

# revista **Blast!**



O FANTÁSTICO

## **MARIO KART 64**

Pág. 3

A VERDADE POR  
TRÁS DO MANGÁ  
**FULLMETAL  
ALCHEMIST**

Pág. 5

## **RPG**

UM JOGO ONDE  
VOCÊ PODE SER  
QUEM QUISER

Pág. 15

# SUMÁRIO

3

ESPECIAL  
MARIO KART 64



5

A VERDADE POR TRÁS DO MANGÁ  
FULLMETAL ALCHEMIST



9

ENTREVISTA  
WELLINGTON PUPPI



11

ESCOLHA SEU NICK...  
E AGORA?



14

CLACK, CLACK, CLACK...  
TERROR



15

ESPECIAL  
RPG



19

BLAST DEBATE  
SASUKE X ITACHI





**T**odos os games de corrida têm algo em comum, você sabe dizer o que é? Além de carros, pistas e pilotos (é claro), este tipo de jogo consegue transformar você em uma pessoa bem competitiva, afinal de contas, ninguém gosta de ficar em último lugar. Mas e se além de chegar em primeiro você descobre que sabotar os seus adversários faz parte da corrida e é permitido pelas regras? Então a corrida se torna algo mais! Partindo dessa ideia que Mario Kart chegou ao Nintendo 64 em 1996, no mesmo ano de lançamento do console, introduzindo mecânicas melhores do que os do primeiro título da série, que desfrutou de uma boa popularidade no SNES.

Em um circuito de dezesseis pistas, com quatro modalidades diferentes, o jogador precisa correr, mas não

apenas isso, tem que ficar de olho nos adversários, porque os malandrinhos gostam de jogar cascas de banana na pista, fazendo você perder o controle. Conseguimos contornar essa situação graças aos power ups espalhados pelas fases, que podemos usar para tornar a corrida mais interessante, fazendo o uso do bom e clássico gatilho Z do joystick.

Cada um dos itens tem uma finalidade diferente, podendo ser usados para acelerar a velocidade do kart, plantar armadilhas na pista, acertar um alvo específico para que ele perca sua posição na corrida, ficar invisível, entre outras coisas. Todos os corredores podem usar os power ups, o que torna o jogo mais desafiante.

Uma novidade que chamou atenção logo de cara e que, sem sombra de dúvida, contribuiu para o sucesso do game, é o

seu modo multiplayer de até quatro jogadores, proporcionando uma experiência confortável com o uso dos gráficos em 3D, ainda mais se você puder jogar em uma tela com alta resolução. O gameplay em si incorpora drifting, que ajuda nas curvas, dá opções para frear, dar macha ré, pular e usar suas habilidades para pegar atalhos que te colocam um pouco à frente dos seus adversários.

São 8 personagens no total, incluindo Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, D.K, Wario e Bowser, e cada um possui dublagem própria e responde de um jeito diferente aos controles. As dublagens fazem toda a diferença e deixam as coisas mais engraçadas, uma vez que os personagens tiram onda uns com os outros quando afastam alguém do seu caminho, ganham vantagem ou vencem a corrida.

As pistas foram desenhadas de maneira que o jogador possa tirar melhor proveito da jogabilidade, trazendo curvas intensas que incentivam o drifting, esteiras para acelerar a velocidade do kart, rampas que ajudam a alcançar passagens secretas e penhascos que causam adrenalina quando saltamos. Desviar dos obstáculos não é nada fácil, e isso inclui carros andando na contramão, rochas em formas de biscoitos de chocolate que caem do alto de uma montanha, bonecos de neve e pinguins enormes que bloqueiam a pista, morcegos selvagens e até fantasmas que mais parecem ter saído de uma das casas mal-assombradas de Super Mario World. Sem mencionar que a própria pista pode se tornar o obstáculo principal, onde

podemos cair no rio de lava, no lago congelado ou nos desfiladeiros, perdendo nossa posição na corrida, algo que acontece com bastante frequência na última volta quando não fazemos uma manobra direito.

Os cenários podem ser tão comuns quanto uma praia, ou não tão comuns quanto uma pista feita no arco-íris, e possuem uma certa riqueza de detalhes, que, à primeira vista, talvez passem despercebidos, mas olhando depois com atenção conseguimos notar, como os raios luminosos que surgem das janelas no castelo de Bowser, as texturas animadas da água da Praia Koopa Troopa, uma tempestade que ocorre na Terra da Neve Frappe e outros elementos que apresentam um visual muito

interessante para um game dos anos 90.

Cada fase possui um tema musical para tornar a experiência divertida e memorável, e quem esteve por trás disso foi o compositor japonês Kenta Nagata, que teve participações em diferentes trilhas sonoras de games da Nintendo, incluindo 1080° Snowboarding, Pokémon Stadium e The Legend of Zelda: The Wind Waker. Além das composições, contribuiu com reprises em outros games lançados pela Ninty, como Super Smash Bros Brawl. Mario Kart foi o seu primeiro trabalho para Nintendo, onde contribuiu com músicas instrumentais que criaram um ótimo plano de fundo para a corrida.



## O PROBLEMA DA RENDERIZAÇÃO

**S**e por um lado as fases ficaram visualmente agradáveis, por outro, os personagens ficaram com arte pixelada, impossível não notar, já que o alcance da câmera ficou muito próximo deles. Isso aconteceu por conta dos personagens terem sido criados na forma de modelos 3D pré-renderizados, da mesma maneira que foi feito com alguns dos jogos do Super Nintendo, como Donkey Kong Country e Killer Instinct, onde os personagens não chegavam a ser em 3D, mas sim fotos tiradas daqueles modelos em várias posições diferentes e tratadas como sprites.

No caso dos games de SNES, essa manobra foi sensacional, pois foi possível levar ao console de 16 bits uma qualidade gráfica superior àquela que estávamos acostumados a ver. Já no caso do Nintendo 64, devido ao pouco espaço de armazenamento do console, foi necessário usar a pré-renderização para exibir todos os personagens na tela, uma vez que sprites são mais leves do que malhas tridimensionais, ocupando menos espaço em memória. Isso prejudicou de certa forma a arte dos personagens, tendo em vista que o 3D é superior à pré-renderização em termos de qualidade gráfica.

POWER UP!



**os Mushrooms nos dão velocidade extra e podem surgir nas formas única, tripla ou contínua, colocando-nos à frente dos adversários.**

POWER UP!



**a Super Star garante invulnerabilidade por alguns segundos, permitindo ao jogador arremessar os adversários pelos ares quando colidimos com eles.**

POWER UP!



**os Red Shell são usados como arma e na forma de escudo. Trata-se de um casco de tartaruga teleguiado que atinge quem estiver na sua frente.**

POWER UP!



**o Thunder Bolt, quando disparado, faz com que todos encolham de tamanho e se tornem mais lentos. Ao passar por cima deles, eles ficam amassados como papel e demoram um tempo para voltar ao normal.**

**M**ario Kart 64 foi muito importante para o desenvolvimento de toda a série, assim como o seu predecessor (Super Mario Kart), que foi lançado em 1992 para o SNES. Os dois marcaram o início de uma série de sucesso que tem sobrevivido por pelo menos cinco gerações de consoles, inclusive os portáteis DS e 3DS.

Embora tenham ocorrido mudanças na série, com a inserção de novos personagens, fases e outros elementos, a sua essência permanece, tornando uma experiência nostálgica para os que a acompanham desde o seu surgimento e uma experiência igualmente divertida para os que a conhecem pela primeira vez através das versões mais novas. É um daqueles jogos que vão sobreviver para sempre.



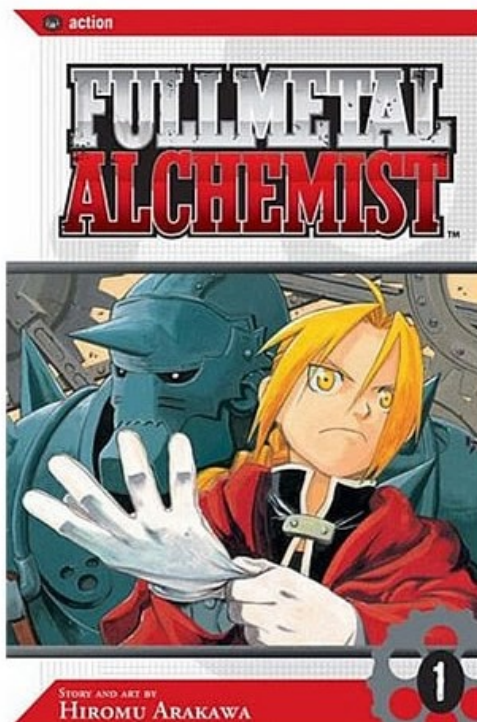
A VERDADE POR TRÁS DO MANGÁ

# FULLMETAL ALCHEMIST

Caros leitores, antes de mais nada, gostaria de lhes lembrar que este artigo que vocês estão prestes a ler contém nada mais nada menos que SPOILERS, tanto do mangá "Fullmetal Alchemist" quanto do anime "Fullmetal Alchemist: Brotherhood", que segue fielmente o mangá. Então, se você ainda não leu/assistiu, sugiro que aguarde a leitura deste artigo para quando você concluir a obra por completo.

