

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Batalhe em turnos contra a ameaça alienígena

FENÔMENO NO JAPÃO

Em breve você vai capturar fantasmas em Yo-Kai Watch

MONSTER HUNTER 4U

Use novas habilidades para caçar Gore Magala

ENFIM NO BRASIL!

Entrevistamos os criadores de Azure Striker Gunvolt

# Nintendo®

## World

Official  
Nintendo  
Seal

**ESPECIAL  
TÁ NA MÃO**

Descubra como os controles da Big N revolucionaram a nossa vida!

# MARIO PARTY 10

Não deixe Bowser estragar a festa!

tambor NINTENDOWORLD.COM.BR CASE

ISSN 1516-1897

00189

Nº 189

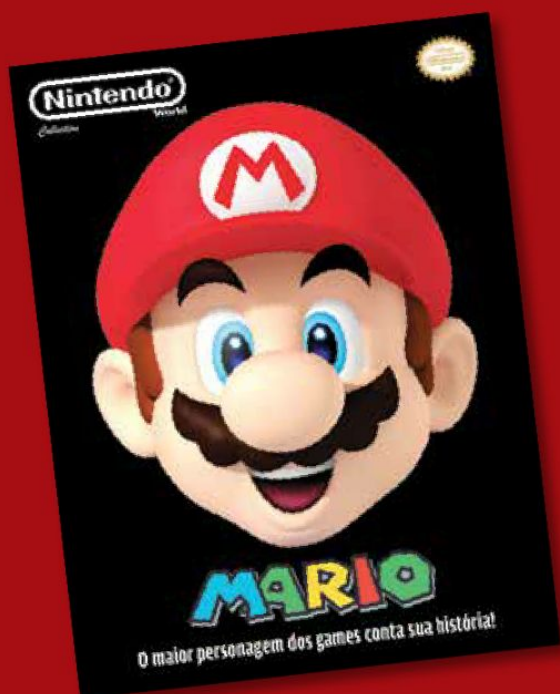
R\$ 12,90



9 771516 189008

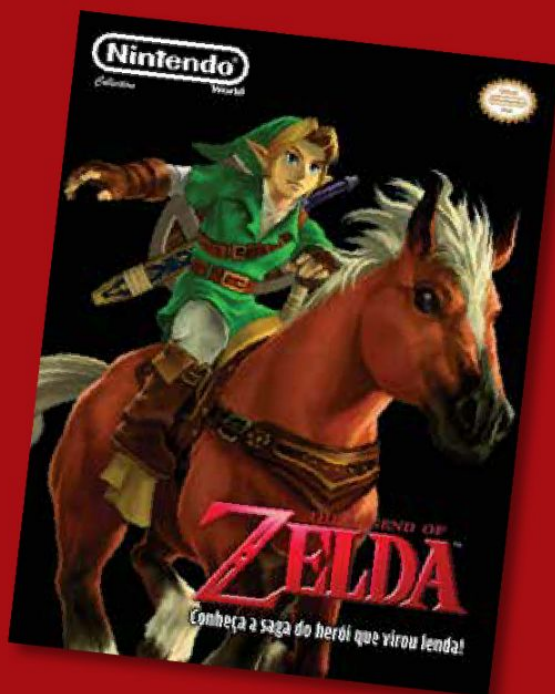


# TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



Adquira seus exemplares em  
[nintendoworld.com.br/nintendocollection](http://nintendoworld.com.br/nintendocollection)

# Com a Nintendo Collection você fica por dentro dos bastidores das maiores franquias dos games



## Confira as edições dos próximos meses

- Donkey Kong
- Portáteis inesquecíveis: do Game Boy ao Nintendo 3DS
- Kirby & Star Fox
- Luigi & Amigos do Reino do Cogumelo
- Consoles inesquecíveis: do NES ao Wii U

**Nintendo®**  
Collection World



## SUMÁRIO

### 10 - Preview

*Fossil Fighters Frontiers* (3DS) e *Lego Ninjago: Shadow of Ronin* (3DS).

### 12 - Spotlight

Gameplay do novo *Zelda* dá indícios de que aventura tem ligações com *Twilight Princess*.

### 14 - Fenômeno sobrenatural

O sucesso no Japão agora é capturar e batalhar usando fantasmas.

### 18 - Monster Hunter 4 Ultimate

Quem tem coragem de enfrentar a ira de Gore Magala?

### 22 - Mario Party 10

Agora quem faz a festa é Bowser!

### 28 - Code Name: S.T.E.A.M.

Você foi convocado por Abraham Lincoln para salvar o planeta.

### 38 - Reviews

*Ace Combat: Assault Horizon Legacy +* (3DS), *Monster Hunter 4 Ultimate* (3DS), *SpongeBob HeroPants* (3DS), *Tetris Ultimate* (3DS), *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* (3DS) e *Watch Dogs* (Wii U).

### 46 - Nintendo eShop

Batemos um papo com os produtores de *Azure Striker Gunvolt*.



### 54 - Dojo do Sakurai (parte II)

Rafael Peccioli Moreno ensinam mais paranauês das versões de *Smash Bros.* para Nintendo 3DS e Wii U.

### 58 - Nostalgia Nintendista

Reviva a história dos controles da Big N por meio de seus botões.

## EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual é o controle mais enigmático dos consoles de mesa da Big N?



### Filipe Salles



Controle que não era um controle, R.O.B. funcionava por meio de flashes de luz na tela. Curioso é o motivo pelo qual foi criado: dar aparência de brinquedo aos videogames, que não eram bem vistos no mercado americano após o Crash de 1983. Não teve vida longa, já que apenas dois títulos foram feitos para ele. Confundido com Wall-E, pelo menos serviu como personagem de *Smash Bros.*

### Juno Cecílio

Por mais bizarro que pareça, o controle em formato de bongôs que vinha junto com *Donkey Konga* era perfeito para jogos de aventura! Ou ao menos serviu como uma luva no alucinado *Jungle Beat*, game do gorilão em que a ação desenfreada deixou até Mario com inveja. Considerada a versão americana de *Taiko no Tatsujin*, me arranca suspiros a cada vez que o vejo empoeirado na estante.



### Hugo H. Pereira



A Nintendo já havia dado um passo à frente com o Wii quando introduziu o controle de movimentos com o Wii Remote. Depois deu outro com a Balance Board. O mais enigmático, entretanto, é o único que não foi pra frente, o Vitality Sensor, aquele "coiso" do Iwata de colocar no dedo. Não consigo parar de pensar de que forma nossos batimentos cardíacos influenciariam a mecânicas dos jogos. Talvez eles usem o sensor na nova abordagem de qualidade de vida da empresa...

### Alveni Lisboa

Em uma época em que os controles eram idênticos, o N64 inovou no tamanho e no formato em M. O direcional em alavanca e a pegada anatômica fizeram deste o mais inovador de todos. Tivemos, ainda, o botão de gatilho (Z) e os botões C, um prelúdio do segundo analógico do GameCube.



### Flávio Ferreira

Sempre fui defensor do Wii Remote. Por mais estranho que tenha parecido no início (e até hoje parece, às vezes), o Remote, combinado com o Nunchuck, foi capaz de revolucionar o modo como muita gente joga videogame. Não é à toa que ainda vemos novas formas de usá-lo por aí.



### Ricardo Syozi

Aquele enorme botão A me pegou no primeiro momento em que o vi. O controle do GameCube simplesmente foi o que melhor se encaixou em minha mão. Os botões R e L pareciam perfeitos para qualquer tipo de game, mas se mostraram as armas perfeitas para se jogar uma das melhores coisas de minha vida: *Metroid Prime*. Essa ideia de possuir um botão principal foi o precursor de todas as ideias simplistas da Nintendo adotadas nos anos seguintes. Lindão!



### Renato Almeida

Se estamos falando do quesito enigmático, então no topo da lista deve ficar o controle do NES. Afinal, como um pedaço de plástico tão minimalista, com dois botões de ação, um direcional e outros dois de comando, pode ser tão confortável e prático? Com o potencial de um controle como o do Nintendinho, não há fase que sempre dure ou game que nunca acabe. Mais que moldado para os jogadores da época, moldou os jogadores que somos hoje.





## EDITORIAL

### JOGO INÉDITO

Um dos grandes baratos de ser uma revista oficial, claro, é ter a oportunidade de presenciar momentos inesquecíveis. Na E3 do ano passado, além de entrevistarmos Shigeru Miyamoto, fomos convidados para dois painéis com desenvolvedores promovidos pela Nintendo.

Um deles aconteceu no primeiro dia da feira e foi comandado por Masahiro Sakurai, que revelou na ocasião que Pac-Man seria um dos lutadores do novo *Smash Bros*. Já o segundo, como descrevia a mensagem que recebemos da assessoria da Big N, era "uma sessão de Perguntas & Respostas focada em um jogo inédito para Nintendo 3DS". Ah, não poderíamos fotografar ou filmar nada que fosse mostrado.

Qual seria a grande surpresa? A expectativa girava em torno de um novo capítulo de séries icônicas, principalmente um *Metroid*. Logo na abertura do painel descobrimos que estávamos diante de *Code Name: S.T.E.A.M.* Confesso que a

imprensa que ali estava não mostrou tanta empolgação ao ver o trailer inicial. No dia anterior a mascote da Namco fez com que os jornalistas gritassem e aplaudissem de tanta alegria. Final de campeonato!

O choque era esperado, mas o temperamento da galera mudou até o final da apresentação, quando se deram conta que o "jogo inédito" estava nas mãos de um time de excelência, o mesmo de *Paper Mario*, *Fire Emblem* e *Advance Wars*. Deram um voto de confiança.

Relembrei essa cena, pois há milênios as pessoas reclamam que a Nintendo precisa investir em novas franquias. Isso não é verdade, porém há um esforço para que ideias diferentes ganhem força. *Code Name* e *Splatoon* encabeçam essa lista.



O importante é encará-los como fizemos quando jogamos *Metroid* ou *Zelda* pela primeira vez. De quebra, vamos torcer para que o bom desempenho desses e de outros jogos faça com que outros projetos vejam a luz do dia. A gente só tem a ganhar com isso...

**IGOR ANDRADE**

Editor-chefe

[redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br)

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

[twitter.com/nintendoworld\\_](https://twitter.com/nintendoworld_)

**Bruno Capozzi**

Independente de todos os controles, sem dúvidas o troféu de maior esdrúxulo vai para a Power Glove, que foi feita pela Mattel com o aval da Nintendo. Apesar da ideia ser bem interessante no papel, não era dos acessórios mais práticos e não possuía muitas funcionalidades. Não é à toa que a luva fracassou em vendas e crítica. De qualquer forma, tinha charme.



**Rafael Peccioli Moreno**

Um controle com praticamente um botão, que só se aplicava a alguns jogos específicos e que na atual conjuntura pareceria quase avesso à filosofia da Nintendo. Claro que se trata de um periférico, e não de um controle padrão, mas a NES Zapper, apesar de coincidir com as ideias de sua era, parece bizarra na atualidade. Um pouco menos enigmático do que a aparição de uma arma para crianças, mas ainda incomum, foi o controle do Nintendo 64. A configuração dos botões, a possibilidade de segurá-lo de mais de um jeito e a alavanca analógica central foi ao mesmo tempo incomum e funcional. Milagres do design.



**Alex Sandro de Mattos**

Certamente é o GamePad. É uma mistura de heranças de sucessos de controles anteriores com aquela pitada de inovação. Há tantos recursos embutidos (tela de toque, câmera, giroscópio, microfone, NFC) que cada jogo é capaz de ter uma experiência única e divertida. Como o Wii U ainda possui um longo caminho, mais ideias criativas logo serão mostradas.



**Fellipe Camarossi**

Definitivamente o controle de Nintendo 64. Seu formato bizarro divide opiniões até hoje, mas a verdade é que, com aquela forma de tridente (não, não é feito para se empunhar com três mãos), muitas vezes teríamos de segurá-lo de jeitos diferentes para cada game da sua coleção. Uma maneira brilhante de embarcar no mundo dos jogos em 3D!



**Igor Andrade**

Era visualmente simples, mas era confortável e tinha as funções necessárias para quem era garoto nos anos 1990. O controle do Super Nintendo era a versão definitiva de um padrão que a Nintendo criou com o Famicom e o Game Boy - respeitado e seguido até hoje. Por aqui o Y/X/B/A não eram coloridos. Contudo, eram côncavos e convexos, combinação apenas vista nas Américas. Imbatíveis!





## DANDO VOZ A LINK



O QUE ESPERAR DE UMA SÉRIE NO NETFLIX SOBRE UM PERSONAGEM QUE NUNCA FALA?



Fellipe Camarossi

Depois do lançamento de *Pikmin Short Movies*, a Nintendo começou a reafirmar sua identidade como uma empresa de entretenimento, mostrando que não somente de jogos se faz a diversão das pessoas. Com isso, os fãs das suas icônicas franquias pararam um pouco para se perguntar como isso afetaria os grandes nomes que carregam um N vermelho nas costas. A primeira resposta veio da forma mais inesperada.

Embora nenhuma das duas empresas envolvidas tenha se pronunciado sobre, o *Wall Street Journal* publicou em fevereiro que o Netflix estaria firmando uma parceria com a Nintendo para lançar uma série de *The Legend of Zelda*, dando vida a uma das maiores lendas (sem trocadilhos) do mundo dos jogos em um estilo que, segundo o próprio veículo, lembraria

um *"Game of Thrones"* para a família". O que isso quer dizer? Fica aberto para a especulação, mas dá a entender que toda a fantasia medieval e mística dos vastos campos de Hyrule respiraria por meio de atores reais.

Contudo, como dar vida a um personagem que não fala? Enquanto sabemos que o herói de verde até tem seus momentos de comunicação - *Skyward Sword* não nos deixa mentir -, jamais vimos o arauto da coragem expressar sua voz se não fosse em gritos desesperados em meio ao brandir de espadas e disparar de flechas. E no desenho animado, quando ele pôde falar, acabou falando demais e virou piada. Como será desenvolver um personagem como Link sem alguém para empunhar o controle e

imaginar suas reações?

Se a história se confirmar, Netflix e Nintendo terão um desafio e tanto nas mãos, e é possível que eles se entretenham tanto elaborando a série quanto a gente ao vê-la ganhar aparência. **NW**



Elijah Wood, você toparia ser o Herói do Tempo?



Estrelas de cinema

### UMA QUESTÃO DE TEMPO

Com tantos capítulos da lenda nos games, qual delas deveria ter o direito de ser a base de um live action? Enquanto a aposta mais comum seja *Ocarina of Time*, não seria possível termos um roteiro feito a partir do zero? E se essa for uma chance de preparar terreno para uma nova aventura, como a que é desenvolvida nesse momento pro Wii U? Os produtores de *Zelda* adoram pisar em território desconhecido, e no mundo das séries isso só tem a render bons frutos e potes quebrados.



## NINTENDO + INDIE = NINDIES

Já não é de hoje, mas a Big N cada vez mais aumenta seu relacionamento com as produtoras independentes que escolhem a Nintendo eShop como vitrine de seus trabalhos. O forte apoio da gigante japonesa está trazendo não somente novos títulos, mas também sequências e outros nomes que já marcaram o cenário, como *Sword & Soldiers II*, *Don't Starve: Giant Edition* e *Mutant Mudds Super Challenge*. "Estamos vendo um retorno tremendo da comunidade de desenvolvedores Indie, e mal podemos esperar para que nossos fãs tenham em mãos os jogos que estamos ajudando a lançar", comemorou Steve Singer, vice-presidente de licenciamento da NoA.



Mutant Mudds



Don't Starve

## DESEJO DOURADO

Está achando difícil conseguir aquele amiibo que tanto deseja? Agora imagine achar um que seja ainda mais limitado e especial. As lojas americanas da rede Walmart venderão uma edição do amiibo de Mario completamente dourada, como o efeito da Gold Flower de *New Super Mario Bros. 2*. Além de ser lindo, é compatível com todos os jogos que usam os amiibo do bigodudo das linhas *Smash Bros.* e *Super Mario*. Ou seja, ele é dourado só pra ser ostentado!



Toque de midas!

## FAMINTO POR FRUTAS

O McDonald's parece estar investindo cada vez mais no público gamer. Após os personagens do Reino do Cogumelo, agora é a vez de Om Nom de *Cut the Rope* virar o objeto de desejo do McLanche Feliz. A série de oito brinquedos não somente sobra em fofura, como é o caso das pelúcias, mas também em utilidade. Com forminhas para picolé e espetinhos para frutas, é um jeito bacana de incentivar a alimentação saudável com diversão! Se até a criaturinha verde conseguiu manear nos doces que tanto ama...



# SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

## QUE VENHAM AS NOVIDADES!



Feito por jovens produtores, Splatoon faz parte da renovação da Big N



**A** Nintendo é a casa de Mario, *Zelda* e *Metroid*. Verdade. Mas algo que jamais se pode ignorar é que a Big N é a verdadeira casa das ideias, sejam elas boas ou ruins, e que sempre está disposta a inventar.

Não precisamos ir muito longe com a memória para mencionar o Wii e seus controles únicos, o efeito 3D sem óculos do Nintendo 3DS e games com sacadas pouco aproveitadas até então, como *Brain Age* e *Wii Fit*. É com essa mentalidade que a Nintendo encara o futuro.

No Wii U teremos a estreia do já muito aguardado, pelo menos por mim, *Splatoon*. O conceito é até simples: pegar um gênero (o Shooter) que faz tanto sucesso e deixá-lo com a cara da empresa, ou seja, sai aquela cara realista e cinza para entrar uma galera que se transforma em lulas e atira tinta com suas armas engraçadas. Sensacional!

No lado do 3DS está chegando *Code Name S.T.E.A.M.*, aventura em turnos no maior estilo *Fire Emblem* que apresenta personagens históricos como protagonistas (Abraham Lincoln, por exemplo) e que promete oferecer uma experiência completamente nova no gênero. Só os dois novos títulos já são o suficiente para mostrar ao mundo que a casa de Mario está muito viva e que as ideias continuam fluindo.

É claro que também teremos em breve jogos de franquias famosas, como os novos *Zelda* e *Star Fox* e *Yoshi's Woolly World*. Contudo, como fã da Big N, sempre vou apoiar as novas franquias. Se for para jogar a mesma coisa, só manteria unicamente meu SNES ligado. E, rapaz, gosto tanto de jogar *Super Mario RPG*...



## HULK ESMAGA!

Eles já protagonizaram um jogo da Lego, mas agora o universo da Marvel é rerepresentando por meio dos filmes de grande sucesso da turma dos Vingadores, incluindo o inédito *Era de Ultron*. Previsto para junho desse ano, *Lego Marvel's Avengers* será lançado para Nintendo 3DS e Wii U. Os mesmos consoles também receberão em breve *Lego Jurassic World*, que recria com tijolinhos a trilogia de *Jurassic Park*, além de *Jurassic World*, que está chegando às telonas.



## ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

13/03 - *Code Name S.T.E.A.M.* (3DS)  
20/03 - *Mario Party 10* (Wii U)  
20/03 - *Fossil Fighters: Frontier* (3DS)  
27/03 - *Lego Ninjago: Shadow of Ronin* (3DS)  
31/03 - *Story of Seasons* (3DS)  
07/04 - *Etrian Mystery Dungeon* (3DS)  
10/04 - *Xenoblade Chronicles* (New 3DS)  
05/05 - *Shin Megami Tensei - DS2: Record Breaker* (3DS)  
26/05 - *Hatsune Miku: Project Mirai DX* (3DS)  
26/05 - *Lord of Magna: Maiden Heaven*

As datas são do calendário americano de lançamentos.

## TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO PLANETA NAS ÚLTIMAS SEMANAS

1 - *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* (3DS)  
2 - *Monster Hunter 4 Ultimate* (3DS)  
3 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)  
4 - *Super Smash Bros. for Wii U* (Wii U)  
5 - *The Seven Deadly Sins: Unjust Sin* (3DS)  
6 - *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* (3DS)  
7 - *Mario Kart 8* (Wii U)  
8 - *Yo-kai Watch 2: Shinuchi* (3DS)  
9 - *Tomodachi Life* (3DS)  
10 - *Animal Crossing: New Leaf* (3DS)

Fonte: VGChartz

# MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS



Renato Almeida

## A FESTAÇA DO ENCANADOR

Para comemorar a chegada de *Mario Party 10* ao Wii U, nada melhor do que celebrar com alguns fatos bacanas sobre o primeiro game da franquia. *Mario Party*, lançado em 1998 para Nintendo 64, atingiu um sucesso enorme muito por conta de seus divertidos minigames.

Alguns deles, no entanto, acabaram ficando de fora na fase de planejamento. Cinco deles, para ser mais preciso: All or Nothing, Tour de Mario, Bungee Jump, Same Game e Yoshi's Tongue Meeting. Outra curiosidade interessante é que muitas das vezes usadas foram emprestadas dos personagens em suas versões de *Mario Kart 64* e até de *Super Mario 64*. Como forma de homenagem, no Japão o minigame Pedal Power é embalado por outra trilha.

