

O SONHO VIROU REALIDADE!
Você vai jogar Mario também
em celulares e tablets

ESTRATÉGIA
Encare as missões de Monster
Hunter 4U com nosso guia

20 ANOS DE VIRTUAL BOY
De GoldenEye a Donkey Kong, conheça
os jogos que nunca foram lançados

Nintendo®



World

Xenoblade Chronicles 3D

O que você faria se o futuro
estivesse em suas mãos?



Splatoon

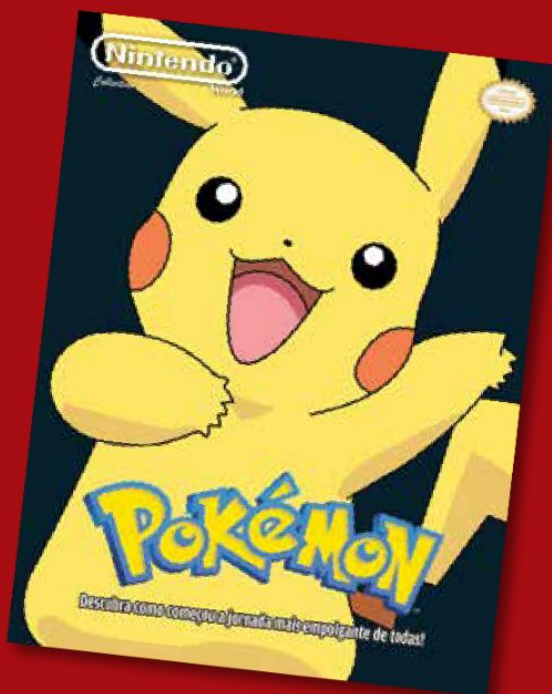
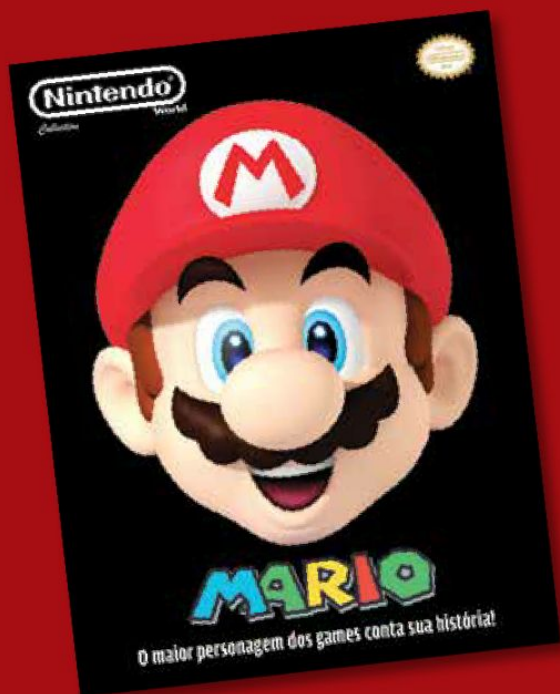
Conquiste o território inimigo
em uma guerra de cores!

POKÉMON SHUFFLE

Alinhe e capture os monstros
de bolso nesse puzzle viciante

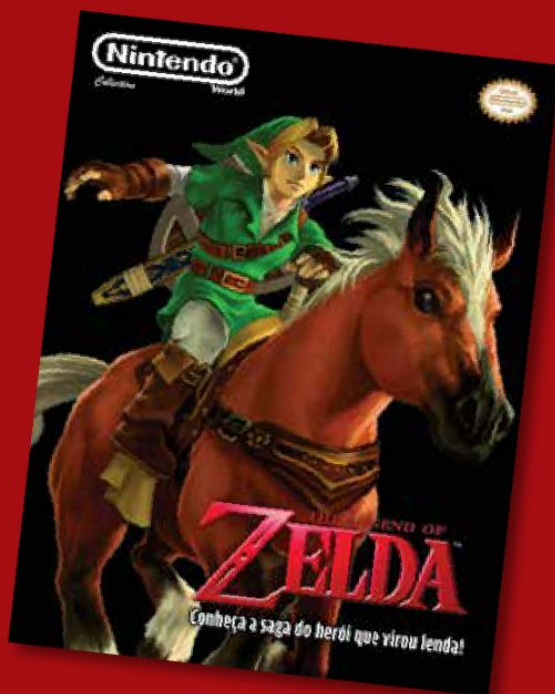


TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



Adquira seus exemplares em
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 – Previews

Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker (3DS) e *Legend of Kay Anniversary* (Wii U).

12 – Spotlight

De que lado você ficará no novo *Fire Emblem*?

14 – Aliança Estratégica

Em um movimento histórico, a Nintendo anuncia a entrada no mercado de jogos mobile.

20 – Xenoblade Chronicles 3D

A saga épica de Shulk ressurge no New Nintendo 3DS.

24 – Splatoon

Somente nos consoles da Nintendo um jogo de tiro vira um paintball insano!

30 – Etrian Mystery Dungeon

A cada calabouço explorado há sempre uma nova surpresa.

37 – Reviews

Code Name: S.T.E.A.M. (3DS), *Etrian Mystery Dungeon* (3DS), *Kirby and the Rainbow Curse* (Wii U) e *Mario Party 10* (Wii U).

46 – Pokémon Shuffle

A febre dos puzzles de combinação de peças se torna super efetiva com os monstros!

52 – Monster Hunter 4 Ultimate

O caçador Hugo H. Pereira dá os melhores toques para você encarar as criaturas da aventura.

58 – Em preto e vermelho

Reunimos os jogos cancelados do Virtual Boy, que está completando 20 anos.



EQUIPE NINTENDO WORLD

Com o anúncio da parceria entre Nintendo e DeNa, como devem ser os jogos de Mario e companhia para os aparelhos mobile?

Filipe Salles



RPG online com batalhas 3x3 são bastante populares, então seria incrível ver um desses juntando os personagens da Nintendo, tipo um *Smash Bros. RPG*!

Dani Ianni

Bom estar de volta, pessoal! Voltei de licença-maternidade com o Kalezinho no colo. Jogo *Injustice: Gods Among Us* no iPad e adoraria fazer isso com *Smash Bros*. Desafiar amigos, mandar recado pelo ZapZap para o perdedor...

Igor Andrade

Se o ouriço está bombando nos tablets com *Sonic Dash*, seria interessante ver Samus, como Morph Ball, rolando a toda velocidade por uma pista repleta de Metroids.



Flavio Ferreira

Uma versão mobile de *Animal Crossing* seria muito divertida. Já fico animado só de pensar na possibilidade de colecionar e trocar itens de decoração e em zoar a vila do amigo.



Hugo H. Pereira



Curti muito a simplicidade e, ao mesmo tempo, o desafio de *Rayman Jungle Run*. Poderíamos ter algo com quem quer que fosse nesse estilo, mas dando aquele toque inovador da Nintendo. Ah, quem sabe um *Fruit Ninja* com Takamaru?

Renato Almeida

O futuro da Big N no universo mobile é brilhante, sem dúvida, mas a primeira coisa que deveria ser feita é uma versão de *Pokémon*. Desafiar amigos e desconhecidos nas ruas seria incrível!



Bruno Cotrim



Acho que no fundo eles já estavam tasteando esse universo quando lançaram *Pokémon Shuffle*. Não consigo deixar de imaginar que esse jogo é perfeitamente adaptável para a lógica dos apps.

Rafael Peccioli Moreno

A interação entre usuários será mais fácil do que nunca. Não custa sonhar com um jogo de *Pokémon* que eleve os sistemas de trocas e permita que encontremos treinadores ao nosso redor.



EDITORIAL

NUNCA BEBEREI DESSA ÁGUA

Não sei você, mas sempre achei que a Nintendo nunca entraria de vez no mundo dos apps, talvez com algumas incursões, como fez com *Mario Kart 8*. Dizia isso aos colegas jornalistas com um orgulho besta, do tipo "a gente não precisa disso". Sim, aquele dia inesperado - mas com o qual todo mundo já havia sonhado -, chegou. Agora a Big N é também uma produtora de games para celulares e tablets.

Shigeru Miyamoto e seus produtores não deixarão os consoles de lado. Tanto que o NX, o próximo sistema da companhia, logo será exibido. O novo desafio contará com a criatividade dos estúdios da DeNA, com quem a Big N fez uma aliança estratégica. Nas próximas páginas você vai entender qual é o peso dessa revolução.

Dizem que toda unanimidade é burra, mas não conheço ninguém que não tenha se empolgado com a ideia. Imagine a quantidade de pessoas que não têm consoles que agora terão contato com games de Mario, Link e Donkey Kong?

Se a Nintendo, tão tradicional, reviu seus conceitos como forma de sobreviver às mudanças, por que não podemos fazer o mesmo?

Ainda tentando entender como será o futuro, é legal pensar que não somos mais apenas a revista oficial do Nintendo DS, do Wii, do Nintendo 3DS e do Wii U, o que já é muita coisa. O celular de seu amigo roda games? Se sim, ele é mais do que bem-vindo ao clube!

Depois da **Nintendo Collection**, a **Nintendo Especial** voltou à tona. Seguindo os conselhos de Happy Mask Salesman, a 13ª edição fala de *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D*, com direito a passo a passo da aventura, dicas sobre os chefões, mapas das dungeons, guia para você conquistar as 24 máscaras e um pôster de Link. Adquira seu exemplar antes que Skull Kid fique com tudo!

Xenoblade Chronicles 3D é o primeiro - e o único, por enquanto -, jogo do New Nintendo 3DS. Na edição 188 trouxemos uma matéria legal sobre o novo console, que foi testado pelo inoxidável Bruno Rubio no Japão. A versão definitiva do 3DS só será oficialmente vendida aqui



A Dani, nossa diretora de arte, está de volta e trouxe reforços!

quando a Nintendo retomar suas operações. No entanto, do ponto de vista jornalístico, é complicado ignorar o que está acontecendo, como é o caso dos amiibo. Por isso tanto o game de Shulk quanto os bonecos interativos tiveram e terão espaço nessas páginas.

A partir de agora, usaremos também a classificação etária do Entertainment Software Rating Board, já que a classificação indicativa do Ministério da Justiça é obrigatória apenas para os games vendidos em caixinha. Válido na América do Norte, o ESRB é reconhecido pelo governo brasileiro.

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_



Com um pôster lendário, a Nintendo Especial está à venda

Ricardo Syozi

Como fã de *Metroid*, adoraria ver o retorno triunfal de *Metroid Prime Pinball*, no qual teríamos eventos semanais e novas mesas.



Bruno Capozzi

Praticamente todos os smartphones possuem acelerômetro. Por isso, por que não resgatar um dos meus jogos favoritos do Kirby? *Tilt 'n' Tumble* era demais no Game Boy Color e seria ainda mais incrível nos celulares. Só vai ser difícil jogar no ônibus!



Fellipe Camarossi

Inspirado pela brincadeira do Google Maps, acho uma boa fazer games com realidade aumentada com os quais desbravariamos nossas cidades. Quem sabe não encontramos monstros de bolso ou Rupees pelo caminho?

Juno Cecílio

Nada melhor do que explorar a funcionalidade do Street-Pass. Não passo um dia sem que pegue uma peça para meus quebra-cabeças, bata-lhe por territórios, dê tiros no espaço, suba alguns andares da mansão mal-assombrada ou relaxe regando flores.



NÃO TEM FIM!


SUPER SMASH BROS. SE PREPARA PRA RECEBER LUCAS E ITENS DE CUSTOMIZAÇÃO



Felipe Camarossi

Os fãs pedem e Masahiro Sakurai obedece. Depois de anunciar a entrada de Mewtwo na versão de *Smash Bros.* para Wii U e Nintendo 3DS, Lucas veio do nada para reforçar o time de *EarthBound*. Veteranos na franquia, ambos serão adquiridos como DLCs. O Pokémon psíquico chega em 28 de abril para as duas plataformas, custando 4 dólares para Wii U ou 3DS e 5 dólares na compra para os dois sistemas. Até o fechamento dessa edição não foi revelado quanto o conteúdo vai custar na Nintendo eShop brasileira. Já o protagonista de *Mother 3* está previsto para junho.

Como o diretor de *SSB* nunca está satisfeito, outros lutadores ainda podem ser juntar ao roster. Até 3 de outubro dê seu palpite em cp.nintendo.co.jp/us (em inglês) ou cp.nintendo.co.jp/pt (português de Portugal). Bayonetta, Banjo e Shovel Knight são alguns dos nomes mais desejados pela comunidade.

Antes disso, já em 15 de abril, chega a primeira onda de roupas e acessórios para os Mii Fighters, incluindo cosplay de Mega Man X, Proto e Link, que podem ser adquiridos em um pack ou separadamente. 



Se é para lutar, que seja com estilo!



De *Mother 3* para o mundo!

ZELDA FICOU PRA DEPOIS

O golpe foi duro, mas o próximo capítulo da saga de Link não será nosso presente de Natal deste ano. A notícia foi dada pelo produtor Eiji Aonuma através de um vídeo. A ideia é dar o máximo de tempo possível para a equipe deixe o jogo tinindo. Antes de tudo, eles pretendem testar novas mecânicas de jogabilidade. Ou seja, eles querem que seja o mais completo possível, tanto que nem uma pequena demo estará disponível para teste na próxima E3, já que a Nintendo pretende destacar na feira somente os games que virarão realidade em 2015.

Claro que o adiamento não é algo bacana, mas era algo esperado, ainda mais na franquia, que coleciona alguns casos. A pressa é a inimiga da perfeição, principalmente quando se trata do surgimento de mais uma lenda. Por enquanto, nenhuma data de comercialização do título do Wii U será divulgada.



Aonuma precisa de tempo para fazer o melhor Zelda possível

CASA DE CELEBRIDADE

A turma gosta tanto de decorar suas casas em *Animal Crossing* que a Nintendo resolveu fazer um game pensando nisso. Em *Happy Home Designer*, que chega no segundo semestre ao Nintendo 3DS, você atenderá ao pedido dos moradores da sua cidade para deixar os lares do jeito que eles sonham. O legal disso fica por conta do uso de amiibo em forma de cards que liberam personagens. Com a novidade será lançada a base leitora de NFC para quem não tem o New 3DS.



MORTO-VIVO

Até 2013 a Ubisoft manteve uma equipe de dez produtores trabalhando em uma continuação de *ZombiU*. A ideia era que os jogadores encarassem mais cenas de combate, além de ter um modo cooperativo local. Quem sabe os zumbis não retornam à vida no NX?



ACELERA, ACELERA, ACELERA, ACELERA!

Se você achava que 150cc já era velocidade demais, é melhor rever seus conceitos. De forma gratuita, *Mario Kart 8* receberá uma atualização online em 23 de abril que adicionará o insano modo 200cc, além de aumentar o suporte para mais nove amiibo, o que inclui os bonecos de Sonic, Mega Man e Pac-Man. Eles vão desbloquear mais macacões e capacetes estilizados para os Mii.



SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

QUERO TODOS OS amiibo!



Eles superaram todas as expectativas

Desde o lançamento dos lindos e lustrosos amiibo, a Nintendo vem tendo uma certa dificuldade para manter o estoque nas lojas da América do Norte e em outros continentes. Já é comum ver pré-vendas em sites gringos acabarem em minutos.

Isso é um dos tais "bons problemas", pois quer dizer que as vendas estão superando facilmente as expectativas. Eu, como todo fã da Big N, estou tentando manter uma coleção singela, mas respeitada, e tenho que dizer que a missão não tem sido fácil.

Como não temos mais representantes oficiais por aqui, a única possibilidade de adquiri-los é importando, e as taxas não são baratas. Os bonecos custam cerca de 15 dólares, já com imposto americano, mas o valor, com frete e taxa de importação, chega facilmente aos 40 dólares (algo que ultrapassa os 120 reais). Isso sem contar o IOF, calculado após a compra, que exige um cartão de crédito internacional.

Isso nos obriga a ir diretamente nos personagens que mais amamos, deixando então os secundários de escanteio. Uma pena. Na minha coleção tenho Samus, Mario, Ike e Link. Queria muito possuir os raros Villager e Wii Fit Trainer, mas não deu.

Agora a empresa está lançando outras linhas, saindo do mundo de *Smash Bros.* e trazendo peças que são reais motivos para babar. A figura dourada do nosso encanador querido me fez chorar como criança. Mas como nada é simples em nossa vida, ele é exclusivo de uma loja americana. Poxa!

Diretamente, a questão dos impostos brasileiros não tem nada a ver com os bonecos. Porém, não deixo de me desanimar ao lembrar que é quase impraticável possuir todos. A vontade de ter uma coleção das lindas figuras é muito maior do que nosso bolso. Ainda assim, isso demonstra o quanto a Big N é forte em qualquer canto do mundo.



OBJETOS DE DESEJO

Programados para julho e setembro, vêm aí as figuras da linha de Smash de Dark Pit, Palutena, Olimar, Ganondorf, Bowser Jr., Dr. Mario e Zero Suit Samus. Se eles já são maneiros, imagine então as versões de lã dos dinossauros de Yoshi's Woolly World...

TRINTÃO

O encanador nasceu em 9 de julho de 1981, quando as fichas começaram a entrar nos arcades de *Donkey Kong*, lá nos Estados Unidos. No entanto, a Big N gosta mesmo é de comemorar o aniversário de *Super Mario Bros.*, que completa 30 anos em 13 de setembro, mês no qual será lançado *Mario Maker*. O jogo permite que você crie estágios do encanador e os compartilhe via Miiverse. Além do selo promocional e de um site (supermario.nintendo.com), em breve outras novidades sobre a celebração virão à tona. Deem seus palpites!



ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 07/04 - *Etrian Mystery Dungeon* (3DS)
- 10/04 - *Xenoblade Chronicles* (New 3DS)
- 05/05 - *Shin Megami Tensei - DS2: Record Breaker* (3DS)
- 22/05 - *Puzzle & Dragons SMB. Edition* (3DS)
- 26/05 - *Hatsune Miku: Project Mirai DX* (3DS)
- 26/05 - *Lord of Magna: Maiden Heaven* (3DS)
- 29/05 - *Splatoon* (Wii U)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

Os jogos mais vendidos na Amazon* americana

- 1 - *Mario Party 10* (Wii U)
- 2 - *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* (3DS)
- 3 - *Story of Seasons* (3DS)
- 4 - *Xenoblade Chronicles 3D* (New 3DS)
- 5 - *Monster Hunter 4 Ultimate* (Wii U)
- 6 - *Kirby and the Rainbow Curse* (Wii U)
- 7 - *Splatoon* (Wii U)
- 8 - *Fossil Fighters Frontier* (3DS)
- 9 - *Etrian Mystery Dungeon* (3DS)
- 10 - *Fossil Fighters Frontier* (3DS)

* Inclui títulos em pré-venda.

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS



Renato Almeida

O CUBO EM MARIO SUNSHINE

Quem aprecia *Smash Bros.* no Wii U usando um digníssimo controle de GameCube muito tem agradecer ao console que mudou a cara da Nintendo no início dos anos 2000. Se atualmente o aparelho é objeto de idolatria, na época em que povoava o imaginário dos jogadores ele já era reverenciado.

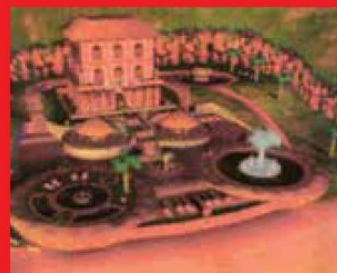
Em *Super Mario Sunshine*, por exemplo, vemos dois desses tributos bacanas ao cubo mágico. O primeiro deles está no nome de uma das ilhas da aventura, a Isle Delfino (Ilha Golfinho, no inglês).

Para quem não se lembra, Dolphin era o codinome do projeto do GameCube ainda em sua fase de desenvolvimento. Aqueles que um dia tiveram a coragem de abrir o sistema puderam ver o chip principal de processamento com um golfinho estampado. Uma verdadeira marca de nascença!

A segunda, e ainda mais legal homenagem, aparece quando visitamos a Sirena Beach. Aqueles com olhos mais atentos vão reparar que o layout da praia é todo inspirado no design do seu controle. Cadeiras de praia, os guarda-sóis e até as piscinas formam cada pedacinho do joystick, com seus botões analógicos e de comando.



Golfinhos em todos os lugares!



Fato rápido: os fãs já podem se preparar para ficar de radar ligado para reparar nos cenários e em diversos pontos de *Splatoon* atrás de referências escondidas. Há uma porção de paródias de franquias de roupas, produtos e torneios. Será que você é capaz de identificar, por exemplo, o símbolo dos X Games, eventos promovidos pela ESPN? Bem, isso é fácil...





IWATA PERGUNTA!

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



Majora's Mask 3D: a sofrência de Aonuma, o espirituoso



Tomomi Sano

Tomohiro Yamamura

Eiji Aonuma

Miiharu Ooiwa

Dizem que não devemos mexer em clássicos, mas, depois de encomendar a remasterização de *Ocarina of Time* para Nintendo 3DS, Shigeru Miyamoto pediu que o mesmo fosse feito com *Majora's Mask*.

Como foi possível provar entre os funcionários da Big N, alguns fãs de Link não haviam terminado a aventura no Nintendo 64. O problema? Era desafiadora ao extremo. Daí vem o conceito de Hospitalidade e Desafio que citamos na edição anterior. Enquanto *OoT* é um game amigável, *MM* te coloca em uma situação de perigo logo no início.

Eiji Aonuma não curtiu a solicitação. "Não queria abrir a ferida", revelou, com bom humor, a Iwata. Sem escolhas, ele jogou novamente *Majora's Mask*, identificando o que poderia ser melhorado. "Encontrei coisas que me fizeram dizer: 'Como assim?'". Na franquia, como explicou o próprio produtor, uma simples pista mostra o caminho a seguir. No entanto, isso não acontece nesse título.


A relação de ajustes, que contou com palpites de diferentes setores da Big N, foi entregue para Miiharu Ooiwa, da Grezzo, que atuou como diretor da remasterização. O projeto começou seis meses após a versão 3D de *Ocarina*, também realizada pela produtora, ficar pronta. "Escrevi comentários [na lista] sobre o que não estava legal, como 'Sinto muito que isso esteja dessa maneira'", revelou Aonuma, que, de certa forma, sofreu ao revisar um de seus primeiros trabalhos de grande expressão.

Pela primeira vez, dois jogos do guerreiro lendário foram criados simultaneamente para um mesmo sistema. Apesar de Eiji querer focar em *Majora's Mask 3D*, *A Link Between Worlds* era prioridade. De certa forma, isso ajudou a trocar experiências entre as equipes e também explica por que o remake levou três anos para ficar pronto.

O desenvolvimento foi feito na sede da Grezzo, em Tóquio. Sob mistério, certo dia Ooiwa foi convidado para uma reu-

nião na Big N em Quioto. Lá ele conheceu o New Nintendo 3DS, que ainda era sigilo. Houve então um pedido de última hora: adotar o recurso de ajuste de câmera usando o C Stick do novo aparelho. "Agora dá olhar para a lua sempre que quiser!", brincou Tomomi Sano, produtora da Nintendo responsável pelo relacionamento com o estúdio parceiro.

Diversas melhorias foram realizadas. Contudo, o destaque foram os chefões. "A estratégia de combate foi reformulada como se fizessemos do zero. Deixamos os desafios mais compreensíveis, mesmo mantendo o nível da versão do N64", garante Tomohiro Yamamura, produtor da Big N que supervisionou o projeto.

Majora's Mask 3D não é um simples remake. Com elementos novos em cada canto de Termina, demorou o triplo de tempo para ficar pronto, em relação ao game original. No entanto, curou feridas do passado. "Meus traumas de 15 anos atrás finalmente desapareceram", comemorou 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!

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR 2 - RECORD BREAKER

NINTENDO BLAST + **Nintendo World**

RPG DO NINTENDO DS RESSURGE COM O DOBRO DE CONTEÚDO



Pepo Vicente

NÃO ESTAMOS DIANTE DE um simples port. Além de faixas musicais inéditas, os diálogos de *Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 - Record Breaker* ganharam dublagem em inglês, há agora dois níveis de dificuldade e a nova personagem Miyako Hotsuin assume a chefia do departamento de pesquisas de geomagnetismo no lugar do irmão no decorrer da aventura.

O game terá suporte ao StreetPass, permitindo que você acompanhe o progresso de outros jogadores e consiga upgrades e novas habilidades para seus demônios. O destaque mais empolgante é um arco de história exclusivo, que se passa após os eventos originais e promete mais desafios em cerca de 30 horas extras de jogo. Para quem finalizou a versão do DS, a boa notícia é que desde o início podemos escolher qual das

partes jogar: Septentriones ou Triangulum.

COMO UM BOM RPG DEVE SER

Septentriones, a trama clássica, começa com o protagonista sendo apresentado por seu amigo Daichi a um aplicativo para celulares que divulga clipes de pessoas morrendo. Os garotos acabam recebendo vídeos de suas próprias mortes e tentam então evitá-las. Nesse meio tempo, demônios surgem no Japão enquanto alienígenas invadem o planeta. Já no arco inédito, novos monstros demoníacos e outro tipo de extraterrestres atacam a Terra. Pouca coisa para resolver, não?

Mas os heróis não estarão sozinhos. Muitos personagens se unem ao grupo e algumas criaturas são convocadas para vencer as batalhas. Para quem não conhece a franquia, tais

seres auxiliam o jogador em sua jornada. Em *Shin Megami Tensei IV* (3DS), por exemplo, podemos capturar os demônios. A ideia lembra *Pokémon*, mas nem tanto, pois a maneira para fazer com que cada um se una à equipe é diferente. Varia desde dar dinheiro ao ser sobrenatural a até demonstrar que você é um líder forte, ou mesmo bondoso. Já em *Devil Survivor 2* existem apenas duas maneiras de ter a ajuda deles: comprando-os em um leilão virtual ou realizando fusões entre eles.

Um dos grandes avanços em relação ao antecessor é um compêndio que permite salvar os dados dos demônios para que possam ser reutilizados no futuro para batalhar ou realizar



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Lançamento: 5 de maio (EUA)



O que você faria se recebesse um vídeo que mostra sua morte?



novas criações, já que ao fundi-los eles deixam de existir para dar vida a um novo aliado. São diversas combinações diferentes e cada criatura herda características dos "pais". Descobrir como conceber um aliado poderoso é uma das sensações mais legais do jogo.

Não basta ter um demônio forte: é preciso estar atento às fraquezas dos inimigos para se dar bem. *Devil Survivor* é um RPG estratégico com uma visão isométrica do campo de batalha. A ideia é mover as unidades de forma planejada para que os aliados tenham sempre vantagem. No momento em que a disputa entre grupos começa, temos o tradicional combate por turnos, bastante seme-

lhante aos de *Dragon Quest*. Cada time aliado é composto por um personagem e dois demônios. Seja sábio ao gastar o tempo, já que determinadas ações fazem as horas voarem, e geralmente o grupo estará correndo contra o relógio. Há também momentos em que o personagem principal precisa realizar escolhas que

influenciam a narrativa e podem levar a finais diferentes, resultando na salvação ou destruição do mundo. Torça para que suas decisões sejam as mais corretas. **NEW**



MUNDO NAS SUAS MÃOS

Desde a estreia no Famicom em 1987, a franquia sempre recorreu a um mundo salvo por demônios que, tempos depois, sofre uma nova catástrofe. Em *Record Breaker* cabe a um estudante de 13 anos que vive em Tóquio, capital japonesa, interromper o apocalipse na companhia de outros jovens. Para isso ele vira um Demon Tamer, como são os chamados os domadores de seres sobrenaturais na saga.

LEGEND OF KAY ANNIVERSARY

VERSÃO COMEMORA OS
10 ANOS DA AVENTURA



Ítalo Chianca

CONTROLAR UM URSO COM UM pássaro na mochila. Alternar entre vários gorilas enquanto explora uma ilha. Pular em quadros que levam a outro mundo. Se seu coração bateu mais acelerado com as lembranças da época em que os jogos de plataforma 3D reinavam, *Legend of Kay Anniversary* chega para alegrar os saudosos.

Na pele de Kay, gato guerreiro mestre em artes marciais, resolva puzzles, supere plataformas e enfrente uma enorme variedade de inimigos, como o exército de macacos e ratos do malvado Shun, responsável por invadir a pacata Ilha Yenching, lar do protagonista.

Para salvar seus amigos e devolver a paz ao reino, o felino vasculha as ilhas banhadas pelo mar chinês, que são habitadas por diferentes clãs. Para isso,

conta com um reforço animal. Além de golpes dignos dos melhores filmes asiáticos e armas especiais, que são aprimoradas ao longo do jogo, receberemos ajuda de outros bichos, como lobos, javalis e até dragões. Espere por lindas paisagens e lugares exuberantes enquanto viaja por florestas, pântanos, cavernas e montanhas.

Publicado originalmente em 2005 pela Capcom para um console da concorrência, *Legend of Kay* deu as caras no Nintendo DS cinco anos depois pela DreamCatcher e agora retorna em um remake definitivo nas mãos da Nordic



O guerreiro defenderá a Ilha Yenching pela terceira vez

Plataforma:
Wii U
Produção:
Nordic Games
Desenvolvimento:
Nordic Games
Gênero:
Ação, Aventura, Plataforma
Lançamento:
29 de maio (EUA)



Games, que é dona do estúdio que o relançou em 2010. *Anniversary* espera utilizar todo o potencial do Wii U, com direito a ranking online das melhores pontuações. **NEW**

Parceiro de longa data, o Nintendo Blast fala especialmente do universo da Big N. Acesse: www.nintendoblast.com.br.

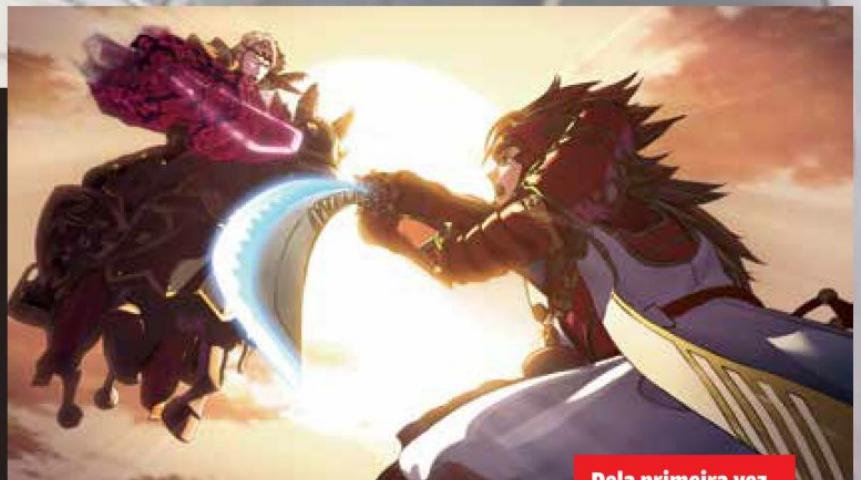
FIRE EMBLEM DE PROPORÇÕES ÉPICAS!

NO INESPERADO TÍTULO VOCÊ DECIDE QUAL DOS LADOS MERECE VENCER O CONFLITO




Filipe Saller

Até que demorou para que *Fire Emblem* caísse de vez nas graças do público ocidental, levando em conta seu potencial. A série de batalhas medievais com estratégia baseada em turnos conta com uma extensa mitologia, personagens carismáticos e sempre uma infinidade de possibilidades. De fato surpreendeu o anúncio do segundo título para Nintendo 3DS, já que a Intelligent Systems estava até então ocupada com *Code Name: S.T.E.A.M.* e o crossover para Wii U de *Shin Megami Tensei X Fire Emblem*. Após um trailer exibido em janeiro e uma enxurrada de informações reveladas no Nintendo



Pela primeira vez na saga o avatar que você controla é o herói principal

Direct mais recente, conseguimos pinçar alguns fatos bem interessantes! Nas Américas, o lançamento do game está previsto para 2016. 

E SE?...

O título dará maior poder de decisão aos jogadores, justificando o nome recebido no Japão: *Fire Emblem If*. A palavra *if* (se, em inglês) vai de acordo com a proposta. Outra teoria é que supere o antecessor em número de finais. Isso tudo é reforçado pela polarização dos exércitos, obrigando os jogadores a escolher um dos lados da guerra. A Nintendo ainda deu a entender que lançará um DLC com um terceiro final!



RESGATANDO A DANÇARINA

Uma das personagens centrais é uma jovem que aparenta ter ligação direta com a trama. No primeiro momento, ela se apresenta em um salão. Pela sua expressão, dá para notar que está em apuros. Nas passagens de gameplay, ela é vista na equipe do jogador, mas sem destaque, preservando o mistério.

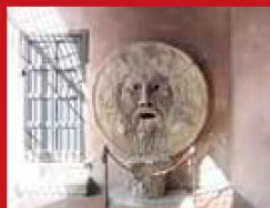
Em outra cena é afogada por um dragão que a ataca ao mesmo tempo em que assume uma forma humana. Isso pode significar que a garota pertence a uma raça dracônica, como as Manaketes. Note que seu colar terá importância na narrativa. Nosso palpite é que será o gatilho da ação.



JAPÃO FEUDAL E ROMA ANTIGA!

No começo do primeiro teaser, percebemos contrastes entre esse *Fire Emblem* e seus antecessores. Há uma forte referência às armas, armaduras e construções do Japão feudal. As famigeradas espadas samurais, assim como as lanças Naginata, marcam bastante presença entre os homens de Hoshido. Porém, esse é apenas um lado de uma moeda dividida em Ocidente e Oriente.

Os Nohr são inspirados nas legiões romanas. Contudo, pelo que já falamos aqui, teremos diferentes pontos de vista. Os mocinhos podem virar vilões e vice-versa no decorrer da jogatina, o que vai alterar a dificuldade da aventura. O rosto do gigante exibido no primeiro trailer é a Bocca della Verità (Boca da Verdade, em italiano). De origem desconhecida, a obra exposta na capital italiana ficou famosa por causa de uma lenda bizarra. Se você colocar a mão na bocarra e mentir, ela... nhac!



NOVAS CLASSES?

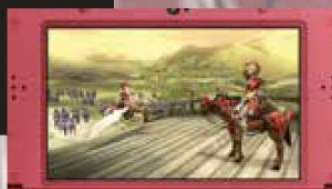
É esperado que haja uma variedade maior de armas e feitiços na aventura. Além da magia de gelo, mostrada por uma personagem diferente do mago padrão, acreditamos que as armas orientais não sejam apenas das versões killer - que têm mais chances de acerto crítico -, e sim artefatos com características próprias.

No entanto, como os dois lados dessa disputa possuem drásticas diferenças visuais, questionamos se realmente teremos tantas classes e equipamentos totalmente inéditos. Talvez novos aspectos e variações pontuais para equipamentos de classes tradicionais.