### Ficha técnica do mangá

Nome: Fullmetal Alchemist  
Escrito e Ilustrado por: Hiromu Arakawa  
Volumes: 27  
Capítulos: 109  
Publicação: 12/07/2001 – 11/09/2010  
Editora: Enix  
Serialização: Shonen Gangan  
Gênero: Ação, Aventura, Comédia, Drama, Fantasia, Militar, Shonen.



Capa do primeiro mangá

O mangá conta a história de Edward e Alphonse Eric, irmãos que, após o falecimento de sua mãe, tentam trazê-la de volta pela alquimia. O pai deles era um alquimista e deixou a família de um modo misterioso, mas seus livros de alquimia ficaram na casa. Logo, Ed e Al começaram a aprender o básico desta arte.

A alquimia fundamenta-se na teoria da troca equivalente, mas conta com alguns tabus, como a impossibilidade de se transformar pedra em ouro, ou ressuscitar alguém. Assim que sua mãe falece, eles tentam quebrar um dos tabus da alquimia, que é a transmutação humana. O preço por se

quebrar o tabu é caro, logo Edward perde sua perna esquerda, enquanto o Alphonse perde o corpo inteiro. Em uma tentativa desesperada de salvar o irmão, Edward sela a alma de seu irmão em uma armadura em troca de seu braço direito.

Ainda com o intuito de salvar sua mãe, Ed se torna um alquimista do estado, passando a ser conhecido como Fullmetal Alchemist (ou Alquimista do Aço, no Brasil), e junto com Al, ele parte em busca da pedra filosofal que, segundo a lenda, é o único artefato capaz de quebrar qualquer tabu da alquimia. Tudo que acontece a partir daí é fantástico demais para que eu possa simplesmente resumir, e quem leu/assistiu com toda a certeza concorda comigo.

Esta obra é digna de círculos de debates sobre diversas temáticas, porque o que a Hiromu Arakawa nos apresentou aqui foi tão fantástico que nos dá liberdade de esmiuçar e aprofundar os temas desta obra. "Eu acho que os verdadeiros problemas neste mundo são quando as pessoas não fazem nenhum esforço para aprender sobre estas situações cotidianas, quando eles viram as costas a estes problemas ou os analisam de apenas uma perspectiva, visualizando apenas um lado da verdadeira história" (Arakawa, Hiromu).



Círculo de Transmutação

## FULLMETAL ALCHEMIST FOI BASEADO NO NAZISMO ALEMÃO

Gostaria de lembrá-los que toda obra é sempre inspirada em algum evento ou período histórico, onde o autor da obra estuda profundamente todos as possíveis causas para aquele evento ocorrer e então cria sua história baseado no que estudou. Este mangá foi inspirado na Segunda Guerra Mundial.

Na verdade, apenas uma parcela dela: o nazismo alemão. O primeiro fator que confirma este cenário é a dizimação do povo Ishvariano, que muito se assemelha à perseguição nazista aos judeus e às minorias. O segundo argumento é o fato de Amestris ser liderada por um Führer, que é um dos vilões da trama.



Führer

Mas não é só isso, o exército federal era conhecido pelos civis como "cães do exército", título nada nobre concedido após estes terem feito todo o trabalho sujo do governo, dizimando quase inteiramente o povo Ishvariano, na Guerra de Ishvar. Segundo a Arakawa, ela se inspirou em diversos países europeus, principalmente a Inglaterra na época da Revolução Industrial. Contudo, ela utilizou estes países apenas para dar um toque cultural e arquitetônico à trama, o enredo principal ainda seria a Alemanha nazista da década de 1930. Este cenário nos é útil para entendermos a próxima verdade sobre o mangá.

# TUDO EM PROL DA ALQUIMIA

Pouco tempo após Ed se tornar um alquimista federal, Al e ele viajaram à East City para aprenderem sobre bio-alquimia com o especialista na área, Shou Tucker. Chegando lá, Shou, sua filha Nina e seu cachorro Alexander o recebem de forma majestosa e Shou deixa sua biblioteca aberta para que eles pesquisem o que quiserem acerca da bio-alquimia. Os irmãos se encantam com a pequena Nina, que diz que desde que sua mãe os abandonou Shou havia se isolado dela, e ela se sentia muito sozinha, tendo apenas a companhia do Alexander ao seu lado.

Ao final deste enredo, descobrimos que a mãe de Nina nunca os abandonou, mas que Shou realizou uma transmutação com ela, tornando-a uma quimera, o que permitiu que ele ainda atuasse com o título de alquimista federal por alguns anos. Quando ele novamente estava prestes a perder o título, ele transmuta sua filha e seu cachorro, tornando-os uma quimera. O desfecho desta história não é relevante para a conclusão desta ideia, e imagino que todos já devem estar bem informados dela.



"Esta é uma chimera que pode aprender idiomas..."

O que é importante lembrar aqui é a bioética, que vale do respeito aos seres vivos durante pesquisas científicas. O ser vivo não pode sofrer durante experimentações físicas, nem mesmo sofrer algo irreversível apenas para "testes experimentais". Durante o Holocausto, houve um médico que ganhou destaque por ignorar por completo a bioética e realizar experimentos apenas "em prol da ciência". Seu nome era Josef Mengele, e suas ações muito se assemelharam às de Shou Tucker.

Há diversas diferenças entre um e o outro. Shou fez o que fez apenas para não perder o título de alquimista federal, e Josef apenas pelo

aprendizado e pelos "benefícios à ciência". Em ambos os casos, contudo, o ser vivo foi utilizado apenas como objeto de estudo. Hiromu Arakawa, sempre que possível, remetia discussões sobre este tema no mangá, sempre nos atentando acerca do valor supremo de toda e qualquer forma de vida.

## UMA LIÇÃO SOBRE RESPEITO MÚTUO

No começo do mangá, temos a impressão de que o único Ishvariano que sobreviveu à perseguição foi o Scar. Mas logo nós descobrimos que restou um grupo de Ishvarianos, e temos uma verdadeira aula em flashback, junto com diversos alunos (incluindo o jovem Scar, antes da guerra), onde um mestre Ishvariano nos mostra que algumas cicatrizes da guerra nunca irão se curar. Ele diz mais ou menos o seguinte: "Eu não estou lhes pedindo para perdoar. É nossa tarefa sentir raiva frente às injustiças do mundo. Mas vocês devem suportar".



Mestre Ishvar

Muitos perguntaram à Arakawa o que exatamente ela quis inferir nesta frase, e ela colocou em um capítulo do mangá: "Nós adultos estamos irritados com as coisas sem sentido que ocorrem em nosso mundo... mas ao mesmo tempo reprimos estes sentimentos dizendo à nós mesmos 'não havia escolha' ou 'deve ter havido uma razão para isto'. Mas é uma reação humana natural de ficar furioso com as coisas sem sentido que ocorrem. Algumas coisas não podem ser justificadas ou racionalizadas. Eu quero que os meninos e as meninas cresçam valorizando estes sentimentos".

Logo, podemos verificar que ela diz que a raiva é inevitável, porém necessária, mas deve ser usada com o intuito de melhorar a sociedade ao invés de uma busca pela vingança cega e autodestruição. A partir disso, nós conseguimos entender um pouco do que se passava na mente de Scar, mas vemos também seu maior erro, que foi a busca pela vingança cega ao invés de tentar melhorar o mundo.

# RELIGIÃO VS ALQUIMIA

Não sei quantas discussões posso tirar a partir desta parte. Os embates entre a religião e a alquimia são constantes praticamente em todo lugar, e não foi diferente em Fullmetal Alchemist. A alquimia ocorre com a realização de três princípios fundamentais, são eles:

(1) a compreensão, onde entende-se toda a estrutura atômico-molecular do material a ser transmutado. Esta etapa leva anos para ser dominada, e não necessariamente o alquimista realizará a transmutação após dominar esta etapa.