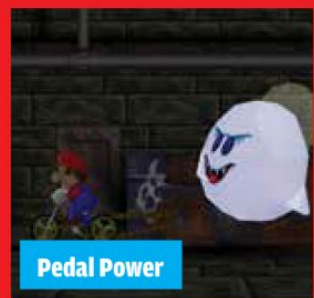
Por lá, os japoneses disputam ao som de uma versão remixada da clássica *Ice Land* de *Super Mario Bros. 3*. Por fim, um das coisas mais surpreendentes sobre *Mario Party* é o fato de que o game chegou a ser desenvolvido para funcionar por meio do 64 DD, o leitor de discos do Nintendo 64.

Como a ideia foi abandonada, a única coisa que o console consegue reproduzir quando o 64 DD está conectada é uma mensagem de erro. O problema é que tal aviso gerou muita especulação dos fãs sobre o que periférico poderia trazer a mais para o game. Só nos resta torcer para que um dia alguma boa alma da Big N ou da Hudson, que desenvolveu os primeiros títulos da franquia, revele este segredo.

**Fato rápido:** um dos pontos fortes da Big N sem dúvida é o trabalho de localização da língua japonesa para as versões ocidentais. No entanto, em *Mario Party 4*, por conta de um descuido no minigame Order Up, é possível ver um pôster com o texto Kinopio Burger. Para quem não sabe, Kinopio é o nome do nosso querido Toad na Terra do Sol Nascente.



Mostre a língua!



Pedal Power







# IWATA PERGUNTA!

O presidente da Nintendo mostra para você os bastidores dos jogos do momento



## Majora's Mask: Como fazer um clássico em apenas um ano?

**A**pós se afastar do cargo por questões de saúde, o presidente da Big N retomou suas reveladoras e simpáticas entrevistas. Como a remasterização de *Majora's Mask* causou mais alvoroço do que se esperava, o executivo escolheu o título para apertar o Start novamente.

Jogos não são feitos do dia para noite. Será? Um dos mais importantes da história, para se ter uma ideia, levou três anos para chegar às lojas. "Queríamos encher o peito e dizer ao mundo que *Ocarina of Time* era o verdadeiro *Zelda* 3D", justificou Eiji Aonuma, produtor da série.

Shigeru Miyamoto, contudo, não estava contente. Assim como os fãs que o cobravam nas ruas, o designer acreditava, lá no final dos anos 1990, que era preciso ser mais ligeiro com os games da turma de Hyrule. Tanto que logo encomendou uma versão definitiva de *Ocarina* para Nintendo 64DD, periférico do console que lia discos vendido apenas no Japão.

Aonuma não gostou do pedido. "O game seria refeito com a readequação das dungeons, porém já tínhamos feito o que era possível na época. Hesitei, mas aceitei", revela Aonuma. *Master Quest* acabou saindo para GameCube - antes disso houve outra prioridade.

Eiji explicou a Miyamoto que estava criando secretamente dungeons novas e que o material não usado em *OoT* não deveria ser ignorado. "Tínhamos ideias que não foram utilizadas totalmente, como o



**Aonuma não ficou nada feliz quando Miyamoto aumentou o prazo de produção de *Majora's Mask***

caso do vendedor de máscaras", conta. Shigeru então o desafiou, dando a ele um ano para fazer uma aventura inédita.


Era insano, mas as coisas se encaixaram naturalmente. O primeiro passo foi pedir a ajuda de Yoshiaki Koizumi, que assinou a obra como co-diretor. "Koizumi disse que poderíamos aproveitar o esquema de passagem de tempo de *Ocarina* para fazer um game onde jogaríamos os mesmos momentos diversas vezes", conta. Daí veio o conceito de ciclo de uma semana, que logo foi trocado pelo Sistema de Três Dias. "Os personagens realizariam diariamente coisas diferentes, e seria difícil se lembrar de tudo o que acontece em sete dias", argumenta o padrinho do Herói do Tempo.

A ação rolaria em um cenário centralizador - e o eixo da jogabilidade seriam máscaras poderosas. "A base de *Zelda* é usar itens para realizar inúmeras tarefas,



**Tenso, o produtor teve um pesadelo com os Deku. Acabou virando cena do jogo**

então seria divertido se Link adquirisse tais habilidades com essas máscaras", define. Eiji contou com a equipe que desenvolveu *Ocarina*, que estava afinada e afiada. Ainda assim, o receio de estourar o prazo fez com que tivesse pesadelos, chegando a sonhar que era perseguido por uma trupe de Deku. O susto virou a abertura do título.

De repente, uma reviravolta. Miyamoto resolveu aumentar o prazo ao ver o cansaço da equipe. A reação de Aonuma foi curta e grossa: "Definitivamente vamos fazê-lo em um ano!", relembra. Filho de um cronograma apertado e de uma enorme tensão, *Majora's Mask* é resumido, de acordo com seu diretor, pela palavra desafio, enquanto *Ocarina* é hospitalidade. Na próxima edição você vai entender melhor isso e ficará por dentro dos bastidores da remasterização, algo que abriu feridas em Aonuma. 





## CRITÉRIO DE EXPECTATIVA

Para classificar a expectativa de um jogo, levamos em consideração a repercussão que ele provoca no mercado de videogames antes mesmo de chegar às lojas.

Os cogumelos da **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você deveria ter em sua coleção. Pode confiar!

# FOSSIL FIGHTERS FRONTIERS

AGORA É UMA MÃO NA RODA ESCAVAR FÓSSEIS E REVIVER DINOSSAUROS!



Igor Andrade

**JÁ FAZ UM TEMPINHO - 2008**, para ser exato -, que o protagonista do primeiro *Fossil Fighters* colocou os pés em Vivosaur Island, um lugar repleto de fósseis de dinossauros. Mais legal do explorar a ilha na caça às ossadas era dar vida aos lagartos terríveis. Com uma dose certa de sorte, nasciam das escavações Tiranossauros e outros bichos que causavam estrago em batalhas de um torneio.

A essência dessa mecânica se manteve em *Champions* e aqui permanece. No entanto, algumas pequenas mudanças aconteceram em *Frontiers*, lançado no Japão em fevereiro de 2014 e que marca a estreia da franquia

co-produzida pela Big N no Nintendo 3DS.

### MONSTROS DE LATA

Você não vai mais gastar sola de sapato em *Fossil Fighters*. Em vez de cumprir as quests caminhando pela região, agora o bacana é sair pilotando carrões invocados. Os Fossilmobile são customizáveis e se dividem em eficiência. Alguns alcançam longas distâncias, onde estão ossos de animais mais raros, enquanto outros transportam mais itens. Com isso, toda a parafernália que era carregada pelo jovem aventureiro virou ferramenta na



Desafie amigos no multiplayer

carroceria dos veículos. É ativar o radar em pontos suspeitos e escavar solo e paredes.

É um admirável teste de paciência eliminar as camadas de rocha ao redor de um esqueleto. A princípio, você



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Red Entertainment,  
Spike Chunsoft  
**Gênero:**  
RPG  
**Lançamento:**  
20 de março (EUA)



tem um martelinho e uma broca, ambos acionados pela Stylus, para agir. Quanto mais esmero e precisão nos movimentos,

melhor será o status do Vivossauro. O ruim é ter de lidar com tempo para fazer isso, um pouco mais de um minuto. Se a

gram ao animal já vivo, aumentando então seu poder de luta.

## PARQUE DOS DINOSSAUROS

Para deixar as coisas mais agitadas, você pode dar um rolê pelos cenários de *Frontiers* com mais dois amigos. É só ativar a conexão local multiplayer, formando um time de escavações. Ainda assim, é provável que você passe mais tempo batalhando no formato trio vs. trio (até seis pessoas). O recurso estará disponível tanto localmente quanto online.



ossada não aguentar os danos, o pedaço histórico é inutilizado.

Na escavação você pode encontrar cabeça, corpo, braços ou pernas de carnívoros, herbívoros, bípedes e quadrúpedes. Basta achar a cachola para que um dinossauro volte de tempos remotos. Ainda assim, torça para reunir o restante. É meio bizarro, mas eles se inte-

Como é comum em RPGs com batalhas em turno, os Vivossauros são divididos em classes, elementos, fraquezas e evoluem de nível e de forma - e há diferença de status inclusive entre seres de uma mesma raça. Os confrontos são aleatórios, quando seu carro se aproxima de um lagartão, ou então quando você é desafiado por outros caçadores de ossos em torneios. Isso é óbvio, mas terá vantagem quem se preocupar em ter um time variado e balanceado. Esse toque é tão velho quanto os dinos, mas nunca perde a vitalidade. **NW**

# LEGO NINJAGO: SHADOW OF RONIN

## OS MESTRES DO SPINJITZU VÃO SE VIRAR PARA RESGATAR SUAS MEMÓRIAS



Igor Andrade

**KAI, JAY, COLE, ZANE E LLOYD JÁ** enfrentaram o exército de esqueletos de Lord Garmadon e os andróides a serviço de Overlord, mas agora o inimigo é outro. Ronin, um guerreiro misterioso que parece ser um humanóide, tem em mãos um artefato mais do que perigoso: o Obsidian Glaive, que

rouba as lembranças de quem estiver por perto dele.

Sabendo disso, os pupilos do Sensei Wu terão que usar mais uma vez suas habilidades e elementos especiais - fogo, trovão e por aí vai -, para resolver puzzles e para lutar contra os samurais comandados pelo novo vilão. Para isso, o arsenal de armas e veículos foi renovado, incluindo novas motos, robôs e dragões. Sim, dragões!

O problema é que a memória dos jovens heróis é roubada na trama, e aí eles terão que descobrir o paradeiro de outras armas do tipo Obsidian para reverter a situação.

A aventura se passa

entre a quarta e a quinta temporadas de *Masters of Spinjitsu*, versão animada da franquia que aqui é exibida no canal a cabo Disney XD e que faz parte do catálogo do Netflix. Por isso, não se assuste se você vir no jogo lugares clássicos como o Templo de Gelo.

O ponto alto, além de encontrar velhos conhecidos, acontecerá nos momentos em que os ninjas descolados trabalharão em equipe para invocar o poderoso Tornado da Criação. Ronin, acho que é melhor você voltar para as sombras...

*Shadow of Ronin* é a terceira investida da linha original de kits de montar nos portáteis da Big N. Na primeira vez curtimos um game de estratégia em tempo real, mas tudo mudou no segundo título. *Nindroids* seguiu a jogabilidade clássica dos títulos da Lego. **NW**



Os guerreiros devem encontrar as armas Obsidian para derrotar Ronin



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Warner  
**Desenvolvimento:** TT Games  
**Gênero:** Ação, Aventura  
**Lançamento:** 27 de março (EUA)





# ENCAIXANDO NA CRONOLOGIA!

GAMEPLAY DÁ PISTAS SOBRE A POSIÇÃO DO PRÓXIMO ZELDA NA SAGA DE LINK



Danilo Passos

Quase nenhuma informação era conhecida sobre *Zelda U* - o nome do título ainda não foi revelado -, até que a Big N pegou todo mundo de surpresa ao divulgar uma prévia do gameplay da aventura pro Wii U que será lançada no final do ano, com Shigeru Miyamoto e Eiji Aonuma mostrando e discutindo os detalhes.

Em um vídeo de quase cinco minutos descobrimos alguns recursos de inteligência artificial, como cavalos que não esbarram em árvores enquanto correm, Link pulando da garupa de Epona e atirando flechas em câmera lenta em inimigos e um imenso mapa que estamos ansiosos para explorar.



Link pulando da Epona e atirando uma flecha... É de arrepiar!

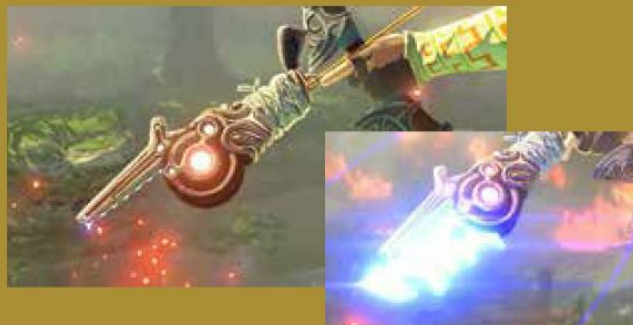
Como não poderia deixar de ser, teorias de fãs surgiram com vários objetivos, e o principal deles é encontrar o devido lugar do game na linha do tempo

publicada no livro *Hyrule Historia*. Aqui, juntamos as melhores conspirações, lembrando que não há nada oficial até o momento. **NW**



## JÁ VI ISSO EM ALGUM LUGAR...

Seria esse jogo uma reimaginação do *The Legend of Zelda* original? O início do vídeo traz uma incrível semelhança com uma antiga arte do título do NES, com Link olhando para um vasto mundo à sua frente. Dado o nível de liberdade e a magnitude que se espera desse game, não seria má ideia encarmos algo antes ou após a aventura de 1986. Ainda, com um pouco de esforço, é possível ver o mapa do primeiro *Zelda* no trailer. Essa comparação parece um pouco exagerada, mas não podemos ignorá-la.



## VASTO MUNDO SEM REINO

De acordo com os arcos da cronologia de Link, é possível que a flecha azul vista no trailer da E3 de 2014 seja feita do mesmo material da Timeshift Stone de *Skyward Sword*. Isso, aliado à ausência de uma túnica verde vestindo o herói, pode indicar que o jogo se passa antes da aventura do Wii.



## ELO COM TWILIGHT PRINCESS?

Dá para ver no mapa uma massa considerável de água que acreditamos que seja o Lake Hylia. Uma das evidências que suporta isso é a comparação com o mapa de *Twilight Princess*, com o lago cortado ao meio por uma ponte. O lado esquerdo é um pouco maior que o direito, e o rio desemboca no lado direito.



## PONTE PARTIDA

Outra evidência que fortalece a conexão com a aventura do GameCube é a aparição de uma ponte no gameplay, que lembra a Bridge of Hylia. Porém, diferente de *Twilight Princess*, onde a ponte estava quebrada, ela aqui está completa. Ou *Zelda U* se passa antes ou a construção foi recuperada anos depois. Nossa opinião é que se passa depois, já que *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* e *Twilight Princess* têm uma ligação muito clara. Se *Majora's* é continuação de *OoT*, o Herói do Tempo surge como Hero's Shade em *Twilight Princess*.



## DESÉRTICO

Algo que ficou claro pelo trailer é que a cor no mapa se refere à topografia. Áreas mais escuras são planícies baixas e áreas mais claras são terrenos mais elevados. Dessa forma, identificamos uma admirável porção de terra à esquerda. A área se parece com o deserto de *Twilight Princess*, que ficava em um planalto perto de Lake Hylia. Se não bastassem essas evidências, temos ainda outros pontos similares, como um lago na parte noroeste e o vale, que são similares aos de *TP*.



## PASTOREIO

Cabras pastam no vasto campo do cenário do trailer de *Zelda U* exibido na E3 de 2014. Tais animais só foram usados como gado em *Twilight Princess*.

Daniilo Passos faz parte do *Hyrule Legends*, site sobre o universo de *The Legend of Zelda*. Acesse: [zelda.com.br](http://zelda.com.br).





# FANTASMAS NO RADAR!

A FEBRE YO-KAI WATCH ESTÁ PRONTA PARA DOMINAR AS AMÉRICAS



**Geraldo Juno Cecilio**

**D**e tempos em tempos, surge um anime ou jogo que segue a fórmula de *Pokémon*, mas não dura mais do que poucas temporadas. No entanto, criaturas de uma nova franquia estão liderando no Japão um fenômeno que não tem cara de ser passageiro. O primeiro *Yo-kai Watch* - também grafado como *Youkai Watch* e *Yokai Watch* -, foi lançado em 2013 e não impressionou tanto nos primeiros meses. Porém, após um ano, o título havia somado cerca de 1,17 milhão de cópias vendidas - e ainda está firme na lista dos mais procurados naquela ilha.

Em plena semana de lançamento, o segundo game, que tem três versões diferentes, bateu com facilidade a marca



**Ao morrer atropelado, Jiba Nyan vira um fantasma rebelde**

do antecessor. A razão disso não é pura sorte. Quem está por trás é a Level-5. Dona de jogos inovadores e emblemáticos, é uma das poucas produtoras da nova geração a se destacar no mercado internacional ao lado da velha guarda.

A empresa, que surgiu em 1998, é a responsável por *Inazuma Eleven*, que ficou conhecido no Brasil como *Super Onze*. A série *Professor Layton*, que já vendeu mais de 12 milhões de unidades ao redor do mundo, é sua obra-prima.



## DEVER DE CASA

O jogo se passa em uma cidade típica do subúrbio nipônico, com lojas, escola, biblioteca e estação de trem. Com isso há diversas atividades paralelas, como pegar insetos, encontrar baús místicos no quintal dos vizinhos, e uma infinidade de minigames. A ação principal é encarar várias aventuras, geralmente curtas, que envolvem ajudar algum amigo, fazer alguma tarefa para a escola ou ajudar um Yo-kai desolado.



## CONQUISTE NA AMIZADE!

O modo online de *Yo-kai Watch 2* tenta equilibrar as partidas ao focar na estratégia de batalha e criação das equipes durante a luta. Por isso, nesse modo todos os Yo-kai ficam em level 60, independente do nível real deles. Porém, a dificuldade para conquistar a confiança dos mais raros acaba atrapalhando os iniciantes.



## RESPEITE O TRÂNSITO

Mascote da série, Jibanyan, ou Jiba Nyan, é um pobre felino que morreu atropelado por um caminhão enquanto cruzava a rua. Para se vingar, o fantasma passou a dedicar seus dias infundáveis a uma tarefa sádica: fazer com que as pessoas atravessassem no sinal vermelho. Keita Amano, um garoto que recebeu do assombrado Whisper um relógio que permite invocar e usar seres de outro mundo em batalhas, ajuda o bichano a se redimir. Nisso surge uma bela amizade e uma parceria para lidar com os demais Yo-kai.

Ainda que os espectros repitam bordões que grudam como chiclete na nossa mente, eles podem falar livremente, e dessas conversas captamos suas frustrações. Deixam transparecer seus defeitos e hábitos ruins do dia a dia, com os quais qualquer um pode se identificar. Com

isso, a trama central, recheada de belas lições de moral, é bem legal de acompanhar.

Além dos jogos, *Yo-kai Watch* virou mangá na *CoroCoro*, publicação de grande tiragem no Japão. Mas o derradeiro sucesso se deu no começo de 2014, quando estreou o anime, com boas doses de humor para todas as idades, na TV Tokyo, que também exibe *Pokémon*.

O que mais chama a atenção dos japoneses são os elementos do cotidiano, de fácil aceitação, usados das mais diversas maneiras. O principal é, sem dúvida, o relógio que dá nome ao título. Para convocar seus Yo-kai, é preciso colocar um medalhão no acessório.

Só que a maior sacada é que esses medalhões existem também fora do jogo. A Level-5 está produzindo



O relógio que emite sons dos Yo-kai é um produtos mais legais da franquia

moedas colecionáveis para colocar em réplicas do Yo-kai Watch, que emitem sons de acordo com o Yo-kai inserido. São encontrados à venda por todo o território nipônico, vendidas em pacotes ou distribuídas em eventos.

Na parte de trás dessas medalhas fica um código que pode ser lido, transferindo o fantasma para den-



## ELES SÃO MUITOS!

Existem quase 400 Yo-kai, e eles geralmente surgem quando você realiza alguma tarefa específica. Se atravessarmos várias vezes o sinal vermelho, por exemplo, ou correr pelo meio da rua, com certeza dará de cara com um deles. Às vezes é necessário juntar itens especiais para presentear os e conquistá-los e conquistar a amizade.



Cada uma das três versões de Yo-kai 2 têm monstros exclusivos

tro do jogo. Isso iniciou uma corrida naquele país atrás de criaturas raras que não se tornam amigas facilmente nas aventuras para o 3DS. Algumas moedas são vendidas por pequenas fortunas. Além de garimpar os Yo-kai no jogo, é preciso caçá-los e gastar dinheiro com eles na vida real.

### QUE HORAS SÃO?

Yo-kai Watch nasceu nos games e se tornou um dos maiores fenômenos pop da atualidade. Tanto que além dos milhares de produtos licenciados, até mesmo o McDonald's se rendeu ao charme desses seres atrapalhados. É praticamente impossível dar uma

volta em um quarteirão na Terra do Sol Nascente sem dar de cara com um gatinho colorido em uma propaganda.

De acordo com o presidente da Level-5 (foto ao lado), a série foi planejada desde o início para ter jogos, animação, mangá e o que mais fosse possível, como o longa-metragem, que chegou às telonas nipônicas no final de 2014. "Para algo que era originalmente um projeto de crossmedia, pensei que a popularidade seria como a de *Inazuma Eleven*, mas, desde o início do ano [2014], as expectativas superaram muito mais o que esperava", comemorou Akihiro Hino em entrevista para a revista *Famitsu*.