TRANSIÇÕES ADAPTÁVEIS

A principal alteração nos gráficos está na transição entre o mapa e a cena de batalha. Dessa vez, a tela altera sem apagar. Quando entramos na cena em si, os elementos no mapa tático também dão as caras. Ainda assim, novas telas aparecerão em situações especiais. Em uma luta na ponte, é possível enxergar ao fundo os exércitos. Ou seja, os cenários onde ocorrerão os conflitos prometem ser mais dinâmicos. A questão é: até onde isso é apenas visual? Teremos um progresso no sistema de auxílio em combate para as unidades que estejam próximas?



Hoshido ou Nohr: quem vence essa guerra?



NÃO É AWAKENING 2

Nada foi confirmado. Porém, o número de indícios reunidos nos dá a devida segurança para tal afirmação. A grande quantidade de elementos do Japão no período feudal, nunca vistos antes em nenhum dos universos da série, é uma das pistas. Ainda assim, já fomos surpreendidos antes com os DLCs de *Awakening*, que cruzaram elementos da saga. Então o futuro é nebuloso para as infinitas possibilidades do novo projeto da Intelligent Systems, um estúdio independente, mas que atua como subsidiária da Big N.

TRADING CARD GAME

Reunindo personagens clássicos, uma coleção de Estampas Ilustradas da franquia deve chegar no início do segundo semestre nas lojas japonesas. Já que versões online de TCG estão na moda, bem que a DeNA, empresa com que a Big N fez uma aliança para entrar no mundo mobile, poderia surpreender com um certo app...



ESTÁ NO DNA!

BIG N SE ALIA A DeNA PARA PROMOVER SUAS SÉRIES ENTRE OS DONOS DE SMARTPHONES E TABLETS. FIQUE CALMO, POIS NADA MUDA NA COMPANHIA

 **Igor Andrade**

Para um jornalista, não tem sensação mais estranha do que acordar e descobrir que uma novidade mudou boa parte do mundo à sua volta. Foi assim que senti em 17 de março – e acredito que o mesmo aconteceu com outros colegas –, quando, ao ler as primeiras notícias do dia, soube que a Nintendo havia anunciado sua entrada no mercado de jogos para celulares.

A incursão, no entanto, não acontece sozinha. Os games serão desenvolvidos em conjunto com a DeNA, que tem se destacado ao trabalhar em títulos próprios e para gigantes como Disney e Hasbro. De *Metroid* a *Ice Climber*, qualquer uma das franquias da Big N poderá aparecer nas telinhas a partir do final do ano.

UMA LONGA CONVERSA

Nintendista de carteirinha, Isao Moriyasu se encontrou em 2010 com Satoru Iwata para conversar sobre negócios. De alguma forma, o presidente da DeNA sonhava em colaborar com a gigante do entretenimento eletrônico.

Não foi a primeira vez que alguém bateu na porta da Big N para propor uma aproximação, mas dessa vez havia futuro naquilo. Iwata sentiu que estava diante de um parceiro que poderia suprir algumas questões que não eram o forte da companhia de Quioto.

As empresas criaram um grupo de discussão, que se intensificou no ano passado. Surgiu então a ideia de uma aliança de capital na qual haveria com-



A experiência da Big N com apps para seus sistemas, como o Panorama View, será a base do que veremos nos aparelhos mobile

partilhamento de inteligência, algo que foi selado através da troca de ações. Ou seja, a Nintendo recebeu uma parte da sociedade da DeNA e vice-versa.

Sem dúvidas, foi um dos passos mais importantes da casa de Mario em seus 125 anos de história, fato comparável ao que aconteceu nos anos 1950, quando o então presidente Hiroshi Yamauchi adquiriu o licenciamento dos personagens da Disney. Isso fez com que a companhia entrasse no universo juvenil, abrindo espaço depois para os brinquedos e para os jogos eletrônicos.

O principal negócio da Nintendo ainda é e será desenvolver seus próprios games e sistemas. O que espanta, no entanto, é a virada de mesa, que começou em 2014. Na ocasião, houve a flexibilização da sua política de uso de suas marcas como forma de divulgar suas produções para o maior número de pessoas através dos mais diferentes tipos de mídia, incluindo as redes sociais.

"Pedir aos nossos consumidores que comprem consoles é algo que está ficando mais difícil agora que os aparelhos móveis estão amplamente difundidos. No entanto, nosso modelo de negócio [produção de hardware e software] é eficaz até hoje, e não temos essa visão pessimista sobre o futuro dos sistemas dedicados", explicou Iwata durante a divulgação da aliança para a imprensa.

"Estruturalmente, fizemos o mesmo com a televisão [no passado], tirando vantagem dela como um canal de comunicação. Os dispositivos inteligentes

Depois de Puzzle & Dragons, Mario agora parte para outras telas





Moriyasu e Iwata celebram a parceria, na qual Nintendo entra com suas franquias e DeNA empresta sua infraestrutura

creceram e viraram a principal janela para muitas pessoas se conectarem com o globo. Seria um desperdício não aproveitar isso", completou o mandatário da Big N. Se você não pode vencer seu "inimigo", una-se a ele...

ÚTIL E AGRADÁVEL

O Nintendo 3DS e o Wii U são donos das melhores bibliotecas dessa geração. No entanto, nem todos os potenciais jogadores estão por dentro disso. Daí vem o principal objetivo dos apps: divulgar o que está rolando nos consoles, expandindo então o público. Divulgar não significa produzir apps descartáveis, mas sim ter os benefícios desse universo, o que fez com que se apostasse no talento da DeNA.

"Todos os tipos de títulos são lançados a cada instante, mesmo que a quantidade de games que um dono de celular possa jogar por dia seja bastante limitada. Com isso, é cada vez mais complexo

ser notado. O diferencial é a propriedade intelectual", argumentou Moriyasu aos jornalistas. Qual é a produtora que não ficaria contente ao ter em seu catálogo um produto que tenha Mario no nome?

Os games serão produzidos de acordo com o planejamento estratégico da Nintendo. Ou seja, não espere por uma enxurrada de apps sem graça, mas sim poucos e bons que tenham por trás certos objetivos de marketing. Ah, não está nos planos portar clássicos para os celulares. Tudo que vier da parceria será inédito.

Mesmo que seja lançado para sistemas dedicados e smartphones, o jogo será completamente diferente para as plataformas. Ficaria para lá de complicado jogar *Smash Bros.* em um celular, já que exige uma complexa combinação de botões. Enquanto isso, *Star Fox* se encaixaria melhor em uma proposta que cruze consoles e mobile, se a jogabilidade se basear, por exemplo, nos sensores de

movimento. A adaptação das mecânicas será a chave de tudo.

TUDO INTERLIGADO

A DeNA produz jogos mobile próprios e sob encomenda - e continuará assim -, mas não foi só isso que pesou na hora de formar a sociedade. A corporação tem divisões que desenvolvem redes online robustas de comércio eletrônico, e o melhor exemplo disso é a Mobage, que oferece um catálogo com cerca de mil apps aos japoneses.

Desse conhecimento virá um clube de fidelidade mundial, previsto para ficar pronto no meio desse ano, que integrará consoles (Wii U e 3DS), celulares e computadores. A gente espera que essa experiência reflita em melhorias na Nintendo Network e na Nintendo eShop.

PRIMEIRAS TENTATIVAS

Não é de hoje que a Nintendo experimenta formas diferentes de distribuir

seus conteúdos. Os exemplos são inúmeros e passam até pelo Satellaview, periférico acoplado ao Super Famicom nipônico que permitia acessar via satélite títulos exclusivos baseados em sucessos do console, lá nos anos 1990.

No entanto, os primeiros recursos com cara de apps surgiram no Wii e no Nintendo DS. Mas o caso mais interessante é o do *Wii Street U*, pois aqui a ordem se inverteu. Produzido com a equipe do Google, nada mais é do que um Google Maps que ficou mais interativo graças ao uso do GamePad. Dificilmente alguém ligaria o Wii U apenas para ver onde fica uma rua, mas o aplicativo cativa pelo lado educacional. Aliás, quem não quer passear mesmo sem sair de casa? O *Panorama View*, também do Wii U, mostra com detalhes grandes atrações turísticas, como o Carnaval do Rio de Janeiro.

Com essa experiência, foi um pulo para lançarem o site especial de *Mario Kart 8*, que está disponível em versão browser (mariokart.tv/en_us). Não é um aplicativo propriamente dito, mas é uma extensão social do jogo, algo que tem atraído Iwata há um bom tempo. O presidente foi um dos entusiastas no projeto que deu vida ao Miverse.

Ainda nessa pegada, em 22 de maio *Puzzle & Dragons Z* chega ao Nintendo 3DS. Hit nos iPads, agora o título da GungHo terá uma versão para o portátil, além de um crossover com a turma do Reino do Cogumelo. Sim, essa mão pode e deve ser de duas vias.

SEGUINDO OS PASSOS

Brincando com a sigla DNA, a DeNA nasceu pequena em Tóquio em 1999



investindo em serviços de comércio e transação eletrônica, algo que domina até hoje, mas logo sua fundadora, Tomoko Namba, mirou para a área do entretenimento.

Em 2006 houve a primeira incursão no mundo dos games quando eles, por meio de uma subsidiária, lançaram no Japão o Mobage (Mobile Game), que reúne produtos de diversas produtoras. Incomum na época, a novidade se tornou um sucesso de público logo no

O EXEMPLO DOS MONSTRINHOS

A pesar de a Nintendo ser dona da maior parte da sociedade, a Pokémon Company pertence também a Creatures e a Game Freak. É por causa dessa independência que os monstrinhos invadiram celulares e tablets bem antes do encanador.

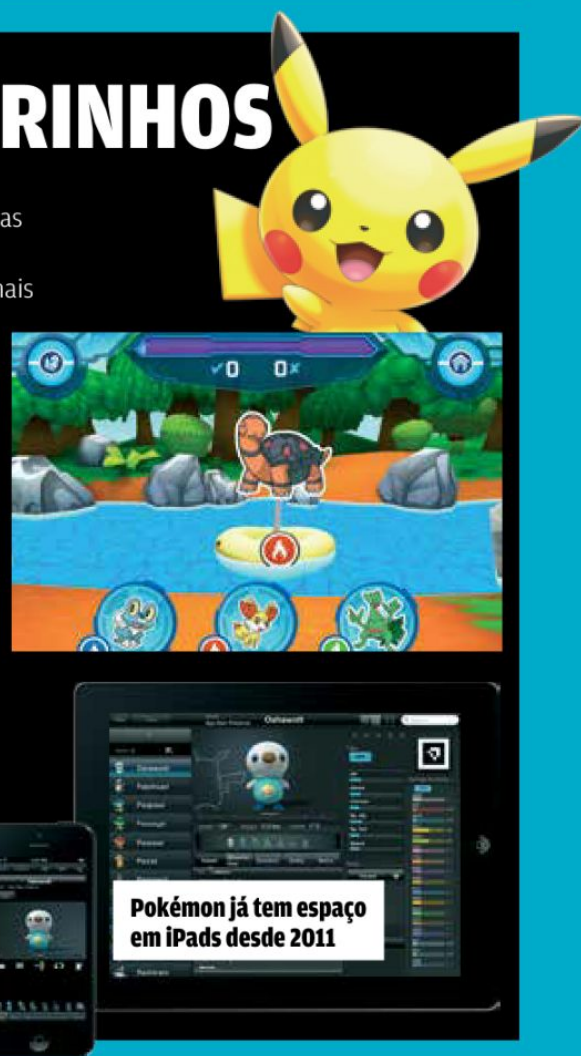
Pokémon Say Tap foi lançado promocionalmente em 2011 apenas no Japão. Era um minigame de ritmo no qual era preciso tocar a tela assim que os símbolos dos tipos dos Pokémon chegavam a um ponto específico. Em 2012 foi a vez da Pokédex, que até ganhou depois uma versão para 3DS. Já a *Pokémon TV* reúne episódios do anime, além de especiais. A versão brasileira, claro, exibe capítulos com a dublagem nacional.

Sem divulgação da Nintendo, games mais robustos surgiram para aparelhos iOS e Android no ano passado. Localizado para o português, *Pokémon TCG Online* é ótimo para quem não tem um

amigo por perto e quer ficar afiado nas regras das Estampas Ilustradas.

Camp Pokémon segue uma linha mais escolar. Nos minigames espalhados por uma ilha você tem que encontrar Pokémon escondidos, identificá-los por meio de suas sombras e até se diverte atirando Pokébolos neles.

Essa onda também está influenciando a Pokémon Company na sua área de atuação principal. Em menos de três meses ela publicou gratuitamente na eShop do 3DS os títulos *Pokémon Shuffle* e *Pokémon Rumble World*. Ambos reciclam mecânicas de spin-offs menos populares da franquia e são duas gratas surpresas, já que *Pokémon*, com uma base de fãs mais do que admirável, não precisa de qualquer esforço para se destacar.



NOME DE BANDA

Já deu para sentir que a Nintendo não está desistindo nem da produção de consoles e nem da produção de jogos. O que muda é que ela abraçou os apps como forma de encorajar diferentes públicos a conhecer seus produtos. "Não perdemos a paixão", declarou Iwata.

Para espantar qualquer medo, a empresa emendou uma bomba na outra e revelou que NX é o nome do próximo console a ser lançado - e aí está o pulo do gato. Desculpe pela expressão velhaca, mas o sistema nascerá mais do que preparado para conversar com smartphones e tablets.

Os detalhes virão à tona em 2016, provavelmente na E3, mas espere por

algo diferente. Naturalmente ele seria o sucessor do Nintendo 3DS, mas pode ser o substituto do Wii U. Ainda assim, não esqueça que pode ser uma terceira via, um sistema híbrido que conviva com os atuais hardwares, como apresentado no círculo virtuoso entre os aparelhos que a Nintendo quer implantar em breve.

Tanto o portátil quanto o console de mesa têm segundas telas, algo que



O próximo clube de fidelidade da Nintendo integrará inclusive o NX, console que está em desenvolvimento

deve ser mantido no futuro, caso a retrocompatibilidade persista. Por isso, não se assuste se o NX for intuitivo como os celulares, robusto como os videogames e priorize jogabilidades que usem e abusem da tela de toque.

ENTREVISTA

NÃO É UMA AVENTURA

Para falarmos sobre a entrada da Big N no mercado mobile, batemos um papo com Alan Henrique Pardo de Carvalho, que é coordenador do curso de Jogos Digitais da Fatec de São Caetano do Sul, no ABC Paulista. O professor acredita que os apps da Big N não devem ser encarados apenas como propaganda pela empresa.

A Nintendo anunciou uma parceria com a DeNA para produzir versões de seus jogos para smartphones e celulares. O desenvolvimento de games para seus consoles (Wii U e Nintendo 3DS) ainda será prioridade. Como você encara isso?

Não vejo como uma mudança, mas como a percepção por parte da Nintendo de que podem faturar muito com games para smartphones e celulares. Penso ser algo positivo para os jogadores e para a empresa.

Você acha que versões para celulares de seus lançamentos para Wii U e Nintendo 3DS trarão novos fãs para suas franquias. Os apps, em vez de divulgar os títulos para consoles, podem roubar a cena?

Ainda que essas versões possam trazer novos fãs para suas franquias, não penso que haverá depois um movimento em direção aos consoles por parte desses jogadores. Se o intuito da Nintendo for apenas utilizar as plataformas mobile como "trampolim", penso que não serão bem sucedidos.

Com 125 anos de existência, a Big N tem como marca tomar decisões comerciais bem conservadoras. Do outro lado, a empresa tem amargado prejuízos financeiros. A entrada no mercado mobile mostra que essa é a melhor saída? É o fim dos consoles?

Não penso que os consoles serão deixados de lado, apenas que a Nintendo



Para Alan, a Big N não deve usar os apps apenas como trampolim

está buscando outras formas de capitalizar. Entrar no mercado de games mobile é compatível com a postura de tomar decisões conservadoras, já que essas plataformas estão consolidadas, no meu entendimento. Não se trata mais de novidade ou aventura.

primeiro dia, levando Tomoko a entrar na lista dos empresários mais ricos do Japão, de acordo com a revista *Forbes*.

Com milhões de dólares no bolso, a corporação quis desenvolver seus próprios jogos, tanto que em 2010 comprou a norte-americana ngmoco, que até então era da EA.

Coincidências ou não, em seu curto caminho a DeNA seguiu alguns passos da Big N. Ela adquiriu em 2011 o time de beisebol Yokohama BayStars, que está entre os maiores clubes da liga nipônica. Ainda houve tempo para criar negócios nas áreas de saúde, turismo e até no campo da educação. Hiroshi Yamauchi, que chegou a ter uma frota de táxis e comercializou máquinas de fotocópias,

carrinhos de bebê e até arroz instantâneo, não foi tão longe assim...

No ano seguinte veio o acordo de produção de apps com - adivinhe -, franquias da Disney. Por consequência, produtoras foram abertas mundo afora, inclusive em Santiago, no Chile.

EFEITO REVERSO

A jogada é relativamente simples. A Nintendo entra com sua tradição, suas franquias e seus produtores renomados - por enquanto Shigeru Miyamoto continua focado nos lançamentos do Wii U -, enquanto a DeNA também usa os talentos de seus estúdios e suas ferramentas de pesquisa, que revelam detalhes do público que baixará os apps, algo

Com o sucesso do Mobage, Tomoko resolveu investir na criação de games



SEJAM BEM-VINDOS À FAMÍLIA!