(2) a decomposição, toda a estrutura molecular do objeto será destruída, para que ele fique mais maleável. A transmutação pode parar nesta etapa.

(3) a recomposição, onde o alquimista altera a forma original do objeto, tornando-a no que ele próprio pretende criar.

A religião de Ishval considera pecado a última etapa da transmutação, pois em sua visão o alquimista estaria agindo como o Criador, sendo que o alquimista nada mais é do que um humano, que deveria apenas zelar pelo bem da criação divina. Por esta razão, Scar apenas agia com os dois primeiros princípios da transmutação para completar sua vingança.

A partir desta divergência de opiniões, pode-se entender como a religião e a ciência brigavam em Fullmetal Alchemist. Nosso protagonista Ed não acredita em deus, contudo respeita a crença e em alguns de seus discursos reconhece sua existência. Em um momento na saga, Ed implora à deus, o que mostra que ele não é ateu, mas sim algo próximo de agnóstico.

Outra visão interessante acerca deste tema se dá em relação à última etapa da transmutação, onde o alquimista une suas mãos, o que muito se assemelha à união de mãos feita pelos religiosos. Duas concepções que aparentam ser completamente antagônicas, mas na verdade são bem similares, talvez até complementares.



# OS SETE PECADOS CAPITAIS



Os Homúnculos representando os sete pecados capitais

O pai dos protagonistas carrega um passado bem longo. Ele era um escravo que criou o Homúnculo original, chamado de Pai. Após uma série de ventos, ambos se tornam inimigos e o Pai, o vilão principal do mangá. Um fato curioso sobre o Pai é que ele tinha o objetivo principal de se tornar um ser tão poderoso quanto Deus. Na verdade, ele queria se tornar o próprio deus. Com o tempo, descobrimos que ele retirou de seu corpo, por meio da pedra filosofal, os sete pecados capitais, que ele julgava serem a única coisa que diferenciava o homem de deus.

É interessante vermos as coisas desta perspectiva: o homem é descrito como um ser pecador. Logo, tirar os pecados o tornaria em um ser supremo, certo? ERRADO! Não é apenas o pecado que nos impede de sermos seres supremos. Não temos coração puro e sabedoria, e o Pai aprende isto de um jeito meio doloroso.

## DEUS

Em um dado momento da trama, Edward se vê em frente ao seu portal da Verdade, que tinha um ser sem rosto, que proferiu as seguintes palavras: "Eu sou o que você chama de Mundo, ou então Universo, ou então Deus, ou então a Verdade, ou então Tudo, ou então Um. Eu também sou Você". Curiosamente, este ser era responsável, entre outras coisas, por, digamos, monitorar a troca equivalente e cobrar o preço certo, caso a transmutação exigisse mais do que oferecia.

Um pouco acima, eu disse que as concepções "religião" e "ciência" (ou alquimia) talvez fossem complementares. Mas segundo a perspectiva da Verdade, ou de Deus, são apenas duas faces de uma mesma moeda. Arakawa nos apresentou a teoria de que esta briga que existe há séculos entre religião e ciência possa ser mais uma prova da falha humana: dividindo-se entre aqueles que louvam a meia dúzia e aqueles que estudam o 06.

Um mangá tão único quanto este faz mais do que nos entreter. Em cada capítulo, Arakawa nos faz refletir sobre coisas que evitamos refletir, sempre nos dando um belo tapa na cara para ver se nós acordamos para aquilo que está bem embaixo do nosso nariz.

Sugiro que vocês leiam o mangá e assistam aos dois animes produzidos. O primeiro, Fullmetal Alchemist, é mais distanciado do mangá e tem um final diferente; já o segundo anime produzido, Fullmetal Alchemist: Brotherhood, é mais fiel ao mangá.

## BA DUM TSSS!

- FAYLORS:** Nossa, a alquimia é muito da hora!
- AYLENA:** Sim, eu já me imagino podendo fazer várias coisas!
- FAYLORS:** Só tem um problema na troca equivalente...
- AYLENA:** Qual?
- FAYLORS:** No Brasil, quase não daria pra fazer, ainda mais perto de muitos estabelecimentos.
- AYLENA:** Por quê?
- FAYLORS:** Não aceitam devolução...





# WELLINGTON PUPPI



**W**ellington, primeiramente, obrigado por aceitar ser o nosso primeiro entrevistado na revista Blast. E uma dúvida inicial, de onde surgiu o Puppi? É seu segundo nome ou um apelido?

Puppi é meu sobrenome. todo mundo acha que é apelido (risos).

Poderia explicar um pouco a origem do seu sobrenome?

Sei que veio dos familiares do meu pai e que é de origem italiana.

Wellington, como teve início a sua ligação com a cultura otaku e qual foi a sua primeira impressão dela?

Na verdade, começou com os tokusatus da Rede Manchete, no final dos anos 80, depois com Cavaleiros, em 1994 e em 2003, quando comecei a ir em eventos de anime e mangá, conheci o cosplay e, desde então, tive vontade de fazer um cavaleiro de bronze. A cultura japonesa veio por tabela, junto com a cultura pop japonesa. Nos eventos de anime e mangá mais antigos, tinham mais exposições de cultura japonesa, porém, com o tempo, os eventos deixaram de incluir essa parte, infelizmente. Mas eventos como o Festival do Japão mostram muito bem a tradição japonesa, inclusive, neste evento, tem uma praça de alimentação gigante e cada estande vende uma comida típica de uma província japonesa.

Você citou que sempre teve vontade de fazer um cavaleiro de bronze. Optou apenas pelo seiya ou tinha e ainda tem outros cavaleiros em mente?

Na verdade, sempre tive e ainda tenho vontade de fazer o Shiryu, que é o meu cavaleiro de bronze favorito, porém, como eu não conhecia ninguém que fizesse armaduras, acabei comprando a armadura de Pégasu usada numa comunidade do facebook e, após fazer cosplay do Seiya, fui conhecendo outros cosplayers e cosmakers que produzem armaduras. Fui reformando a armadura usada e melhorando ela. Mas ainda farei o Shiryu.

Todos os cosplayers têm suas pequenas "pedras no meio do caminho". Pra você, teve alguma dificuldade inicial?

Dificuldade em construir a própria armadura. Não fazia ideia por onde começar, qual material usar, não sabia nada. Só via os cosplayers por fotos, e mesmo agora sabendo como fazer, prefiro mandar fazer com quem já tem mais habilidade. Assim, não perco material por erro de projeto, pois cosplay de armadura, além do tamanho, precisa ter proporção ao corpo, para que ela não fique muito grande ou muito pequena em relação ao seu corpo.

E depois dos problemas, surgem as coisas boas. Como foi sair pro evento e fazer cosplay?

Eu diria que os "problemas" continuam, como a vergonha (risos), mas isso faz parte. Se você vai fazer cosplay, já tem que ter em mente que muitas pessoas irão olhar pra você. Na primeira vez, eu não diria vergonha, diria que fiquei mais receoso, mas os colegas acharam legal o cosplay. Já no segundo evento, foi bem mais tranquilo, já tinha passado essa sensação de receio. De lá pra cá, foram vários eventos. Gosto muito do público tirar fotos, perguntar sobre o cosplay, de como ele foi feito, conversar sobre o personagem, sobre o anime. Conhecer pessoas novas que também fazem cosplay (conhecer novas pessoas, né).

Nesse conceito de fazer amizades e conhecer pessoas, já surgiram grandes amigos ou grandes rivais?

Já surgiram grandes amigos com certeza, pena que todos eles moram na Grande SP. Existem dois grupos de cosplay de CDZ, A Star of Destiny e a Cosmix. Gosto de ficar com eles nos eventos. Inclusive, não existe rivalidade entre os grupos por fazerem cosplay de CDZ, pelo contrário, até agora os cosplayers de CDZ que já conheci são unidos.

Você citou mais cedo sobre os eventos deixarem de incluir a cultura oriental em suas programações, ficando claro que você sente falta disso. Atualmente, você acha que os eventos estão dando o devido respeito à cultura otaku/pop em

si ou estão apenas buscando lucrar com isso?