É inevitável deixar de traçar um paralelo dessa febre com *Pokémon*. Fica óbvio que tanto o game quanto os produtos se inspiram com todas as forças nos monstros de bolso. O segundo título foi lançado nas versões *Honke* e *Ganso*, cuja principal diferen-



O sucesso da franquia assustou até seus criadores





## FANTASMAS DE PULSO

A expressão Yo-kai vem da palavra japonesa youkai, que serve para definir monstros, fantasmas e demônios. Os Yo-kai, então, são criaturas sobrenaturais que influenciam o comportamento humano. O interessante no design desses personagens é que qualquer item comum pode se tornar um deles, como, por exemplo, uma tigela de arroz e um chinelo. Basta ganhar vida e importunar os outros. Entre eles há uma bailarina que faz as pessoas saírem por aí dando spoilers de filmes. Isso é cruel...

## MENINO OU MENINA?

No jogo, escolha entre dois protagonistas, o menino de 10 anos chamado Keita Amano, o Keita-kun, ou a garota Fumika Kodama, a Fumi-chan, crianças de um bairro residencial japonês que recebem um relógio místico capaz de rastrear e invocar os poderes de fantasmas.



ça é a exclusividade de poucos Yo-kai em cada um. A terceira, *Shinuchi*, veio meses depois, com conteúdo extra que ligou a trama do game com a do filme.

Ambientados em mundos fictícios, *Pokémon* faz um ensaio distante do que poderia ser uma cidade real, como Paris e Nova York, enquanto que os locais vistos em *Yo-kai* são praticamente recortes do Japão contemporâneo. São jovens dividindo seu tempo entre família, escola e amigos. Nada de largar tudo e sair por continentes para capturar criaturas.

Se certos *Pokémon* têm a capacidade de falar, a maioria dos Yo-kai solta o verbo, e essa é uma das maiores diferenças, justamente porque a amizade que nasce entre o detentor do relógio e os fantasmas é o elo necessário para ganhar a medalha de invocação. Os espectros, aliás, não viram servos. Principalmente no anime, Keita sofre para convencê-los a ajudar quando

necessário, nem que para isso tenha que oferecer alguma recompensa.

As mecânicas do jogo também são bem simples para aumentar o alcance do público, ao contrário de *Pokémon*, que com o passar dos anos se tornou complexo, principalmente para quem joga em competições. As batalhas em *Yo-kai* são em trios contra uma criatura dita selvagem, com golpes mais eficientes liberados em momentos especiais.

Mesmo com esse sucesso estrondoso no Japão, é difícil saber o potencial da franquia por aqui, já que os temas, cenários e até a aparência dos monstros são nipônicos demais. Justamente o motivo de *Yo-kai* ser tão popular será seu grande empecilho para entrar no Ocidente.

A Level-5 já registrou a marca nos Estados Unidos e confirmou que o anime será exibido na Terra do Sam e na Europa em breve. Além disso, Hino disse em um evento para a imprensa que 2015 é o

ano de expansão global da marca. Resta saber se os nomes dos Yo-kai e os cenários serão localizados para que os americanos se interessem por esse universo.

De qualquer maneira, é bom ficarmos preparados, pois os fantasmas também querem se divertir deste lado do globo. **NW**



Eles já foram para a telona!



# CADEIA ALIMENTAR

É TEMPORADA DE CAÇA EM MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE



Hugo H. Pereira

**M**onster Hunter, o "Pokémon de gente grande", na realidade é muito diferente da franquia da Nintendo. Enquanto em um você captura e coleciona monstros e os coloca para lutar, aqui você luta contra os monstros e, ao fim da batalha, coleciona e captura suas valiosas entranhas. Um tanto diferente, não? Pois a quarta geração da saga, exclusiva do Nintendo 3DS, se distancia ainda mais de qualquer similaridade, pois a Capcom fez de tudo para garantir a mais completa experiência.

Lançado em setembro de 2013 em território nipônico, *Monster Hunter 4* chegou nos territórios americanos e europeus já na sua edição definitiva, a *Ultimate* - que foi surgido em outubro do ano passado na Terra do Sol Nascente como *MH4G*. Como de praxe, a versão expandida tem mais monstros, subespécies, armas, armaduras, missões e diversos extras, incluindo DLCs.

## PORTABILIDADE ACIMA DE TUDO

Embora *Monster Hunter* tenha conquistado boa popularidade no Ocidente, ele há muito tempo é um sucesso no Japão. Em grande parte, graças às suas versões portáteis, que viraram febre por lá. Por isso, a Capcom resolveu apostar em algo definitivo para o nosso



hardware de bolso. Sem se preocupar com a portabilidade entre Wii U e 3DS, esquemas de controle foram rearranjados e simplificados, mas sem perder a praticidade ou precisão.

Veja o L, por exemplo. Um toque centraliza a câmera no maior monstro da área, dois toques a centraliza atrás do caçador e segurá-lo abre o inventário. Você escolhe o que deve aparecer na tela superior e o que fica na tela de toque. O nível de customização da interface é admirável.

Uma das principais características de *MH4U*, entretanto, é que pela primeira vez uma versão portátil se conecta diretamente à internet para caçadas em multiplayer. Agora a praticidade de jogar com quem está a seu lado se aliou à possibilidade de se divertir com amigos distantes. Espera que tem mais!

## COM C MAIÚSCULO

Uma das franquias mais extensas da atualidade - em média, os fãs passam 300 horas jogando e alguns ultrapassam as duas mil-, umas das principais críticas era a falta de cuidado com o modo para um player, que sempre foi pouco inspirado. O time de Ryoza Tsujimoto ouviu as reclamações e, então, mergulhou de cabeça na quest.

Participando de uma caravana, você explora várias cidades ao longo da jornada, conhece as populações e ajuda com seus problemas, que na maioria das vezes são causados por alguma criatura com mais de três metros, além de usufruir os serviços exclusivos daquela localidade. Isso por si só já dá um belo senso de diversidade. Você é apresentado às áreas de caça das cidades e elas se desenvolvem conforme as pra-





## AÇÃO E REAÇÃO

Os caçadores têm agora à disposição duas novas classes de artefatos: Charge Blades e Insect Glaives.

A Charge Blade é um misto de espada e escudo que permite rápidos ataques e bloqueio de contra-ataques. Tal qual o Switch Axe, vira um machado para tirar proveito dos momentos indefesos de sua caça e desferir poderosos golpes.

Se carregada previamente, na forma de machado ainda pode deixar inimigos tontos ou causar diversos status.

O Insect Glaive é uma ferramenta complexa. Embora funcione com golpes rápidos e leves como uma Long Sword, conte com a companhia de um Kinsec (foto ao lado). O inseto especial pode coletar extratos dos monstros e trazê-los ao caçador, aumentando os



atributos de seu dono ou recuperando sua vida. A lança também serve para realizar saltos e montar nas criaturas.



## CONVERSAS DE TABERNA

No Gathering Hall, caçadores de todas as partes do mundo – ou até mesmo aqueles que estão pertinho –, se reúnem para enfrentar desafios, comer banquetes e partilhar causos... Para testar o multiplayer de *MH4U* contamos com a participação especial de Gilson Peres, do *Nintendo Blast*.

**Prof. Hugo:** Mais um dia de caça! Depois de um aquecimento na arena para nos entrosarmos e derrotar Great Jaggis, a ação começou de verdade quando entramos para as Low Rank Quests, já que não tínhamos experiência suficiente para as High Ranks. Ainda assim, foi um bom desafio, certo?

**GoUsim:** E como foi! Aquele último Kecha Wacha foi duro na queda, mas não foi páreo para nós! De quebra, consegui exatamente os materiais que faltavam para a minha armadura.

**P.H:** Isso é importante, pois há certos itens obtidos só dessa forma. Faz sentido, já que os monstros são mais fortes quando não são enfrentados sozinhos. Pena que não dê para conversar durante as caçadas, só na taberna. Aliás foi fácil me encontrar?

**GoU:** Tranquilo... Procurei seu nome em uma lista e cliquei em aceitar! Aqui tem bastante espaço, não é? Cabem facilmente uns oito caçadores, embora só aceitem equipes de no máximo quatro nas missões.

**P.H:** Foi o que pensei. Encontrar minha taberna estava tão fácil que até um caçador desconhecido do Reino Unido participou de algumas quests conosco!

**GoU:** Nunca veremos um caçador do Japão no nosso time, já que as conexões só acontecem entre Europa e América.



Ataque e se defenda com as armas Charge Blade

**P.H:** Das nossas aventuras, qual foi o ponto alto para você? O meu foi a perseguição ao Kecha Wacha! Alucinante!

**GoU:** Foi nossa luta contra Tetsucabra! Não é qualquer um que tenta montá-lo. Ao menos isso dá chance para que outro caçador recupere sua vida enquanto o rodeio acontece – e que rodeio!

**P.H:** Bom, atuamos como uma bela dupla e a conversa está boa, mas esses monstros não se caçam sozinhos. Até a próxima vez!

**GoU:** Nos vemos na caçada!

gas são exterminadas. Se quiser, participe também de expedições.

No modo o caçador é colocado em um mapa que é sempre diferente a cada partida. Nesse equivalente da Moga Island da terceira geração, monstros podem aparecer e encontramos tesouros e artefatos que, quando restaurados, na verdade se tratam de equipamentos de títulos anteriores.

### MAR E MONTANHA

Enquanto *MHTri* e *MH3U* introduziram a mecânica de combates submarinos, que foi uma divisora de águas (trocadilho não intencional) e de opiniões, em *MH4U* isso foi deixado de lado em prol da verticalidade. Agora várias áreas possuem camadas, morros íngremes e diferentes altitudes. O jogador, em compensação, escala paredes de



um jeito rápido e natural em inúmeras direções, tirando vantagem das elevações na hora de dar o bote.


Corra de uma plataforma e pressione X no ar para realizar um ataque aéreo que, se bem sucedido, ativa um minigame no qual é possível montar e esfaquear o dorso do monstro. Isso fará com que a criatura fique indefesa por alguns momentos. Mas não pense que é o único a tirar proveito disso, já que inimigos como a aranha Nerscylla, o marsupial Kecha Wacha e o anfíbio Tetsucabra utilizam as elevações para



aumentar o efeito de seus ataques ou para escapar de suas investidas.

### DEFINITIVAMENTE COMPLETO

Com mais monstros e itens do que nunca, um enredo e personagens cativantes, várias novas mecânicas e excelentes modos, prepare-se para desativar aquela parte do cérebro que te faz manter o controle do tempo, pois você está prestes a ganhar horas e mais horas com *Monster Hunter 4 Ultimate*.

Soem os gongos amigos, pois a temporada de caça já começou! 



## COMPANHEIROS DE VIAGEM

Sozinho, um caçador não vai longe. Conheça a equipe que forma sua caravana



**THE CARAVANEER** O líder da expedição e recrutador dos membros da equipe. Procura uma cidade além do mar para desvendar o mistério por trás de uma pedra mais brilhante que o sol.



**LITTLE MISS FORGE** Filha do chefe do vilarejo Harth, a pequena garota aprendeu com sua família de mineiros a confeccionar jóias que aumentam certas habilidades do caçador.



**STREET COOK** Um Felyne asiático com dons culinários cozinha pratos a partir de dois ingredientes. O banquete concede certos bônus na missão que sucede tal evento.

**THE MAN** O grandalhão é sua principal ferramenta para enfrentar criaturas mais poderosas. Entregue a ele dinheiro, chifres, caudas, escamas e órgãos dos bichões para criar e melhorar armas e armaduras.



**WYCOON** O comerciante usa uma rede de contatos para multiplicar itens e trocar partes de monstros por outras não disponíveis no jogo. Assim você consegue armas e armaduras de games anteriores.

**THE GUILDMARM** Atrapalhada e prestativa, é quem recebe os pedidos de ajuda e as missões da guilda. Preste atenção nas suas falas, pois ela dá valiosas dicas relativas ao trabalho que você escolheu ou ao monstro que terá que derrotar.



## LAVE AS MÃOS

Gore Magala, o monstrego que estampa a capa do jogo, espalha uma epidemia através de um vírus desconhecido. Monstros infectados se tornam mais fortes e agressivos e, caso consigam expulsar o micróbio, se fortalecem e aprendem novos padrões de ataque. Não pense que você está imune. Ao contrair a virose, sua vida será drenada e para repeli-lo será necessário se manter atacando os inimigos. Em compensação, quando o fizer, você também ficará mais forte. Higiene pessoal é tudo!

**Infectados, os monstros ficam mais difíceis de caçar**



CAPA

# TODOS A BORDO NO TREM DO HYPE

MARIO PARTY 10 CHEGA AO Wii U E  
BOWSER QUE ATRAPALHAR TUDO!



Alveni Lisboa



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nd Cube  
**Gênero:**  
Minigames  
**Lançamento:**  
20 de março (EUA)











## TOAD'S ROOM

Na salinha de Toad você tira selfies dos personagens no Photo Studio, acessa a lista de desafios e compra acessórios e veículos com Mario Party Points.



**C**lássico desde a época do Nintendo 64, *Mario Party* não deixa a peteca cair, ressurgindo com dezenas de minigames que aproveitam os recursos de cada console para qual é lançado. O sucesso da empreitada fica claro quando nos damos conta que a franquia paralela do encanador é a que tem a lista mais extensa de jogos, como direito a seus spin-offs,

como o mais recente *Island Tour*, desenvolvido para Nintendo 3DS.

Depois de passar duas vezes pelo Wii, aproveitando então as habilidades do Wii Remote, agora é a vez de do Wii U abrir o salão para mais uma festa de arromba. *Mario Party 10*, além de ser a primeira versão em alta definição, vai reunir você e seus amigos diante de desafios com muito mais novida-

des do que as versões mais recentes. A celebração está começando!

## FESTA DIVERTIDA

O título traz de volta mecânicas de *Mario Party 9*, de 2012. Na época, a Nd Cube, subsidiária da Nintendo que assumiu o papel que era da Hudson, sabia que era necessário dar um upgrade na série, que já vinha sofren-





**Como o quinto jogador, atrapalhe seus amigos no modo Bowser Party**

do desgaste com o tempo. De fato, o estúdio tornou o jogo mais dinâmico e interativo. Agora, preferiram lapidar o que já havia dado certo, mas sem deixar o GamePad e outras coisas de lado.

Isso significa que teremos mais uma vez estrelas para coletar e veículos para se locomover. A cada rodada, os jogadores alternam no comando para rolar o dado e decidir qual rumo tomar.

As carangas mudam de acordo com o tabuleiro. Podem ser um trem, um submarino ou uma engenhoca com pernas.

Como era esperado, haverá mais de um caminho no mesmo tabuleiro, cada qual com obstáculos próprios. Os Itens Shops também retornam e permitirão que você compre "vantagens" para dar aquela ajudinha contra seus adversários. Apesar das similaridades com o título

anterior, tudo é bastante promissor.

Teremos três modos de jogo, e dois deles merecem nossa atenção. Mario Party, Bowser Party e amiibo Party são nomes bastante sugestivos e já dão a entender o que esperar deles. O primeiro é o modo tradicional, no qual quatro jogadores, segurando Wii Remote, se enfrentam em tabuleiros temáticos. Ganha aquele que completar o percurso com



## TABULEIROS DA DIVERSÃO

Empolgue-se com os principais estágios de Mario Party 10!

**Chaos Castle:** como todo bom Mario Party, tem um tabuleiro inspirado no castelo do Bowser, com lava e armadilhas. Muitas armadilhas!



**Whimsical Waters:** do céu para a água, utiliza dois níveis de profundidade do mar. Se parece com as fases de Super Mario 3D World.



**Mushroom Park:** parque de diversões em pleno jardim do castelo de Peach. Se parece com o Yoshi's Park, de Mario Super Sluggers.



**Airship Central:** você irá, literalmente, para as nuvens. No tabuleiro os jogadores deverão derrubar aeronaves. Se parece com as fases do mundo Meringue Clouds, de New Super Mario Bros.



**Haunted Trail:** outro tema que já virou tradição, encare árvores mal-assombradas, um cemitério e um pântano assustador. Medo!



Os amiibo liberam temas para tabuleiros

## FUNÇÃO DUPLA

Em Mario Party 10 os amiibo são divididos em dois grupos. O primeiro libera temas para tabuleiros e armazenam em seus chips power-ups (Tokens) para serem usados durante a jogatina. Apenas Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi, Luigi, Bowser, Rosalina e Toad fazem isso, e não importa se eles são da linha Super Smash Bros. ou Super Mario, pois o efeito será o mesmo. Diferente deles, outros amiibos, uma vez por dia, dão pequenos bônus. A lista é essa: Link, Samus, Kirby, Fox, Pikachu, Marth, Villager, Wii Fit Trainer, Pit, Zelda, Captain Falcon, Diddy Kong, Little Mac, Toon Link, Sheik, Ike, Luçario, Shulk, Sonic, Mega Man, King Dedede, Meta Knight, Robin, Lucina, Charizard, Wario, Pac-Man e Ness.



o maior número de estrelas. Elas são obtidas tanto nos espaços do tabuleiro quanto nos minigames, oportunidade que você deve aproveitar para tirar algumas estrelas dos concorrentes. Os minigames são simples de entender, fáceis de jogar e muitos usam apenas o sensor de movimento. Ninguém na sua turma poderá usar a desculpa que não sabe lidar com o game.

Entre os minigames estão Petey's Bomb Battle, no qual arremessamos bombas em Piranha Plant, que revida e tira pontos. Em Fruit Scoot Scurry, pulando de pedra em pedra, é preciso coletar o máximo de frutas que conse-

guir. Algumas guloseimas são duplas e triplas, concedendo mais pontos. Já em Cheep Cheep Leap o objetivo é saltar sobre a maior quantidade de peixes. Por fim, em Beeline Shrine fuja das abelhas para não perder seus corações. Tente sobreviver durante 30 segundos!

### FESTA NO APÊ... DE BOWSER?

Ele sempre esteve à espreita, mas finalmente o arqui-inimigo do bigodudo estará disponível para ser controlado, só que de um jeito diferente, no Bowser Party. Com o GamePad, o quinto jogador estraga a farofada da galera do Reino do Cogumelo.

Cada um dos personagens tem direito de girar o dado uma vez. Ao fim da rodada é o Bowser quem lança os dados - podem ser quatro ou até seis -, para tentar alcançá-los. E aí quem segura o controle em forma de tablet escolhe um minigame para tentar reduzir o máximo de corações possíveis. Quem chegar a zero estará eliminado. Se o percurso terminar, ganha quem tiver mais vidas.

Os minigames são parecidos com aqueles "todos contra um" das antigas versões. Em um deles você deve, com a Stylus, girar uma roda gigante eletrocutada para dar um baita choque nos adversários. Em outro, mire pelo





GamePad e atire bolas de fogo para torrar seus amigos.

Em Bowser's Bad Breath você tem que saltar das bolas de fogo. Em Bowser's Pire Bar Fury fogue também, mas dentro de uma caixa. Como um hamster, corra e pare no momento certo para evitar os choques em Bowser's Wicked Wheel. Já em Bowser's Painball esquive das bolas de espinho em um pinball gigante.

#### CHAMEM OS AMIIBO!

A terceira e festejada modalidade é a entrada dos amiibo em *Mario Par-*


*ty*. Tanto que o lançamento do jogo marca também a chegada da linha *Super Mario*. Agora Toad também entrou nessa!

Encoste um bonequinho no GamePad para que ele vire peça do jogo. Cada amiibo compatível desbloqueia um tabuleiro e eles são jogáveis apenas neste modo. Os tabuleiros são quadrados e pequenos, similares ao do Banco Imobiliário, com características e itens específicos do personagem escolhido.

#### NÃO TEM HORA PRA ACABAR!

Acompanhado por Spike e Rosalina, o

veterano Donkey Kong volta a ser jogável, algo que não acontecia desde *Mario Party 4*. Rosalina esteve em *Island Tour*, mas agora debuta na série principal. No mais, conte com festeiros Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Wario, Waluigi, Toad e Toadette.

Serão mais de 70 minigames inéditos e produzidos para serem jogados com o Wii Remote e com o GamePad. Somados ao amiibo Party, que possui quase uma dezena de tabuleiros, *Mario Party 10* terá muitas horas de diversão, especialmente para quem gosta de passar o tempo na companhia dos amigos. 



STEAMPUNK



ALTA

**Plataforma:**

Nintendo 3DS

**Produção:**

Nintendo

**Desenvolvimento:**

Intelligent Systems

**Gênero:**

Ação, Estratégia

**Lançamento:**

13 de março (EUA)

# HERÓIS A TODO VAPOR!

ENTRE ALIENÍGENAS E CHEFES DE ESTADO, USE A ESTRATÉGIA  
PARA SALVAR O MUNDO EM CODE NAME: S.T.E.A.M.