Apostando no modelo Freemium, no qual o jogo é baixado gratuitamente, mas para progredir além de um limite de uso é necessário pagar, a DeNA trabalha para os mais diferentes públicos, com direito a puzzles, jogos de ritmo, TCG online e simuladores - e entre eles há jogos em português. No entanto, o que tem chamado a atenção no seu portfólio são as produções feitas sob encomenda, principalmente os apps da Marvel e de *Star Wars*, e agora a Square Enix, que é da velha guarda, também entrou na parada. A seguir, fique por dentro de seis títulos da DeNA disponíveis nas versões nacionais do iTunes e da Play Store.

Cruzando os universos dos Vingadores, Guardiões da Galáxia e Homem-Aranha, entre outros, o bacana é jogar no multi-player online para até quatro pessoas.



Marvel Mighty Heroes

Com visual cartunescos, você pode ser vilão ou herói, encarando hordas de minions em missões que surgem semanalmente.



Star Wars: Galactic Defense

Nesse Tower Defense você prepara armas e dróides e espalha guerreiros Jedi ou Sith e torce para que sua estratégia contenda a invasão inimiga. São mais de 100 cenários de batalha, que se passam nos filmes da sextologia.

Robot Dance Party

No game de ritmo você precisa ser ágil para tocar na tela para que seu robô baile com estilo. Com as vitórias, ganhe peças para customizar seu homem ou mulher de lata. O replay da dança pode ser compartilhado no Facebook.

importante para mostrar o caminho que as produções devem seguir. As aliadas ainda não têm um modelo pronto de negócios. O provável é que os games sejam gratuitos, mas que tenham itens pagos que prolongam a jogatina - como acontece em *Steel Diver: Sub Wars* e *Rusty's Real Deal Baseball*, ambos do 3DS.

Iwata garantiu que os aplicativos vão proporcionar a mesma experiência vivida nos consoles. Isto é, mesmo que tenham microtransações, não serão caça-níqueis e não vão arranhar a relação que a empresa tem há mais de três décadas com seus fãs.

A Big N, apesar de ter renegado até então o desejo de se tornar uma produtora de apps, estava de olho em um

futuro que já é realidade para outros titãs, como Sega e Ubisoft. A primeira explora, por exemplo, as habilidades do ouriço em games como *Sonic Dash* e *Sonic Jump Fever*. Já a segunda expande os universos de suas franquias, como é o caso de *Assassin's Creed Pirates*, um spin-off de *Assassin's Creed IV: Black Flag*.

Levar Mario e companhia para outras telas era uma sugestão antiga de acionistas e analistas financeiros. Ainda assim, como Iwata explicou em entrevista à revista *Time*, não dá para dizer que isso demorou pra acontecer. O fato é que somente agora a Nintendo encontrou segurança para pisar com firmeza nesse terreno.



Steel Diver: Sub Wars é um jogo Freemium

O primeiro jogo feito em parceria com a DeNA deve chegar aos aparelhos mobile no final do ano. Pode ser um puzzle de Luigi, um game de tiro ao alvo de Link ou algum simulador apresentado por Isabelle, de *Animal Crossing*. A Nintendo já tem a aprovação do mercado, mas logo será a vez de ouvirmos a opinião de quem mais interessa nessa nova jornada: os jogadores. **NW**



Transformers: Age of Extinction

Baseado no filme de mesmo nome, Autobots correm, transformados em veículos ou robôs, por diferentes terrenos enquanto devem atirar nos Decepticon. Para isso há um variado arsenal de armas.



Final Fantasy Record Keeper

Com mais de cinco milhões de downloads no Japão, o jogo é uma homenagem de respeito, já que você revive as grandes

batalhas por turno da saga, começando lá no NES. Nostalgia pura, é uma aula sobre o gênero RPG.



Cupcake Carnival

Em vez de doces, trace linhas entre pães ou bolos do mesmo formato e cor de acordo com o pedido dos seus clientes. Quanto maior a pontuação, mais itens surgem para criar combos especiais. O jogo está em português.



A ESPADA ERA A LEI

EMPUNHE NOVAMENTE A MONADO EM XENOBLADE CHRONICLES 3D



Flavio Ferreira

Depois de um sucesso estrondoso no Japão e uma verdadeira operação dos fãs ocidentais para fazer com que o jogo viesse para cá ao lado de *Pandora's Tower* e *The Last Story*, *Xenoblade Chronicles* retorna em uma edição portátil. Exclusivo para o New Nintendo 3DS, o épico RPG só tem a brilhar ainda mais, mostrando que nada é tão bom que não possa ficar melhor.

O PRIMEIRO DA LINHAGEM

O anúncio da versão turbinada do portátil trouxe uma gama de possibilidades, visto que um dos principais diferenciais do novo sistema é o poder gráfico melhorado. Com isso em mente, era preciso que um título de peso provasse a importância da novidade. Aí a Big N resolveu lançar *Xenoblade Chronicles 3D*, uma remasterização em terceira dimensão de um dos hits do Wii.



Plataforma:
New Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Monolith Software e
Monster Games
Gênero:
RPG
Lançamento:
10 de abril (EUA)



LÂMINA AFIADA

A Monado esconde um poder incrivelmente devastador. Em seu início, foi usada na guerra entre Bionis e Mechonis e possui o poder de manipular energia. A maioria dos Homs não pode controlá-la e, quando utilizada por alguém sem esse dom, pode ser prejudicial. Cada uma das suas Arts possui um efeito, uma cor e afeta o inimigo de uma maneira diferente, o que eleva a outro patamar suas táticas de embate.



CONTE COM A EXPERIÊNCIA

Responsável pela aclamada série *Xenosaga* e por *Baten Kaitos* (GameCube), a Monolith começou em 1999, mas tornou-se desenvolvedora de jogos exclusivos da Nintendo apenas em 2007, quando a casa de Mario adquiriu as ações do estúdio que pertenciam a Bandai Namco. Na equipe estão talentos da antiga Square que, entre tantos projetos, fizeram parte do desenvolvimento de clássicos como *Chrono Trigger* e da série *Final Fantasy*. Inicialmente o projeto se chamaria *Monado: Beginning of the World*. Era uma homenagem ao diretor Tetsuya Takahashi (foto). O título definitivo, no entanto, só foi adotado alguns meses antes do lançamento japonês, que aconteceu em 2010. Dois anos depois foi a vez das Américas. Ainda assim, talvez por duvidar que o sucesso fosse repetido aqui, poucas cópias foram distribuídas pelo continente. A procura, claro, surpreendeu os lojistas até no Brasil.



MARQUEI UM X

Xenoblade Chronicles X contará uma história que se passa no mundo real futurista e apocalíptico. Nele, duas raças alienígenas usam a Terra como campo de guerra e, por isso, a humanidade procura novos planetas para habitar viajando em enormes naves, que normalmente acabam abatidas pelos seres extraterrestres. Apesar disso, o game contará com várias características e mecânicas em comum com o antecessor, como as batalhas contra grandes criaturas e as Arts.



Com um grandioso mundo aberto a ser explorado, dezenas de itens para colecionar, várias quests para realizar e criaturas incrivelmente colossais, parecia ser impossível portá-lo para o New Nintendo 3DS. Mas, com a promessa de um trabalho memorável, os desenvolvedores garantiram que não houvesse perda de conteúdo e que os loadings, por causa da performance do portátil, fossem rápidos.

GUERRA DAS MÁQUINAS

O JRPG se passa em um mundo inicialmente tomado por oceanos. Duas criaturas gigantes, os titãs Bionis e Mechonis entraram em uma guerra sem precedentes que durou muitos anos, tanto que acabaram virando fósseis no meio do combate. No corpo de Bionis, a vida passou a existir e diversas raças começaram a conviver: os humanos, chamados de Homs, e os Nopons, criaturas

amigáveis que se tornaram suas aliadas.

A paz durou até que os Mechons, seres mecânicos gerados da carcaça de Mechonis, apareceram sedentos pela destruição. Uma espada lendária é o único item capaz de derrotá-los, mas a Monado é tão perigosa quanto poderosa e pode causar danos aos seus usuários, que, apesar disso, admiram sua força e querem aproveitá-la para os mais diversos fins.



Melia, maga especialista em ataques de Ether, Riki, um Nopon divertido que tem a personalidade de uma criança, Alvis, que auxilia o protagonista mas não sabemos suas reais intenções, e Dickson, guardião de Shulk e amigo de Dunban.

I'M REALLY FEELING IT!

A espada cai nas mãos de Shulk, um determinado e corajoso pesquisador de armas que, por acaso, consegue controlá-la. Ele então aceita acabar de uma vez por todas com o conflito, bem como descobrir os segredos dela. Conectados, o artefato transmite visões do futuro, o que deixa a história para lá de interessante.

O jovem possui vários conhecidos na longa aventura, como seus amigos Reyn, um cara de cabeça quente que determinou que sua missão de vida é derrotar todos os Mechons, e a garota Fiora.

Por eles também passam Dunban, o irmão mais velho de Fiora, um herói entre os Homs que empunhou a Monado no passado, Sharla, uma médica maluca com uma pontaria fora do comum,

ATAQUE E DEFESA

No Wii, a jogabilidade de *Xenoblade* era voltada para o controle de movimento, o que tornava as coisas um pouco mais difíceis. Felizmente, os botões do New 3DS darão aos jogadores certas facilidades que não existiam antes. Tanto os novos ZL e ZR quanto o sonhado C Stick permitem um domínio aprimorado dos golpes de Shulk e da câmera, algo que não poderia rolar no 3DS comum. Aliás, nem tente colocar o cartucho nele, pois o 3DS, o 2DS e o 3DS XL não são compatíveis.

As batalhas em tempo real colocarão muita ação na jogada, e você deverá ser rápido para escolher o item correto



Ouçã a trilha sonora de Xenoblade mesmo quando não estiver jogando



O amiibo de Shulk libera Tokens para a compra de itens



ou o melhor poder da Monado para se sair bem. Seus companheiros poderão facilitar o processo, mas a busca para aumentar o nível do protagonista será crucial. Conte também com os Chain Attacks, golpes em conjunto com os membros da equipe que formarão um incrível combo contra os inimigos.

O fator RPG não foi esquecido e dá para desenvolver as Skills dos personagens de acordo com os níveis conquistados em uma árvore de habilidades. Ah, não deixe de fazer o upgrade de armas e armaduras para adequar o jogo ao seu estilo. As Arts farão toda a diferença nos combates, variando de acordo com o campo e com a energia. Identificadas por diferentes cores na Monado, as habilidades se tornam mais intensas conforme sua evolução.

Além das batalhas contra os Mechons, o game conta com muita coisa para realizar. Chega a parecer interminável a lista de tarefas. Através do complexo



sistema de afinidade, libere quests, ajudando então habitantes encontrados no caminho, e obtenha inúmeros itens, que vão desde materiais e gemas até roupas para a customização da sua party.

Para não ficar perdido, consulte o portfólio que mostra os artefatos que podem ser reunidos, o registro de pessoas conhecidas e suas semelhanças, conquistas para desbloquear e até como trocar objetos com NPCs. Os colecionadores farão a festa!

NOVA JORNADA

Em *Xenoblade Chronicles 3D* a segunda tela do portátil permite o controle e consulta de Skills com maior facilidade, bem como auxilia na escolha de técnicas para as batalhas.

Com o leitor embutido de NFC, interaja com o amiibo de Shulk diariamente. Como recompensa, serão dados Tokens, que também são recebidos via StreetPass ou Play Coins, as moedas

do portátil. Gaste os Tokens com vestimentas e músicas, que poderão ser ouvidas dentro do jogo ou com console fechado. Basta ter um fone de ouvido. Outra opção é uma galeria com modelos em 3D animados dos personagens. Veja em diversos ângulos os movimentos de cada um.

PARA CABER EM TELINHAS

A única coisa que parece ter sido um pouco comprometida foi o visual. Os trailers iniciais e vídeos de comparação demonstraram que há uma pequena queda nas texturas em relação ao jogo original. Os desenvolvedores explicaram que a resolução foi reduzida para tornar o efeito 3D mais bem feito, o que exige muito mais renderização do que se imagina.

Com 4GB de conteúdo - pesa mais do que muito jogo de Wii U -, o RPG continua extremamente bonito e detalhado, com cenas refeitas para aproveitar as características do portátil. Agora você tem duas telas para jogar.

Xenoblade Chronicles 3D deve ser tão incrível quanto foi no Wii, chamando nossa atenção para um mesmo mundo, mas agora visto com novos olhos. Libere o poder do New 3DS e encare um dos maiores lançamentos do ano.



PORQUE SE SUJAR FAZ BEM!

LULAS HUMANÓIDES TRAVAM UMA GUERRA DE TINTA EM SPLATOON



Hugo H. Pereira



Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero:
Ação, Shooter
Lançamento:
29 de maio (EUA)





Atire para todos os lados, mas não deixe de prestar atenção no GamePad

CENTRO DE PESQUISAS

Uma das sacadas do desenvolvimento de *Splatoon* é o Squid Research Center (splatoonus.tumblr.com). O centro de pesquisas é nada mais, nada menos que um blog oficial no qual "estagiários infiltrados" divulgam informações bem-humoradas. Reunindo de curiosidades sobre lulas (sabia que existem mais de 15 mil espécies?) a detalhes dos modos, armas e personagens, não deixe de conhecê-lo.



Metrópolis arruinadas por grandes guerras, campos de batalha futuristas e até planetas inóspitos dessa e de outras galáxias. Há um bom tempo os games de tiro se resumem a disparos geralmente contra nazistas, zumbis, zumbis nazistas e invasores alienígenas. Nada contra, mas é sempre da mesma forma, sempre com os mesmos tons de cinza. Por mais que os Shooters tenham alcançado uma popularidade tremenda nas últimas gerações, um pouco de cor não faria mal, não? Na E3 do ano passado a Nintendo deu um exemplo de como pode mudar o gênero com seu toque mágico.

MELHOR QUE PAINTBALL

O destaque de *Splatoon* é o multiplayer. O principal modo online, o Turf Wars, conta com dois grupos de Inklings,

com quatro integrantes cada, e vence quem pintar a maior área da arena até o final do tempo. Embora o conceito seja relativamente simples, as coisas ficam mais complexas no momento que os jovens se transformam em lulas.

Enquanto humano, ataque com a arma principal e as secundárias, mas somente como molusco dá para realizar certas proezas. Como um animal, nade pelas trilhas de tinta da sua cor, recarregando sua munição, atravesse grades e superfícies porosas e suba pelas paredes pintadas, tudo para pegar seus adversários de surpresa. As lulas são mais ágeis e versáteis, porém são completamente indefesas.

O GamePad é extremamente importante, já que mostra o mapa da fase em tempo real e diz quem está na liderança. Além disso, ao tocar no ícone de um Inkling de



seu time, você é transportado diretamente para o lado do parceiro - o que é ótimo se ele estiver em uma emboscada. O sensor de movimento pode ser ativado para controlar o ângulo da mira, sem mencionar os artefatos especiais que usam a tela de toque.

Se você for atingindo em cheio, será levado para sua base e uma explosão de tinta do adversário tomará conta do ponto onde rolou a ofensiva. Entretanto,

sujar um jogador até derrotá-lo não garante pontos ou a vitória. O objetivo é dominar o perímetro com tinta. As trocas entre as formas, a ausência da necessidade de eliminar concorrentes, entre outras mecânicas, deixam tudo mais estratégico e frenético.

TERRITÓRIO INIMIGO

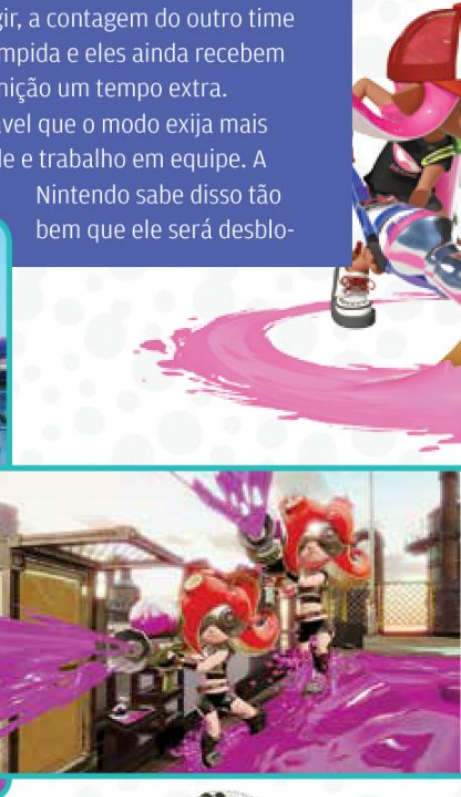
No Splat Zone você também joga online no esquema quatro contra quatro. Em

vez de colorir tudo, o desafio é pintar uma pequena área específica, a mesma para todos. Ao cobri-la, os segundos do relógio do time são reduzidos até acabar. Entretanto, se o outro quarteto reagir e tomar conta do local antes do zero surgir, a contagem do outro time é interrompida e eles ainda recebem como punição um tempo extra.

É inegável que o modo exija mais habilidade e trabalho em equipe. A Nintendo sabe disso tão bem que ele será desblo-



Em Turf Wars e Splat Zone, vence quem dominar tudo com tinta



DO FUNDO DO MAR

A Inkopolous Plaza não é frequentada apenas por Inklings

Crusty Sean

O camarão cuida da loja de sapatos e aproveita sua excessiva quantidade de pés para expor seus produtos. Ah, ele não caiu em uma frigideira. O "empinado" é só uma jaqueta estilosa.



