibilizou na loja virtual do Switch uma série de clássicos que anteriormente não tinham sido lançados em consoles da Nintendo, como Resident Evil 5 e 6 e Devil May Cry 1 e 2.



**Square Enix:** 50%  
**Bethesda:** 16,7%  
**Marvelous:** 11,1%  
**Capcom:** 11,1%  
**Sega:** 11,1%







## Melhor Mobile

### Mario Kart Tour

Os outros até tentaram, mas é impossível concorrer com uma versão de **Mario Kart** que roda em qualquer lugar no próprio celular. Apesar de alguns questionamentos acerca do sistema de jogabilidade utilizado e de certos vícios praticamente obrigatórios do mercado mobile, como é o caso das loot boxes aleatórias, é inegável que ele ainda faz jus à própria série no quesito diversão e popularidade. Em uma disputa que envolveu basicamente Mario contra Pokémon, os outros lugares do pódio ficaram com Pokémon Masters, com 33% dos votos, e Dr. Mario World, com 5,6%



**Mario Kart Tour:** 61,1%  
**Pokémon Masters:** 33,3%  
**Dr. Mario World:** 5,6%  
**Pokémon Rumble Rush** chegou a concorrer, mas não pontuou.







## Melhor Indie

### Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer Featuring The Legend of Zelda

O Switch se consolida cada vez mais como um console amigável para os indies, recebendo praticamente todos os principais games da categoria lançados tanto em 2019 quanto em momentos anteriores. A própria Nintendo vê cada vez mais valor nesse nicho e decidiu confiar as próprias marcas aos estúdios. **Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer Featuring The Legend of Zelda** é um exemplo sólido desse fenômeno e também o favorito da nossa equipe, com 33,3% dos votos recebidos. O formato de aventura rítmica caiu como uma luva na série Zelda por conta da afinidade que a série já tinha anteriormente com música, e o título superou outros nomes fortes como Untitled Goose Game, Katana Zero e o aclamado Return of Obra Dinn, que já tinha saído originalmente no PC.



**Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer Featuring the Legend of Zelda:** 33,3%  
**Untitled Goose Game:** 27,8%  
**Katana Zero:** 22,2%  
**Return of the Obra Dinn:** 11,1%  
**My Friend Pedro:** 5,6%







## Melhor Coletânea

### Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy

É sempre bom jogar e rejogar games do passado. Melhor ainda é quando eles são reunidos em um único pacote para serem aproveitados em uma só tacada. O Switch recebeu boas coletâneas ao longo de 2019, mas a nossa favorita acabou sendo de uma franquia third party que já é da casa: com 38,9% dos votos, **Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy** foi eleita por nós como a melhor coletânea que o Switch recebeu no ano. O advogado acabou superando nomes de peso como Collection of Mana, com os títulos da série Mana, da Square Enix, com 27,8% dos votos; e Spyro Reignited Trilogy, com 22,2%. A Konami carimbou a lanterna com Castlevania Collection e Contra Anniversary Collection, com 5,6% cada.



**Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy:** 38,9%  
**Collection of Mana:** 27,8%  
**Spyro Reignited Trilogy:** 22,2%  
**Castlevania Collection:** 5,6%  
**Contra Anniversary Collection:** 5,6%







## Melhor DLC

### Super Smash Bros. Ultimate Challenger Pack 3: Banjo & Kazooie

Dentre os DLCs dos games da Nintendo no ano, poucos chamaram tanto a atenção quanto os **novos lutadores de Smash**, então foi meio que uma disputa interna para ver qual deles foi o melhor recebido pela nossa equipe. O vencedor, com 33,3% dos votos foi a dupla composta por **Banjo & Kazooie**, que viu seu nascimento e auge no Nintendo 64 para depois ser escanteada como praticamente todas as marcas da Rare após ser adquirida pela Microsoft. Joker, da série Persona, acabou sendo o segundo colocado com 27,8% dos votos, enquanto Hero e Terry, com 11%, ficaram atrás do candidato intruso da categoria, o pacote de expansão de Fire Emblem Three Houses, com 16,7%.