Atualmente, a maioria dos eventos estão voltados para YouTubers. Fora que vários eventos que têm o nome de anime não são mais eventos de anime como antigamente. Para atingir maior quantidade de público diversificado, incluiu vários outros assuntos. E, com isso, o lado cultural japonês foi deixado de lado. Em alguns eventos, a atração principal não é mais uma banda ou um dublador, como era antigamente, mas sim um YouTuber, que não acrescenta em nada ao evento. Exceto pelo público que vai só pra vê-lo. Poderiam trazer ao menos YouTubers que falassem sobre animes e mangás, mas nem isso. Trazem YouTuber que o público quer.

E sobre os cosplayers da "nova geração"?

De uns anos pra cá, está muito mais fácil fazer cosplay. As redes sociais ajudam muito quem quer se tornar um cosmaker. Vários cosmakers postam no Face ou no YouTube tutoriais de confecção. Também é interessante falar que cosplay é uma das poucas atrações que existem desde a época dos primeiros eventos. E cosplay também foi evoluindo.

Puppi, na sua perspectiva, você acha que o cosplayer hoje (no Brasil) é mais competitivo ou procura apenas diversão?

Hoje os cosplayers mais competitivos estão em evidência, mas sempre haverá os que fazem pra competir e os que fazem por diversão. Os eventos é que aperfeiçoaram seus concursos, oferecendo bons prêmios.

Ainda em relação ao cosplay, os eventos estão dando o merecido valor aos cosplayers?

Poucas e raras exceções. Vários eventos ainda só oferecem um banheiro para se trocar. Infelizmente, isso acaba afastando cosplayers mais elaborados. Por exemplo, no meu caso, preciso de um local para colocar as partes da armadura, e num banheiro comum praticamente não dá pra fazer. Além disso, imagine vários cosplayers se trocando no mesmo lugar apertado!

Você acha que os eventos deveriam então pegar esse dinheiro que ganham nas vendas de ingresso e investir melhor nas próximas edições?

Com certeza, mas isso só vai ocorrer quando os organizadores perceberem que cosplayer também é uma atração do evento, que além de pagar o ingresso, não cobra cachê, diferentemente de Youtubers. E um evento que dá uma ótima infraestrutura para o cosplayer, acabará atraindo mais cosplayers e elevando o nível dos cosplayers presentes. Uma pessoa que tem um cosplay muito bem feito e elaborado não irá querer se trocar num banheiro, mas se tal pessoa sabe que o evento X oferece estrutura, ele irá com seu cosplay.

Como foi sua entrada na ANMTV e como foi, junto ao nosso Dj Nobunaga, conhecer a banda Gaijin Sentai?

Eu não lembro bem como acabei entrando no site, mas eu era leitor do site e acabei virando colunista. Escrevia matérias sobre animes na TV, tanto aberta quanto fechada, numa época em que a concorrência entre as emissoras que exibiam era acirrada. Existia o bloco Invasão Animê, na Fox Kids, onde começavam às 17h e passavam anime até as 21h30. Eu escrevia sobre as exposições, os horários. Depois, a febre passou, eu entrei na faculdade e acabei me afastando do site, mas não do pessoal que mantém o site no ar. "Retornei" ao site pra suprir uma necessidade, que era cobrir os eventos em São Paulo, e comecei indo cobrir a gravação do programa Estúdio PlayTV, que fez, pela primeira vez, um programa dedicado aos anisongs com a banda Gaijin Sentai.

Wellington obrigado por conceder essa entrevista pra Blast. Para finalizar, teria algum recado pra dar para os seus fãs e amigos?

Foi um prazer dar essa entrevista com vocês. Lembro que conheci o Nobu lá na nossa visita à gravação do programa com a Gaijin. Não deixem de visitar o site Anime, Mangá e TV, e quem quiser conversar comigo, é só me chamar no face, lembrando que além de cosplayer, tenho alguns produtos à venda na página Sebo Animes no Facebook.

# ESCOLHA SEU NICK... E AGORA?



**N**a escola, na família, no trabalho, em documentos, somos identificados por nossos nomes e sobrenomes. Mas, em momentos menos formais, independente do local ou por quem somos chamados, surgem os apelidos. Alguns carinhosos, outros humilhantes, e alguns até mais convenientes.

Mas e quando nós mesmos queremos adotar um apelido (nickname, ou simplesmente nick)? Essa necessidade pode se dar por vários motivos. Na maioria das vezes, uma identificação em sites ou jogos de todas as naturezas; substituir o próprio nome que não agrada também pode ser um dos motivos entre tantos outros que existem.

Vou dar algumas dicas de como você pode criar um nick, já que essa escolha não é tão fácil. Isso quando existem opções para tal, pois há pessoas que nem isso têm. Para auxiliar, fiz uma pesquisa com a equipe da Rádio Blast! para saber tudo sobre a escolha dos nicks de cada um. A partir disso, consegui selecionar várias maneiras de elaborar seu apelido de forma que ele combine com você.

Como resultado da pesquisa, levantei 14 técnicas utilizadas, as quais separei em 5 grupos, cada um representando o que é levado mais em conta para esta árdua tarefa.

## GRUPO A Profundidade

**G**rupe que representa as técnicas que demandam um maior cuidado para criar um nick. Aqui listamos os seguintes métodos:

### 1. Significado

O nome escolhido para nos representar deve ter uma gênese, uma história ou etimologia que indique algo interessante para o seu portador. Geralmente, não é óbvio, mas pesquisando, descobre-se um mundo inteiro por trás de algumas letrinhas.

Pesquisar palavras com origem em outros países, ou idiomas antigos, até mesmo históricos, facilita a carga de informação que ele traz consigo.

### 2. Identificação com algum personagem

Procurar por nomes utilizados por algum personagem que lembre muito você é uma boa opção para escolher um nick. Se for um personagem relativamente famoso, quem o conhecer provavelmente fará ligação entre você,

seu nick e o próprio personagem. Mas, mesmo não sendo, o significado dele existirá mesmo assim, e a carga de conteúdo será bem relevante. Nomes de personagens de animes, games, filmes, séries, quadrinhos, figuras históricas, personalidades da atualidade são alguns exemplos das muitas fontes onde podemos pesquisar alguém que nos lembre em algum sentido.

### 3. Homenagem

Essa terceira técnica não tem muito a ver com o nome escolhido em si, também nem tanto com identificação com algum personagem. O que é levado em conta é apenas algo que nos agrada, que gostamos ou admiramos. Então, usa-se alguma referência que pertença a este meio que buscamos trazer para nós através de um nick. A referência pode vir desde o nome do personagem de uma série, seja ele protagonista, coadjuvante ou um mero figurante que faça uma pequena participação irrelevante, mas que, ao se escavar de onde veio, o nick trará a lembrança daquele anime, game, banda etc.

É interessante ressaltar que as palavras trazidas como referência não necessariamente precisam ser nomes de alguém. Muitas vezes, traz-se nomes de ataques, magias, habilidades, guildas de games online, grupos de vilões, times, armas, instrumentos em geral, cidades, entre outros.

## GRUPO B Sorte! Ou não...

**N**este grupo, temos os nicks que, ao contrário do Grupo A, onde vamos atrás do apelido, ele vem até nós.

Isso não quer dizer que o tenhamos escolhido, mas que simplesmente aceitamos, pois, de uma forma ou de outra, ele acaba nos representando muito bem.

### 4. Batismo

Aqui não tem muito o que explicar. Quem nunca foi chamado por algum apelido pelos amigos da escola ou pelos familiares? Simplesmente alguém traça alguma referência, ou tira algo da cabeça sem sentido algum, e joga em cima de nós. A fixação acontece quando, naturalmente, mais pessoas passam a nos chamar por ele.

### 5. Circunstâncias

Neste quinto caso, o nick não vem tão fácil como no batismo. Na verdade, ele é como uma invocação, precisamos dele ou o criamos emergencialmente,

devido às circunstâncias. Geralmente, surge de algum acontecimento, a idéia surge do nada e nem sempre vem de nós.

Alguns acontecimentos que podem exemplificar: nome de um personagem em um RPG ou em uma peça teatral, uma topada, ou até mesmo uma vergonha passada pode fazer você ser lembrado por um nome que remeta a este fato, como o local onde se deu ou até o nome científico da rocha em que tropeçou.

### 6. Acaso

Acontece em momentos de necessidade de se ter um nick. Mas a busca por ele é o menor dos esforços, já que uma lembrança pode definir a sua escolha. Geralmente, a necessidade existe, mas não é suprida na hora. O tempo vai passando e, ao assistir algum filme, jogar, ou até ouvir alguma palavra, acontece aquele estalo e, no mesmo instante, você define o apelido. Assistir a um anime e perceber um nome que te chame atenção no momento, ou algum personagem que, superficialmente, possa te lembrar, seja na aparência ou na roupa, ou só algo que te chame atenção ou um nome que te agrade, são exemplos de escolha de nick ao acaso.