Jelonzo O dono da loja de roupas é a única água-viva que conhece a língua dos Inklings. Ele tenta, mas conversa de um jeito um tanto confuso. Seria interessante vê-lo papeando com Yoda.



Judd Por que há um gato entre seres aquáticos? Seria fome? Enquanto não os come, Judd atua como juiz e decreta quem vence as competições. Ele não anda estiloso usando suspensórios. Isso, na verdade, é a coloração de seu pelo.



queado quando você alcançar o Rank 10 em Turf Wars. Para deixar as coisas mais acirradas, as batalhas serão avaliadas com classificações de C- a A+, que mudam de acordo com seu desempenho.

JOGANDO COM ESTILO

Dos tons de pele, gênero e cabelo dos avatares até camisetas, bermudas, tênis e, obviamente, as armas, quase

tudo é customizado em *Splatoon*. Marcas fictícias são estampadas nos produtos que seguem tendências da moda, como a Zekko, grife skatista de visual mais descolado.

As roupas, entretanto, não apenas enfeitam, mas garantem melhorias. Cada vestimenta conta com um bônus inicial, como pulos maiores ou aproveitamento mais inteligente da munição, e outros, mais poderosos, que são

desbloqueados aos poucos. Com diversas opções para curto, médio e longo alcance, a artilharia imita metralhadoras, pistolas e rifles, e há algumas nadas convencionais, como rolos ou pincéis gigantes.

Cada arma tem três conceitos estatísticos (como carga, mobilidade e alcance para os rifles, por exemplo), é acompanhada por uma secundária (ofensiva ou defensiva) e uma terceira especial,

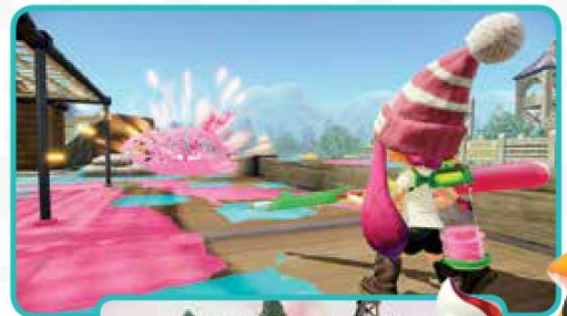


Não é só moda: as roupas influenciam na jogatina



FORÇAS ARMADAS

No Hero Mode você se depara com diversos Octarians. Octocopers podem voar, Octobombers são lançadores de bombas e há polvos que te esmagam como se fossem Thwomps. Os moluscos com metralhadoras precisam ser distraídos e acertados por trás. De todos eles, os mais perigosos são os Octolings. Ou melhor, as Octolings. Tal qual os Inklings, elas se transformam em animais e se escondem nas tintas. Cuidado com o bote!



Annie A anêmona da loja de chapéus e acessórios é conhecida por ser tímida. Já Moe, peixe-palhaço que vive em seu cabelo, parece gostar de atenção.



Sheldon O caranguejo-ferradura é fã de equipamentos militares. A obsessão o fez passar tanto tempo polindo e cuidando das armas que precisa utilizar esses óculos, que estão mais para binóculos.



Cap'n Cuttlefish O velho (e um tanto anêmico) Inkling foi condecorado por sua participação na Great Turf War, grande batalha contra os Octarians que aconteceu há muito tempo. Hoje, ele vive em Octo Valley e ajuda os jogadores no Hero Mode.



SHIBUYA OU LOS ANGELES?

É fácil pensar que a inspiração para Inkopolous Plaza, que funciona como ponto de partida do jogo, seja Shibuya, bairro de Tóquio. Com diversas lojas de moda, não muito longe dali fica a Tokyo Tower, torre de comunicações bem semelhante a de *Splatoon*, que direciona para o multiplayer online. Entretanto, os Inklings se parecem com moradores típicos da norte-americana Los Angeles. Fones gigantes, cachecóis, gorros e camisas de xadrez fazem o melhor estilo hipster-punk-esportivo. Saca?



ativada quando uma grande porção do território é pintada com sua tinta.

Um Splat Roller pode vir equipado com granadas e uma barreira, enquanto outra versão do mesmo modelo virá com um sprinkler e um lançador de tinta. Isso por si só já promete muita diversidade no arsenal e vai incentivar os jogadores a lidar com as combinações de equipamentos.

AMEAÇA OCTARIANA!

Para quem não quer quiser o multiplayer há o Hero Mode, como é conhe-

cido o modo história. Através de um bueiro em Plaza de Inkopolous, você acessa o Octo Valley e, a partir daí, defende as lulas do ataque dos polvos.

Renegados ao subsolo do mundo de *Splatoon*, os Octarians sequestraram peixe-gato-elétricos, que são a principal fonte de energia daquele universo, para carregar armas de destruição. Já os Zap Fishes, versões diminutas dos Electric Catfishes, foram raptados para gerar energia para operações locais. Os peixes sinalizam o fim da maioria dos níveis da campanha.

Aqui o jogo perde um pouco da competitividade e ganha ares de plataforma, com uns puzzles aqui e ali envolvendo as tintas. Enquanto o jogador derrota minions, será desafiado a utilizar seus equipamentos para expandir e mover objetos e até peitar chefes gigantes. Pense em um *Super Mario Sunshine* ao contrário. Em vez limpar cenários com água para progredir, suje até onde puder. Aliás, o Líquido cristalino é mortal pros Inklings!

O Hero Mode tem mecânicas exclusivas, como plataformas que crescem



VOCÊ NÃO É TÃO MANEIRO, CARA...

Não pense que você sairá comprando o equipamento que quiser! Primeiro, consiga dinheiro, que só é coletado nas partidas multiplayer. Segundo, seja legal o suficiente. Ou ao menos é isso que nos disseram quando tentamos comprar um boné. Aparentemente, vitórias no modo online aumentam o rank de seu Inkling, mostrando o quão maneiro ele é. Será que os vendedores fizeram um curso com o pessoal da boutique de Lumiose, em Kalos?

SUPER MARIO SPLATOON? JAMAIS!

Primeiro, mecânicas e gameplay interessantes. Segundo, trama e personagens. O diretor de arte de *Splatoon* sugeriu alguns animais e robôs como protagonistas, mas Miyamoto acreditava que Mario deveria estrelá-lo. A equipe foi fortemente contra, insistindo que apostassem em uma nova propriedade intelectual.



ESCOLHA SEU EQUIPAMENTO!

Em um jogo assim, escolher a arma certa pode ser a diferença entre derrota e vitória.

Splattershot: é a mais básica e balanceada de todas. É um meio-termo de poder, alcance e velocidade de disparo.

Splat Roller: o rolo é indicado para combate físico, mas pode espirrar tinta por curtas e médias distâncias.

52 Gal: consome muita munição e demora para funcionar entre um tiro e outro. Porém, compensa com seu alto poder de artilharia.



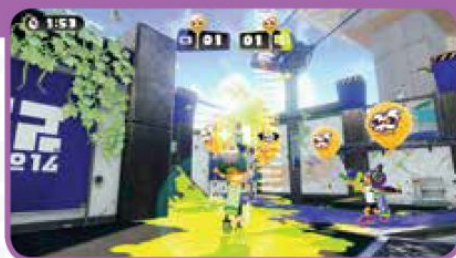
DESAFIOS DA CAIXA

Escanear um dos amiibo fará com que apareça no jogo uma série de missões de single player. A cada três desafios concluídos o personagem ganha parte de uma roupa exclusiva, além de desbloquear equipamentos diferentes.



MANO A MANO

Battle Dojo é o multiplayer local para dois jogadores. Escolhendo qualquer uma das arenas de Turf Wars, um jogador no GamePad e outro com o Pro Controller (do Wii U ou do Wii U) competem entre si para ver quem estoura o maior número de bexigas. Sinalizadores avisam onde e em quanto tempo novos balões aparecerão, para que os inklings se dirijam ao local e aproveitem para sujar um ao outro, já que derrotar o oponente diminui a pontuação dele.



com sua tinta e diminuem com a tinta inimiga, cabos pelos quais você nada e portais que te lançam para outra parte do mapa. De acordo com a Big N, o modo foi desenhado para que o jogador adquira habilidades para as batalhas do Turf War. Então, não deixe passar batido!

DO FUNDO DA GARAGEM

Splatoon é um game único, isso é fato, mas é tão único que é difícil descrever sua importância para a história. Trata-se do primeiro filhote do Garage, programa de desenvolvimento da Big N.

Jovens produtores, querendo se expressar mais e dar vidas a ideias, se encontram após o expediente e brincam com seus sonhos. Quando tem algo bom em mãos, o grupo se reúne com Shigeru Miyamoto. Nos encontros debatem a qualidade das ideias e decidem quais seguem em frente.

Pioneiro, o misto de Shooter com paintball recebeu o OK do mestre, que o deixou com a equipe liderada por Hisashi Nogami (*Animal Crossing*), Yusuke Amano (*Mario* e *Star Fox*) e Tsubasa Sakaguchi (*Mario* e *Zelda*).

O game do Wii U começou com uma demo de quatro personagens contra quatro e a meta já era pintar a maior área possível. Entretanto, não havia a transformação em lulas e as arenas eram simples. O projeto de Shintaro Sato, um dos desenvolvedores de *Animal Crossing*, começou a tomar forma quando escolheram os moluscos como protagonistas. Da garagem da Nintendo também surgiram os protótipos *Project Giant Robot* e *Project Guard*, que em breve devem virar jogos inteiros ou parte de outros títulos. **NW**

EXPLORANDO NOVOS TERRITÓRIOS

DESAFIOS MUTANTES TE AGUARDAM EM ETRIAN MYSTERY DUNGEON



Rafael Peccioli Moreno



Surgiu no Nintendo DS em 2007 no Japão, mas quem não conhece *Etrian Odyssey* pode achar que é uma franquia mais antiga. Afinal, a proposta é trazer de volta a sensação de exploração, perigo e aventura que os primeiros RPGs ofereciam. Conta com mecânicas modernas, mas não muito diferentes daquelas que eternizaram clássicos como *Wizardry* e *Might and Magic*.

Após seis jogos - um deles nunca saiu da ilha nipônica -, a série deixa de lado a visão em primeira pessoa e os combates aleatórios em seu spin-off e abraça outro estilo tradicional,

The Millennium Girl



OUTROS MUNDOS

Dê uma olhada em outros games de *Etrian*. Não se preocupe com a ordem, pois cada título tem uma história única que não se liga às demais. A exceção é *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl*, remake do primeiro título. O mais novo é *Etrian Odyssey II Untold: The Knight of Fafnir*, que será lançado nas Américas na metade de 2015. Trata-se do remake de *Heroes of Lagaard*, segundo jogo da série. A diferença é que os *Untold* acrescentam um modo história com personagens definidos e uma narrativa mais consistente.

The Knight of Fafnir



NA OFENSIVA!

Detalhamos as cinco classes de *Etrian Mystery Dungeon* ideais para o ataque

Landsknecht O nome em alemão diz respeito a mercenários e soldados de infantaria do final da Idade Média e do início do Renascimento. Lutam com suas espadas, e a habilidade Full Gain causa grande dano a todos os inimigos na sala (ou na tela, caso você esteja em um corredor).



Runemaster Magos, têm baixa defesa, porém provocam ataques elevados de fogo, eletricidade e gelo, e podem agir a até dez espaços de distância! Suas magias de Volt paralisam chefões,



e Origin Rune causa dano sem elemento a todos os inimigos. Faça um favor a si mesmo e sempre tenha um Runemaster.

Gunner Nada como uma boa arma de fogo para jogar a honra de um combate no lixo e derrubar seu adversário antes que se aproxime. Com Supreme Bolt paralisam e afastam as criaturas, além de causar dano elevado. Embora não sejam médicos, podem curar mesmo distantes.



Wanderer Exploradores de labirintos, são verdadeiros samurais.

Lutam com espadas, mas a habilidade Sudden Squall não tem nada a ver com golpes de Rurouni Kenshin, o *Samurai X*. As tempestades criadas sopram os adversários para fora da tela, embora eles não contem como derrotados. Cavam através de paredes!



Ninja Podem espalhar um status negativo de um adversário para o restante da sala. Seus golpes com a katana podem matar instantaneamente, já que a técnica Mist Cutter aniquila as criaturas em um milésimo. Em níveis altos são espetaculares.



com calabouços aleatórios, visão superior e um grau de dificuldade que pode assustar a princípio.

TERRA DE MISTÉRIOS

Mystery Dungeon é um termo que se refere tanto a uma série da atual Spike Chunsoft quanto ao subgênero que ela criou. São labirintos com itens, armadilhas, pontos importantes e oponentes que mudam toda vez que são visitados.

A trama se passa em Aslarga, cidade ao pé da imensa árvore Amber Yggdrasil. A região ao redor é repleta de territórios perigosos cuja riqueza atrai aventureiros. Sua guilda atenderá aos pedidos da população,

além de protegê-la de uma profecia que prevê um grande perigo.

GUIA DO MOCHILEIRO

Suas descidas até as dungeons se dão em equipes de, no máximo, quatro membros. Você controla o líder enquanto o jogo assume os parceiros, embora dê para alternar os guerreiros a qualquer momento. Seguindo a fórmula padrão de *Etrian*, não existem personagens pré-definidos para sua equipe. Você cria seus combatentes, escolhendo nome, gênero, visual e classe.

Com dez variações, são divididas em dois tipos: combate (Landsknecht, Runemaster, Gunner, Wanderer e Ninja) e



suporte (Protector, Medic, Dancer, Hexer e Sovereign). A dica é ter um Landsknecht, um Runemaster e um Medic ao seu lado. A quarta opção fica a seu critério.

RUMO À VITÓRIA

Todo lutador possui uma barra de vida (HP), que se regenera lentamente a cada turno, e uma de fome e exaustão

NA DEFENSIVA!

Detalhamos as cinco classes de Etrian Mystery Dungeon ideais para a defesa

Protector Se os ninjas são atacantes com uma quedinha para técnicas de suporte, Protectors são unidades de apoio ligadas ao combate corporal. Com suas armaduras completas e escudos, provocam inimigos para atacá-los, poupando assim membros mais frágeis da equipe. Aegis Shield protege os aliados contra danos por dois turnos! No início são quase obrigatórios.



Medic São frágeis, mas mantêm suas unidades livres de danos e status negativos.



Medical Miracle recupera a vida dos aliados e cura de qualquer problema! Se aventurar sem um destes é pedir para sofrer.

Dancer São as pessoas certas para motivar, o que aumenta o poder da guilda. Sonic Dance faz com que os guerreiros ganhem um bônus durante cinco turnos que melhora a evasão e a distância percorrida pelos personagens.



Hexer Enquanto os Dancers lançam buffs em sua equipe, os Hexers liberam



bruxarias que causam inúmeros efeitos negativos nos adversários. Se Oban's Curse provoca confusão e medo, certas magias colocam os inimigos uns contra os outros.

Sovereign Nobres treinados, a principal função é elevar a resistência dos aliados. Victory Order aumenta o dano que sua equipe gera e corta pela metade o que ela receberia durante dois turnos. Também possuem alguma afinidade com o elemento Volt, o que até pode dar habilidades com propriedades elétricas.



(FP), que se esvazia com o tempo. Se chegar a zero, o personagem recebe dano até que coma algo. Por outro lado, isso só ocorre com o líder.

Não se preocupe se for pego desprevenido. Há várias maneiras de obter comida, seja encontrando como itens, matando inimigos ou comprando. Sim, mesmo dentro dos labirintos é comum dar de cara com Lizley, simpática vendedora protegida por bestas nem tão simpáticas assim.

Além de amigos e inimigos comuns, os calabouços são o lar de versões

raras, brilhantes e mais poderosas de adversários, e há os D.O.E., monstros que sobem os andares em direção à cidade. Você deve matá-los antes que fujam ou então eles destruirão parte de Aslarga. Isso afetará o nível das lojas e construções, que evoluiu conforme você completa certas tarefas.

Se quiser, construa fortalezas nas dungeons, que ajudam a conter o avanço dos bichões e fornecem o mapa completo do andar.

MUITA CALMA NESTA HORA

Esse é o tipo de jogo "ame ou deixe". Se seu time for derrotado, você dá adeus para metade do dinheiro que não estava estocado e, possivelmente, itens. Por outro lado, diferente dos games cruéis do passado, sua equipe não perde seus níveis adquiridos (experiência ao derrotar inimigos) e nem suas habilidades.

Nem pense em desligar o jogo sem salvar só para se livrar de batalhas impossíveis. Isso é abandono, dá na mesma que morrer. A solução é depositar tudo na Inn e só dar aquela parada após salvar ou apertar o botão Suspend.

VOLTA AO PASSADO

Com a crise dos RPGs japoneses no início dos anos 2000, alguns estúdios optaram por reformular as bases do gênero enquanto outros decidiram retomar as origens. A propósito, o Nintendo DS foi essencial tanto para a vanguarda (*The World Ends with You*, por exemplo) quanto para os retrôs. Dentro dessa onda, *Etrian Odyssey* se destaca, emprestando gráficos e mecânicas atuais para o Dungeon Crawler.

A série bebe tanto das raízes dos RPGs que, além de se basear na criação de grupos com personagens sem história e de classes distintas, chegou até a deixar o jogador desenhar os próprios mapas no game – coisa que antigamente se fazia com papel e lápis. Isso ajudou a reacender o interesse do público em geral. Agora, *Etrian* se volta para as dungeons misteriosas, abrindo as portas para um novo recomeço. **NW**



As dungeons mudam a cada visita

Splatton





Nintendo[®]
World

Xenoblade Chronicles 3D



Nintendo®

World





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!