Super Smash Bros. Ultimate Challenger Pack 3: Banjo & Kazooie: 33,3%  
 Super Smash Bros. Ultimate Challenger Pack 1: Joker 27,8%  
 Fire Emblem Three Houses Expansion Pass: 16,7%  
 Super Smash Bros. Ultimate Challenger Pack 2: Hero: 11,1%  
 Super Smash Bros. Ultimate Challenger Pack 4: Terry: 11,1%







# Momento Nintendo do Ano

## Apresentação da Nintendo na E3

## Retorno da Nintendo na BGS

## SNES no Nintendo Switch Online

A Nintendo teve vários grandes destaques durante o ano de 2019, e isso se espelhou na votação realizada pela nossa equipe: houve um empate técnico entre a consistente **apresentação da empresa na E3**, o **retorno dela na Brasil Game Show** e a **implementação dos games de SNES no serviço online do Switch**, os três com 27,8% dos votos. Outro momento que valeu ser lembrado é a aposentadoria de Reggie na presidência da Nintendo of America, com Doug Bowser assumindo a cadeira e vestindo a camisa da zoeira com seu próprio nome logo em sua primeira aparição pública por conta dos bonecos de Mario e Luigi amarrados no fundo.



**Apresentação da Nintendo na E3: 27,8%**  
**Retorno da Nintendo na BGS: 27,8%**  
**SNES no Nintendo Switch Online: 27,8%**  
**Aposentadoria de Reggie e entrada de Doug Bowser na cadeira da presidência da NOA: 16,7%**







## Vacilo do Ano

Carência de atualização de jogos no SNES e NES do Nintendo Switch Online

Pouca ação da Nintendo em relação ao problema dos analógicos dos Joy-Con (incluindo Nintendo Switch Lite)

Errar é da vida e a Nintendo, apesar dos bons momentos, não ficou isenta disso. Mesmo com a implementação dos jogos de SNES no Nintendo Switch Online, é notável que **as atualizações com novos títulos simplesmente sumiram**. Foi avisado de antemão que as novas adições dos catálogos não seriam mais mensais e passariam a ter periodicidade espontânea, mas foram meses sem qualquer menção a novos jogos até pouco tempo atrás, quando anunciaram quatro “novidades” para cada plataforma. Outro problema foi a **pouca ação da Nintendo diante do problema recorrente dos analógicos dos Joy-Cons**, que geralmente consiste nas alavancas pendendo para um único lado, em um defeito chamado de *drifting*. Enquanto no Switch normal havia a custosa solução de comprar novos controles, o Switch Lite já encarava um revés maior porque não há essa possibilidade de substituição, visto que tais periféricos foram incorporados ao próprio console. Esses dois empecilhos foram os maiores vacilos da empresa em 2019, com 38,9% dos votos cada. Outra ação que deu o que falar foi o corte da Pokédex em Pokémon Sword/Shield, bem como a qualidade controversa do game como um todo, mas como é algo de maior responsabilidade da The Pokémon Company, acabou ficando com apenas 22,2% dos votos.



Carência de atualização de jogos no SNES e NES do Nintendo Switch Online: 38,9%

Pouca ação da Nintendo em relação ao problema dos analógicos dos Joy-Con (incluindo Nintendo Switch Lite): 38,9%

Dexit e Pokémon Sword/Shield: 22,2%

Adiamento de Metroid Prime 4 chegou a concorrer, mas não pontuou







## Esquecidos no Rolê

### Little Town Hero

É muito comum que algo seja anunciado com considerável destaque, mas acabe chegando ao mercado de forma completamente apagada. **Little Town Hero**, uma empreitada da Game Freak que vai além do Pokémon, foi a principal delas, com 33,3% dos votos da nossa equipe. Conhecido originalmente como Town, o game foi lançado em outubro de 2019 em meio à controvérsia gerada algum tempo antes, em que a empresa afirmou que nem todos os Pokémon estariam presentes em Sword/Shield. O título finalmente chegou ao mercado de maneira discreta e sem muito impacto — a recepção também não foi uma das mais calorosas e nem mesmo a assinatura de Toby Fox, de Undertale, na composição da trilha sonora foi suficiente para fazer o jogo emplacar. Algo similar aconteceu com Daemon X Machina, visto que toda a expectativa por trás do projeto da Marvelous tinha ido por água abaixo após uma decepcionante demo técnica — mesmo que ela fosse justamente para coletar as opiniões do público e arrumar o produto até a versão final. Para fechar, vamos mencionar honrosamente Super Kirby Clash, um free2play da bolota rosa, e a tentativa de manter o DS vivo com ports de Wii e DS.