## GRUPO C Simplicidade

**A**qui, temos as técnicas baseadas na "tentativa e erro". São formas simplórias de se criar um nick, independente se vai ser algo novo ou se vai acabar ficando igual a algum nome ou palavra já existente, mesmo que de forma não proposital.

### 7. Abreviações

Uma das formas mais simplórias de se criar um nick. Pegar um nome, até mesmo o seu próprio, e encurtar, já pode trazer um resultado interessante. Mesmo que saia muito básico, às vezes, o menos é mais. Mas se você quer algo mais elaborado utilizando esta simples técnica, basta pensar em palavras ou nomes mais complexos para ir retirando as letras até sair algo que te agrade.

### 8. Próprio nome

Não tem mistério. Também não é algo de outro mundo, já que esse grupo só traz técnicas simples. Algumas pessoas possuem em sua identidade um nome ou sobrenome que mais parece um nick do que qualquer outra coisa. Alguns são interessantes que chega a ser um livramento de qualquer preocupação em buscar apelidos pelo resto da vida.

Algumas pessoas possuem nomes diferentes, ou que já se originaram do resultado da aplicação de técnicas como as dos Grupos A e B. É como ter nicks fazendo parte de seu próprio nome.

## 9. Fusão

Assim como em Dragon Ball, a fusão de dois personagens cria um terceiro com novo nome com pedaços dos nomes dos originais antes da fusão. Da mesma forma se dá na criação de um nick, a diferença é que você precisa apenas unir dois ou mais nomes completos, ou parte deles, para criar o apelido perfeito. Uma brincadeira com palavras, nomes de personagens, até mesmo com seu próprio nome real, são exemplos de como utilizar esta técnica. O segredo é misturar tudo até sair algo bom.

## GRUPO D Validação

**E**ste grupo tem esse nome porque, mais do que estratégia para elaborar um nick, ele traça pré-requisitos que façam os nicks já elaborados serem realmente escolhidos ou não.

Essa técnica não costuma demorar, o resultado do teste é bem rápido, ou você gosta e o aceita, ou se desagrada e passa para a próxima opção.

## 10. Sonoridade

Aqui o que interessa é como fica o seu nick ao ser falado, ou até mesmo lido ou escrito. A preocupação é com o exterior, não importa o que signifique. Um palavrão, uma saudação nazista ou até mesmo uma palavra que, segundo alguma crença, amaldiçoa você mesmo poderia ser escolhido, desde que seja legal de falar e ouvir.

Muitas vezes, usam-se palavras em outros idiomas, geralmente o inglês ou japonês, por exemplo. Não precisa se importar tanto com a lógica nem com o sentido, desde que fique legal.

## 11. Zoeira

Alguns nicks parecem ser bem escandalosos. Outros te fazem rir por parecerem bem ridículos. Mas a intenção é realmente essa, buscar um apelido que faça referência a uma parte íntima do corpo, ou a algo nojento, até uma humilhação pode ser a escolha definitiva para muita gente. Nesses casos, a referência do apelido não está no que ele significa literalmente, mas mesmo que seja, a principal representação dele é a esperteza ou bom humor da pessoa no momento em que ele foi adquirido.

Palavras em japonês que, traduzidas, parecem com outras que tenham significado vulgar ou engraçado, ou até um apelido medonho que alguém tenha recebido dos amigos, encaixam-se muito bem nesse caso.

## 12. Assimilação

Neste caso, são analisadas palavras que possam ter a ver com você mesmo ou com algo que goste. Às vezes, só em poder ser comparada a alguma outra coisa, seja outra palavra qualquer ou o nome de alguém, de uma cidade ou personagem, já basta para que esta palavra seja escolhida. Outra possibilidade é apenas a tradução direta desta para o seu idioma, ou o contrário, escolhendo uma palavra que você gostaria de usar como nick (que não ficaria bem em seu idioma) e simplesmente traduzindo para não ficar tão óbvio.

Palavras simples que façam apenas referência a uma característica sua, como cor da pele, estilo de cabelo, cor preferida, ou até de algo que você goste ou deteste, representam a assimilação do seu nick com esses quesitos levantados.

## 13. Unicidade

Uma das maiores dificuldades enfrentadas por quem consegue escolher o nick perfeito é ter a sorte de ele ser único. Esse problema é muito constante em contas criadas em serviços na internet, sejam e-mails, jogos online, usuários em sites diversos, entre outros.

É muito difícil ter um apelido que seja somente seu. Na verdade, se ele for muito bom, mesmo que inicialmente ele seja único, é muito provável que outras pessoas o vejam, gostem dele e o copiem para si. Então, o que podemos fazer é tentar ser o primeiro. Para isso, devemos ser originais.

A indicação é fugir do comum, pois muitas pessoas não costumam pensar tanto em um nick. Então, às vezes, os mais elaborados já foram pegos por quem busca muito e os mais básicos por aqueles que foram pelo caminho mais fácil. Aqui não tem muito o que ensinar, somente pesquisar, fugir, fazer as verificações de criação de conta de usuário e, se estiver sendo usado, nada de colocar número e underlines, isso não fará com que seu apelido seja único, mas sim um genérico do original. Fuja do senso comum, procure um idioma não tão buscado no meio em que você está inserido com seu nick, como espanhol, tupi-guaraní, africano. Se os nomes mais utilizados são de personagens protagonistas, busque os dos figurantes. Se todo mundo gosta de Hunter X hunter, escolha uma referência de Fairy Tail.

## GRUPO E É o jeito!

**N**este último grupo, caem todos os casos de insucesso. Ou seja, só tem tu, vai tu mesmo. É aquele caso onde você aceita porque é o que tem, já que não pode ter o que quer, vai com o que pode ter.

## 14. Adaptação

Esse método pode ser aplicado após qualquer uma das técnicas já citadas. Se você não conseguiu o nick que queria, seja por não ter sido o perfeito, ou por ele não ser único, ou simplesmente por já estar sendo usado em algum serviço que não permita duplicações, o que te resta é adaptar o apelido para um outro parecido. Lembrando que estamos descartando os casos de inserção de underlines, pontos, números etc. Cortar parte do nome, ou adicionar letras ou sílabas, traduzi-lo para outro idioma, buscar um sinônimo, são técnicas que podem resultar em uma adaptação do seu nick a um outro que também seja do seu agrado. Se tiver sorte, até melhor do que a primeira opção.

Seja qual for a técnica escolhida, é interessante pensar muito bem no seu nickname, pois ele vai te representar no meio onde você utilizá-lo, e é muito importante que você se agrade dele. Pois, já que não podemos escolher nosso nome ao nascermos, pelo menos isso a gente tem que fazer direito.

## BA DUM TSSS!

**ASHLLAN:** Las Noches, por que você escolheu esse nick?

**LAS NOCHES:** Debido a que estoy muy hermoso. \*rosto de galan\*

**ASHLLAN:** Galan?

**LAS NOCHES:** Sí, mi amigo!

**ASHLLAN:** Las Noches, já pensou em usar um espelho?



**E**m uma época bem chuvosa e tempestuosa, no distrito de Toyota, em um apartamento no centro, vivia um casal que estava muito feliz, pois seu casamento estava bem próximo. Os dias foram passando e a ansiedade tomava conta da noiva cada vez mais.

E então o tão aguardado dia chegou. Ela se arrumou, penteou seu cabelo e vestiu seu lindo vestido de noiva. Ao se olhar no espelho, ela desejou tudo de bom para si e seu casamento. Agora só faltava o seu carro. Uma hora, duas horas. Ela começou a ficar impaciente. Então, em uma súbita decisão, decidiu sair correndo pela rua até a igreja. "Não é tão longe", ela pensou, "Só três quarteirões, não é longe". Mas era noite e ela não conseguia enxergar muito bem devido ao seu véu. Ela não pôde desviar do carro que vinha em sua direção, então somente se deixou levar pelo impacto e sensação de leveza do momento.

Alguns dias depois, o noivo, devastado por ter perdido seu grande amor, voltou para o apartamento onde os dois viviam. Ele trouxe uma foto muito bonita que tinha de sua noiva e colocou no altar, fez uma prece e foi dormir. No dia seguinte, após voltar do serviço, estava em seu apartamento tomando uma cerveja e olhando a foto de sua noiva, pensando que a veria em algum outro momento de suas vidas. Desistindo de ficar acordado, foi deitar.