ETRIAN MYSTERY DUNGEON

SOMENTE A MELHOR ESTRATÉGIA PROTEGERÁ A POPULAÇÃO DE ASLARGA



Rafael Peccioli Moreno



Gráfico:	8.0	Nota Final:	8.5	
Som:	8.0			
Jogabilidade:	8.0			
Diversão:	8.5			
Replay:	8.5			

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Atlus
Desenvolvimento:	Spike Chunsoft
Gênero:	RPG
Jogadores:	1
Classificação:	10 anos (ESRB)
Recursos:	DLC

O PRIMEIRO SPIN-OFF DE

Etrian Odyssey a investir no subgênero Mystery Dungeon segue boa parte da fórmula, a exceção é o sistema de exploração dos labirintos. Os gráficos dos personagens são simples, mas bastante trabalhados, e os labirintos são variados e vibrantes. O título é fiel à arte da série, e os efeitos sonoros são de primeira, com a trilha sonora cumprindo o papel de construir o clima de aventura.

A tela de toque não é muito usada e há certa teimosia do jogo em não responder direito ao comando de correr. Também é preciso se acostumar aos menus complexos. Problemas pequenos em um título no qual os inimigos só agem quando você age, mas eles existem.

Há inúmeras coisas para comprar e vários itens devem ser desbloqueados, seja pela venda de materiais ou pela evolução dos Shops. Os preços são adequados. Contudo, não significa que sejam "fáceis de pagar". Ainda, certos adversários podem destruir os estabelecimentos se você não os impedir.

A dificuldade está nos detalhes, e vai desde a barra de fome dos personagens até a rigidez que te impede abandonar a partida de qualquer forma. Não é um jogo injusto, veja bem. Os chefes são afetados por efeitos como paralisia, as classes são equilibradas, é possível redistribuir os pontos de habilidades dos guerreiros do seu time, ataques capazes de matar em um golpe funcionam com frequência e a energia é recuperada com os Amber Tiles, pontos abundantes nas dungeons.

Porém, vai pensar se não se preparar e tiver uma equipe diversificada. Por outro lado, pegar as manhas de como lutar e achar um estilo próprio de combate faz parte da jogatina. Leva tempo, mas

a sensação de desenvolver uma estratégia vitoriosa é ótima, e o título dá inúmeras oportunidades para isso.

Há aqui algumas mecânicas clássicas que são descabidas. A ideia de evitar fugas de batalhas difíceis pune quem não percebeu que a bateria do Nintendo 3DS estava fraca ou que precisava desligá-lo depressa. Partidas rápidas são inevitáveis em um portátil. Há um botão para salvar o progresso, mas isso deveria ter ficado de fora.

Etrian Mystery Dungeon reimagina a série e é muito divertido, bem executado e rende algumas dezenas de horas, especialmente se colecionar itens for seu forte. No final, ter paciência e gostar de criar estratégias são essenciais para aproveitá-lo ao máximo. **NW**

AUMENTE A EXPLORAÇÃO

Desde 7 de abril, cinco Quests adicionais, nas quais você encontra itens especiais, estão à venda de forma separada na Nintendo eShop. No entanto, quem comprar o game dentro do mês lançamento recebe os DLCs na faixa. Pelo menos é o que foi divulgado pela Atlus.



KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

ARTE, DIVERSÃO E MASSINHA DE MODELAR NA TELA DO GAMEPAD



Bruno Cotrim



Sem as habilidades tradicionais de Kirby, sofre um pouco até dominar a Stylus

Gráfico: 10
Som: 7.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 8.0
Replay: 6.0

Nota Final:

7.5



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

Wii U
Nintendo
Hal Laboratory
Plataforma
1-4
Livre (ESRB)
amiibo

ESTREIA DA FRANQUIA NO WII U, *Kirby and Rainbow Curse* é um misto de sensações. Se de um lado temos uma paisagem incrível com um belíssimo efeito de Claymation (animação em massinha) e níveis desafiadores raramente vistos na saga, no outro temos repetições e a sombra incômoda de *Canvas Curse*, título muito semelhante protagonizado pela bolota no Nintendo DS.

MUDANDO E MANTENDO FÓRMULAS

Os jogos de Kirby costumam ser menos tensos do que outros do gênero plataforma, especialmente porque ele flutua, o que torna difícil, por exemplo, morrer caindo de um abismo. Enquanto em *Epic Yarn* nem isso era possível, aqui você perderá muitas vidas até o momento hu-

milhante em que o game oferece a opção de pular o estágio. Com o personagem rolando de um lado para o outro continuamente e sem poder planar ou inalar inimigos e objetos, é necessário controlar seus movimentos com aquela precisão.

Também é de praxe a campanha dos jogos do rosado ser curta. Em *Rainbow Curse* as fases são divididas em sete grupos, cada um representando uma das faixas do arco-íris e com um tema baseado nas cores. Os mundos possuem apenas quatro níveis cada, sendo um deles o chefão. Apesar disso, os estágios em si são consideravelmente compridos.

No Challenge Mode as fases devem ser concluídas dentro do limite de tempo, o que é uma tarefa e tanto para um game controlado somente com o toque da

Stylus no GamePad. Como manda a tradição, o verdadeiro desafio não é finalizar a trama, mas atingir os 100% de aproveitamento. No caso, a tarefa ganha um novo nível de dificuldade, já que você precisa dominar as linhas de massinha, que têm limite de tamanho e duração.

Embora o design dos levels seja criativo, há um problema de repetição, falta de atenção que acontece até mesmo na hora do chefão. Muitos deles aparecem uma segunda vez, só que com alguma dificuldade a mais. Complicado entender como esse repeteco ocorre em um game com tanto potencial de animação. Em relação à trilha sonora, enquanto alguns níveis têm músicas muito marcantes, outras simplesmente passam batidas, ficando abaixo da expectativa para um título que



COLECIONE EM MASSA

Rainbow Curse, não poderia deixar de ser, traz os já conhecidos colecionáveis escondidos em tesouros. Dessa vez, eles são modelos de massinha dos principais personagens, todos acompanhados de um texto contando um pouco de suas histórias. Arrisco dizer que são os mais bonitos feitos para a saga. Além das figuras, reúna a trilha sonora e até mesmo músicas de títulos antigos. Outro item interessante disponível é o diário secreto. Ao final de cada fase, exceto os embates de chefões, você recupera uma página do caderno. Algumas delas explicam a trama do jogo, enquanto outras tratam de assuntos relacionados.

se preocupou tanto em ser visualmente uma obra de arte viva.

TRABALHO EM EQUIPE

Os controles são confortáveis, e é realmente satisfatório guiar Kirby por uma fase particularmente difícil. Passar com ele por cima de um buraco enquanto impede que a lava caia em cima de ti exige cuidado. Contudo, o brilho do jogo está no multiplayer. Três pessoas assumem como Waddle Dees, com a capacidade de carregar a bolota e atacar com suas lanças. Nesse modo a ação só termina quando Kirby morre, e os Waddle Dee revivem a qualquer momento. Basta apertar o A rapidamente.

No final, cada aventureiro tem uma experiência e uma função. Quem controla as linhas auxilia o segundo jogador fazendo traços diagonais e evitando os verticais, já que o Waddles não andam em linhas nessa disposição. Seus amigos dão aquela força nos chefões, mas ficam impotentes ao levar Kirby nas costas, sacrificando seus ataques e pulos prolongados.

Como disse no início, a aventura provoca uma sensação mista. Todo o carisma de um jogo de Kirby está presente. Ser

desenvolvido para Wii U e não para Nintendo 3DS, o que seguiria a lógica, é justificado pelo modo

multiplayer e pelos incríveis efeitos do Claymation. Porém, não tem como deixar de lado a sensação de que tudo poderia ter sido mais bem aproveitado, com chefões variados e os clássicos power-ups. Traçaríamos então o melhor caminho até as estrelas. **NW**



COMPLEMENTO PODEROSO

Para ter power-ups, a única opção é obtê-los por meio dos amiibo, que só podem ser usados uma vez por dia. Deixando Kirby com aparências diferentes, liberam habilidades pra lá de úteis na jogatina. O mais indicado deles é o boneco de King Dedede, que aumenta a barra de saúde de quatro para seis unidades. Fora isso, alguns estágios específicos transformam Kirby em um submarino, foguete ou tanque de guerra. Ao conquistar 100 estrelas, aproveite o poderoso Star Dash ou o respectivo especial da mutação em veículo.

MARIO PARTY 10

A FESTA DO ENCANADOR TEM MODOS INÉDITOS, MAS SOFRE COM O REPETECO

 Bruno Capozzi

É UMA DAS FRANQUIAS MAIS

nostálgicas da minha história com os videogames. Foram incontáveis as amizades formadas e destruídas por conta dos minigames bem articulados ou dos roubos de estrelas protagonizados por Boo no primeiro *Mario Party*. Era simplesmente um prazer encher a sala de casa com familiares e cruzar com tabuleiros inesquecíveis, como o Luigi's Engine Room e o DK's Jungle Adventure.

Mais de 15 anos após o surgimento dessa festança de arromba, *Mario Party 10* chega como uma mistura de elementos marcantes de toda a franquia, incluindo pontos positivos e negativos. De fato, nunca foi tão bonito. Pela primeira vez em HD, tanto os personagens quanto os estágios saltam aos olhos.

Apesar de vivos, os tabuleiros não são dos mais criativos. Apenas cinco ambientes estão disponíveis e nenhum deles possui alguma novidade revigorante. As rotas são extremamente lineares e são raras as vezes em que há reviravoltas. Mesmo assim, todo mundo sabe que a série é feita de minigames. O novo título não foge à regra e possui uma mistura de jogos de precisão, rapidez e sorte. Com uma coleção de mais de 70 desafios, o entretenimento é garantido.

Um problema, no entanto, é a limitação do GamePad. Tirando algumas funcionalidades adicionais, o controle do Wii U só pode ser utilizado no modo específico de Bowser, limitando quase que totalmente a experiência de quem não possui Wii Remote. Os modos *Mario Party*, *Bowser Party* e *amiibo Party* têm diferenças

notáveis entre si, porém sofrem dos mesmos sintomas.

MARIO PARTY

Modo clássico, nele há uma batalha entre os personagens por pequenas estrelas. Com um sistema similar ao de *Mario Party 9*, os participantes se movimentam juntos pelos tabuleiros em algum veículo maluco e, durante toda a partida, são surpreendidos por armadilhas, prêmios ou chefes que devem ser enfrentados por todos. A locomoção compartilhada, no entanto, ignora o lado estratégico, já que todo mundo é obrigado a seguir uma única rota.

Por outro lado, de presente você recebe a forcinha de alguns dados com numerações diferentes do tradicional de 1 a 6. A princípio, esses cubos ajudam a transformar as rodadas em algo pensado, planejado. Ainda assim, não são tão efetivos quando deveriam ser, já que os caminhos são praticamente retos. Ou seja, não será uma jogada que vai mudar tudo. No máximo, um desses dados especiais pode ser usado para evitar que você caia em um ponto não desejado.



Algo curioso é que os minigames só rolam se alguém chegar em um espaço determinado e não ao final de cada rodada, como acontecia antes. Com isso, e por mais estranho que pareça, dá pra terminar a jogatina sem disputar algo entre si, restando apenas os confrontos contra o chefe.



Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0

Nota Final:
7.5



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

Wii U
Nintendo
Nd Cube
Minigames
1-5
Livre (ESRB)
amiibo, Miiverse



BOWSER PARTY

Aqui, o grandalhão fará de tudo para atrapalhar os quatro jogadores, que correm para escapar de suas garras e para pegar uma estrelona no fim do caminho. No modo não há pequenas estrelas, mas sim um determinado número de vidas. Depois que cada um dos participantes joga seus dados, Bowser parte para ação. Com uma boa quantidade de dados nas mãos, é quase impossível o vilão não alcançar você e seus amigos logo nos primeiros turnos.

Quando um encontro acontece, todos são levados diretamente para um minigame 4 vs 1. Segurando o GamePad, o



BÔNUS PARA TODOS!

O título possui muitos conteúdos desbloqueáveis, incluindo *Badminton Bash* e *Jewel Drop*, minijogos acessados diretamente no menu. Cada partida concluída dá moedas especiais que são usadas no Toad's Room para liberar personagens, como Toadette e Spike, veículos, músicas e até fundos para tirar fotos com seus parceiros favoritos. Além disso, Tokens (moedinhas com habilidades) são dados uma vez ao dia para quem encostar qualquer amiibo no GamePad.

quinto jogador precisa tirar a vida da turma do Reino do Cogumelo. Os minigames do Bowser Party são desafiadores para ambos os lados. No entanto, só existem dez, o que acaba cansando, já que é a mesma coisa o tempo todo. Apesar de serem poucos, conseguiram aproveitar as funcionalidades do controle.

Entre movimentos, toques na tela e assopros, jogar como Bowser é sensacional. Fora isso, o vilão pode confundir Mario e companhia fazendo desenhos no tabuleiro quando houver mais de uma rota disponível. É um modo maneiro, mas numa próxima precisará ser rebalanceado, dando mais chances aos coitados que tentam fugir do pai de Bowser Jr.

amiibo PARTY

Outro modo estreante, coloca os jogadores em tabuleiros quadrados que remetem muito ao famoso Banco Imobiliário. Para vencer, cada participante deve possuir o maior número de estrelas e moedas ao fim de dez turnos. Sem dúvidas, amiibo Party é o mais ardiloso dos três módulos. Cada moeda, movimento e minigame tem um peso importante no final. Por isso, é importante ser sortudo e talentoso para se tornar o Super Star.

O uso dos bonecos é limitado a tocá-los no GamePad

sempre que for jogar o dado ou utilizar um Token com efeitos especiais para sua jogada. Isso acaba tirando o ritmo, ainda mais se você estiver com muitos amigos, já que tem que passar o controle para o colega a cada rodada. Ainda assim, você pode reservar um tempo customizando a imagem dos amiibo no game, como trocar a base tradicional por uma rosquinha.

Mario Party 10 está longe de ser como os clássicos da série, mas possui seus méritos. Com minigames interessantes, gráficos coloridos e dois modos inéditos, que, provavelmente, vão ganhar mais espaço no futuro, vale a pena reunir os camaradas na sua sala para uma tarde repleta de risadas. **NW**



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

SOFRA COM TÁTICAS ENFRENTANDO A AUSÊNCIA DE MAPAS



Felipe Camarossi

DESDE QUE OUVI SOBRE CODE NAME:

S.T.E.A.M. pela primeira vez, senti que era "paixão à primeira vista". Sempre fui fã de jogos de estratégia, e a Intelligent Systems nunca deixou a desejar. A proposta de criar algo que misturava elementos de tática em turnos com mecânicas de tiro em terceira pessoa, dando aquela cara de game de ação, me pareceu algo extremamente ambicioso.

Derrubar o véu entre os jogos de ritmo acelerado e aqueles que exigem longos minutos de raciocínio para agir seria uma forma perfeita de convidar dois grupos de fãs para um baile e fazê-los trocar seus pares, conhecendo então um pouco mais o mundo do outro. Só que as coisas não ocorreram como foi planejado.

MUITA INFORMAÇÃO, POUCO TEMPO

A aventura mostra Abraham Lincoln (1809 - 1865), que na vida real foi assassinado enquanto era presidente do Estados Unidos, forjando sua própria morte e montando uma equipe de figuras folclóricas e da literatura para combater a ameaça alienígena que repentinamente começou a atacar a Terra. Para isso, a força de elite recorre não somente à tecnologia movida por vapor como também usa magia negra de livros ocultos escondidos nas profundezas dos arquivos de Washington, capital daquele país.



O ritmo no qual as informações foram apresentadas no parágrafo anterior representam, de fato, o ritmo do jogo. Logo de cara somos colocados em uma situação de sobrevivência. Temos que aprender a agir e rapidamente estamos envolvidos em uma história complexa - que progride sem pausas para respirar. É bom ter esse dinamismo, mas muitas vezes isso se torna uma das falhas de *Code Name*. Com 12 personagens para montar uma equipe, são raras as ocasiões nas quais podemos explorar totalmente o que cada um tem a oferecer. Eles não podem evoluir ou interagir, exceto nas breves cenas entre uma missão e outra.

Quando comparado a *Fire Emblem*, que frisa constantemente o relacionamento entre os membros do grupo, aqui isso se torna artificial, segundo plano para toda a ação. No fim, a ambientação clássica, que mostra Londres, capital inglesa, na era vitoriana, é usada apenas na modela-

Gráfico: 7.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

Nota Final:

8.0



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

Nintendo 3DS
Nintendo
Intelligent Systems
Ação, Estratégia
1-2
12 anos (ESRB)
amiibo

gem de cenários e na vestimenta dos personagens. Tem pouco impacto na trama, até começarmos a falar de jogabilidade.

CADÊ MEU MAPA?

No campo da ação, *S.T.E.A.M.* é muito inteligente. Os elementos de tática se mesclam com naturalidade aos de jogos de tiro. A movimentação se dá por meio de áreas quadradas, mas ainda precisamos apontar para atirar.

Os movimentos do oponente interferem na sua mira, então estude cada inimigo antes de agir. Se locomover consome as



unidades de fumaça da sua armadura, e aí todo movimento é precioso. Você se sentirá em uma guerra e aprenderá a ser o melhor combatente para conquistar a vitória.