**Little Town Hero:** 33,3%  
**Daemon X Machina:** 22,2%  
**Super Kirby Clash:** 16,7%  
**Kirby Extra Epic Yarn (e absolutamente qualquer coisa no 3DS):** 11,1%  
**Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey (e absolutamente qualquer coisa no 3DS):** 11,1%  
**Cadence of Hyrule: Crypt of the Necrodancer featuring The Legend of Zelda:** 5,6%







## Melhor jogo de Switch Super Smash Bros. Ultimate

Sem poder participar da edição do anterior da premiação por uma questão do prazo de publicação da revista, Super Smash Bros. acabou sendo incluído nessa edição e, mesmo já fazendo praticamente um ano de seu lançamento, ele continuou vivo entre os jogadores com seus DLCs recorrentes, e mais do que nunca sua versão completa (até o momento) merece levar o troféu de melhor jogo de Switch, com 44,4% dos votos recebidos. Com 27,8%, Fire Emblem: Three Houses acabou levando a segunda colocação por ter entregado o que Fire Emblem Fates não conseguiu com a dobradinha Conquest e Birthright, além de revolucionar o que a franquia vinha fazendo desde então em um sólido título de estratégia por turnos. 



**Super Smash Bros. Ultimate:** 44,4%

**Fire Emblem Three Houses:** 27,8%

**Super Mario Maker 2:** 11,1%

**The Legend of Zelda: Link's Awakening:** 5,6%

**Astral Chain:** 5,6%

**Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age — Definitive Edition:** 5,6%

**Luigi's Mansion 3 e Yoshi's Crafted World** chegaram a concorrer, mas não pontuaram.





BREVE

# Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

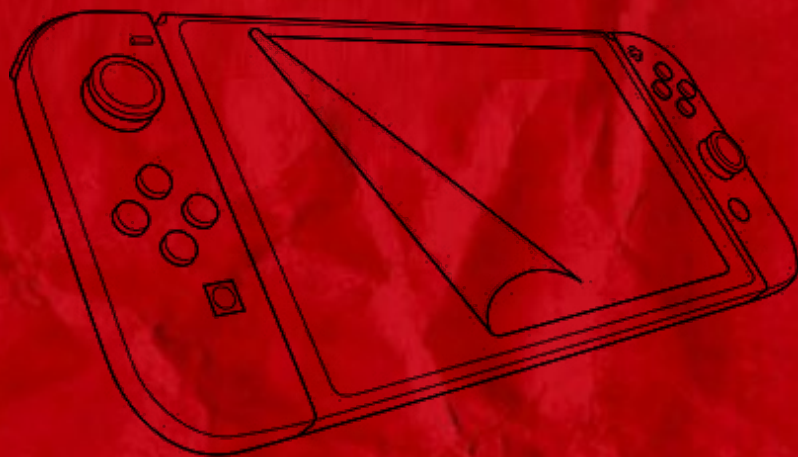
## GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



**APENAS  
R\$4,90**





por Victor Carozzi

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Daniel Andrade

# O QUE ESPERAR DA Nintendo® PARA 2020?



Mais um ano está chegando ao fim. Nem parece que há pouco estávamos fazendo as projeções para 2019 e, vejam só, chegamos na edição de fim de ano da NintendoBlast. 2019 foi um ano com muitas novidades para o Switch: tivemos lançamentos de peso para o console como **Luigi's Mansion 3 (Switch)**, **Pokémon Sword e Shield (Switch)**, **Astral Chain (Switch)** e tantos outros títulos que abrilhantaram a jogatina dos nintendistas mundo afora.



**M**as e o ano que vem? Entraremos no ano das Olimpíadas do Japão e no começo de uma nova década, com muitas novidades a caminho do console híbrido e todas as franquias que tanto amamos.