Fellipe Camarossi





## DO STEAMPUNK AO MEDIEVAL

Quem tiver a chance de jogar a aventura em um New 3DS vai explorar um potencial oculto no título: o uso dos amiibo. São compatíveis os bonecos da franquia *Fire Emblem* da linha de *Smash Bros*. Nesse caso, podemos usar Marth, Ike, Lucina e Robin para vencer alienígenas sob a neblina londrina, largando as armas movidas a vapor e empunhando espadas e magias para dar reforço ao time.

Só tome cuidado para que seus amiibo não seja derrotados em combate. Se isso acontecer, terá que sincronizar os bonecos novamente com o console! Era de se esperar que a morte permanente, marca de *FE*, também estivesse aqui, não?



## MESTRES DO RPG

Quando se é nintendista, é normal ser um tanto quanto conservador. Estamos habituados com o alto nível de qualidade das franquias que já curtimos de longa data, então é natural ficar ressabiado com uma ideia nova.

*Code Name: S.T.E.A.M.* acabou de nascer, mas quem está por trás dele é velho de guerra. O título é uma produção da Intelligent Systems, responsável por franquias como *Fire Emblem*, *Advance Wars*, *WarioWare* e *Paper Mario*. Os caras manjam!



Eles estão prontos para ajudar

Uma aventura que mescla elementos de RPG tático com jogos de tiro em terceira pessoa? Ambientação na Londres da era vitoriana com tecnologia Steampunk, com a presença de Abraham Lincoln e alienígenas? Essa mistura tão maluca pode ser uma das maiores apostas que a Nintendo já fez nos últimos anos, e você entenderá por qual razão podemos nos surpreender com *Code Name: S.T.E.A.M.* (*Strike Team Eliminating the Alien Menace*).

*ating the Alien Menace*).

### DEUS SALVE A RAINHA!

Henry Fleming. Grave bem esse nome. É um dos mais condecorados capitães de sua nação, sempre colocando a missão acima de si e mostrando esforço ímpar em campo de batalha. Suas táticas são sempre memoráveis e sua coragem é inquestionável. É o típico estereótipo de um comandante



americano, exceto pelo fato de que sua lealdade pertence à rainha britânica. Por isso ele não se abalou quando aquilo aconteceu. A Inglaterra do século XIX não podia contar com muito mais além de arma-





Jogo tem cara de HQ clássica!

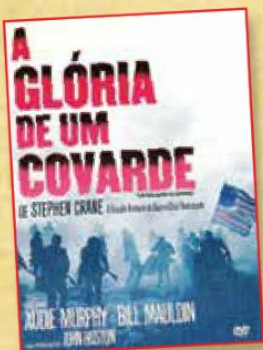


## HENRY FLEMING, O COMANDANTE

**ARMA:** Eagle Rifle

- Requer três Steam Units para disparar
- Três disparos por ataque, cada um com força média de 25
- Um dos melhores alcances entre as armas conhecidas
- Capaz de entrar em Overwatch Mode

**ESPECIAL:** Eagle Strike, patriótica águia voa na direção dos oponentes, levando todo mundo pro ar!



É o típico capitão patriótico que honra deveres e companheiros, colocando sempre os outros acima de si e a missão acima de tudo. O personagem foi inspirado no protagonista de mesmo nome de *The Red Badge of Courage*, romance do escritor norte-americano Stephen Crane. O livro virou o filme *A Glória de um Covarde*.



mentos, automóveis e dirigíveis movidos pela milagrosa energia do vapor. O avanço tecnológico não acompanhava os recursos disponíveis, estando sempre à frente, e esse impasse limitava as ações de segurança do Reino Unido. Quando as temíveis criaturas que vieram do espaço atacaram, a maioria nem conseguiu reagir diante da destruição em massa.

Porém, Henry não é um soldado comum. Mesmo sob risco, foi capaz de pensar de forma clara e traçar uma estratégia. Por isso ele foi selecionado por uma organização liderada por Abraham

Lincoln, então presidente dos Estados Unidos, para ser a defesa final contra a ameaça extraterrena. A sociedade secreta reunia os maiores ícones da época, grandes nomes capazes de usar com maestria as ferramentas disponíveis. Fleming deve mostrar o máximo de suas capacidades e liderar um time de estrelas para a salvação de Londres e do mundo.

### MISTURA DE DAR GOSTO

A proposta no mínimo bizarra - usar superficialmente alguns dos gêneros e subgêneros mais populares da ficção

científica -, é apenas uma máscara para a derradeira carga de conteúdo e profundidade de *Code Name*. Só estamos arranhando a superfície, as referências do jogo vão muito além.

Para começar, temos o visual. O estilo em Cel shading puxado para contornos fortes e cores vivas fazem um contraste interessante com o traço no qual os personagens foram criados. É uma clara inspiração na Era de Prata dos quadrinhos norte-americanos. Já os vilões possuem um visual mais conturbado, nos limites da imaginação humana.



## JOHN HENRY, O BRUTAMONTES

### ARMA: Bear Grenade

- Requer quatro Steam Units para disparar
- Um único disparo por ataque, de força 65
- Alcance não muito bom, mas os disparos explodem e atingem os arredores do alvo, além de destruir certos obstáculos
- Disparos voam em uma parábola em vez de uma linha reta, permitindo passar por cima de adversários ou objetos
- Incapaz de entrar em Overwatch Mode

**ESPECIAL: Hammer Blow**, poderoso ataque que atinge os inimigos nos arredores

O carismático membro do time tem uma personalidade extrovertida e grande senso de humor. É um dos melhores amigos de Fleming. Foi inspirado em um personagem folclórico de mesmo nome, um afro-americano conhecido por sua exímia força e habilidade com um martelo, sendo mais forte do que martelos industriais movidos a vapor. Ironia, não?



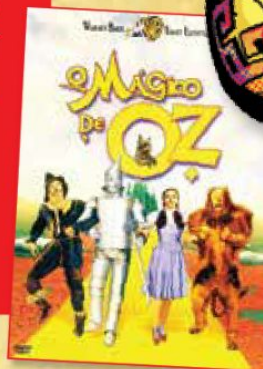
## LION, A FERA

### ARMA: Lion Launcher

- Requer quatro Steam Units para disparar
- Um único disparo por ataque, de força 75
- A arma é uma catapulta que arremessa Lion contra o alvo
- Alcance mediano, mas pode dispará-lo em parábola
- Incapaz de entrar em Overwatch Mode

**ESPECIAL:** A arma se torna um amplificador para o rugido do leão, atordoando os inimigos

Admirador dos feitos de Fleming, Lion é um dos mais poderosos aliados no embate contra os alienígenas. Suas origens são um mistério, mas a inspiração por trás do leão antropomórfico é o covarde felino de *O Mágico de Oz*, embora aqui ele seja verdadeiramente corajoso.



Eles são fruto das obras sinistras de H. P. Lovecraft, o pai de Cthulhu e um dos precursores do terror moderno.

E se eu disser que cada um dos heróis do esquadrão lendário são ícones da literatura? Cada um deles veio de um conto diferente, mas sempre servindo de representação fiel do seu originário. Isso faz de S.T.E.A.M. uma iniciativa que relembra *A Liga Extraordinária*, de Alan Moore, dando vida para figuras do imaginário em um contexto diferente e ousado. É aí que o game começa a brilhar.

### COMBATENDO CHEIO DE GÁS

Uma característica recorrente de RPGs táticos é a maneira como os elementos se comportam. Um campo quadriculado, movimentos precisos e uniformes, golpes com uma área determinada. É sempre 0 ou 1, nunca um intermédio. *Code Name* quebra o tabu, dando uma liberdade tão grande para o gamer que às vezes se esquece que se trata de um jogo de estratégia baseada em turnos.

A movimentação é sim em quadrados, mas não com a exatidão





## TIGER LILY, O REFORÇO

**ARMA:** Medi-Mortar

- Requer quatro Steam Units para disparar
- Um único disparo por ataque, de força 50, mas que não causa dano. A munição é feita de compostos curativos capazes de restaurar a energia de companheiros
- Alcance não muito bom, mas os disparos explodem e atingem os arredores do alvo
- Disparos voam em uma parábola em vez de uma linha reta, permitindo passar por cima de adversários ou objetos
- Incapaz de entrar em Overwatch Mode Especial

**ESPECIAL:** **Healing Wind**, no qual os ventos conjurados restauram substancialmente a saúde de parceiros por perto



Lily é a típica curandeira, responsável por manter o time com a energia lá em cima, mesmo com o ataque de hordas de alienígenas. Se a coisa apertar, é bom tê-la por perto. Assim como seus companheiros, Tiger Lily, originalmente, é uma princesa indígena de *Peter Pan*.



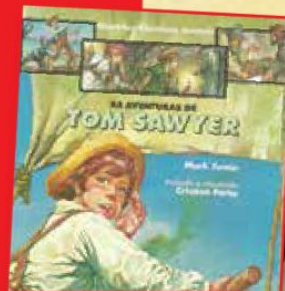
## TOM SAWYER, O NOVATO

**ARMA:** nome desconhecido

- Requer uma Steam Unit para disparar
- Um único disparo por ataque, de força 40
- Alcance curto, trata-se de uma luva acoplada em uma mola que segue em linha reta e volta

**ESPECIAL:** Com um poderoso estilingue, planta diversas minas em campo


Aparentemente o caçula da equipe, Tom tenta compensar a pouca idade com muita atitude em campo de batalha. Como já deve imaginar, é outro fruto da literatura. Projetado em *As Aventuras de Tom Sawyer*, de Mark Twain, podemos esperar por um personagem muito espertinho!



obrigatória de *Fire Emblem*, por exemplo. Você poderá se posicionar em qualquer área marcada, achar o local mais apropriado para repousar e a direção mais confortável para ficar de tocaia. Claro que isso também é seu ponto fraco. É vital ter precisão em suas ações, não desperdiçar movimentos e mirar bem antes de puxar o gatilho. Assim terá mais chances de vencer.

Mesclando isso com a variedade de personagens – amigos e inimigos –, e as diversas maneiras de combate, fazendo do título uma ponte entre estilos. É a oportunidade ideal para fãs de jogos

de tiro se sentirem atraídos por RPG, e os mais táticos vão querer empunhar armas. Se você não curte as duas mecânicas, vale ao menos testar a demo, disponível de graça na Nintendo eShop, só para tirar a pulga atrás da orelha.

O preconceito é a única coisa que te impedirá viver uma experiência que pode ser marcante. Encare essa aventura ao lado de soldados, índios e leões, ainda mais no modo multiplayer local e online, com disputas de equipe vs. equipe nas categorias Death Match, Medal Battle e A.B.E. Battles. Mais do que nunca precisamos de você nessa luta! 



**Seja-bem vindo à nossa iniciativa!**







# MARIO PARTY 10







Nintendo<sup>®</sup>  
World



**MONSTER HUNTER 4  
ULTIMATE**







**Nintendo**<sup>®</sup>  
World







# STEAMPUNK ATRAVÉS DA HISTÓRIA

NÃO É A PRIMEIRA VEZ QUE OS JOGOS APELAM PRO FUTURO NO PASSADO



Epic Mickey



Skies of Arcadia



Final Fantasy IV



Wild Guns

O estilo Steampunk é um dos mais amados pelo público jovem nas últimas décadas. Descrito como um "passado no qual a evolução tecnológica chegou mais cedo, porém com recursos mais limitados", é sempre divertido ver a criatividade de autores ao redor do globo ao empregar suas ideias em livros, filmes e games. É por isso que as máquinas a vapor de *Code Name: S.T.E.A.M.* não são nem de longe as primeiras a deixar jogadores embasbacados.

**Skies of Arcadia Legends:** lançado para Dreamcast e relançado para Game-Cube, o clássico RPG coloca o jogador na pele de Vyse, um jovem pirata. A primeira impressão da tecnologia precoce fica logo evidente com os corsários se locomovendo em um navio voador!

**Epic Mickey:** nas desventuras do camundongo em um mundo regido por

tinta, no qual é preciso desbravar o próprio passado da Disney, também sobram referências ao gênero, com direito a versões sombrias e mecanizadas de Donald e Pateta. Céus, temos uma fase inteira chamada Steampunk Willie!

**Steel Empire:** provavelmente um dos mais fortes símbolos do gênero em nossa lista. Originalmente lançado para Mega Drive e ressuscitado no Game Boy Advance e, mais recentemente, na Nintendo eShop do Nintendo 3DS, é um jogo de tiro em estilo plataforma onde vemos dirigíveis, aviões e muito mais equipamentos e armamentos movidos à fumaça. É tão memorável que até hoje é um dos melhores exemplos do estilo.

**Wild Guns:** um dos grandes precursores dos games de tiro em terceira pessoa, o clássico do Super Nintendo vai além e, além de trazer robôs para a

brincadeira, tem como cenário o Velho Oeste americano. Tem como dar um choque de realidade ainda maior? Está disponível no Virtual Console do Wii.

**Final Fantasy IV:** considerado um dos mais inteligentes e diferenciados jogos da série, esbanjou no SNES uma ambientação única. Deixando de lado o medieval e misturando um clima de Revolução Industrial com magia, é um dos games mais criativos da humanidade e uma das maiores referências que podemos ter quando se fala em Steampunk.



Steel Empire





9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado.

Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas da **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

# THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

PIOR QUE O PESO DO MUNDO NAS COSTAS É O DA LUA EM SUAS MÃOS



Felipe Camarossi

## EXISTEM JOGOS QUE SOFREM INÚMERAS

injustiças, e *Majora's Mask* é um deles. Em seu lançamento, a continuação de *Ocarina of Time* sofreu por ter um irmão mais velho que brilhava muito mais, considerado por muitos o melhor jogo de todos os tempos. Mesmo na **Nintendo World**, *OoT* recebeu um enorme 10 pela avaliação da equipe da época, enquanto a epopeia da máscara amaldiçoada recebeu um 9.8.

Levou um tempo até que as pessoas aprendessem a dar o devido valor ao título, e felizmente chegamos ao ponto onde até a Big N reconheceu que ele merecia mais uma chance. Com isso ganhamos a remasterização feita pela Grezzo, que, assim como *Ocarina of Time 3D*, é melhor que o original. Não quero me atropelar e acho justo que *MM3D* seja avaliado antes como jogo do que apenas como uma versão refeita do clássico.



## SEQUÊNCIA DE VERDADE

Vemos aqui uma nova face do jovem Link. Enquanto ele pode não ter o físico da forma mais velha, aquela que venceu Ganondorf e voltou para o passado, fica evidente que ele herdou toda a experiência de seus embates. Mesmo com o corpo diminuto, ainda é capaz de manejar um escudo e uma espada como um velho soldado, além de fazer acrobacias outrora impossíveis. Fica claro que é um herói forjado pela dor e pela glória carregadas em seu coração. A experiência de continuidade persiste nessa trama.



Atrás de uma velha amiga, que clama por atenção e odeia ser ignorada e o deixou após o desfecho de sua última aventura, o garoto acaba caindo nas graças de Skull Kid, que leva suas travessuras a um novo nível ao colocar em risco toda uma civilização. Resta ao herói de verde deixar seus interesses pessoais de lado e lutar por Termina da mesma forma que lutou por Hyrule. Se isso não te empolga o suficiente ou não te motiva a salvar um povo estranho, não se preocupe, pois você vai se entrosar.

*Majora's Mask* te incentiva bastante a conhecer cada personagem. Praticamente nenhum rosto é desperdiçado, ninguém está ali para fazer volume e todos têm personalidades marcantes. Do carteiro apressado ao pequeno Deku que jamais dirá uma palavra, é garantido que nenhuma face passará despercebida em sua estadia de (repetidos) três dias no território de Termina. Você nem vai sentir o tempo passando, seja para frente ou para trás.

## TUDO NAS SUAS MÃOS

A Grezzo fez outro trabalho impressionante de adaptação de um ícone do Nintendo 64 para o Nintendo 3DS. Explorando plenamente suas capacidades, vemos não somente um visual rejuvenescido e animações mais dinâmicas, mas também uma jogabilidade que faz parecer que *Majora's Mask* foi projetado para um console de bolso desde o princípio. O uso das funções da tela inferior deixa a tela superior livre de quase qualquer informação. Sem menus, barras de HP e itens, há apenas suas ações com os botões A e





**Fique de olho nas dicas desses pestinhas...**

B, além de um relógio muito mais preciso que o original, dando total controle do jogador sobre seu progresso.

Apesar de não mostrar surpresas, já que boa parte do layout dos menus veio diretamente de *Ocarina of Time 3D*, a tela inferior é confortável e ajuda na acessibilidade de seus itens mais importantes nas horas mais necessárias. Alternar máscaras e equipamentos nunca foi tão divertido, não precisando rodar em



**Aqui está a rotina da galera de Termina!**



### DE OLHO NO... OLHO?

Todas as batalhas com chefões foram recriadas e os grandes inimigos possuem novos pontos fracos, demarcados por um olho semelhante ao da máscara de Majora. Sendo assim, seja criativo para atingir o local. Observe bem a arena, pois dicas de como vencer estão sempre espalhadas de maneira sutil. Na dúvida, consulte Tat! e a fada dará um empurrãozinho!

diversos menus sempre que quiser alocar aquela peça no botão apropriado.

De todas as melhorias, a principal é a batalha de chefe. Um dos maiores problemas da aventura original era a dificuldade de transmitir os objetivos do embate para o jogador, que simplesmente atacava como podia para vencer. Já aqui, com embates reestruturados e alguns até com múltiplas fases, as lutas ficam instintivas e mais empolgantes pelo claro entendimento, e sem esfregar na sua cara algo do tipo "mire ali e aperte aqui". Ainda assim, a dificuldade está equilibrada, mantendo o desafio e estimulando a superação.

### AMIGO DA VIZINHANÇA

Como já disse, é preciso conhecer todo mundo para impedir a queda da lua. Se quiser conquistar as 24 máscaras disponíveis, cada uma com seus efeitos próprios e qualidades únicas, complete uma série de missões secundárias no decorrer da exploração. O jogo pode até pecar no fator Replay, pois não há motivos para continuar se aventurando por Termina após coletar tudo, porém vai levar algum tempo para concluir tamanha façanha.

Uma das melhores adições nesse quesito é o novo Bomber's Notebook, caderno que mantém anotações sobre a rotina dos moradores de Termina. Quer saber a que horas os alienígenas pretendem atacar o celeiro ou quando a pobre vendedora de bombas será abordada por um meliante na área norte de Clock Town? Fale com todos, tenha ouvidos nas paredes e sempre consulte os jovens da turma Bomber, pois ninguém conhece a cidade melhor que eles!

### UMA NOVA VISÃO

Se estiver jogando em um New 3DS XL, que não foi lançado oficialmente no Brasil, o C Stick permite um controle livre da câmera, função que não estava na versão de N64. Isso te dará novos ângulos de Termina. Uma alternativa para quem tem o 3DS normal é usar o Circle Pad Pro. Sim, o acessório é compatível. Explore cada pedaço e você não se arrependerá!

### O VERDADEIRO ROSTO

Com uma trama extremamente madura e que não testa somente o coração de Link, mas o nosso também, *Majora's Mask 3D* é o retorno digno de um clássico. A jogabilidade reinventada faz a nova experiência ser tão mágica quanto a outra, dando boas-vindas para novos jogadores e saudando aqueles que retornam. Entre colocar máscaras e descobrir seu verdadeiro rosto, só tome cuidado com as costas. A lua pesará em suas mãos! **nw**



Gráfico:	9,0	Nota Final:	
Som:	9,0	<h1>9.5</h1>	
Jogabilidade:	10		
Diversão:	10		
Replay:	8,5		
Plataforma:	Nintendo 3DS	Produção:	Nintendo
Desenvolvimento:	Grezzo	Gênero:	Ação, Aventura
Jogadores:	1	Classificação:	Não informada
Recursos:	Não		





Caçar ao lado de gatos é uma tradição na série. Que tal agora contar com a ajuda de insetos gigantes?

# MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

QUEM NÃO GOSTA DE DIZIMAR MONSTROS GIGANTES E COLETAR SUAS ENTRANHAS?

 **Hugo H. Pereira**

**PRADARIAS, MONTANHAS, FLORESTAS,** cavernas, geleiras e vulcões... Todos adorados com pedras que serão mineradas, ervas e cogumelos que serão colhidos e insetos que serão capturados. Ah, já estava me esquecendo do sapo de pedra com cinco metros de altura com presas gigantes de javali querendo te comer. Assim é um típico dia em *Monster Hunter 4 Ultimate*...

## HERBÍVOROS E CARNÍVOROS

O mais novo capítulo da franquia é exclusivo da família Nintendo 3DS e tem

diversas melhorias tanto para veteranos quanto para novatos no mundo da caça. Conhecida por ser impiedosa com os iniciantes por causa da quantidade de horas que demora até o jogo realmente deslanchar, a Capcom finalmente acertou na mão, não espantando mais novos fãs.