A partir do ponto em que o time chega a quatro membros, todas as partidas devem ter quatro personagens, e a gama é bem variada - tanto na aparência quanto nas habilidades.

Saber explorar seus recursos limitados é essencial, especialmente quando se está numa minoria tão avassaladora. Há embates onde o número de unidades inimigas é cinco vezes maior, e eles podem ganhar reforços. Seja veloz e preciso.

O problema mesmo fica na questão da localização. O jogador não conta com nenhuma referência espacial, a não ser a visão dos agentes. Já jogou um game de estratégia sem um mapa? É, imaginei que não. A ausência de

NA RAÇA E NA FUMAÇA!

Se você é do tipo que curte um desafio, existem mais motivos para jogar as fases de novo do que apenas recolher os colecionáveis não encontrados e juntar mais moedas. Alguns modos extras disponíveis após completar missões pela primeira vez vão colocar suas táticas no limite. Que tal passar a fase sem saber quantas fumaças ainda tem? Ou então quanto HP ainda resta para seus personagens?



uma visão superior e não poder reconhecer o terreno antes de pisar nele vira um pesadelo. Você, muitas vezes, apanha mais das condições desvantajosas do cenário do que dos aliados. Fica difícil atingir pontuações altas para compará-las com outros nintendistas via StreetPass. Ao menos as recompensas são bacanas.

NO CAMINHO DA PERFEIÇÃO

Strike Team Eliminating the Alien Menace tinha tudo para ser um dos melhores jogos do Nintendo 3DS, mas escorregou em alguns princípios básicos. Seus personagens são carismáticos, porém não brilham tanto quanto poderiam.

A ambientação é fantástica, no entanto, isso não é explorado em seu ápice. Os inimigos têm boa inspiração, contudo acabam se repetindo. Até as fases especiais, com direito a batalhas colossais,



são ofuscadas pela pressa que o game tem ao atirar informações na sua cara.

Não vou dizer que meu amor se esvaiu, mas talvez tenha me frustrado ao ver quanto ele tinha forças para ir além. Ainda é um título sensacional, especialmente quando se tem alguém para jogar e compartilhar estratégias. Ainda assim seria melhor se lá estivesse um mapa... **NW**

A ausência de mapas é um problema para um jogo de táticas

MAIS RÁPIDO!

A data não foi divulgada até o fechamento dessa edição, mas foi programada uma atualização para o jogo que acelerará a ação dos turnos dos inimigos em até 2 vezes no Nintendo 3DS (incluindo 3DS XL e 2DS) e em até 3 vezes no New Nintendo 3DS. Além disso, torneios online começaram a dar as caras. Por isso, fique de olho.



Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS

CRIE ESTÁGIOS CRIATIVOS E TORÇA PARA GANHAR ESTRELAS



Igor Andrade

Algumas histórias de bastidores são tão relevantes que roubam a cena do próprio jogo. O novo *Mario vs. Donkey Kong* é um dos melhores exemplos. A demo foi exibida na GDC de 2014, evento voltado a desenvolvedores, para promover o Nintendo Web Framework, programa de parceria que facilita a publicação de games independentes na eShop. Meses depois, quando foi anunciada a versão para Nintendo 3DS, descobrimos que o título era Cross-Buy.

Ao protagonizar dois fatos históricos, *Tipping Stars* merece destaque. Já o jogo não é muito diferente dos anteriores, o que não é tão ruim. A série deu as caras no portátil com *Minis on the Move*, mas este game é o verdadeiro sucessor de *Mini-Land Mayhem!*, do Nintendo DS.

Mais uma vez DK rapta Pauline e mais uma vez o encanador usa seus brinquedos de dar corda. A pegada é alterar partes dos estágios para que Mini Luigi, Mini Peach e Mini Toad cheguem salvos até suas portas. É estratégia pura, pois logo no início você tem que lidar com os bonecos dispostos em pontos diferentes. O segredo é acioná-los de forma sincronizada, o que nem sempre dá certo.

Apesar de o nível dos desafios ter aumentado, não houve



muitas mudanças nos elementos que alteram as fases. Esteiras, plataformas e interruptores ainda dominam geral. Do outro lado, senti falta do confronto com o gorilão na fase final de cada mundo.

Ainda assim, não fique tão preocupado. Os estágios estão lá apenas para te inspirar a fazer os seus. De cara, o editor tem diferentes modelos para testar, mas se quiser itens que não sejam básicos, como um Mini Mario dourado, compartilhe suas produções no Miiverse - que ficam acessíveis tanto no Wii U quanto no 3DS, daí o Cross-Buy -, e torça para receber Stars da comunidade. São elas que desbloqueiam o conteúdo especial.

Os estágios da galera, que são divididos em categorias, podem ser salvos na memória do console. Não é muito interessante, já que basta concluí-los uma vez atingindo a pontuação máxima para ganhar três estrelas. Porém, há desafios que são tão engenhosos ou engraçados que devem ser guardados pela eternidade - além de merecerem uma boa gratificação.



Plataforma: Nintendo 3DS (há versão para Wii U)
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: NST
Gênero: Estratégia
Jogadores: 1
Preço: R\$ 33,99
.....
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Gráfico: 8.0
Som: 8.0

7.5



QUERO SOMENTE A EMBALAGEM!

No Japão, *Tipping Stars* foi lançado em caixinha e digital. Na Europa você até compra a embalagem em lojas físicas, mas dentro delas está o código para baixá-lo. Nas Américas só na Nintendo eShop. Você toparia adquirir apenas a caixa?



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.

MUSIC ON: ELECTRIC GUITAR

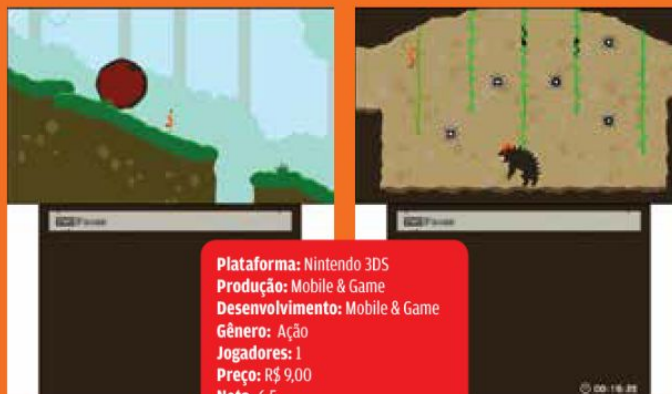
Diferente de jogos rítmicos como *Guitar Hero* e *Rock Band*, a proposta é um pouco fora da curva. *Music On: Electric Guitar* procura trazer uma experiência realista de condução e aprendizado, em vez do bater desenfreado de teclas. O título conta com uma extensa biblioteca de acordes, além de opções para os pedais, e dá para incluir três efeitos diferentes na canção, como as distorções. É uma ferramenta interessante para as composições. Prometendo uma qualidade sonora impecável necessária ao gênero, é indicado para os artistas de plantão. **(Filipe Salles)**

Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Abylight
Desenvolvimento: Abylight
Gênero: Musical
Jogadores: 1
Preço: R\$ 5,79



50 PINCH BARRAGE!!

Sabe aqueles games que testam sua paciência com desafios de tentativa e erro? Essa é ideia de *50 Pinch Barrage!!*. São cerca de 50 desafios, como esquivar de feras e mortos-vivos, saltar de cipós, plataformas que caem, vagões de minas e muitos outros. As missões duram alguns segundos, mas levará um tempo até você entender a forma de superá-los. Como a jogabilidade é simples – apenas o direcional e os botões A e B são usados –, analisar o cenário, treinar seus reflexos e timing serão essenciais. Se você não destruir seu 3DS por passar tanta raiva com o game, seu tempo poderá ser exibido em um ranking mundial. **(Alex Sandro de Mattos)**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Mobile & Game
Desenvolvimento: Mobile & Game
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Preço: R\$ 9,00
Nota: 6,5

EXCAVE

O *Dungeon Crawler* lembra bastante os jogos da série *Etrian Odyssey*, mas sem o robusto sistema de construção de mapas. O foco está no acúmulo e renovação de armas e tesouros, cada um com suas particularidades. Idas e vindas dos labirintos para renovar os estoques de itens, contabilizar seus ganhos e consertar seu equipamento são comuns por aqui. As batalhas acontecem em tempo real, mas a melhor parte está na resolução dos puzzles. Decidindo entre um menino ou menina, os equipamentos mudam, mas cada tipo de armamento possui versões para cada personagem. Destaque para os ótimos gráficos e pelo clima leve, apesar de as opções de personalização deixarem a desejar. **(Filipe Salles)**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Teyon
Desenvolvimento: Mechanic Arms
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Preço: R\$ 8,99
Nota: 7,5

PLANETA POKÉMON

POKÉMON SHUFFLE

PORQUE CAPTURAR CENTENAS DE MONSTROS DE BOLSO NUNCA É DEMAIS!



Felipe Camarossi

O mundo dos games cada vez mais cede ao mercado casual. São aqueles jogadores que não podem gastar horas e horas em uma partida, mas reservam alguns minutos do dia para a diversão. Com isso, os jogos mobile se fortaleceram, dando impulso para os títulos gratuitos. A tendência já chegou aos consoles, e no universo da Nintendo a franquia dos monstros segue liderando.

Pokémon Shuffle é uma das apostas mais ousadas, e seus números não mentem. Mais três milhões de downloads foram feitos desde o lançamento, em 18 de fevereiro, na Nintendo eShop do Nintendo 3DS. Há quem diga que a popularidade se explica por não custar nada e por ter *Pokémon* no nome, mas não é só um rostinho bonito. É viciante para qualquer um, seja treinador veterano ou novato.

A brincadeira é uma série de desafios envolvendo trocar seus monstros de bolso favoritos de lugar em um quadriculado de seis por seis, combinando então três

ou mais ícones. Extremamente intuitivo, você não terá dificuldade para pegar o jeito, e logo vai elaborar combos mais complexos, que iniciam reações em cadeia para minar a energia do Pokémon adversário. Ao vencê-lo, seu desempenho determinará as chances de capturá-lo, o que permitirá usá-lo nas batalhas seguintes.

A jogabilidade é interessante, herdando elementos de *Pokémon Battle Trozei*, mas muitas vezes somos reféns da sorte. A forma aleatória como as peças aparecem faz com seus movimentos liberem ataques colossais ou então rendam pequenos golpes ineficientes. Combinado com o limite de partidas, isso pode frustrar mais do que divertir.

Shuffle é um teste inteligente da Big N para sondar a reação de seu público a um jogo gratuito, que tem sim microtransações em dinheiro de verdade. Em nenhum momento você se será obrigado a usar seus reais, mas vai bater aquela vontade. Com atualizações



Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0

Nota Final:

8.5



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

Nintendo 3DS
Nintendo, Pokémon Company
Genius Sonority
Puzzle
1
Livre
SpotPass, StreetPass

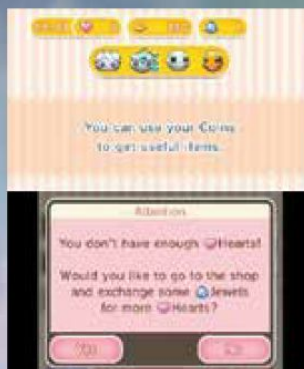
praticamente diárias - algumas até adicionam mais estágios -, e desafios cada vez mais intensos, o game merece uma testadinha. O resultado pode ser mais do que recompensador. **NW**

COLOCANDO TODO MUNDO NA LINHA

FAÇA COMO TRÊS MILHÕES DE PESSOAS E QUEBRE A CUCA!



O princípio básico é fazer fileiras com três ou mais Pokémon em um número pré-determinado de turnos. Podem estar horizontal ou vertical, mas não na diagonal. Quanto mais monstros forem alinhados de uma só vez (com um máximo de cinco), maior será o dano contra o ser selvagem. Diferente de outros títulos do gênero, mova qualquer peça para qualquer lugar!



TENHA PACIÊNCIA

Aprecie o jogo aos poucos, não tenha pressa. Acabaram seus corações? Faça outra coisa e volte mais tarde. Programe o celular para apitar 2h30 após terminar a jogatina. Assim seus cinco corações estarão recarregados!

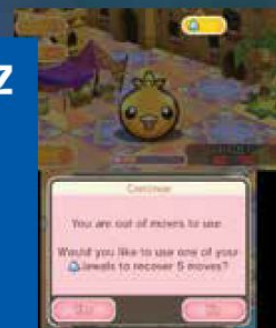


PENSE GRANDE

Não alinhe simplesmente três Pokémon. Troque as peças de lugar para que em uma única jogada aconteçam dois ataques por turno. Caso não dê para fazer combos complexos, poderá ao menos contar com a sorte para causar algum dano extra!

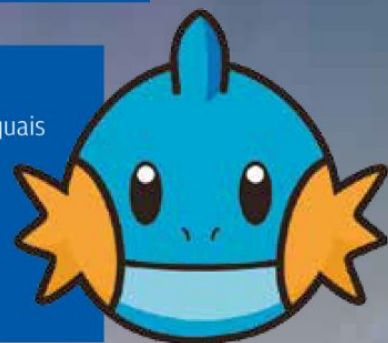
TENTE OUTRA VEZ

Ao falhar em um estágio, jogue de novo antes de gastar joias ou moedas. Às vezes você apenas deu azar, e pode ser uma boa tentar outros Pokémon (principalmente um super efetivo) ou táticas diferentes.



MEGAEVOLUINDO

Conquiste sua Mega Stone em dos estágios fases especiais, no quais você enfrenta treinadores anônimos. Depois, coloque o Pokémon como o primeiro do time e faça jogadas até que a barra à esquerda fique cheia. MegaEvoluído, seus golpes devastam o campo, abrindo a porteira para combos em sequência! Apenas um Pokémon pode MegaEvoluir por partida.



GREAT BALL É PARA OS RAROS

O efeito da Great Ball é ótimo. Então, use-a apenas para Pokémon realmente raros (ou seja, com taxas de captura abaixo de 25%). A maioria entra para a Pokébola comum na segunda tentativa.



CORAÇÕES

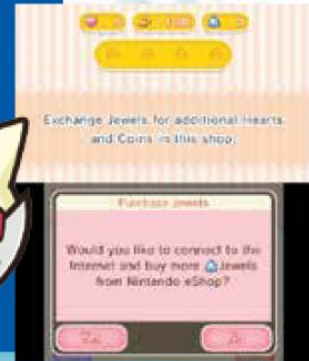
O número de partidas é ilimitado, e cada fase, mesmo que você desista no meio, consome um coração. A cada meia hora você ganha um, mas só é possível acumular cinco dessa maneira. Mais corações são adquiridos ao trocá-los por joias.

PEDRAS PRECIOSAS

Como o jogo é gratuito, era de se esperar que tivesse microtransações, que são feitas por meio das Jewels. Você ganha as joias no decorrer da aventura, mas pode comprá-las em abundância na loja interna do game, que direciona para a eShop. A tabela demonstra quanto vale cada pacote de joias e o que pode ser conseguido com elas.

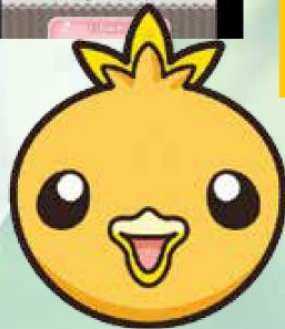
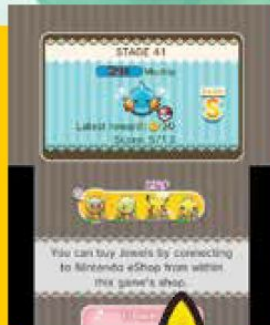
Jóias	Corações	Moedas	Custo*
1 joia	5 corações	3.000 moedas	R\$ 1,99
6 joias	38 corações	22.000 moedas	R\$ 8,99
12 joias	80 corações	48.000 moedas	R\$ 14,99
35 joias	216 corações	128.000 moedas	R\$ 42,99
75 joias	498 corações	298.000 moedas	R\$ 81,99

Valores consultados na Nintendo eShop brasileira no início de abril.



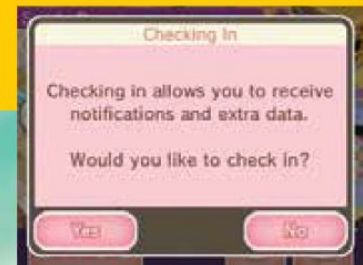
RANK S

À primeira vista podem não ser relevantes, mas os Rank S liberam mais estágios EX. Quando puder, retorne a um desafio para transformar o A, B ou C em um belo S. Isso também é bom para aumentar o nível do seu time.



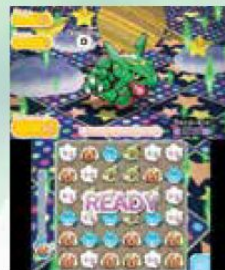
STREETPASS E SPOTPASS

Pokémon Shuffle é integrado com as funções do 3DS e, sendo assim, conta com os recursos de StreetPass e SpotPass. Com o primeiro, é possível ver quais times as pessoas usaram pela última vez, além de conferir joias e corações. Já o SpotPass traz constantes atualizações ao game. Fazer o check in sempre dá um bônus de 500 moedas por dia!



CAPTURANDO

Ao vencer uma partida, você poderá capturar o Pokémon derrotado. A chance é calculada de acordo com seu desempenho. Quanto mais turnos sobraem após o golpe final, maior a porcentagem de dar certo. Caso você falhe e queira muito aquele Pokémon, tente de novo ou gaste 2.500 moedas para usar uma Great Ball. Ela só surgirá se você tiver essa quantidade de dinheiro virtual.