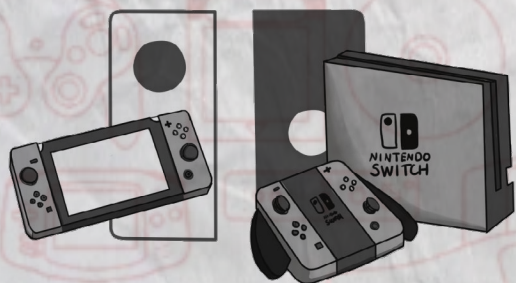
## O que já sabemos



Bem, que 2019 foi um ano movimentado de lançamentos, é inegável. Tivemos o retorno de várias séries, IPs de peso estreando no Switch e vários *indies* de qualidade. 2020, no entanto, se projeta para nós (ou pelo menos para mim) bastante misterioso.

Temos grandes promessas para o futuro, mas muitas delas sem uma data pré-definida, como a sequência de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U)**, além de **Metroid 4 (Switch)**, que passou por alguns perrengues em seu desenvolvimento e trocou de estúdio, e **Bayonetta 3 (Switch)**, que segue esquecida no churrasco.

Sim, os três títulos anteriores são games que ainda estão em desenvolvimento e que podem não sair no próximo ano. Porém, são títulos cujo nome está no imaginário dos jogadores, pois são os grandes lançamentos de um futuro próximo.





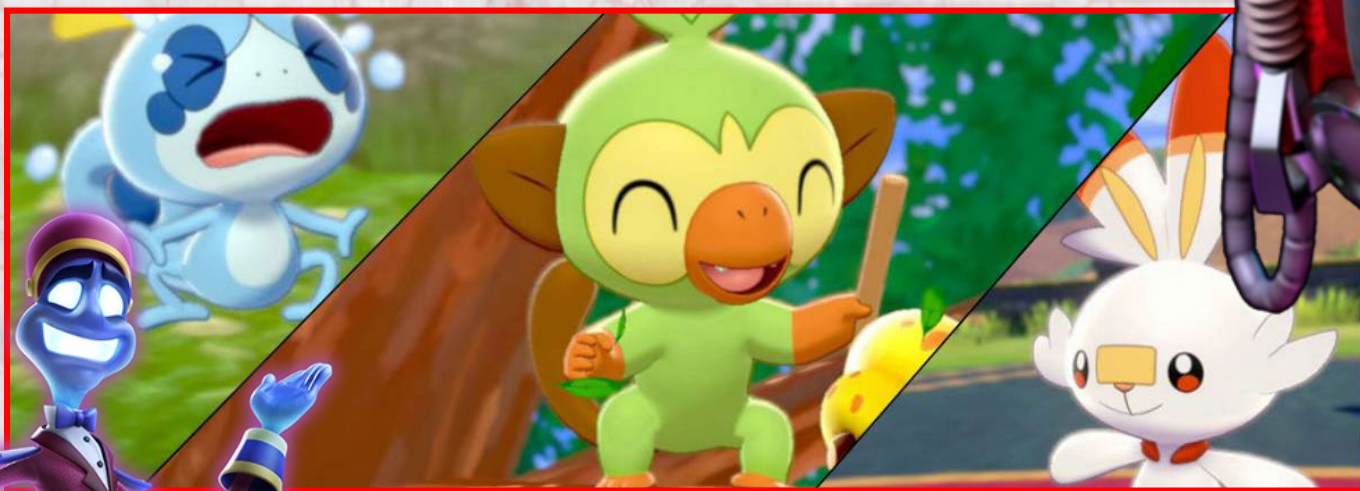
E por que eu digo isso? Porque o único título garantido para 2020 é **Animal Crossing: New Horizons (Switch)**, o próximo título do simulador de vida. Em seu trailer, na E3 2019, o game parecia já bem avançado em seu desenvolvimento, mostrando vários trechos de gameplay e das mecânicas disponíveis. Ele foi adiado para 2020 como uma ação da Nintendo para garantir a saúde física e mental de seus funcionários, o que, esperamos, deve refletir no produto final.

De todos, é só o que temos para o próximo ano, mas isso significa que devemos levantar as mãos aos céus e implorar para alguma entidade olhar por nós, que não talvez não tenhamos nenhum título de peso no ano que vem?