Um tutorial simples e progressivo - e não posso deixar de mencionar épico, pois se trata de um confronto com um dos três principais dragões do jogo -, explica todos os comandos e nuances do sistema. A progressão também está acelerada. Com duas horas de atividade já é possível

Gráfico:	9,0	Nota Final:	
Som:	8,0	<b>9.0</b>	
Jogabilidade:	10		
Diversão:	9,0		
Replay:	9,0		

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Capcom
Desenvolvimento:	Capcom
Gênero:	Ação, RPG
Jogadores:	1-4
Recursos:	StreetPass, DLC, Nintendo Network
Classificação:	Não informada

vestir uma armadura de Kecha Wacha ou Great Jaggi completa.

Mas a acessibilidade não significa facilidade, já que agora os experientes terão que se acostumar com a verticalidade das batalhas. Sai o confuso sistema de lutas aquáticas de *Tri* e *3U* e entram os desníveis e diversos andares das áreas.





## AVENTURA SOLO NÃO TÃO SOZINHA ASSIM

Para ajudar nas suas caçadas, conte com o apoio dos Palicos. Podendo encontrá-los e contratá-los durante as missões, os gatos guerreiros também têm suas próprias armas, habilidades e armaduras. Algumas delas, cujos materiais para forjá-las serão obtidos em novas missões via DLC grátis, são baseadas em franquias famosas, como *Animal Crossing*, Mario, Sonic e *Mega Man*! Seu caçador entra nessa com itens e personagens de *Metroid* e *Zelda*, pack que já está disponível na Nintendo eShop para baixar.



Os DLCs do jogo são gratuitos!

Podendo realizar ataques aéreos, subir paredes mais rapidamente e se locomover horizontalmente nelas, você, e seus inimigos, podem aproveitar mais essa faceta dos ambientes para as estratégias de combate. Pule do alto de um penhasco e acerte um monstro em suas costas para montá-lo.

## CAÇADA DE BOLSO

As novas mecânicas, bem como as novas armas, funcionam de forma natural no combate da série, dando aquela saudável repaginada. Como essa quarta geração foi feita levando em consideração apenas o 3DS como a única plataforma em mente, todos os controles funcionam muito melhor e são bem mais dinâmicos que seu antecessor, que passou por quatro plataformas distintas.

Com animações detalhadas, os gráficos mudaram um pouco de estilo ao priorizar cores mais vivas e saturadas, tornando mais fácil distinguir personagens e criaturas no cenário. Causa um certo estranhamento a princípio, mas é bellissimo e você, dificilmente, vai querer voltar a *MH3U*.


A principal vantagem, acima de tudo, é a possibilidade de jogar online com até oito amigos - o número cai para quatro dentro das missões -, diretamente do seu 3DS e sem a necessidade de traquitanas envolvendo emparelhamento com seu Wii U ou algo do tipo. Com ainda mais quests que no modo offline, além dos DLCs, a estabilidade da conexão e a facilidade de encontrar salas, certamente a galera vai



contabilizar mais horas jogando em rede do que na solidão.

A campanha solo, entretanto, também tem seus destaques. Com foco na história, diversas cidades a serem visitadas e favores a serem prestados (leia-se massacrar monstros a pedido de alguém), você sente que realmente há um motivo para essa caça interminável.

Há de tudo aqui: muito conteúdo a ser desbravado e conquistado, excelente online, história envolvente, ainda que não seja lá essas coisas, gráficos bacanas e alta customização, algo que fica melhor se o jogo estiver rodando em um New 3DS, e uma trilha sonora magnífica com tambores de guerra, sons ambientes e corais cantando em uma língua irreconhecível.

*Monster Hunter 4 Ultimate* faz como sua principal mecânica e dá um grande salto para os padrões da franquia. Seja sua primeira vez segurando um porrete ou um Heavy Bowgunner veterano, nunca foi tão gratificante escalpelar criaturas. 

## NÚMEROS MONSTRUOSOS

A única coisa maior que as feras do jogo é o próprio *MH4U*. Com cinco cidades, 18 áreas de caça, 92 faixas em sua trilha sonora, 98 monstros diferentes, mais de 100 missões no modo principal, mais de 200 conjuntos de armaduras, um monstro de 440 metros de comprimento, 14 classes de armas (e mil variações) e 1,6 milhão de cópias vendidas nos dois primeiros dias do lançamento japonês, é complicado entender como tudo coube em apenas 21.300 blocos de memória do Nintendo 3DS!





# WATCH DOGS

APESAR DO LOADING, SEJA O MELHOR HACKER DE CHICAGO

 **Ricardo Syozi**

**JOGAR WATCH DOGS NO WII U É UMA** experiência curiosa. Ao mesmo tempo em que o game diverte com suas muitas horas de ação, mostra ideias que não foram bem implementadas que, muitas vezes, nos frustram. Isso sem contar o enorme espaço de tempo entre o lançamento em outras plataformas e esse port. Felizmente, essa é a melhor entre todas.

Encarnamos na pele de Aiden Pierce, hacker que viu sua vida se desmoronar ao se meter com pessoas um tanto quanto crueis em seus objetivos. O protagonista decide se vingar de tudo e todos, ainda mais depois de uma tragédia familiar, seguindo em um caminho onde os fins justificam os meios. O pano de fundo serve para apresentar um mundo aberto, que é parecido com um *Assassin's Creed* que se passa em uma futurista Chicago.

A narrativa agrada, é repleta de mistérios e ótimos coadjuvantes. Contudo, não

## CHICAGO NAS SUAS MÃOS

O grande fator de diferença no Wii U é, mais uma vez, o GamePad. Nessa versão você simplesmente tem a cidade inteira na ponta dos dedos. Com um toque na tela dá pra marcar uma trajetória e realizar uma viagem rápida a um de seus esconderijos, entre outras coisas. É, com certeza, uma mão na roda, já que você não precisa abrir o mapa na tela principal para se localizar.



Demorou para chegar, mas o port é a melhor versão da aventura de Pierce

posso dizer o mesmo das partes técnicas. A jogabilidade quando se está dirigindo carros é sofrível, mas não se compara quando estamos pilotando motos. Permanecer na pista é uma tarefa quase impossível. Os gráficos são apenas satisfatórios. A renderização dos cabelos, por exemplo, é algo que o GameCube já conseguia fazer. Há pessoas na rua que diversas vezes são fisicamente semelhantes entre si e ficam dando voltas no mesmo lugar. Tive alguns bons momentos de risadas com isso.

Mesmo assim há tanta coisa para se fazer nessa aventura que tais deficiências podem passar despercebidas pelo jogador menos exigente. Com um simples apertar do botão Y você praticamente domina tudo ao seu redor, desde apagar a luz de uma sala, ideal nos momentos de stealth, a controlar semáforos e pontes inteiras, o que te ajuda em uma fuga espetacular. Hackear desconhecidos é algo rotineiro, mas que nunca me fez sentir tédio. As missões são variadas, porém quase sempre terminam contigo fugindo dentro de um veículo e uma galera te perseguindo. É legal das primeiras vezes.

Gráfico: 7.0  
Som: 8.0  
Jogabilidade: 7.0  
Diversão: 7.0  
Replay: 7.0

Nota Final:

**7.5**



Plataforma: Wii U  
Produção: Ubisoft  
Desenvolvimento: Ubisoft  
Gênero: Ação  
Jogadores: 1  
Classificação: 18 anos  
Recursos: Não

*Watch Dogs* podia ser muito melhor, pena que parece inacabado, faltando aquele toque final. A boa notícia é que o game possui uma dublagem em português bacaninha, oferecendo a qualquer entusiasta um algo a mais na hora de escolher se leva ou não Aiden Pierce pra casa. É claro que você terá que se acostumar com o absurdo tempo de loading. Não termina nunca! **NW**





# ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY +

ELES SÃO INDOMÁVEIS E CARREGAM A TURMA DA BIG N EM SUAS ASAS



Alveni Lisboa



**A FRANQUIA ACE COMBAT É SINÔNIMO** de qualidade quando o assunto são os combates aéreos. A versão *Plus* traz novos conteúdos e aprimoramentos na jogabilidade, além da inclusão de funções exclusivas para New Nintendo 3DS, mas o jogo roda tranquilamente em qualquer outro portátil da família 3DS.

*Legacy +* é parecido com a versão original. O título, lançado em 2011, ficou marcado pela ótima jogabilidade e pela precisão dos controles. Esqueça a dificuldade para decolar ou controlar a aeronave, típica do gênero de simulação. É tudo bastante intuitivo até para quem nunca se aventurou pelos céus.

O game nos coloca na pele do piloto Phoenix, encarregado de cumprir as mais de 30 missões disponíveis. As orientações são dadas no começo de cada desafio, mas a situação muda a qualquer instante. Além do tradicional modo história, há outro somente com desafios.

O estúdio Access soube balancear a ação frenética, como naqueles momentos em que você enfrenta esquadrões

rivais mais cascas-grossas do que os inimigos tradicionais, com períodos menos intensos. Mesmo a mais complexa das missões não tomará mais do que meia hora, o que se encaixa com a proposta de um jogo para console portátil.

A parte gráfica tem altos e baixos. Se por um lado as aeronaves são detalhadas e possuem movimentação realista, por outro os cenários decepcionam. Texturas em baixíssima qualidade e cidades "chapadas" são parte de um mundo sem vida.

Toda a ambientação sonora colabora para a criação do clima militar: as mais frenéticas são acompanhadas de ritmos acelerados, enquanto as mais tranquilas chegam até a dispensar a trilha. O resultado é uma excelente experiência sonora.

*Ace Combat: Assault Horizon Legacy +* é apenas uma versão aprimorada para o New 3DS. Quem já jogou não tem motivos relevantes para comprá-lo, principalmente porque não existe um modo multiplayer, mas é uma nova chance para quem deixou os aviões escaparem na primeira vez. **NW**



Adeus, Loftwings!

## UM TOQUE DE NINTENDO

*Legacy +* tem adaptações para deixá-lo mais atrativo aos fãs da Big N. A primeira são os Question Mark, o bloquinho amarelo com interrogação dos jogos de Mario, espalhados pelos cenários e que liberam upgrades quando são atingidos. Motores, asas e apetrechos desbloqueados são comprados com os pontos adquiridos ao final de cada missão.

A outra inclusão é o uso dos amiibo para liberar skins dos personagens para as aeronaves. Infelizmente, só está disponível para quem tiver o New Nintendo 3DS. Além disso, há melhorias exclusivas para o novo portátil, como o aprimoramento do efeito 3D, o controle de câmera com o direcional C e os botões de gatilho ZL e ZR.

Gráfico: 5,0  
Som: 9,0  
Jogabilidade: 10  
Diversão: 8,0  
Replay: 7,0

Nota Final:

**8.0**



Plataforma:  
Produção:  
Desenvolvimento:  
Gênero:  
Jogadores:  
Recursos:  
Classificação:

Nintendo 3DS  
Bandai Namco  
Access Games  
Simulador

1  
Conteúdo exclusivo (New 3DS)  
Não informada



# SPONGEBOB HERO PANTS

PARA SALVAR O HAMBÚGUER DE SIRI, VALE ATÉ SE TRANSFORMAR EM SUPER-HERÓI



Igor Andrade

## NÃO HÁ NADA MAIS SAGRADO NA

Fenda do Biquíni do que a mítica receita do Hambúguer de Siri. Isso fica bem claro no recém-lançado *Um Herói Fora d'Água*. Apesar de a culpa sempre cair sobre Plankton, no filme quem realmente coloca as mãos no segredo industrial é Barba Burguer e seu bando de gaivotas.

O golpe só dá certo, pois o pirata havia encontrado antes em suas andanças um livro mágico, no qual tudo o que era escrito se tornava realidade. Nele constava a história de uma pequena esponja que esbanjava simpatia e tinha como missão proteger o sanduíche do Siri Cascudo.

O sumiço do acepipe levou o caos à vida marinha, e aí Bob bolou um plano sem noção (típico dele) para contornar a situação. Depois de uma viagem no tempo e um encontro com Bubbles, o golfinho protetor do universo, o invertebrado e seus amigos se transformaram em heróis ao escreverem tal pedido em uma das páginas do alfarrábio.

Contei tudo isso para que você não boiasse na análise de *SpongeBob Hero-*

## NONSENSE

Nada faz muito sentido na vida de Bob Esponja, ainda mais em *HeroPants*. Com cara de jogo que ficou pronto sem estar concluído, os diversos bugs provocam algumas risadas, como andar ao lado de uma parede e, de repente, ouvir o barulho de uma moeda. Outros desafiam a física. Ao derrubar bolinhos de um penhasco, eles caem lentamente. O mais surreal de todos os exemplos é pular em plataformas móveis e, tcharam!, atravessá-las. Para Bob a zoeira não tem limites.



*Pants*, que não recria a trama do longa, mas pega boa parte dos seus elementos. No jogo, a paz é restabelecida, mas Bob é procurado pelo cetáceo divino para resolver um segundo problemão.

Seus sonhos escritos no livro criaram outro caos. O jeito é resgatar as páginas do livro nas dimensões mais malucas.

Mesmo que uma barra de energia libere poderes heróicos aos personagens durante alguns segundos, o que aumenta a agilidade de cada um, o desafio não é nada intenso. A aventura tem 12 níveis divididos em três mundos (War Zone, PreHistory, Dream Land) com cenários fantasiosos baseados na Pré-História e em doces, mas a coisa é muito semelhante.

Além de Calça Quadrada, Plankton, Lula Molusco, Sandy Bochechas, Patrick e Sr. Sirigueijo são jogáveis. Uma pena que não dê para variar entre eles nos levels. A única forma de fazer a troca é sair do game e retornar de um ponto salvo.

Visualmente os estágios são extremamente

Gráfico: 4.0  
Som: 6.0  
Jogabilidade: 5.0  
Diversão: 6.0  
Replay: 5.0

Nota Final:

**5.0**

Plataforma: Nintendo 3DS  
Produção: Activision  
Desenvolvimento: Behaviour  
Gênero: Ação, Aventura  
Jogadores: 1  
Recursos: Não  
Classificação: Não informada

simples, e a única tarefa que sobra é coletar hambúrgueres, usados como bombas, ou moedas, que servem para comprar upgrades. Eles não fazem nenhuma diferença, inclusive no encontro com os chefões. Se há algum destaque, fica com as fases finais, que brincam com o clássico puzzle "acerte a ordem das cores". E só... **NW**





# TETRIS ULTIMATE

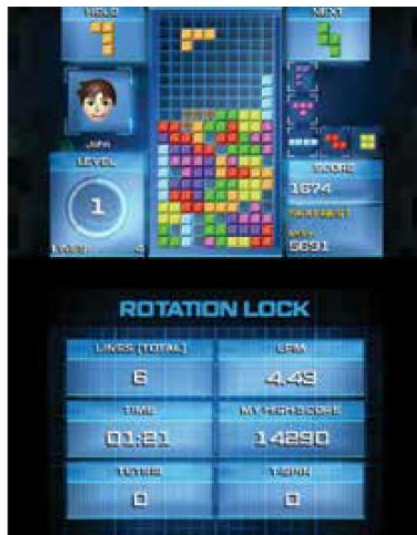
O PUZZLE VOLTA ÀS ORIGENS E INVESTE EM RECURSOS SOCIAIS



**Bruno Capozzi**



**Aprenda truques em vídeos dos maiores jogadores de Tetris**



**A IMPORTÂNCIA DE TETRIS NO UNIVERSO** dos videogames é indiscutível. Após criar uma legião de fãs nos anos 1980, o puzzle se mantém como um bom exercício para a mente e também como uma boa forma de diversão. Seu novo título, *Ultimate*, tenta ser a versão definitiva para esse grande sucesso no Nintendo 3DS, que, em 2011, recebeu *Tetris Axis*, co-produzido por Hudson e Nintendo. No entanto, a SoMa Play não aprimorou ferramentas já existentes e não apostou em inovação.

*Tetris Ultimate* possui sete modos além de funcionalidades online. Ao primeiro olhar isso parece ótimo, porém apenas um deles é inédito. Entre as opções já conhecidas estão Maratona, Corrida, Interminável, Ultra, Batalha e Batalha Suprema. Como é lei na Ubisoft, o game foi traduzido para o português.

A grande novidade fica por conta do modo Desafio. Ramificado em quatro diferentes tipos de jogabilidade, é nele que a galera passará a maior parte do tempo. São missões específicas, como não poder rodar os Tetriminos disponíveis e lidar

com peças que ficam invisíveis. Assim que os desafios são concluídos, ganhe distintivos e, com eles, receba cinturões de cores diferentes que representarão seu grau de habilidade.

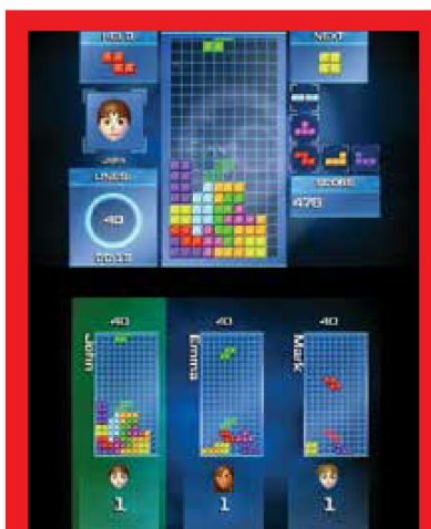
O modo online possui as mesmas funcionalidades do game solo, e até quatro jogadores podem se enfrentar em partidas. No entanto, não existe diferenciação de níveis para o modo cooperativo. É frustrante não existir uma seleção para que joguemos sempre com alguém com as mesmas destrezas.

Mesmo considerando a simplicidade divertida de *Tetris*, seria interessante ver um cuidado maior com as animações de eliminação de linhas de blocos. O efeito tridimensional do 3DS causaria um impacto maior nos jogadores, mas foi dispensado. O som também não impressiona. Apesar de ter a famosa música-tema do *Tetris* original, a trilha não agrega em nada na imersão.

*Ultimate* não deixa de entreter, mesmo com suas falhas. Desde sua primeira aparição nos consoles, é difícil parar de

Gráfico:	5.0	Nota Final:	<b>6.5</b>
Som:	5.0		
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	8.0		
Replay:	6.0		

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Ubisoft
Desenvolvimento:	SoMa Play
Gênero:	Puzzle
Jogadores:	1-4
Recursos:	Nintendo Network
Classificação:	Livre



## JOGATINA COMPARTILHADA

A franquia russa não se transformou notavelmente desde seu surgimento, lá em 1984. Contudo, a conectividade dos consoles atuais cada vez mais explora o lado competitivo das peças de quatro blocos. Além do multiplayer local, no online você acessa um ranking dos melhores jogadores do mundo e dá para desenvolver suas habilidades assistindo a partidas da turma que encabeça essa lista!

jogar com os Tetriminos e agora não é diferente. Os modos existentes são sólidos e tradicionais - aqui não há as modalidades mirabolantes de *Axis* -, e as funções online são interessantes.

Mesmo assim, essa versão, como ostenta em seu nome, está longe de ser definitiva. **NW**



# Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

## LUTA PELA LIBERDADE

VICE-PRESIDENTE DA INTI CREATES FALA SOBRE AZURE STRIKER GUNVOLT, QUE, A PEDIDO DOS FÃS, AGORA ESTÁ DISPONÍVEL NA eShop BRASILEIRA



Filipe Saller

Lançado no final de agosto de 2014 na Nintendo eShop, *Azure Striker Gunvolt* entrou em uma polêmica ao não ser liberado na versão brasuca da loja. A comoção por aqui foi tamanha que a Inti Creates correu atrás do prejuízo e agora está tudo certinho.

A trama gira em torno dos Adepts, seres com poderes extraordinários perseguidos pelo grupo Sumeragi, uma gigantesca empresa do ramo de energia. A corporação possui braços por todo o mercado, exercendo influência também na política. Contra eles existe a galera do Quill, que tem como seu maior guerreiro o jovem Azure, que controla a eletricidade. Sua principal habilidade é o Flashfield, barreira esférica usada tanto para ataque quanto para defesa. Quem revelou isso e outros detalhes foi Yoshihisa Tsuda, vice-presidente do estúdio japonês, que está produzindo uma sequência de Gunvolt também para Nintendo 3DS.

### Qual foi a base para a criação do game?

Fizemos algo que qualquer um pudesse aproveitar e que ficasse bonito em telas pequenas. Além disso, somos apaixonados por jogos de plataforma 2D como os de antigamente.

### Como a mecânica de outros gêneros foi aproveitada na aventura?

*Azure* não é um jogo de plataforma

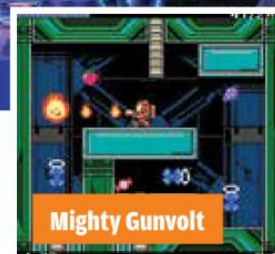
comum. Conta com a adrenalina dos Shooters, puzzles precisam ser desvendados e coletar itens secretos exige muita exploração. Existe um equilíbrio de elementos de cada gênero, agradando a qualquer tipo de jogador.