Naquele momento, entre o sonho e a realidade, ele escutou bem no fundo de sua mente, **clack, clack, clack, clack**. Ele abriu os olhos. **Clack, clack, clack**. Ele olhou ao redor, acendeu a luz de seu quarto e prestou atenção. Nada. Sua respiração tomava conta do quarto. Foi ao banheiro, lavou o rosto, tentando se acalmar. Voltou ao quarto, deitou e tentou buscar o sono que lhe havia sido roubado.

Pouco mais das 3 da manhã acordou novamente. **Clack, clack, clack**. Ficou em silêncio. **Clack, clack, clack**. Silenciosamente, foi até a sala, usando apenas a luz do seu celular para iluminar seu caminho. O som foi ficando mais alto. **Clack, clack, clack**. O som parou em frente à sua porta. Ele se aproximou da porta. Nada. Nenhum som. Quando ele estava para respirar fundo, o som alto de alguém correndo

no corredor o assustou. Abriu a porta, esperando ver alguma das crianças dos apartamentos vizinhos ou até mesmo alguém voltando tarde do trabalho. Não viu nada além do breu da noite. Voltou para dentro e fechou a porta, trancando-a.

No dia seguinte, enquanto passava por seus vizinhos, escutou um deles comentar algo que o intrigou muito. "Você ouviu ontem à noite?," perguntou um deles. "Sim, era como se alguém estivesse correndo, muito apressado". Ele ia perguntar do que se tratava, mas desistiu. Achou que seria inapropriado falar que tinha escutado algo parecido. Seguiu seu caminho, entrou em seu apartamento e fez suas tarefas como sempre fazia. Deixou um pequeno doce bem decorado no altar de sua noiva e foi dormir.

**Clack, clack, clack, clack**. Novamente o som o acordou. Seguiu para a sala. Dessa noite não passaria. Quem quer que fosse, ele passaria um sermão por estar atrapalhando o seu sono e o dos demais vizinhos. O som parou novamente em frente à sua porta. Ele abriu e viu algo branco, esvoaçante, disparar e sumir. Ficou parado. Nenhum músculo do seu corpo mexia ou respondia. Escutou uma respiração profunda. Lentamente, virou e viu uma pessoa, com um vestido longo, branco, vindo em sua direção. Sua perna direita parecia quebrada, o osso saindo do lugar. Tentou abrir a porta de sua casa, mas não conseguiu. A pessoa se aproximava. Ele rezou intimamente, fechando os olhos. Quando os abriu novamente, a pessoa tinha sumido. Soltou um enorme suspiro, colocou a mão sobre o peito tentando se acalmar. Quando virou para abrir a porta, deu de cara com sua noiva, não do jeito que ela era, mas sim a pessoa que ele foi identificar no necrotério. Sua face rasgada pelo impacto, perna quebrada, cortes profundos e roxos. Ela sorriu para ele e com uma voz gutural disse "Anata... Okaeri".

Alguns moradores do prédio dizem que nunca mais viram o noivo novamente. Ele sumiu completamente. Outros dizem que seu vulto pode ser visto junto com a noiva, andando pelos corredores após as 3 da manhã. Mas sempre que escutam um 'clack' vindo do corredor, ninguém se atreve a abrir a portar.



# RPG

UM JOGO ONDE  
VOCÊ PODE SER  
QUEM VOCÊ QUISER



No especial de 10 anos da Rádio Blast, também vamos falar sobre RPG em uma matéria especial produzida pelo DJ Mestre dos Magos e sua equipe da RPG Mestre Magos. Nossa matéria é para aqueles que já conseguem solar uma dungeon e querem melhorar sua aventura ou para quem está interessado em começar a jogar RPG e desbravar esse mundo cheio de aventuras.

O mundo dos RPGs não é simplesmente o sistema que você cria ou resolve escolher, nem o ambiente que escolheu participar, como época ou localidade, mas também "Quem você é?". O que parece ser o último detalhe nas partidas é a criação de seu personagem, escolha de raça e classe e, mais lá no finalzinho, a Lore, história de seu personagem. Mas, como diriam nossos amigos do Vampiro A Máscara (Sistema de RPG), a Lore não é simplesmente você colocando seu personagem no mundo e começando a jogar. Quem é mais chegado nos games eletrônicos, vai entender que uma boa história de personagem é essencial. Um exemplo disso é Final Fantasy, onde vemos que cada personagem tem uma história cativante por trás. O mesmo acontece em outros, como Dragon Age, The Wither, Diablo etc. O diferencial dos RPGs de mesa é que eles te dão a liberdade de criar essa história.

Alguns mestres de mesa podem ser chatos e limitar as suas histórias a lugares, tempo e até mesmo feitos, mas não se preocupe, meu caro jogador. Pense no que você gostaria que seu personagem já tivesse feito, sua imaginação é o limite, seja um campeão, um camponês, um reencarnado, um aprendiz ou até mesmo um zé ninguém. Sua história irá interferir na maneira como você age, na sua personalidade ou comportamento, e isso inclui seu posicionamento em relação aos NPCs (Personagens não Jogáveis) que aparecerem em seu caminho. Seu passado também pode ser usado como prosseguimento de suas partidas, caso seja uma boa história ou seja bem trabalhada, ou até mesmo uma história incompleta que o mestre de mesa pode fazer você e sua equipe darem continuidade, dando sempre um toque mais animador em você mesmo. Acredite, sei o que estou falando.

Lembra quando disse que sua imaginação é o limite? Então, é exatamente isso!

Você pode desenvolver seu personagem não necessariamente do zero, mas de pontos que você gostaria que fossem bons. Para informação de todos presentes, devo falar que só porque começou um RPG não quer dizer que seu personagem é baixo nível, você poderia muito bem ser alguém de alto level, com muito recurso e poder, mas para prosseguir de forma coerente, você deve ajustar sua história ao início da partida. Por exemplo: você era um grande imperador, mas após inúmeras disputas, você caiu e foi perdendo poder até chegar no nível baixo que seria o normal do início das jornadas.

Temas são ilimitados, até mesmo reencarnação é válido. Você só precisa se limitar a uma única coisinha simples, não adianta você criar um personagem incrível se não sabe interpretá-lo, seja você mesmo.



## COMO O RPG INFLUENCIOU A CULTURA NERD E POP

O RPG foi um enorme marco em jogos de tabuleiro. O seu diferencial é a interpretação de papéis, muito conhecido na cultura pop, nerd e geek, por assim dizer. É a verdadeira ascensão em criações de mundos e boa parte das histórias criadas pelos Mestres têm referências em diversas áreas, como filmes, quadrinhos, livros etc. O diferencial dele é a questão de quem Mestra. Um mestre de RPG tem o intuito de guiar seus jogadores a realizarem seus feitos em uma história feita por ele, e isso muda muito de mestre para mestre e do modo como ele conta a história de sua aventura, o que chamou mais atenção ainda de quem gostava de jogos de mesa, como um desafio a mais a seguir porque teria alguém falando as situações, não teria elas prontas como acontece nos jogos de tabuleiro.

O RPG surgiu inicialmente em 1971 e, na história por trás dele, estão os criadores do Dungeons & Dragons, Gary Gygax e Dave Arneson. A ideia inicial foi concebida em um jogo de tabuleiro de guerra, onde eles discutiram, em certa jogatina, sobre como um ia invadir a base do outro. A situação foi se agravando cada vez mais quando eles jogavam. Pouco tempo depois, eles tiveram todo o planejamento de lançar um boardgame que permitisse a interpretação de papéis, daí vem a sigla RPG, que significa Rolling Play Game, que em sua tradução literal é "jogo de interpretação de papéis". E era realmente isso, você construa um personagem e tinha que incorporá-lo.



Algumas tentativas de colocar seu jogo no mercado fracassaram até chegarem à primeira versão de D&D. Após o lançamento oficial do jogo, ele foi se tornando viral em comunidades nerds daquela época. Quem não ia querer ser um herói medieval com a liberdade de criar mundos e fantasias com aquilo? Com isso, a cultura nerd da época cresceu mais ainda e o D20, que era um dos dados necessário para a jogatina, virou um símbolo fixo do RPG de mesa.