## O que podemos esperar?



Desde o lançamento do Switch, a Nintendo vem implementando uma linha de lançamentos bem agressiva no mercado ao trazer títulos de peso, um atrás do outro. Mas chegamos em um impasse: praticamente todas as séries mais rentáveis e vistosas já estão disponíveis no catálogo.



Seria 2020 o ano das DLCs? Já temos promessas de uma nova leva de personagens para **Super Smash Bros. Ultimate (Switch)**, além dos cinco primeiros prometidos no Fighter Pass. Também sabemos que **Luigi's Mansion 3** receberá DLCs pagas em seus modos multiplayer. E, certamente, **Sword e Shield** receberão algum tipo de atualização, mesmo que seja gratuita e puramente para correção de bugs.



Quanto a Smash, já nem sabemos mais quem esperar nessas adições. A cada novo personagem, vemos que o universo do game está se expandindo enormemente, englobando até franquias que praticamente não dão as caras nos consoles da Nintendo. Então, sequer arrisco algum nome para as futuras adições ao time, pois estas, sem dúvidas, surpreenderão qualquer um.

Ainda assim, estamos com um ano de poucas promessas. Isso pode ser facilmente resolvido com uma Nintendo Direct logo no primeiro trimestre, que apresentaria o que a empresa vem guardando na manga. De qualquer forma, podemos sonhar, não é mesmo?



## Área dos sonhos



A partir daqui, nossas mentes estão sendo deixadas ao esmo, pensando nas diversas possibilidades que a empresa pode tomar no próximo ano. Vamos lá?

Faz um certo tempo que o mestre dos mestres, Shigeru Miyamoto, comentou que um novo título da série Pikmin já estava bem desenvolvido para o Switch. Mas cadê? Zero comentários desde então. Seria interessante a série voltar para o console híbrido, pois o título tem um quê de jogatinas mais longas, mas pode ser aproveitado em doses homeopáticas, o que combina perfeitamente com a versatilidade do Switch. Isso sem contar que o console pode servir como um bom introdutório para aqueles que ainda não puderam se apaixonar pela beleza minimalista da série.

Poderíamos também embarcar na onda de **The Legend of Zelda: Link's Awakening (Switch)** e receber algum remake de peso nesse próximo ano, não? Rolou na internet a imagem do Mario vestindo roupas praianas e comendo melancia, o que nos lembrou imediatamente de **Super Mario Sunshine (NGC)**. Um remake da aventura tropical certamente não cairia mal.





Também já passou da hora de Star Fox e F-Zero ganharem um novo título próprio para tirar os personagens dessas franquias da sombra de Smash Bros., não acham? E já que chegamos nesse ponto, por que não reforçar o eterno grito para um remake e continuação de Earthbound?

E quanto aos RPGs como Paper Mario e Mario & Luigi, será que eles terão a sua vez no console híbrido? Paper Mario deu suas caras bem tardiamente no Wii U, enquanto a série de RPG dos irmãos pode ter sido extinta junto da AlphaDream, desenvolvedora responsável pela série, que fechou as portas esse ano.




Como entramos nos spin-offs do Mario, os games de esporte do bigodudo andam bem negligenciados nos últimos tempos, com exceção da série Mario Tennis. Uma continuação de **Mario Strikers Charged (Wii)** não seria uma má ideia. Apesar dessa série ser um tanto quanto violenta para os parâmetros da Nintendo num todo, acredito que seria um retorno interessante, além de ser um título com um espaço bom para explorar o multiplayer online.



E já que entramos no território do online, por que não sonhar que a Nintendo tem planos para colocar os títulos do Nintendo 64 na plataforma de streaming? Pode parecer loucura, mas já que não temos mais o Virtual Console, seria muito legal poder puxar um **Super Mario 64 (N64)** tanto na TV como no modo portátil. Sem contar que a versatilidade dos Joy Cons poderia proporcionar bons multiplayer locais para games como **Mario Kart 64 (N64)** e a trilogia Mario Party.



Essa atualização, assim como seria com Pikmin, poderia servir a alguns jogadores como uma porta de entrada a títulos clássicos, assim como os emuladores por streaming do NES e SNES servem no Nintendo Switch Online. Enfim, podemos ter ido longe demais nessas conjecturas, mas são horizontes exploráveis. Não estamos pedindo demais, estamos?