### Qual é a característica que você acredita que os fãs brasileiros vão amar?

Temos um sistema de pontuação chamado Kudos. Ao reunir mil pontos, a música do cenário é alterada por uma canção da personagem Lumen. Mas não é apenas uma música, então esperamos que os jogadores se divirtam ao descobrir as canções.

### Os vilões representam os sete pecados capitais. Qual deles deu mais trabalho para ganhar forma?

A ideia veio de um de nossos designers. Merak é o vilão da preguiça, então fizemos com que lutasse sentado em sua cadeira robótica. Carrera é o mestre do magnetismo e representa a avareza. Afinal de contas, é a melhor habilidade para alguém que quer tudo! O mais trabalhoso deles foi Stratos, que simboliza a gula. Como seu corpo é composto de insetos, achamos que seria legal dar a impressão de se parecer com um enxame.



A campanha que ofereceu **Mighty**

**Gunvolt** (aventura 8-bit do herói) durante o lançamento americano de *Azure* também valerá no Brasil?

Infelizmente não foi possível. Para compensar, estamos trabalhando com um preço menor para *Azure* no Brasil em relação a outros países. **NW**



**Nintendo eShop (3DS e Wii U)**  
 Compre pacotes de crédito, o mínimo são 10 reais, ou pague exatamente quanto custa o jogo ou o aplicativo desejado. Atualmente, apenas a versão da eShop do 3DS está funcionando em solo nacional. Em português, a loja aceita cartões nacionais e internacionais das bandeiras Visa e Mastercard. Preços em reais.

**DSi Shop e Wii Shop Channel (DS e Wii)**  
 Compre pacotes de Nintendo Points antes de baixar o jogo ou o aplicativo escolhido. No Wii, o mínimo são 2.000 points, o que equivale a 20 dólares. Não é preciso gastar todos os Nintendo Points de uma vez. As duas lojas online só aceitam cartões internacionais das bandeiras Visa e Mastercard. Preços em dólares.



\*Os preços dos jogos e aplicativos podem mudar sem aviso prévio.

# AZURE STRIKER GUNVOLT

## COM PODERES ELÉTRICOS, GUERREIRO DEVE INTERROMPER OS PLANOS DE UMA CORPORAÇÃO MAQUIAVÉLICA



**E**sperei ansiosamente para colocar as mãos no título, a ponto de enviar e-mails diários para a produtora, implorando para que o trouxessem para o Brasil. Seis meses após o lançamento americano, finalmente curti a aventura. Porém, a sensação ao completar tudo o que o jogo tem a oferecer não é das melhores.

O desenrolar da campanha mostra que a fórmula se perde em meio a repetições. Uma série de escolhas de design faz dele mais raso do que os demais títulos da empresa. Os clássicos projéteis não causam muito dano nos inimigos. Em vez disso, a cada acerto é multiplicada a capacidade de danificá-los utilizando o principal poder de Gunvolt: as descargas elétricas, que detonam tudo ao redor. Calcular o uso da habilidade é a chave da trama.

Gunvolt é tão poderoso que, mesmo ao encarar uma fase pela primeira vez, é possível acabar com os inimigos antes deles dispararem um único tiro. Já os chefes atacam com padrões que dificultam o famoso Perfect. É um desafio derrotá-los sem ser atingido.

De uma hora para outra a curva de dificuldade aumenta inexplicavelmente e de forma vertiginosa. Daí em diante é necessário passar pelas mesmas fases novamente em busca de níveis e armas melhores. É justamente quando o jogo perde sua força.

Alguns desafios ajudam a encarar cada fase de diversas maneiras, sendo recompensado com itens valiosos, necessários para melhorar armas e equipamentos. Infelizmente, muitos aparecem de forma randômica, e criar a arma desejada vira um exercício de paciência, tentativa e erro. Artefatos específicos requerem inúmeras passagens pelo mesmo lugar. O pior é que, após completar uma arma, ela pode ser menos efetiva do que aquela que já está equipada.

A história é tão básica quanto nos jogos do *Mega Man*. Aliás, a Inti Creates é formada por ex-funcionários da Capcom. Quando a missão do herói envolve acabar com a vida de um ser semelhante, seus valores são questionados. Entre uma fase e outra, a relação entre os personagens poderia ser aprofundada. Azure tinha todos os elementos para ser um grande título, e justamente por isso desperdiça um potencial enorme.

**NW**



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:**  
Inti-Creates  
**Desenvolvimento:**  
Inti-Creates  
**Gênero:**  
Ação  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** R\$ 39

---

**Diversão:** 9.0  
**Replay:** 8.0  
**Jogabilidade:** 8.0  
**Gráfico:** 10  
**Som:** 8.0

8.5





## CITIZENS OF EARTH

Com tiradas geniais sobre a cultura pop e sátiras políticas, *Citizens of Earth* arranca gargalhadas, mas comete tropeços. Além do bê-á-bá conhecido dos RPGs, as combinações de habilidades entre os 40 personagens altera a dinâmica do combate, permitindo testar estilos. O sistema de forças e fraquezas, no entanto, não é bem aproveitado por conta da quantidade de oponentes neutros. O excesso de encontros aleatórios drena sua energia. Algumas vezes não é possível dar cinco passos sem ser cercado. Em todas as batalhas dá para reorganizar os três combatentes, reiniciando a luta. Embora a intenção seja equilibrar a situação, a mecânica facilita demais.

Cada cidadão possui técnicas usadas no mapa. O cara das conspirações possui um almanaque onde registra os dados dos monstros, como uma Pokédex. A variedade das técnicas auxilia a economizar tempo, comprar novos itens e torna a experiência personalizável. Outro tropeço está no som. Por usar muitas referências aos RPG clássicos, algumas coisas que poderiam ficar esquecidas vieram à tona. Entre elas estão a trilha sonora repetitiva e os efeitos dos golpes, que, na maioria, são estridentes e irritantes. As animações, no entanto, refletem a insanidade dos acontecimentos e transmitem o bom humor e a sátira aos políticos nessa jornada do vice-presidente do mundo, que é apoiada por seus queridos eleitores. **(Filipe Salles)**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Attius  
**Desenvolvimento:** Eden Industries  
**Gênero:** RPG  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** R\$ 40,49  
**Nota:** 7,5

## POKÉMON SHUFFLE

Não é de hoje que se sugere por aí que a Big N leve seus ícones para os smartphones. Eis que, em um movimento surpreendente, a Nintendo ouviu as suplicas. Claro que não foi da maneira esperada. Aqui devemos fazer combinações de três ou mais monstrinhos idênticos. O que ninguém imaginava é que o título fosse gratuito, mas com conteúdo pago. Temos a progressão de estágios e o famigerado sistema de vidas. Ao gastarmos os cinco corações, aguardarmos o tempo necessário para que retornem ou então compramos mais com dinheiro real. Outros itens que ajudam nos combates estão à venda. Em vez de se preocupar apenas em resolver os puzzles, outros aspectos são importantes na jogatina. O tipo de seu Pokémon confere vantagens de acordo com o monstro selvagem que será capturado. Além disso, você eleva o nível da sua equipe e as MegaEvoluções marcam presença. Assim como *Candy Crush*, *Pokémon Shuffle*, pelo menos na redação, virou uma febre. É um ótimo argumento para convencer sua família a mudar de jogo. Só tome cuidado para não perder o 3DS para eles! **(Filipe Salles)**

**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Nintendo, Pokémon Company  
**Desenvolvimento:** Genius Sonority  
**Gênero:** Puzzle  
**Preço:** Grátis

## GUNMAN CLIVE 2

A sequência do elogiado *Gunman Clive*, exclusiva para 3DS, mantém a dificuldade elevada, mas inova nos estágios. Comandando o pistoleiro Clive e outros personagens, cada qual com suas peculiaridades, o jogador dá a volta ao mundo por meio de 25 fases. Com o mesmo estilo do jogo original, fases mais coloridas e dinâmicas e inimigos nonsense - destaque para a luta contra um T-Rex no coração da Amazônia -, *GC2* supera seu antecessor em todos os quesitos, deixando a desejar somente na duração e no fator Replay. **(Hugo H. Pereira)**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Horberg  
**Desenvolvimento:** Horberg  
**Gênero:** Plataforma  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** R\$ 7,99  
**Nota:** 8,0



## KAMI

O puzzle troca o origami pelas cores. Em vez de dobrar papéis para criar formas, a tarefa é colocar o papel no mesmo esquema de cor. Soa complexo, mas a premissa é simples. Ao inserir um pedaço de cor determinada, os outros assumem o mesmo padrão. Para complicar, o número de movimentos é limitado e sua pontuação é calculada de acordo com as ações realizadas. **(Filipe Salles)**

**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Circle Entertainment  
**Desenvolvimento:** State of Play  
**Gênero:** Puzzle  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** R\$ 7,79



## MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS

*Tipping Stars* retoma a velha briga do bigodudo e do gorilão, e, apesar de não sair em caixinha, tem uma importância enorme, já que se trata de um título Cross-Buy. Você compartilha estágios criados na versão do 3DS na versão do Wii U e vice-versa. Pena que a eShop do console de mesa ainda não esteja disponível no Brasil.

O título não tem grandes novidades na jogabilidade. Sua tarefa é guiar os Mini Mario e seus amigos até o final dos estágios. Reflexos e habilidade de planejamento serão necessários para levar o máximo de bonequinhos até a porta de saída, e quase tudo no cenário pode ser manipulado, garantindo sua chegada ao destino. Para isso, use a Stylus na tela de toque do portátil ou do GamePad. Um editor de fases também está disponível, expandindo a brincadeira.

Compartilhar seus desafios também não é algo inédito. No entanto, o barato do game é o sistema de gorjetas. Ao jogar uma fase desenvolvida por um desconhecido, ofereça estrelas como recompensa pelo bom trabalho. Elas serão usadas para comprar itens, permitindo que o carinha continue produzindo mais ideias. **(Filipe Salles)**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** NST  
**Gênero:** Estratégia  
**Preço:** R\$ 33,99





# PLANETA POKÉMON

## LIBERE A FORÇA!

CONHEÇA MAIS UM POUCO  
SOBRE AS PODEROSAS CARTAS EX

 Flavio Ferreira



As cartas EX também  
podem MegaEvoluir

Energias  
necessárias  
para usar o  
ataque

Jogar o TCG de forma competitiva exige muito mais do que conhecer as regras e saber como montar estratégias. É importante que o jogador esteja ligado em cada detalhe de suas cartas, de forma que possa aproveitar essas informações a seu favor na hora certa. Nessa edição, explicamos um pouco sobre as Estampas Pokémon EX.

Diferente dos Pokémon comuns, as cartas EX possuem particularidades importantes. Talvez o primeiro fato bacana sobre elas é que a derrota custa dois Prizes, ou seja, equivale a ter dois monstri-

nhos eliminados.

Dessa forma, seu uso fica um pouco mais equilibrado com outros Pokémon, já que, normalmente, essas cartas são mais poderosas que outras.

Outro dado vital é que diversas cartas de criaturas evoluídas viram básicas na versão EX. Assim, não é necessário utilizar as primeiras evoluções para chegar na forma final do monstrinho.

Com o lançamento das coleções XY tivemos uma grande novidade, que foi a "evolução" Mega das cartas EX, que mexeram muito com o metagame e elevaram o patamar

do Trading Card Game. A evolução Mega exige uma carta EX básica e a torna ainda mais eficiente. Conheça agora os detalhes da carta EX de Lucario, encontrada na coleção *Punhos Furiosos*.

Efeito do  
ataque

Fraqueza e  
resistências  
sobre os tipos  
dos monstros  
adversários



Símbolo das Cartas EX

Estágio de evolução do Pokémon

Pontos de Saúde, também conhecidos como HP (Health Points)

Tipo da carta, define fraqueza e resistência

Nome do Ataque

Poder dos Ataques, isto é, quanto o golpe reduz o HP do adversário

Regra dos Pokémon EX: Na derrota, o vencedor ganha dois Prêmios

Informação sobre a coleção, número e raridade da carta



Custo de recuo, ou seja, quantas energias se deve descartar para tirar o monstro de combate



# CHEGOU A NOSSA VEZ!

**AGORA OS BRASILEIROS PODEM PARTICIPAR DA CATEGORIA DE GAMES DO MUNDIAL**



**Felipe Camarossi**

**A**té agora nunca tivemos um brasileiro disputando o Mundial na categoria Pokémon Video Game Championship (VGC), já que os campeonatos sancionados não estavam disponíveis por aqui - diferente do torneio de TCG, que sacramentou grandes nomes do país, como o campeão Gustavo Wada. Se o cenário está mudando, sua chance de participar do torneio está mais perto do que imagina.

## COMO FUNCIONA?

Os campeonatos de VGC possuem suas próprias regras, todas disponíveis no site de *Pokémon*. Em resumo, é um torneio na modalidade Doubles (batalha de duplas), no qual treinadores reúnem pontos para se classificar em campeonatos Regionais e Nacionais, divididos

entre as categorias Junior, Senior e Master, dependendo da idade. O vencedor do Nacional está automaticamente convidado para participar do Mundial, mas o Brasil ainda não possui tal categoria no evento.

## QUERO PARTICIPAR!

Outra maneira de se classificar é por meio dos Championship Points (ou CPs). Ao juntar pontos suficientes para se classificar entre os caras de sua região, poderá ir para a sede do campeonato e tentar a sorte nas eliminatórias. Existe um total de cinco regiões: Estados Unidos e Canadá, América Latina, Europa, Ásia e África do Sul. No caso dos brasileiros, conseguindo os pontos necessários para ser um dos melhores



da América Latina, poderá ir para Boston, Massachusetts, onde será sediado o campeonato internacional entre 21 e 23 de agosto.

Para adquirir CPs, participe de qualquer campeonato sancionado, que agora foram autorizados no país. Eles podem ser organizados por qualquer Tournament Organizer qualificado pela Pokémon Company, e todos resultam em pontuações para sua conta. Também é preciso ter cadastro no Play! Pokémon, algo que é feito de maneira simples e rápida.

## O CAMPEONATO É SANCIONADO?

Como qualquer civil pode ser um

Tournament Organizer, a única maneira de conferir a legitimidade do torneio é verificando se está cadastrado diretinho no site do Play! Pokémon.

Requisite ao organizador o endereço do cadastro do campeonato no site e, se estiver lá, pode jogar sem medo. Fique de olho nas redes sociais, porque Premier Challenges (as competições feitas por TOs) estão surgindo no país todo!

## TOPS REGIONAIS

Não existe uma nota de corte para ser um dos melhores de sua região. O que vale é ter pontos o suficiente para ficar em uma zona de destaque. Variando de lugar para lugar, confira na tabela em que posição é preciso estar para tentar a sorte no Worlds:

	Divisão Master	Divisão Senior	Divisão Junior
<b>EUA e Canadá</b>	<b>Top 40 (Top 8)</b>	<b>Top 40 (Top 8)</b>	<b>Top 24 (Top 8)</b>
<b>Europa</b>	<b>Top 60 (Top 16)</b>	<b>Top 60 (Top 16)</b>	<b>Top 36 (Top 16)</b>
<b>América Latina</b>	<b>Top 18 (Top 2)</b>	<b>Top 18 (Top 2)</b>	<b>Top 10 (Top 2)</b>
<b>Ásia</b>	<b>Top 18 (Top 2)</b>	<b>Top 18 (Top 2)</b>	<b>Top 10 (Top 2)</b>
<b>África do Sul</b>	<b>Top 2</b>	<b>Top 2</b>	<b>Top 2</b>

Vale lembrar que, por ainda não haver um Nacional de VGC no país, você terá de arcar com as despesas da sua viagem - a não ser que se enquadre no Top em parênteses. Aí parte das despesas para o Mundial serão bancadas pela Pokémon Company.



# UMA GRANDE PROMESSA

COM APENAS UM ANO DE EXPERIÊNCIA, RAFAEL LAZARI FICOU NA QUINTA POSIÇÃO DO MUNDIAL DE POKÉMON



Igor Andrade

**M**orador de Sorocaba, no interior de São Paulo, Rafael Lazari começou a jogar o Trading Card Game de *Pokémon* na temporada 2013-2014 e logo mostrou que tinha talento. Depois de ficar na segunda posição do último Nacional, surpreendeu ao entrar no Top 8 da categoria Junior do Mundial.

O garoto de 11 anos foi o brasileiro mais bem colocado entre os 45 que lá estiveram. A vida de treinador surgiu por causa dos campeonatos de Estampas Ilustradas promovidos na loja de games, cards e figuras de ação de seu pai. Confira nosso bate-papo durante o World Championships.

## Como foi participar pela primeira vez de um Mundial?

Na hora que cheguei [no torneio] fiquei muito, muito nervoso. Quando vejo muita gente, com todo mundo me olhando, eu fico nervoso. Quase passei mal, mas depois foi muito da hora. Conversei com pessoas de outras línguas...

## Essa é sua temporada de estreia como treinador. Como você conheceu o jogo?

Foi com meu pai. Na verdade, meu pai pegou as cartas de *Pokémon* só para vender. Um monte de gente foi na loja para jogar e aí falei que queria jogar também. Meu pai achava que era bobeira minha, mas comecei a jogar




O brasileiro usou um deck de Flygon para vencer os adversários

bem e aí ele me levou no Regional. Fiquei em segundo lugar e aí fomos em outros torneios.

## Como foram as batalhas do Mundial? Você ficou no Top 8!

Todas foram difíceis porque eles [treinadores] jogam muito bem, principalmente os japoneses. Nunca pensei que chegaria tão longe. A intenção era ganhar, mas está bom. Fiquei em quinto!

## Qual foi sua estratégia? E o embate final com Yui Kaizaki?

O meu deck era de Flygon porque quase nenhum Junior sabia jogar com ele. A estratégia era jogar de surpresa. Pra mim [o embate] foi horrível. Estava zicado demais. Para ele [Yui] foi bom, pois ele entrou com Darkrai e foi matando meus Pokémon. A partida foi rápida, e olha que deck de Flygon demora! Agora é treinar, treinar e testar decks para o próximo Mundial. 



## TOQUE O TERROR EM FORÇA FANTASMA!

Gengar mandou avisar que a mais nova expansão do TCG chegou ao Brasil. *Força Fantasma*, além de contar com Mega Gengar-EX, apresenta também Mega Manetric-EX e Aegislash-EX e os cards Elo Espiritual. Em breve você vai entender aqui como funciona esse recurso. Os decks foram batizados como *Ventos Ardentes* e *Tornado de Raios*. Se o primeiro é encabeçado por Talonflame, o segundo é dominado por Galvantula. Já os dois Triple Packs da coleção, embalagens de três boosters, têm, respectivamente, as Estampas de Darkrai e Shiftry.