## No Brasil

O primeiro RPG lançado foi o GURPS, em 1991, mas antes dessa época já existiam jogadores de RPG, também conhecidos como "Geração Xerox", pois usavam cópias das páginas originais em inglês para jogar D&D, tudo de forma impressa. Para muitos, a influência veio do desenho Dungeons & Dragons, que

aqui no Brasil ficou conhecido pelo nome de Caverna do Dragão. E finalmente, em 1992, é lançado Classic Dungeon e Dragon e, em 1995, Advanced Dungeons & Dragons no Brasil, onde tomaram uma grande força e até hoje são conhecidos.

Aqui no Brasil, temos muitos sistemas de RPG. Preparamos uma lista com os mais famosos no nosso país:



### Mutantes e Malfeitores

Mutantes e Malfeitores, também chamado de M&M, traz a experiência de você vivenciar um superherói em sua mesa de RPG. O intuito do jogo é você ser um superherói e combater as forças das mal, criadas pelo Mestre. Simples e divertido de jogar, ele é o RPG que vai trazer mais emoção e estratégia a sua mesa, porque não adianta ser um superherói se não souber de que forma usar seus poderes para o bem e salvar as pessoas.

### Vampiro

É um cenário de RPG de horror pessoal, baseado no sistema Storyteller e centrado nos vampiros em um mundo Punk-gótico. Muito divertido, a ponto de não saber quais os movimentos do mestre, o que ele guardou para aventura, chegando a ter um clima tenso e pesado em algumas partidas.

### Call of Cthulhu

É um RPG de contos de horror ficcional baseados no livro de H.P. Lovecraft. Call Of Cthulhu é um RPG que mexe com o mental do jogador, levando o personagem à quase loucura extrema ao decorrer da história. Origina-se nos anos 20, criando mais tensão aos jogadores por não ter vias mais tecnológicas.

### GURPS

O GURPS em si não é um sistema e sim uma base de regras para criar sistemas de RPG, ele ficou muito famoso por ser muito fluido, podendo criar mais de mil histórias e temas. Ele é bastante utilizado e recomendado para quem quer iniciar no mundo de RPGs.



### BA DUM TSSS!

**LAS NOCHES:** Ash, já que estamos nessa vibe de RPG, eu narro uma partida pra você.

**ASHLLAN:** Vala, eu quero! Narra aí então.

**LAS NOCHES:** Um belo dia, um príncipe chegou em seu cavalo branco, escalou a torre e disse:

**LAS NOCHES:** "Você quer casar comigo?"

**LAS NOCHES:** Ela respondeu que não, e ele viveu feliz para sempre.

\*Las Noches saindo e Ashllan com cara de que entendeu nada\*



# Dicas para quem quiser começar jogar RPG

**A**ntes de começar a jogar, você precisa entender o que é RPG de mesa. Trata-se de um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras pré-determinado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

Simplificando, RPG de mesa é uma aventura que pode se passar em qualquer época ou era, onde você irá representar um aventureiro que terá um papel a cumprir e, neste papel, você escolhe o que quer conforme sua ficha. Mas calma, ainda chegaremos a explicar mais sobre fichas.

O RPG de mesa é simples, e para

começar a jogar, você precisa saber que irá interpretar alguém, seja um guerreiro forte e que não pense muito ou um grande mago que usa várias estratégias para lutar, que pensa muito antes de fazer qualquer ação, ou um policial que tem algum medo ou ainda um adolescente que se descobre com um dom que o coloca em risco e precisa de ajuda e deseja ajudar os outros.

No RPG, existe uma única limitação, sua imaginação e como você quer se aprofundar e se divertir. Você pode apenas falar em terceira pessoa ou realmente agir como se fosse você ali na situação que se encontra na mesa. Vamos passar alguns tópicos que poderão ajudar você a entender se quiser jogar RPG de mesa:

-Decida em qual era você gosta mais, se curte filmes e histórias medievais ou futurísticas

-Tente ver que tipo de personagem você gosta, tente ver as características dele, o modo como ele age com todos a sua volta.

Após ter uma ideia de como fazer o seu personagem, ou de como quer que ele seja, busque a "mesa".

Existem vários modos de se jogar, com presença, na casa de alguém ou em algum lugar, em fóruns ou até mesmo via aplicativos ou redes sociais.

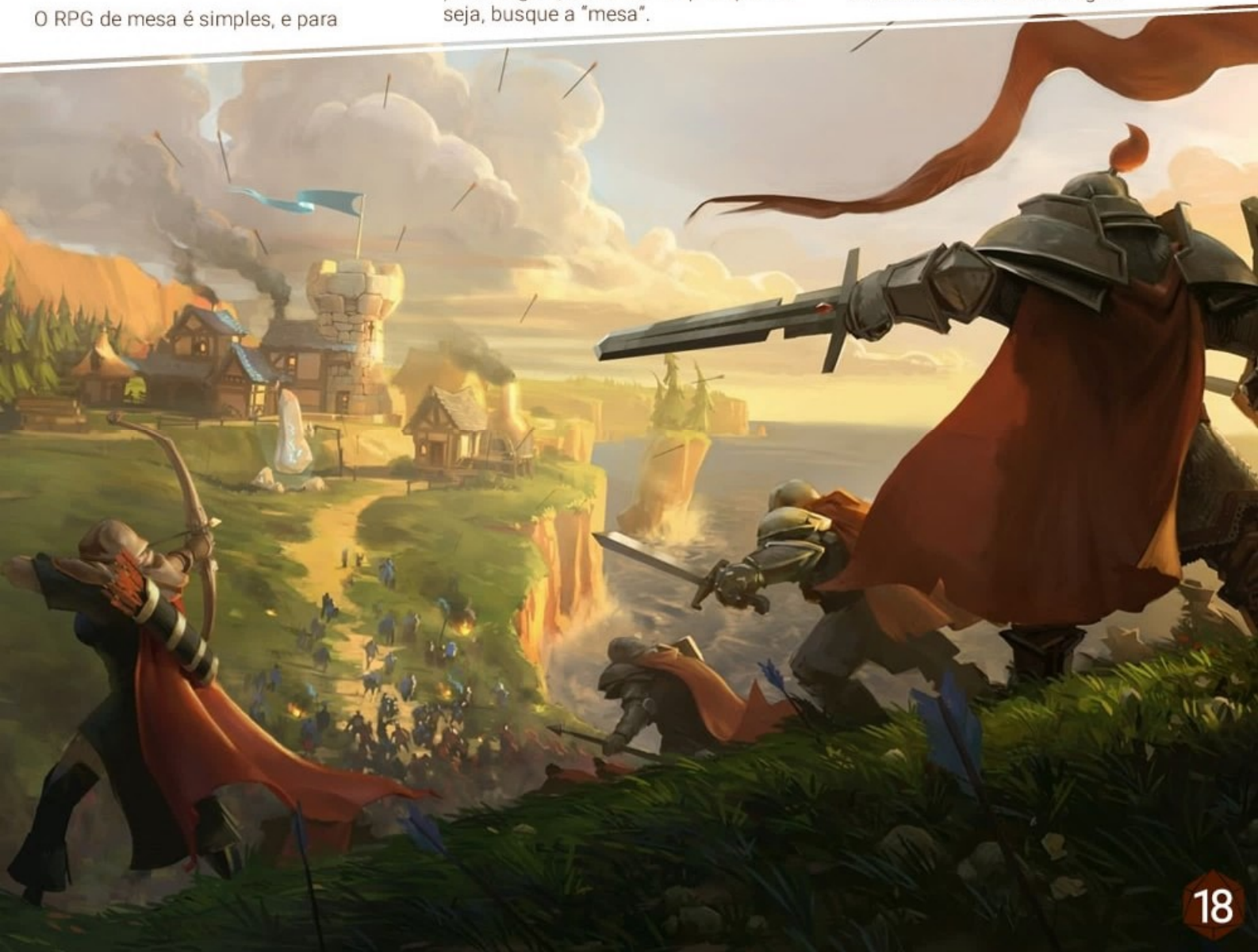
Depois de conseguir encontrar a mesa para jogar, basta ler o básico sobre o sistema que irá jogar e marcar os dias para iniciar sua aventura.

Na página do facebook R.P.G Mestre dos Magos, ajudamos quem quer começar a jogar, quem está jogando e quem está com alguma dúvida, qualquer que seja a questão. Ajudamos para ver crescer ainda mais o RPG de mesa.

**RPG**  
Mestre dos  
**MAGOS**



Para mais dicas e conteúdos inspiradores, conheça nossa página e site R.P.G Mestre Dos Magos.