De qualquer forma, esperamos que 2020 seja um ano tão recheado de conteúdo quanto 2019 foi, trazendo novidades como IPs novas, novas entradas em séries consagradas e *remakes* de fazer o queixo cair. 



por Eduardo Jardim

Revisão: Bruna Lima

Diagramação: João Pedro Souza



# Mario Bits: Um Conto de Natal

Toca o sino, pequenino! Não é o de **Super Mario Land 2: Six Golden Coins**, mas também consegue nos render um grande sorriso ao rosto: chegou o Natal! A festa cristã do velho e do novo, do amor como um todo e do consumismo desenfreado está chegando, então prepare o chester e os óculos de leitura para uma edição especial do quadro **Mario Bits!** Nesta época, é inevitável que venhamos a refletir sobre nossas atitudes e feitos ao longo dos meses e aprender com os erros cometidos. Para os carismáticos personagens da série Mario, não é nada diferente — quando brigaram no episódio *Oh, Brother!* da saudosa série animada **The Adventures of Super Mario Bros. 3**, os irmãos Mario e Luigi se arrependeram e fizeram as pazes muito em breve. Porém, tudo indica que isso funcione melhor com uns do que com outros. Wario, o clássico e temeroso antagonista do encanador, teve que aprender a ter bons modos da pior maneira...



## Um Natal Bombástico

**W***arios Weihnachtsmärchen* (que traduz para “O Cântico de Natal de Wario”) é o nome de uma história em quadrinhos publicada na Alemanha em 1995, publicada pela revista **Club Nintendo** daquele país. É interessante notar que a graphic novel é baseada diretamente no game para **Game Boy Wario Blast: Featuring Bomberman!**

— o obscuro crossover entre o vilão do Marioverso e o famoso bombardeiro azul. Como não poderia deixar de ser, a narrativa mostra Wario ampliando suas fontes monetárias; o narigudo é o proprietário de uma loja de bombas. Na sala de gerência, se diverte assistindo a programas de fantoches enquanto seus empregados — que vêm a ser ninguém mais, ninguém menos que os famosos heróis dos video games Bomberman e Kirby — trabalham feito escravos. O pobre Bomberman vive sob a constante pressão de seu chefe inescrupuloso, enquanto Kirby é humilhado a ponto de ser trancafiado numa gaiola.



Quando Kid Klown — outro protagonista com uma série própria de games a participar do festival de crossovers de *Warios Weihnachtsmärchen* — entra na loja de explosivos em busca de uma “bomba-surpresa”, Wario simplesmente pinta Kirby de preto para vendê-lo ao freguês circense. Calma, fãs do Kirby! Segurem as tochas, pois uma reviravolta está prestes a tomar palco. Ao descobrir que sua bomba-surpresa era simplesmente um habitante de Dream Land disfarçado, Kid Klown toma parte no rancor contra o maléfico e sádico Wario.

Exausto com sua rotina de trabalho, Bomberman pede cuidadosamente ao patrão abusivo que lhe dê alguns dias de férias — um merecido descanso para repôr as energias. Porém, Wario se enfurece com seu pedido e demite Bomberman espontaneamente. Já não me admira mais o fato dos associados da **WarioWare, Inc.** tentarem passar a perna no patrão o tempo todo! Parte o rude narigudo, deixando para trás o pobre e depressivo Bomberman — que passa a engrossar a lista de desempregados do mundo narrativo dos video games.