# ESTRATÉGIA!

# SUPER SMASH BROS. FOR 3DS/Wii U

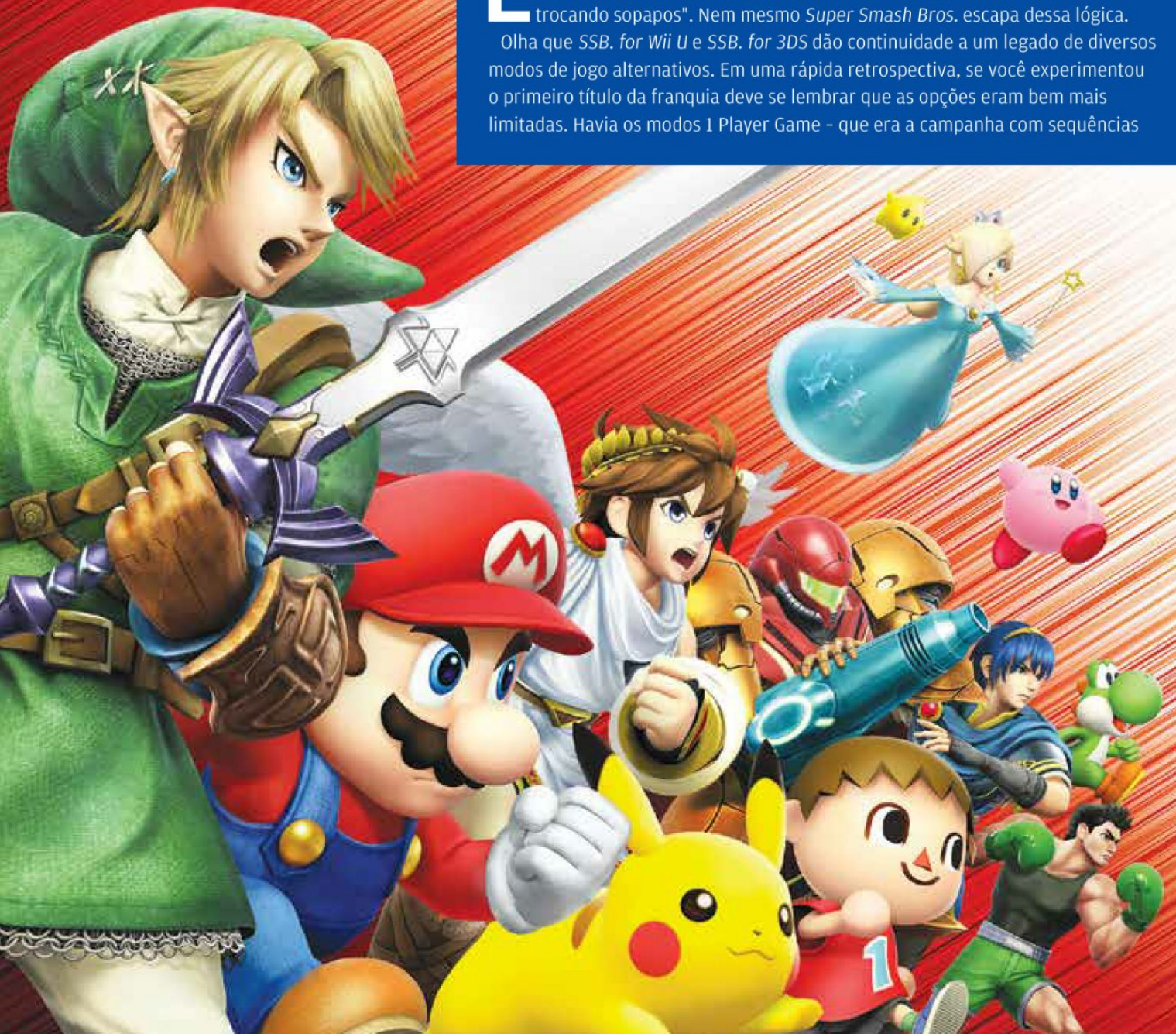
ENTRE PARA NOSSO DOJO E SE  
TORNE IMBATÍVEL NO JOGO DE LUTA!

(PARTE 2)



Rafael Peccioli Moreno

**É** claro que a primeira coisa que todos lembram em um game de luta é das lutas, sobretudo o clássico "você e seus poucos inimigos em um cenário trocando sapatos". Nem mesmo *Super Smash Bros.* escapa dessa lógica. Olha que *SSB. for Wii U* e *SSB. for 3DS* dão continuidade a um legado de diversos modos de jogo alternativos. Em uma rápida retrospectiva, se você experimentou o primeiro título da franquia deve se lembrar que as opções eram bem mais limitadas. Havia os modos 1 Player Game - que era a campanha com sequências





## CORRA, CORRA!

Inspirado em um modo de *Kirby Air Ride*, em *Smash Run* você e seus oponentes são colocados em um enorme mapa e devem se digladiar por melhoramentos durante cinco minutos. Esses upgrades conferem maior força, eficácia, distância de lançamento de itens, velocidade, defesa, maior dano para ataques especiais e até mesmo pulos mais altos. A graça está em jogar com os amigos, embora seja possível enfrentar a CPU. Em geral, as atividades no final podem ser lutas ou corridas, com alguns variantes. Uma dica é escolher personagens velozes. Qualquer um pode lutar e ganhar, mas em corridas Sonic, por exemplo, leva vantagem.



de combates -, Break the Targets e Board the Platforms, e já era possível colecionar alguns troféus. *Melee* trouxe mais variedade ao palco. Mesmo com o potencial competitivo muito maior que seu antecessor, tinha três modos de jogo no Stadium (Home-Run Contest, Target Test e Multi-Man Melee), Event Matches, All-Star Mode e Adventure, todos fugindo ou modificando a lógica dos combates puros. *Brawl* e seu impressionante Subspace Emissary, suas releituras do Stadium e suas coleções de troféus e Stickers acompanhados pela Coin Launcher foram apenas a cereja do bolo. As versões dessa geração trazem ainda mais conteúdo. São tão importantes que dessa vez deixamos de lado o Versus e os modos tradicionais (Classic e All-Star Mode) e vamos explicar melhor o que acontece no lado B de *SSB*.

## EXPLORANDO HABILIDADES

No 3DS e no Wii U você encontra os jogos do Stadium, que são o Target Blast (lance uma bomba para explodir alvos), o Home-Run Contest (cause dano ao saco de areia e o dispare o mais longe possível) e Multi-Man Mode (enfrente lutas contra 10, 100 ou infinitos inimigos e encare também uma versão cruel só para veteranos).

Cada modo soma a pontuação obtida por cada personagem e compara seu desempenho com o ranking global. Alguns desafios estão vinculados a esses modos. O Multi-Man não é diferente das lutas comuns, e o Home-Run só exige prática e um certo conhecimento dos movimentos mais fortes e rápidos do lutador. Para se dar bem no Target Blast, no entanto, a ideia não é causar toneladas de dano, mas saber quanto você precisa danificar a bomba para que ela atinja a área desejada no cenário. Falando em desafios, se você quer explorar tudo em *Smash*, prepare-se para realizar centenas de atividades. Lutar com cada smasher é um bom começo para liberar várias conquistas, além de ganhar troféus.

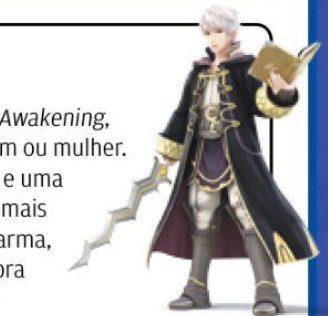


## ROBIN

Estrategista de *Fire Emblem Awakening*, aqui também pode ser homem ou mulher. Tem ataques bem poderosos e uma condição peculiar. Se usar demais uma magia qualquer ou sua arma, o tomo (ou a espada) se quebra e você fica temporariamente com versões mais fracas

e de menor alcance ou impossibilitado de lançar magias. Há 20 usos para as magias, sendo que as mais avançadas chegam a custar seis usos. Cada magia tem três formas apenas, o que dá 12 no total. As versões no ar e em terra não mudam quase nada, embora as versões carregadas consumam a durabilidade mais depressa, e a maioria se recupera após 10 segundos.

A espada possui seis usos e se regenera em seis segundos. Concentre-se em um tipo de magia por vez até destruir o tomo e encarar a seguinte enquanto a primeira se regenera. A espada é indicada para causar KOs. É difícil lidar com Robin, mas seus ataques, que não se recuperam enquanto você está em plena ação, são tão eficientes que o esforço compensa. Mesmo após descartar a espada (ou o tomo), você pode apanhá-la e lançá-la como um item!





## SÓ PARA Wii U

As Event Matches são lutas dispostas em um mapa, cada qual com suas próprias regras. Completá-las seguindo especificações, como ser rápido ou ter alta pontuação, pode abrir rotas secretas. Este modo vem desde *Melee*. O Special Orders coloca o jogador em desafios dados por Master Hand e Crazy Hand. Pague para competir, e a dificuldade varia conforme a tarefa. As da Master Hand costumam ser mais fáceis, mas os prêmios são menores. Com a Crazy Hand, o jogador paga 5 mil moedas e tenta cumprir quantos desafios conseguiu em 10 minutos.

Ao final há uma luta contra Crazy Hand e, se muitas tarefas forem realizadas, enfrente a dupla de mãos! A dica é acumular o maior dano possível durante os desafios, pois na batalha final tanto o jogador quanto os inimigos têm vida em vez de porcentagem de

dano. Quanto mais ferido estiver ao chegar na luta derradeira, maior será sua vida nela.



## R.O.B.

O robô que já foi acessório do NES e hoje atira raios e nocauteia lutadores é uma opção bastante arriscada em partidas competitivas. Sua mobilidade é reduzida, embora esteja mais rápido no ar do que em sua última aparição. Já o alcance dos ataques está menor em relação a *Brawl*.

Por outro lado, seus Smashes e especiais têm mais poder para lançar o oponente longe da arena. Carregar seu laser permite um dano considerável, e o Recovery Move é fácil de controlar, embora seja lento. Dos riscos vêm as melhores chances de vencer, e R.O.B. conta com o fator surpresa. Balanceie a falta de mobilidade com ataques de longo alcance e aprenda a atirar seus foguetes para se dar bem. Com seu laser, enfraqueça de longe a oposição e aí só se aproxime na hora de nocautear.



## BOWSER JR.

Voando em seu Clown Car, o garoto é bastante ágil, apesar de ser pesado. Os golpes que o atingem diretamente causam 115% de dano, enquanto aqueles que acertam sua "xícara voadora" causam apenas 88%. O filho de Bowser também é muito versátil. Quer lutar de longe? Seu canhão (especial neutro) pode ser carregado e causa até 18% de dano, atravessando quase todos os cenários. Seus MechaKoopas (especial para baixo) são itens que, além de serem apanhados e jogados, atrapalham os adversários. São ideais para forçar oponentes em situações específicas.

Se a luta chega ao mano a mano, Bowser Jr. ainda tem ataques velozes e poderosos para compensar. O Recovery Move, no qual ele abandona seu carrinho e ganha outro assim que chega ao chão, também é efetivo. Fique atento, pois alguns de seus ataques o deixam vulnerável por momentos preciosos. Golpes aéreos funcionam, mas viram sua fraqueza, se o oponente atingir de cima. Como bônus, suas "cores alternativas" o transformam nos Koopalings.



## TROFÉU MI AMORE!

Colecionar troféus é uma febre! Há centenas, a maior coleção até então, e cada versão tem exclusivos. Em ambas acesse informações sobre os personagens, mas no Wii U dá para montar cenas para "fotografias". Para recebê-los, lute muito, complete desafios e modos como o All-Star, onde você trava combates com smashers conforme suas datas de aparição nos games.

Além disso, há uma lojinha para comprar estátuas aleatórias - algumas com descontos -, e o Trophy Rush, modo no qual você destrói caixas que se empilham no cenário. Com suas moedas "compre" o tempo da diversão, variando de 30 a 150 segundos. Quinze segundos são retirados a cada morte, como, por exemplo, ao sofrer muito dano pelos raios que caem ou ao deixar a plataforma ser preenchida por caixas. Use suas forças para alcançar a versão frenética, na qual moedas, troféus e equipamentos caem constantemente.





# TOP SECRET

Confira as dicas dos jogos mais quentes!

## HYRULE WARRIORS (Wii U)

### LIBERE MEDALHAS

Independente do personagem usado, realize essas ações para conquistar as Medals:

#### - A Hundred Years Ahead:

acabe com 100 ou mais inimigos com um Special Attack.

#### - A Secret to Everybody:

encontre todos os elementos secretos no Adventure mode.

- **Badge Collector:** crie todos os tipos de badges.

- **Big Bro:** termine 10 Rescue Battles no Adventure mode.

- **Bug Catcher:** derrote 50 Gold Skulltulas.

- **Connected Worlds:** finalize o Adventure mode.

- **Destructive Force:** acabe com mil ou mais inimigos em uma batalha.

- **Granny's Boy:** faça todos os tipos de misturas (poção).

- **Hero in the Green Tunic:** complete o Legend mode.

- **Hyrule Warrior:** acabe com 100 mil ou mais inimigos.

- **Know-it-All:** complete 5 Illustrations (quadros).

- **Lawn Mower:** corte mais de mil moitas. Deixe a grama limpinha.

- **Magical Warrior:** acabe com 500 inimigos usando uma dose de Focus Spirit.

- **Marathon Man:** percorra um total de 42.195 km ou mais.

- **Millionaire:** acumule um milhão de Rupees.

- **Ruler of the World:** conquiste Rank A em todas as batalhas do Adventure mode.

- **Serious Adventurer:** Rank A em uma batalha no Adventure mode.

- **The Real Deal:** termine o Legend mode na dificuldade Hero. Tenso!

- **Treasure Hunter:** adquira 100 ou mais Super-rare Materials pelos cenários.

- **True Master Sword:** desperte o poder total da Master Sword.



## BAYONETTA 2 (Wii U)

### COSPLAY DA BIG N

Você vai ter que gastar uma grana para ter as roupas dos personagens da Nintendo. Assim, vá até a seção Rodin's Shop e encontre na lista o Super Mirror 64-2, que custa 100 mil Halos. Ao comprá-lo você já ganha o uniforme de Fox e libera os "cosplays" de Peach, Link, Samus e Daisy. Todos liberam efeitos ou habilidades especiais. Desembolse 100 mil Halos para adquirir cada um.



### REFORCE O TIME

Libere personagens tanto no modo história (Story Mode) quanto no multiplayer (Tag Climax).

- **Balder:** Verse Card 13 no modo Tag Climax.

- **Jeanne:** conclua o Story mode em qualquer nível de dificuldade.

- **Rodin:** Verse Card 53 no modo Tag Climax.

- **Rosa:** conclua o Story mode no terceiro nível de dificuldade.



## POWER RANGERS SUPER MEGAFORCE (3DS)

### MIGHTY MORPHIN

Jogue com os integrantes do primeiro esquadrão da série.

- **Billy Cranston (Blue):** derrote 300 inimigos durante as fases.

- **Jason Lee Scott (Red):** derrote 100 inimigos durante as fases.

- **Kimberly Hart (Pink):** derrote 500 inimigos durante as fases.

- **Tommy Oliver (Green):** derrote 1500 inimigos durante as fases.

- **Tommy Oliver (White):** derrote 2000 inimigos durante as fases.

- **Trini Kwan (Yellow):** derrote 400 inimigos durante as fases.

- **Zachary 'Zack' Taylor (Black):** derrote 200 inimigos durante as fases.





## O PRIMEIRO CONTROLE É MEU!

ENTRE NESSA VIAGEM PELA EVOLUÇÃO DOS BOTÕES NOS SISTEMAS DA BIG N



Alex Sandro de Mattos



Ricardo Syozi

**N**a indústria de games ou você faz o mais do mesmo ou se reinventa. É claro que é mais fácil viver na garantia, mas para muitos o importante é deixar sua marca no mercado e nos consumidores, ainda mais quando falamos de games que têm um público extremamente apaixonado.

Para nossa sorte, a Nintendo sempre preferiu desbravar o terreno da novidade e o da criatividade. Ela nos instiga, nos mostra caminhos antes desconhecidos e nos oferece uma mão para conhecermos tudo isso juntos. Além dos consoles, seus controles trazem pelo menos um ponto que se tornou referência para o mercado em geral. Por isso, esse *Nostalgia Nintendista* foi feito para homenagear os controles que, se não existissem, dificilmente você estaria lendo uma publicação como a **Nintendo World**.

### SIMPLICIDADE QUE ENCANTA

Quando a Nintendo estreou o Famicom no Japão em 1983, era impossível não se sentir atraído pelo console. Não apenas por seus gráficos coloridos, mas porque o





controle era simples e convidativo. O Famicom vinha com dois controles ligados diretamente nele. Possuía um par de botões de ação (B e A), Start, Select e um direcional em cruz. Interessante é que o direcional, também chamado de D-pad, foi uma criação herdada do Game & Watch.

O mestre Gunpei Yokoi queria que a disposição de botões do portátil fosse prática. Inicialmente, o direcional era disposto de quatro botões separados para movimentação até nascer o formato de cruz. O segundo controle tinha um microfone que, infelizmente, foi pouco utilizado em games nipônicos e, por isso, não deu as caras no NES.

A cruz foi tão revolucionária que logo a Big N ganhou a fama de ser inovadora. Com seu segundo console de mesa, o SNES, ela se arriscou com mais uma novidade: os botões laterais batizados de L (Left) e R (Right) e os botões X e Y. Como o Super Nintendo era mais complexo que o Nintendinho, era necessário ter mais botões. Ainda bem, porque graças a eles jogamos com maestria *Street Fighter II Turbo*, *Mortal Kombat* e *Super Metroid*. Uma beleza!

## O PRÓXIMO PASSO

Enquanto o Game Boy tinha o mesmo esquema de botões do NES, a Nintendo quis fazer diferente com um portátil que nem era tão portátil assim. O Virtual Boy, console avermelhado que emulava jogos em 3D, trazia um controle diferente por ter não apenas um D-Pad, mas dois. O motivo disso parecia, na ocasião, muito distante para se entender.

O segundo direcional servia para controlar o eixo do mundo (leia-se câmera) do game. Um ponto interessante é que os direcionais eram espelhados, pois Yokoi, que também é pai do VB, queria que tanto destros quanto canhotos se divertissem. Essa inovação acabou quase passando despercebida por causa do fracasso de vendas do hardware, mesmo que seja o xodó de certos redatores...



Felizmente, em 1996 a companhia de Quioto voltou a aproveitar o segundo direcional no Nintendo 64, mas antes de tocarmos nisso, que tal debruçarmos no verdadeiro divisor de mares desse hardware? É claro que estamos falando do lindo e sensacional direcional analógico. O N64 deu um tapa na cara da indústria e disse: "E se tivéssemos como nos movimentar mais livremente por um cenário 3D?".

A alavanca no centro do tridente foi logo apresentada em uma das maiores aventuras do encanador. Em *Super*



Sejam bem-vindos, L, R, X e Y!

*Mario 64* tudo ficou mais gostoso, mais intuitivo, mais "Como não havíamos pensado nisso antes?". A partir daí todos os consoles passaram a obrigatoriamente possuir um. Além do analógico, o sistema apostou em quatro botões amarelos que agiam como aquele D-Pad do Virtual Boy, controlando então a câmera.

Isso sem falar no famoso botão Z, localizado na parte inferior, que parecia um gatilho, fazendo o manejo das armas nas mãos de James Bond parecer tão real. Ainda havia aquela entrada para acessórios que transformava o controle em uma verdadeira Millennium Falcon. Tinha de tudo, desde o Rumble Pak, que dava aquela vibrada, e o Transfer Pak, que enviava dados de Game Boy para cartuchos do N64. Parecia que a criatividade não tinha fim.



Criação de Yokoi, o direcional em cruz é a marca de nascença dos portáteis e controles dos sistemas da Big N



## TUDO JUNTO E MISTURADO

E se tivéssemos um controle que juntasse todas as ideias da Big N em uma só? O Pro Controller do Wii U oferece essa amálgama de inovações em um único e esbelto periférico. Dá uma olhada na imagem abaixo. Consegue ver de onde veio cada parte? Isso sem contar como é gostoso jogar nele, em especial *Super Smash Bros. for Wii U*. Feito para alegrar tanto o gamer mais velhaco quanto o mais contemporâneo. Bacaninha, não?





## ERGONOMIA AO CUBO

Para fazer o controle do GameCube, Shigeru Miyamoto encabeçou o projeto, dedicando mais tempo ao acessório como nunca. Ele refez o design mais vezes do que fez jogos do Mario. Tudo bem, isso é um exagero, mas o perfeccionismo valeu (e muito). Ao segurar o Controller, seus polegares se acomodam sobre o direcional analógico e o A. Miyamoto deixou o botão gigante para que qualquer pessoa, acostumada ou não com jogos, soubesse que ele era o principal. Isso que é visão, hein?

A disposição do quarteto B/A/Y/X foi alterada dessa vez. Na época, o designer brincou dizendo que, como era o criador dos botões do lado direito do controle, poderia renunciar ao padrão da Nintendo que foi copiado pela concorrência. Os botões amarelos do N64 se transformaram no C-Stick e a função Rumble foi embutida. O D-pad, acredite, quase foi removido, mas sobreviveu, ficando um pouco menor. O periférico do GameCube era ergonômico, permitindo muitas horas de jogatina sem causar dores nas mãos de adultos e crianças.

Como um controle tão confortável poderia se tornar ainda melhor? Em 2002, seguindo as tendências, surgiu a versão WaveBird. Era maior e mais pesada, en-

tretanto, surpreendeu por não possuir fio, comunicando-se então com o GC por meio de radiofrequência! Enquanto os fãs comemoravam o pentacampeonato do Brasil no futebol, estávamos festejando por não mais sofrer pequenos infartos quando algum tio, mãe ou avó (ah, os parentes...) tropeçava no fio e quase levava o cubo ao chão.

## A (R)EVOLUÇÃO ESTÁ EM SUAS MÃOS

Mas aí tudo, e não estamos exagerando, tudo mudou. A Nintendo, ao perceber que o mercado de games estava saturado,

decidiu revolucionar mais uma vez. Assim nasceram os controles que transformavam o jogador em parte viva do game. É claro que falamos do Nintendo DS e do Wii.