## UCHIHA SASUKE



**B**om, a minha tarefa não é das mais fáceis. Eu tenho que admitir que não é de fato muita gente que vai concordar com minha próxima frase, mas aqui vai ela: Uchiha Sasuke é muito melhor que Uchiha Itachi. Bom, claro que Sasuke com toda certeza é um dos personagens mais odiados pelos fãs de Naruto, mais criticado e, com toda certeza, considerado inferior ao seu irmão Uchiha Itachi. No entanto, tais assertivas não são verdadeiras. E vou provar para você, segue aí...

### 1. Poder – Vingança – Amigos (hein?)

É fato que Sasuke procurou o poder e o aperfeiçoamento por caminhos tortuosos e isso fez com que Naruto e Sakura se sentissem culpados pela perda do companheiro. No entanto, eu questiono, em que momento

Sasuke pediu para que eles o procurassem e para que o levassem de volta à Vila da Folha?

Sasuke conheceu o amor de uma família para depois perdê-la para o irmão que, supostamente cumprindo ordens, matou todos e deixou apenas um sobrevivente: Sasuke.

É preciso acrescentar que, a princípio, a força motriz dos avanços de Naruto em se aperfeiçoar para alcançar seus desejos foi Sasuke, que com sua determinação inspirou seus companheiros a buscarem melhorar, e tal fato fica realmente bem entendido no final da temporada de Naruto e antes de começar a fase Naruto Shippuden. Assim, mesmo procurando poder de forma um pouco torta, mesmo tendo como maior objetivo de vida matar uma pessoa, ainda assim, Sasuke foi inspiração para seus amigos. Foi ele quem primeiro reconheceu Naruto como uma pessoa forte e foi o primeiro, com toda certeza, a mostrar para Naruto o quanto uma família é importante. Não se pode esquecer ainda que ele foi a maior paixão de Sakura, que a motivou a se tornar mais forte, mais decidida e muito mais independente dos

amigos, tudo porque sabia que para ter aquele que amava teria que se superar.

### 2. Diferença entre Irmãos

Outra questão é que Sasuke, diferente do irmão, que era um prodígio, teve que aprender a evoluir e a procurar meios para evoluir. Ele não desenvolveu técnicas por ser um gênio (o que de fato ele é), mas por ser esforçado, por ser determinado, por acreditar que era possível alcançar seus objetivos.

É fato que Sasuke é mais inteligente que Itachi e muito mais desenvolvido que o irmão. Itachi limitou-se a desenvolver algumas excelentes técnicas, que ao final foram devidamente aperfeiçoadas pelo irmão, mas o fato é que os dois tendo as mesmas oportunidades, distanciaram-se e Sasuke foi, com toda certeza, quem mais se destacou.

### 3. Técnicas especiais

Sasuke possui características únicas: Mangekyo Sharingan Eterno, que lhe dá maiores vantagens contra seus adversários; Susanoo, uma figura de um guerreiro que aos poucos foi se completando, até surgir com armadura e armas; Rinnegan. Tais habilidades se concentram em um único portador, que com inteligência os controla com eficiência.

### 4. Superação

Pode-se dizer que Sasuke se fez de vítima e que se sente um coitado por ter perdido a família, enquanto Naruto é expansivo e procura novos laços, mas a verdade é que ele é um dos personagens que mais evolui, assim como Naruto.

Tanto que muitas vezes é elogiado por seus inimigos em decorrência das suas habilidades. Sem dizer que somente Sasuke pode lutar contra Naruto em pé de igualdade. Mas um diferencial entre os dois é que Naruto sempre foi mais lento para aprender, enquanto Sasuke sempre foi inteligente.

Assim, muito embora seu irmão seja cheio de mistérios e histórias arrepiantes, Sasuke se mostrou mais determinado em seus ideais, mostrou seu valor e suas capacidades através do desenvolvimento de suas habilidades e, principalmente, cumpriu com seu destino junto a Naruto, tornando-se um dos maiores protetores da Vila da Folha.

# UCHIHA ITACHI

**É** isso aí, galerinha! Eu vim aqui para falar de uma fera que dispensa qualquer tipo de apresentações, o Supremo Senhor Pi... das galáxias, Uchiha Itachi. Simplesmente o personagem mais supremo do anime Naruto (sim, serei odiado por muitos depois disso). Assim, pessoal, contra fatos não há argumentos. O nome do animê é Naruto porque se fosse Itachi o anime teria apenas 3 episódios: 1, Itachi detona Akatsuki; 2, Itachi detona Madara/Obito/Zetsu/todos; e 3, Itachi curte férias em Cancun. Não tem nem como citar o coitado do Orochimaru ou do Kabuto. Bora lá?

## 1. Amor à Vila e ao Irmão (como assim amor à vila?)

Então, galera, como começa a ser narrado no mangá 400, Uchiha Madara (Obito) conta a verdadeira história de Itachi e do porquê de ele ter devastado o clã. Os membros do Clã Uchiha colocaram Itachi como espião na ANBU, mas ele se tornou um "agente duplo", espionando o Clã Uchiha para Konoha ao invés do contrário.

Ao presenciar a terceira grande guerra ninja, com 4 anos, viu coisas que o abalaram muito e tudo o que ele desejava era a paz. Sabendo que uma rebelião dos Uchiha causaria problemas apenas em todo o País do fogo, o que permitiria a invasão de outras vilas e poderia trazer uma quarta grande guerra ninja, ele decidiu aceitar a missão de Konoha, que consistia em destruir todo seu clã.

Uchiha Madara, que desejava vingança contra o clã Uchiha, fez um trato com Itachi: ele conseguiria sua vingança contra os Uchihas, que o traíram quando ainda era o líder deles, e em troca ele não atacaria Konoha. Ele aceitou e os dois se prepararam. O Terceiro Hokage não concordou e tentou uma conciliação com os Uchihas, mas já era tarde demais.

O clã foi massacrado por Itachi e Madara, mas Itachi não matou seu irmão mais novo Uchiha Sasuke (o quarto melhor Uchiha, se muito o terceiro) e implorou ao Terceiro Hokage que o mantivesse longe de Danzō e não revelasse a ele que o clã planejava uma rebelião.

Depois disso, partiu da vila e mentiu para Sasuke para que ele não soubesse o que realmente aconteceu. Antes de partir, ele ameaçou Danzō, dizendo que se ele fizesse algo com Sasuke ele revelaria tudo que sabia sobre Konoha para os outros países, daí todo mundo sabe que contra Kakashi e cia a conversa seria bem diferente.

## 2. Amizade

Sim, ao contrario do que pensam por aí, Itachi teve um amigo, Uchiha Shisui. O mangá não fala muito de Shisui, porém sabe-se que foi o melhor amigo de Itachi, a ponto de entregar o próprio olho a Itachi para que ele tentasse evitar uma guerra. Shisui também era um Uchiha muito poderoso. Ele até chegou a tentar colocar o seu clã em um genjutsu, a fim de parar o Golpe de Estado que levaria à uma guerra civil. No entanto, seu plano fracassou quando Danzō roubou seu olho direito. Mas todos os valores que foram passados pelo seu melhor amigo Itachi levou consigo até o fim da vida, não medindo esforços para ver a paz, mesmo que tivesse que matar todo seu clã (detalhe).

## 3. Quantas pessoas você conhece que escaparam do Edo Tensei? E com elegância?

Quem lembra do corvo que Itachi coloca em Naruto naquele "projeto de luta" do clone de Itachi? Aquele corvo continha o olho do falecido Shisui Uchiha, que foi um dos maiores usuários de genjutsu do clã uchiha (mais um que foi melhor que o Sasuke). O seu olho possuía um genjutsu chamado "Koto Amatsukami" e, como esse genjutsu era superior ao jutsu do Kabuto, fez com que parasse o Edo Tensei.

Esse corvo, na verdade, foi colocado para que reagisse contra o Mangukyou do Sasuke (ou seja, até morto o Itachi incomoda os caras), que provavelmente iria pegar o olho do Itachi para destruir Konoha. Temendo que isso fosse acontecer, colocou o corvo no Naruto.

Por fim, todos sabemos que Itachi deixou seu pobre irmão mais novo ganhar o duelo entre os dois. Além de ter por meta principal remover o Jutsu de Orochimaru de dentro do Sasuke. Então, Itachi sacrificou a vida pelo irmão e a dignidade e a honra pela vila, ou seja, o personagem que mais teve caráter e força, sem sombra de dúvida, foi Uchiha Itachi.