## Eu Vejo Gente Morta

Wario não se arrepende de seus atos. Em suas noites de sono, sonha com dinheiro, mulheres e poder — os maiores alvos de sua cobiça, segundo o retratado pelos artistas da Club Nintendo. Porém, tudo começa a desandar quando Wario vê uma alma penada pairando por sobre sua cama. Ainda que não fosse tão assustadora — o fantasma de um Toad segurando uma varinha de condão —, Wario se assusta massivamente com a presença do espírito inesperado, que clama ser o Fantasma do Passado enviado para mostrá-lo momentos de um passado ruim, e que jamais fora apagado. Tomado por surpresa e temor, Wario vê uma cena de si mesmo junto ao futuro herói dos jogos eletrônicos, Mario, quando ainda eram bebês; lembra-se de como construíam castelos na areia, e de como Mario tinha uma quantidade consideravelmente maior de amigos por jamais destratar os demais. Outra imagem trazida a Wario pelo Fantasma do Passado envolve o baile de formatura de Mario, Wario e a Princesa Toadstool. Como já era de se esperar, Wario acaba tendo uma quedinha juvenil pela Peach, somente para ter seu coração partido: pelo fato de Mario tratar a doce princesa dos cogumelos com a devida gentileza, ela tirava continuamente o encanador formando para dançar. Warios *Weihnachtsmärchen* não só retrata que os três estudaram juntos no colégio, como também é a única mídia de todo o Marioverso extenso a mostrar os personagens em sua fase adolescente — Mario nem ao menos tinha cultivado o bigodão que lhe serviria de marca-registrada ao longo de sua bem sucedida carreira.





Wario não aguenta rever as memórias e cai em prantos. Já começa a se arrepender de seu comportamento, admitindo sua saliente maleficência presente no passado. Mas ainda não é o bastante: uma outra alma penada aparece para o bigodudo. Apesar de intitular-se o Fantasma do Presente, a assombração é idêntica ao Link, herói de **The Legend of Zelda**; sua missão, porém, não é a de salvar Hyrule das forças do mal, mas sim de mostrar ao ganancioso e temível Wario o que as pessoas estão pensando dele no exato momento. Wario vê Bomberman chorando por não ter dinheiro para comprar presentes para seus amigos. Kid Klown e Kirby, que haviam participado das desventuras descritas mais acima, cultivam o ódio pelas atitudes de Wario, que os assiste enquanto arremessam dardos contra um alvo caracterizado por uma imagem de seu rosto. O até então vilânico personagem de Gunpei Yokoi sente-se aterrorizado e começa a pedir instruções com relação ao que deve ser feito para mudar este panorama.



## Leito de Morte

Nesse instante, Wario é interrompido pela apresentação do Fantasma do Futuro — o mais amedrontador de todos, não lembra nenhum personagem oficial da Nintendo, e sim, a aterroradora figura de um ceifador de almas — que obviamente lhe mostra o que acontecerá caso a situação permaneça do modo como está: duas crianças entram numa loja de brinquedos procurando por jogos do Wario. As atendentes da loja respondem que “ninguém se importa mais com esse cara malvado”; os garotos acabam por concordar e decidem comprar o mais novo game do Mario. Seria **Super Mario Odyssey**? O Fantasma do Futuro também leva Wario a outro lugar: um cemitério. No topo de uma colina, Wario se depara com a horrível imagem de sua própria cova.





Ainda mais traumatizado por sua última paragem, Wario decide mudar seu comportamento. Em sua loja de aparatos explosivos, Wario diz a Bomberman — que, por algum motivo desconhecido, ainda está lá — que ele acaba de ser recontratado e que tem direito a quantos dias de descanso achar necessário. Em seguida, faz biscoitos para presentear Kid Klown em sua própria casa. E ainda tem mais: ao decidir passar o Natal com seus antigos amigos, ele vai à casa de Mario para pedir desculpas sinceras por seus erros do passado. O herói-símbolo da Nintendo, que aparece vestido de Papai Noel, perdoa seu antagonista e permite que ele participe da noite de Natal mais carismática do mundo ao lado de Peach, Yoshi, Luigi, Diddy e Donkey Kong.

Como você pode ter percebido, *Warios Weihnachtsmärchen* é baseado na novela **A Christmas Carol** (*Um Cântico de Natal*) escrita pelo autor britânico Charles Dickens (1812 — 1870) e publicada pela primeira vez por meio da editora Chapman & Hall no dia 19 de dezembro de 1843. Por motivos razoáveis, a Club Nintendo escolheu Wario para viver as transformações éticas, ideológicas e emocionais do avaro protagonista Ebenezer Scrooge.



Não que Wario realmente tenha mudado seu estilo de vida... mas, ao menos naquele Natal, tudo foi diferente. É o nosso desejo a todos os fãs do Mario e leitores do **Nintendo Blast** — um feliz Natal e um momento especial para se transformar em algo novo. Let's-a go! 🍷



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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