A meta era ser simples e universal. Aumentar a quantidade de botões nos controles dos novos videogames inibia novos jogadores a se aventurarem no hobby que tanto amamos. Dessa forma o DS ganhou uma tela de toque e a Stylus, recursos que se desta-

cavam nos celulares na virada do século. A dupla foi essencial para popularizar puzzles e promoveu pequenas interações em títulos de outros gêneros. O microfone sempre ligado oferecia fantásticas oportunidades de entretenimento. Tudo isso se manteve no Nintendo 3DS, mas com a adição do Circle Pad, direcional analógico redondinho. Já no Wii, nunca fez tão sentido a ideia de que



Essa dupla continua a nos divertir na oitava geração



O VB tinha direcional duplo



A alavanca colocou a Big N na era dos gráficos poligonais



WaveBird acabou com a era dos cabos



O controle do Wii U reuniu os principais botões da história da Nintendo



O Transfer Pak era um dos acessórios que encaixavam no controle do N64



## CALENDÁRIO

Toda a revolução tem um dia para começar. Por isso decidimos apresentar a vocês o ano de lançamento dos principais consoles da Big N, levando em consideração as versões originais. É claro que incluímos a Ultra Hand, aquele brinquedo maneiro para pegar coisas distantes que fez o talento de Gunpei Yokoi emergir.

1966: Ultra Hand

1983: Famicom

1989: Game Boy

1990: Super Famicom

1995: Virtual Boy

1996: Nintendo 64

2001: GameCube

2001: Game Boy Advance

2004: Nintendo DS

2006: Wii

2011: Nintendo 3DS

2012: Wii U



## WARIO WORLD

Wah, a melhor decisão de todas da Big N foi ter me contratado para ser o anfitrião de seus novos controles! Desde que tive a brilhante ideia de me enriquecer com meus microgames em *WarioWare*, ela sempre me chama para ser o mestre de cerimônias. Foi assim com o giroscópio em *Wario Ware: Twisted* para Game Boy Advance, no qual a gurizada tinha que movimentar o portátil para realizar as mais engraçadas tarefas. Também fui o cara para apresentar a qualidade da tela de toque do Nintendo DS com *Wario Ware: Touched!* e toda aquela variedade de jogos. Ainda assim, acho que minha ideia mais genial foi mostrada no Wii com *WarioWare: Smooth Moves*, já que fiz meus fãs se levantarem do sofá para sacudir. Hehe! Para Wii U desenvolvi *Game & Wario*, que usa o GamePad de um jeito espetacular, causando inveja nos outros produtores. É muito melhor do que o joguinho daquele cara que conserta cano e se veste de gato. Ah, corta essa! Vocês jamais verão o magnífico Wario fantasiado de bichano e dizendo miauWah! A menos que receba um caminhão de dinheiro do Satoru! Wah, wah!



éramos o verdadeiro protagonista. O Wii Remote se transformou em espada, raquete, pistola e até mesmo em pincel. Isso era a mais pura forma de imersão. O sistema também teve seus periféricos, como a Wii Balance Board, que permitiu que praticássemos exercícios em casa enquanto tentávamos atingir altas pontuações em atividades na tela. Nenhuma academia faz isso, convenhamos.

O Wii U nos trouxe o GamePad, um controle com tela de toque e leitor de NFC. Agora mapas, menus, ajustes de ângulos de câmera e outras informações estão próximas dos dedos. O Wii Remote Plus e o Nunchuck ganharam sobrevida com o novo console - assim como ocorreu o controle do GameCube no Wii.

### O LIMITE

Qual será a próxima novidade da Nintendo? Será que em seu próximo console de mesa ou portátil ela aprontará mais uma vez? Que tal um controle que libere cheiros? Ou quem sabe o retorno triunfal da Power Glove, lançada pela Mattel para NES? Como a moda de óculos de realidade virtual está tomando força, será que a Nintendo entra nessa? Virtual Boy II seria um nome fantástico! **NW**

## ERA UMA VEZ NA NW

É raro ver controles estampando capas de revistas de games - isso é assim até mesmo na Nintendo World. O GamePad já foi destaque três vezes, começando lá na edição 147, que falou da E3 de 2012. O Wii Remote foi capa em duas oportunidades e na 105 apareceu na mão de um morto-vivo. A sacada chamava a atenção para um especial de *Resident Evil*. Além da cronologia da saga da Capcom e de um preview de *RE4: Wii Edition*, a revista tinha uma entrevista com Masachika Kawata, produtor de *The Umbrella Chronicles*.





# TUDO É INCRÍVEL!

UM PROTÓTIPO LENDÁRIO RENDEU A ILUSTRADOR UM EMPREGO NA LEGO



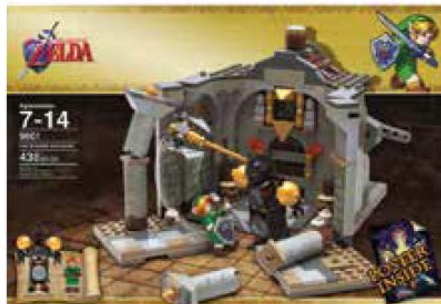
**Hugo H. Pereira**

**A**gradeça sempre aos pais de Wes Talbott, que estimularam a criatividade do rapaz ao colocá-lo frente a frente de desenhos e brinquedos de montar. Sem isso, e com uma certa dose de paixão pela Nintendo, o norte-americano não chamaria a atenção de uma empresa admirável.

Uma de suas ilustrações mais famosas é um pôster com os personagens de *The Legend of Zelda* estilizados como se fossem feitos de Lego. Tudo começou após ele ver um projeto de um set da série. "Minha primeira ideia foi pintar um 'Lego Zelda' em vez de montá-lo", lembra. A mistura deu tão certo que fez outro trabalho, e esse foi baseado em *Star Fox*. Aquilo deu um estalo em sua cabeça.

O sucesso da ilustração o encorajou a desenvolver kits de montar protagonizados por Link, com direito a duas versões, uma do Temple of Time e outra que encenava a luta contra Iron Knuckle. O segundo protótipo foi cadastrado no site da companhia dinamarquesa que recebe sugestões de fãs. Você mesmo pode fazer isso. É só entrar em [ideas.lego.com](http://ideas.lego.com).

Apesar de ter o apoio de mais de 10 mil pessoas em sua página no *Ideas Lego*, o set não ganhou as lojas. Oficialmente, a Lego viu grande potencial na ideia e quis levá-la adiante. Apesar de não esclarecer, o licenciamento da



franquia impede qualquer lançamento. Quem fabrica os kits de montar da Big N nas Américas é a K'Nex, empresa concorrente no mercado de tijolinhos de plástico. Ainda assim a diversão não acabou por aí.

O americano se formou em Ilustração na Columbus College of Art and Design, período em que aumentou seu portfólio com artes de Lego e do universo da Big N, incluindo uma serigrafia de *Majora's Mask* que uniu artes conceituais com o estilo de Mike Mignola, criador das HQs de *Hellboy*.

Atualmente, ele só se dedica aos desenhos no tempo livre. Agora seu hobby é sua profissão - o artista virou designer de sets da empresa dinamarquesa. "Trocar meu trabalho pelo meu lazer foi uma ótima decisão para mim",

comemora. No final da entrevista ele deu uma dica para quem também tem o mesmo sonho: "Se você não tem uma meta para buscar, suas chances de não fazer uma boa obra são grandes".



Dê aquela prestigiada nas ilustrações e conheça outros trabalhos de Wes Talbott em seu site pessoal: [westalbott.com](http://westalbott.com). Lá você encontra o link para a página dele no DeviantArt.



# REUNINDO OS POKÉFÃS

**NINTENDO BLAST TRAZ AO BRASIL O POKÉMON DAY**

**D**e olho no que rola pelo mundo, o *Nintendo Blast* criou uma versão verde e amarela do Pokémon Day. Sucesso em diversos países, entre eles o nosso vizinho Chile, que o organiza desde 2012, o encontro de fãs dos monstros de bolso ocorreu em 10 cidades no início de fevereiro.

A ideia, claro, era festejar a franquia de Pikachu, e isso foi feito de diferentes formas. Na capital paulista, por exemplo, houve um debate com os integrantes da Liga Pokémon de Sampa (LOP-SP).

Campeonatos de *Pokémon X* e *Y* e *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, batalhas de Estampas Ilustradas, concurso de desenho e de cosplay e até o curioso torneio de PokéSmash, que nada mais é do que jogar *Smash Bros.* apenas com personagens e itens de *Pokémon*, foram vistos nas celebrações.

"A interação do público com os campeonatos de TCG e de VGC [video-game] foi muito bacana. Muitas pessoas que ali jogaram conheceram melhor o cenário competitivo", comentou Paulo



**Galera participa de torneios de games e de TCG em Sampa**


Gouveia de Freitas, juiz Pokémon licenciado pela Pokémon Company.

O *N-Blast*, empolgado com a boa reação da galera, já está pensando na edição de 2016 do Pokémon Day, e já está recrutando a ajuda de fãs que queiram fazê-lo em suas cidades.

"Foi uma boa oportunidade para mostrar como *Pokémon* tem muitos seguidores pelo Brasil. Acredito que cada vez mais teremos novas pessoas fazendo



parte desse fenômeno", comemorou Luiz Cláudio Labriola, líder da LOP-BR. **(José Carlos Alves)**

**Parceiro da Nintendo World, o Nintendo Blast fala especialmente do universo da Big N. Acesse: [www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br).** 

## OLHA EU AQUI!

**OSTENTE SUA COLEÇÃO EM NOSSAS PÁGINAS**

### MUSEU DOS GAMES

Amigos, tenho 40 anos e coleciono desde 2002. Possuo atualmente mais 200 consoles, todos completos, e 3 mil jogos, todos com caixa e manual. Não sei se tenho títulos raros, mas alguns estão cada vez mais caros, como, por exemplo, *The Flintstones: the Surprise at Dinosaur Peak* (NES), *EarthBound* (SNES) e *Hagane* (Super Famicom).

Laércio Barroso Lopes Mataruco - São Paulo - SP

Você tem uma coleção bacana de jogos, pelúcias, revistas ou qualquer coisa exótica do universo da Nintendo e de suas parceiras? Sim? Então mande uma foto para [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br) com um depoimento bacana.







## O espaço para você falar o que quiser!

**Galera, nosso endereço mudou. Anote aí: Rua Américo Vespucci, 260. Vila Prudente. São Paulo - SP. CEP: 03135-010.** Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade, telefone e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br) com 200 dpi de resolução. Diga qual console (Wii, Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

### CARTA DO MÊS

#### NAÇÕES UNIDAS

Como fica aquela velha e chata história do bloqueio de região no caso do New Nintendo 3DS XL para os jogos de Nintendo DS e Nintendo 3DS? Tenho um amigo querendo comprar meu DS Lite, e eu só o venderei se esse jogo rodar no novo sistema. Mais especificamente, tenho um *Pokémon SoulSilver* italiano e gostaria de saber se ele irá funcionar no New 3DS americano. Essa é uma dúvida constante, já que não encontro nenhum comentário oficial da Nintendo a respeito dessa trava.

Rayan Daou  
Por e-mail

**Rayan, o New 3DS, assim como seus parentes (3DS, 2DS e 3DS XL), tem trava de região. Ou seja, sua fita italiana de *Pokémon SoulSilver* não rodará em nenhum portátil da oitava geração feito para o continente americano. Trocando em miúdos, jogos europeus, japoneses e americanos funcionam apenas em consoles feitos exclusivamente para seus mercados. O bloqueio não é algo novo.**

**De certa forma, é algo que rola desde os tempos do NES e do Famicom, já que suas entradas de cartucho eram diferentes. Nem todos os hardwares da Nintendo tiveram essa condição, como foi o caso das primeiras versões do Nintendo DS. Contudo, a medida é uma forma de proteção comercial. Por questões culturais ou de licenciamento, nem todo jogo lançado no Japão pode ser localizado para os Estados Unidos e vice-versa. O principal argumento, no entanto, é a provável "batalha de mercados". Se um game sem trava de região é vendido ao mesmo tempo em diversos continentes, provavelmente vai rolar uma guerra para ver onde é mais barato adquiri-lo, criando um desconforto entre as divisões da Big N.**

#### NA EXPECTATIVA

Sou fissurado por *Skylanders*. Jogo muito com meu filho - e curto colecionar os bonecos também. *Trap Team* foi lançado em outubro do ano passado nos Estados Unidos, mas queria saber se já existe uma data para chegar aqui no Brasil.

Daniel Braga  
Por e-mail

**Daniel, entramos em contato com a Neoplay, que é a distribuidora oficial dos produtos *Skylanders* em território brasileiro. Infelizmente, a empresa não pôde dar uma resposta oficial, pois a definição sobre o que será vendido aqui cabe apenas a Activision. Entramos em contato com a produtora, mas não tivemos uma resposta até o fechamento da revista. Pelo menos temos um bom sinal. O Portal de *Trap Team*, que é diferente do acessório anterior, foi aprovado pela agência de telecomunicações Anatel. Na próxima edição esperamos trazer boas notícias.**

#### PROSA E POESIA

Sou uma garota de 14 anos (faço 15 em abril) e queria fazer um teste para escrever na revista ou no site. Já escrevi um livro de poesia aos 11 anos e escrevi vários textos sobre games e os vendi para blogs. Sei que sou muito jovem, mas, acredite, escrevo bem direitinho, tenho um português correto e sou boa em redações. Se quiser faço um textinho e mando pra vocês avaliarem. Esse trabalho é um sonho pra mim.

Luísa Marina Faller  
Taquari- RS

**Como vai, Luísa? Se quiser mande um texto para darmos aquela con-**

**ferida. No entanto, só contamos com a colaboração de redatores maiores de idade em nossa equipe. Enquanto você não atinge os 18, aproveite para investir na carreira!**

#### HERREMOS

Pessoal, só queria dizer para vocês que a foto do jogo *Tetris* para NES utilizada na página 62 da **Nintendo Collection** dos 125 anos é da versão feita pela Tengen. Sei que a versão era superior em diversos aspectos, mas mesmo assim é um errinho.

Marcus Becker  
Por e-mail

**Oi, Marcus. Essa foi realmente uma comida de bola (ou seria comida de Tetriminos?) deste que vos escreve. A revista já estava na gráfica e aí fiquei bolado com a qualidade da screenshot usada. Na pressa, fiz a troca e acabei errando. Mil desculpas!**

#### ABSORVIDO [TEM SPOILER!]

Primeiramente, parabéns e obrigado por lançarem a **Nintendo Collection** de *Zelda*! Mas envio este e-mail para apontar pequenas correções na revista. Na reportagem *Os Lados da Triforce* é dito que Yuga era servo de Ganon e que Ganon o absorveu. Bem, acredito que as informações estejam erradas. Está claro no jogo que o mago servia a Hilda, mas sempre teve a ambição de reinar em seu próprio mundo. Por isso, quando Yuga absorve Ganon (e não o contrário) juntamente com a Triforce do Poder, ele se rebela contra Hilda e decide criar uma dimensão de "verdadeira beleza". Para mim, a frase indica que quem está no controle é



## Envie sua obra de arte e participe!



### Desenho do mês

Lucas Costa Ferreira  
9 anos

Alfenas - Minas Gerais

Não é comum a gente publicar mais de um desenho de uma pessoa por edição, mas achamos melhor fazer diferente dessa vez (é sempre bom variar...). O Lucas, além de homenagear os anos dourados de Pac-Man, mostrou que Toad e Toadette valem ouro! Pelos desenhos, o nintendista recebe um jogo de nosso acervo para o console citado em sua carta.

Yuga, levando também em conta que o chefe final usa suas habilidades.

Luiz Enger  
Por e-mail

Olá, Enger. A gente concorda com sua posição, ou seja, que Yuga tenha fisicamente absorvido Ganon. No entanto, sabemos da influência do grande vilão de Hyrule, mesmo quando ele é apenas uma sombra na escuridão. Dessa forma, será que Yuga sempre agiu sozinho ou seu coração foi dominado aos poucos pela ira e ganância do nêmesis de Link? No final, acreditamos que um acabou absorvendo o outro e vice-versa.



Bruno Martins da Silva  
10 anos - Rio de Janeiro - RJ



Lincoln Cavalcante Junior  
9 anos - Manaus - AM



Enrico L'Abbate  
13 anos - São Paulo - SP



Marina Yumi Silva  
18 anos - São Paulo - SP

## Fale conosco!

Além do [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br), mande sua mensagem através do Facebook ([fb.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)) e do Twitter ([twitter.com/nintendoworld](https://twitter.com/nintendoworld)).



DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE  
Fellipe Camarossi

ARTE  
Dani Ianni (Diretora de Arte)  
Fernando Souza Filho

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alex Sandro de Mattos,  
Alveni Lisboa, Bruno Capozzi,  
Danilo Passos, Filipe Salles,  
Flavio Ferreira, Gilson Peres,  
Hugo H. Pereira, José Carlos Alves,  
Juno Cecílio, Rafael Peccioli Moreno,  
Renato Almeida e Ricardo Syozi

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA  
nintendoworld.com.br/assinatura  
assinatura@4seedigital.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR  
Fone: (11) 3806-1389  
De segunda a sexta, das 9h às 17h  
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO  
redacao@nintendoworld.com.br  
www.nintendoworld.com.br

Rua Américo Vespucci, 260  
Vila Prudente. São Paulo - SP  
CEP: 03135-010

Revista Nintendo World 189  
Março de 2015

Pode-se enganar a todos por algum tempo; pode-se enganar alguns por todo o tempo; mas não se pode enganar a todos todo o tempo.

## CASE EDITORIAL

DIRETORIA  
Joaquim Carqueijó e  
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA  
Janaina Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA  
Maylene Rocha

CONTATOS  
www.caseeditorial.com.br  
Caixa Postal 541  
Tamboão da Serra/SP  
CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da Case Editorial com a Tambor

# EXPANDINDO OS NEGÓCIOS

### A Big N quer ser uma companhia de entretenimento. Qual é a novidade nisso?

Igor Andrade

Foi ventilado por aí que *Zelda* pode virar série do Netflix. Sabemos que a Nintendo não quer mais ser apenas uma empresa de games, mas ela sempre conversou com outras áreas da cultura pop, com mangás, animações e etc. O que há de inédito nisso?



Juno Cecílio

Quando era mais novo, vivia perguntando para meus pais por que nunca tive um boneco de Mario. A realidade é que a Nintendo sempre manteve seus filhotes debaixo das asas, e toda vez que eles licenciavam algum personagem acabava em tragédia.



Filipe Salles

O problema é a vontade de atender ao público em geral e esquecer dos fãs. Nessa onda dos anos 1980 e 90 não foi só a Nintendo que sofreu, levando em consideração as adaptações da época. Isso tornou a Big N avessa à ideia de ceder seus personagens para novas adaptações.



Juno Cecílio

De uns anos para cá, antes de lançar um produto, as empresas fazem questão de entender aquele universo. Acho que a grande lição é que não se pode prender tanto um personagem, mas ele também não pode ser descaracterizado.



Hugo H. Pereira

A Nintendo está explorando bem a sétima arte. Primeiro foram os curtas de *Kid Icarus*, depois os curtas pagos de *Pikmin* - isso sem falar nos boatos de um filme de Mario produzido pela Sony.



Igor Andrade

Qual é o caminho a seguir? É a filosofia *Angry Birds*, que colocou um pequeno estúdio finlandês no mapa? Não seria melhor a Big N deixar essa tarefa na mão de quem manja? Veja só como a Marvel está agora sob a tutela da Disney...



Juno Cecílio

A Nintendo está fazendo justamente o caminho inverso, como de costume. Em vez de levar suas franquias para os celulares, trouxe títulos de smartphones para seus consoles. É o caso de *Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition*. Jogada genial!



Filipe Salles

Embora o caminho tomado por *Angry Birds* e Disney/Marvel seja um sucesso extremo, a fórmula está ficando batida. Como o Juno disse, o rumo particular que a Big N está tomando é interessante. Ainda é cedo para dizer se é o melhor, mas em uma coisa já sei que acertaram: me viciaram na fórmula mobile de *Pokémon Shuffle*. Opa, chegou mais um coração!



Hugo H. Pereira

O que veremos é a mistura de franquias, parcialmente graças aos amiibo e DLCs. *Fire Emblem* em *Code Name: S.T.E.A.M.*, *Zelda* e *Animal Crossing* em *Mario Kart 8*... Tal qual Marvel e Disney se misturam em *Infinity 2.0* e *Angry Birds* é refeito com diversas roupagens (*Star Wars*, *Transformers*), acho que teremos mais personagens da Big N em crossovers além de *Smash*.



Igor Andrade

Vamos aguardar os próximos capítulos. Aliás, ilustríssimo leitor e leitora, quem deveria interpretar Link em uma provável série?





# ACOMPANHE A CAÇADORA DE RECOMPENSAS NA MAIOR MISSÃO DE TODAS!



Já nas  
bancas!

[nintendoworld.com.br/nintendocollection](http://nintendoworld.com.br/nintendocollection)

**Nintendo**  
Collection World



# UM HOMEM OUSOU FALAR DE PAZ EM UM MUNDO DE CONFLITOS



Já nas Bancas,  
Livrarias e  
Comic Shops

Ou pelo site:  
[www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)

...I-ME ALIVIA DO, AINDA  
...NÇA, POR PODER  
...IAR EM TATHAG

TAMBOR

CASE  
EDITORIAL