EVENTOS

Quase sempre surgem eventos com Pokémon que não estão disponíveis no jogo. Aproveite para capturar, por exemplo, Mew, Kyogre, Mega Lucario e adquirir moedas com Meowth (disponível nos finais de semana). Há também distribuição de códigos, como o 20150007, que até 30 de abril libera itens para MegaEvoluções, e competições online que dão itens bacanas aos mais bem colocados. Por isso, fique de olho nas mensagens ao fazer o check in!



MOEDAS E ITENS

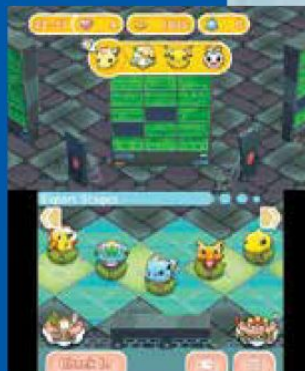
Para tornar sua vida mais fácil, adquira itens para o embate. Para comprá-los, reúna as moedas virtuais que você recebe ao vencer os estágios.

Nome	Efeito	Custo
Exp. Points x1.5	Aumenta a experiência em 50%	300
Moves +5	Fornecer mais cinco turnos para vencer	800
Time +10	Fornecer mais 10 segundos para vencer (apenas para EX)	800
Disruption Delay	Atraza a aparição de obstáculos que o adversário usa	1.500
Mega Start	Inicia a batalha com a barra de MegaEvolução cheia	2.000
Attack Power Up	Aumenta o poder de ataque dos seus Pokémon	3.000
Complexity -1	Remove um dos Pokémon do desafio	9.000



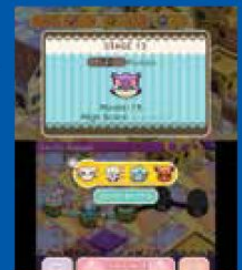
CONTRA O TEMPO

As fases EX têm o mesmo objetivo das normais, mas, em vez de turnos, temos um contador de tempo. O desafio é formar o máximo de combos em segundos. As recompensas também são melhores, já que os Pokémon lendários estão aqui! Não espere a animação de um ataque para iniciar outro. Seja rápido e não pare de se mover!



VANTAGEM E DESVANTAGEM

Como nos jogos principais da franquia, aqui o quadro de tipos exerce o importante papel de vantagem e desvantagem. Antes de iniciar uma partida, tenha certeza de selecionar Pokémon que tenham um tipo que cause danos maiores no seu alvo. Para facilitar, aqui não existem os duplos, então Pokémon como Lucario, que é naturalmente Fighting e Steel, será apenas lutador. Se ainda assim tiver dificuldades, recorra ao botão Optimize, que seleciona os melhores monstros para o embate.



OBSTÁCULOS E HABILIDADES

Os adversários não ficarão parados esperando ser vencidos, então constantemente colocarão obstáculos em seu caminho (os Disruptions). Eles podem variar, como blocos de madeira, metal e gelo que ocupam o campo. Para vencê-los, use as habilidades de seus Pokémon.



ATENÇÃO ÀS HABILIDADES

Todo Pokémon possui uma habilidade. Alguns causam mais dano em combos de 4 peças, carregam a barra de Mega mais rápido ou até eliminam os obstáculos da tela. Tire o máximo proveito delas para ter uma vitória segura!



NEM SEMPRE USE A MEGAEVOLUÇÃO

Há fases em que não compensa usar uma MegaEvolução por terem poucos turnos. Nesses casos, forme um time com quatro tipos vantajosos. O mesmo vale para desafios contra o tempo.



DIVIRTA-SE!

Pokémon Shuffle foi feito para relaxar, não para estressar. Jogue no seu próprio tempo e aproveite as partidas. Somente assim será maneiro pegar todos eles e ser dos mestres o melhor!

ELAS SÃO ESTRATÉGICAS!

AS CARTAS DE TREINADOR TAMBÉM DEVEM ESTAR EM SEU DECK



Flavio Ferreira

Se na edição anterior falamos das EX, agora é a vez de um grupo de cartas que fazem muita diferença quando são bem utilizadas. As Estampas de Treinador são divididas em três categorias: Item, Apoiador e Estádio. Com diversas particularidades e formas de uso, os cards de Treinador servem para aumentar o fator surpresa, trazendo melhorias para o jogador e dificuldades para o adversário.

ITEM

As cartas fornecem benefícios imediatos durante o turno, servindo para curar HP ou status de determinado Pokémon ou para fazer buscas no deck atrás de Estampas importantes. Não há limite de utilização em uma rodada, o que é sensacional. Algumas possuem uma habilidade especial que pode ser equipada no monstro de bolso. Conhecidas pelos jogadores como Pokémon Tools, são vistas oficialmente como cartas Item, mesmo com a informação de uso um pouco diferente. Com uma delas equipada, a criatura receberá uma benfeitoria até que seja derrotada.



Categoria da carta

Nome do Item

Descrição do efeito da carta Item

Regra da carta Item: o jogador pode usar quantas quiser na sua rodada

Informação sobre a coleção, número e raridade da carta



POWER TRIO

Eles podem não ser lendários, mas Blastoise, Charizard e Venusaur formam uma das tráfades mais especiais da franquia. Por isso, os clássicos Pokémon iniciais de Kanto ganharam latas especiais, que agora foram lançadas nas lojas do Brasil. Cada uma contém quatro pacotes de booster da coleção XY e um card holográfico das versões EX das criaturas.

APOIADOR

Já as cartas Apoiador somente são usadas uma vez a cada turno, o que torna a estratégia um pouco mais complicada. Em compensação, as funções delas podem ser consideradas mais efetivas do que uma Estampa de Item. Elas representam personagens famosos na série dando uma forcinha para os jogadores.



Categoria da carta

Nome do Personagem

Categoria da carta

Nome do Item

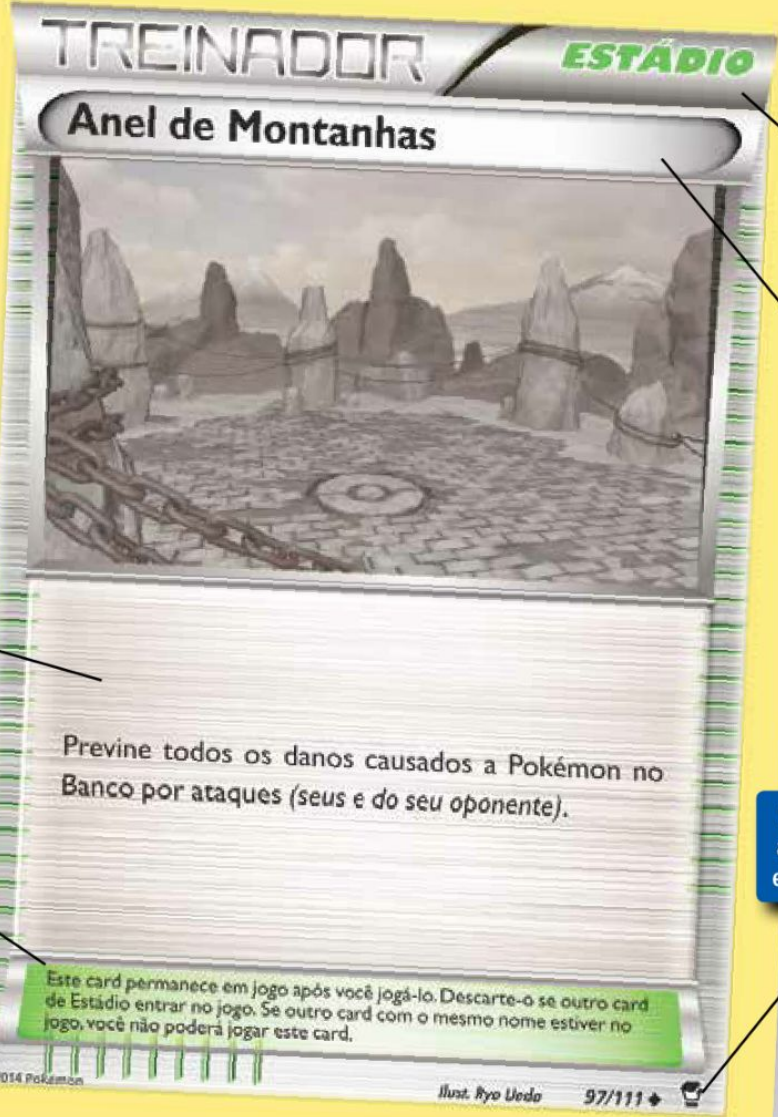
Descrição do efeito da carta Apoiador

Informação sobre a coleção, número e raridade da carta

Regra da carta Apoiador: o jogador só pode usar uma carta dessas por rodada

ESTÁDIO

Tais cards representam locais onde as batalhas entre treinadores estão ocorrendo. Cada arena pode alterar a luta de alguma forma, seja facilitando ou dificultando. São realmente interessantes, pois protegem monstros de determinados tipos ou características. Cada Estampa é usada por vez e, quando outra é colocada em jogo, os efeitos da primeira são anulados.



Categoria da carta

Nome do local

Informação sobre a coleção, número e raridade da carta

Descrição do efeito da carta Estádio

Regra da carta Estádio: só pode haver uma em campo. A segunda substitui o efeito da primeira

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

FIQUE TRANQUILO, POIS VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO NESSA CAÇADA!



Hugo H. Pereira



O mundo de *Monster Hunter 4* é um dos mais completos. Na versão *Ultimate* há 98 monstros para capturar, mais de mil armas e armaduras para montar e centenas de missões espalhadas por diversos modos. É difícil saber por onde começar e o que fazer. Por isso, organizamos dicas e informações úteis, seja essa sua primeira ou milésima caçada.



OS CAMINHOS DA FLORESTA!

Uma das novidades de *Monster Hunter 4 Ultimate* é a labiríntica floresta Everwoods, que muda de forma cada vez que é visitada e possui criaturas que só são vistas ali. Parecido com o modo Free Hunt dos outros títulos da franquia, o jogador seleciona o local no mapa e parte em uma expedição (Expedition). Livre de qualquer penalidade, lá você morre quantas vezes quiser e demora o tempo que achar necessário. Os monstros derrotados rendem Caravan Points, que serão gastos nos serviços da caravana. Ao cumprir certos requisitos, no final da caçada você pode receber uma Guild Quest, missão especial que guarda alguns dos melhores equipamentos da aventura. A cada desafio encarado as estatísticas da sua próxima expedição mudam, então use isso a seu favor para conseguir uma expedição que seja bem aproveitada.

COLETA EFICIENTE

Pressione B para agachar antes de coletar algo do chão ou extrair algo de um monstro morto ou da cauda deixada para trás. A ação será mais rápida e você pode escapar de alguns ataques surpresa.



COLECIONADOR DE RELÍQUIAS!

As Relics são armaduras raras ou já usadas na série que são adquiridas em Guild Quests e Expeditions. Lembre-se sempre de trazer consigo bastante Golden Pickaxes, pois é minerando as pedras dos dois modos de caça que conseguimos Battered Weapons e Armors, armas ou armaduras enferrujadas, e Abrasivos, químicos utilizados na restauração desses artefatos.

Após encontrar tanto um item Battered quanto um Abrasivo, leve ambos para o ferreiro à extrema direita em Harth. Ele tornará o equipamento utilizável. Quanto mais alto o nível da missão, caso seja uma Guild Quest, melhor será o material adquirido - tanto através da mineração, quanto como recompensa por concluir a missão.



NAS ENTRELINHAS

Ao selecionar Everwoods no mapa, uma prévia do que te espera aparecerá.

Monsters: aqui são exibidos os monstros que rondarão a área

Environment: se for listado como ambiente instável (Unstable), monstros inesperados podem aparecer.

Treasure Area: indica se há ou não uma área com itens raros

Wild Palicoes: mostra se Palicos selvagens podem ser recrutados para sua equipe.

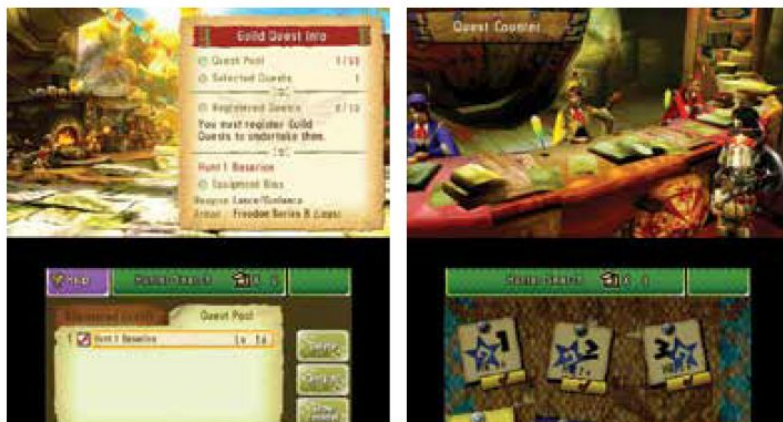
Poggies: saiba se há porcos perdidos. Encontre-os para desbloquear fantasias para o Poggie que fica em sua casa.

Equipment Bias: revela qual tipo de equipamento você deve receber como prêmio.



MISSÃO SOB MEDIDA

As Guild Quests são conhecidas no Japão como Custom Quests por um bom motivo. Elas variam muito em conteúdo e têm nível de dificuldade que aumenta até 140. Para receber uma Guild Quest conclua uma Expedition, mas isso por si só não é garantia. Matar um monstro grande garante 80% de chance de faturar uma. Coletar cada Shiny Drop, parte brilhante que o bichão deixa pra trás, como uma Wyvern Tear, aumenta a chance em 10%. Matar duas criaturas dá 35% de chance de ter uma missão com dois seres diferentes pra caçar. A chance aumenta para 50, 75 e 100% se você caçar três, quatro ou cinco monstros, respectivamente, na mesma expedição.

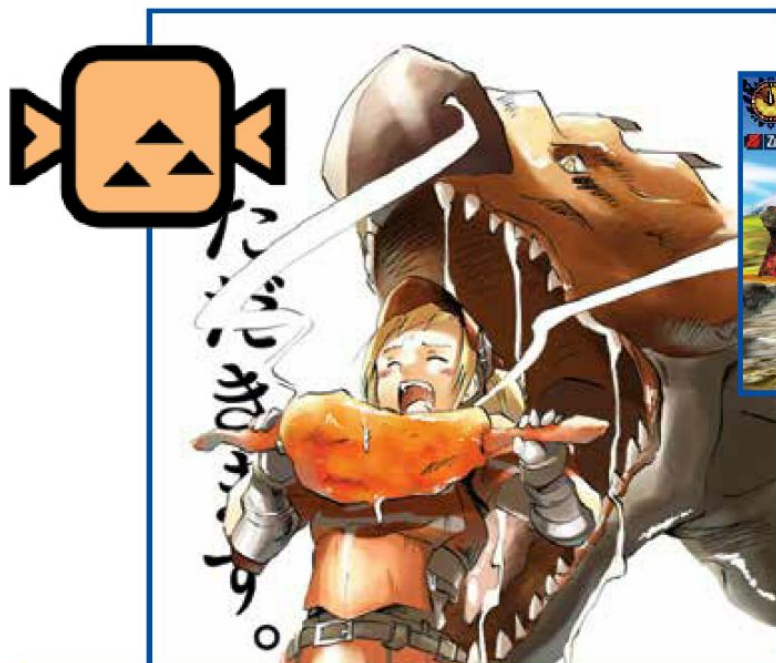


CADÊ A MISSÃO?!

Você derrotou um Tetsucabra e um Zamtrios na missão Advanced: Amphibiphobia e, então, resolve jogá-la novamente para pegar mais materiais. Porém, descobre que ela sumiu! Fique frio, pois as missões que começam com Advanced aparecem de forma aleatória na listagem. Encare outras até elas ressurgirem.

EMBARCANDO EM UMA GUILD QUEST

No menu, selecione Guild Quests e Manage List. Lá estarão todas as GQ que você recebeu via Expeditions e via StreetPass. Marque as que te interessam, lembrando que só dá para registrar 10. As missões ficam disponíveis através das Questatrixes do Gathering Hall e podem ser jogadas no multiplayer online e local. Cada vez que uma Guild Quest é concluída, ela sobe um pouco de nível. Caso esteja jogando com amigos, a dificuldade somente da GQ de quem escolheu a missão será aumentada.

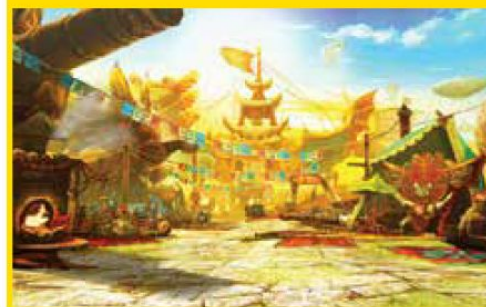


COMENDO CHURRASCO

Muita coisa em *Monster Hunter* é randômica, como os itens à venda no Wymporium ou os monstros e relíquias de uma Expedition - e parte dos artefatos e criaturas demora até dar as caras mais uma vez. Uma estratégia simples para eles surgirem mais rápido é colocar no inventário um Well-Done Steak e escolher a missão Steak Your Ground. Logo no início coloque o filé na caixa vermelha e a quest será concluída! A melhor parte é que uma das recompensas é outro Well-Done Steak. Dá para repetir o processo infinitamente!

SOM DO CAPITALISMO

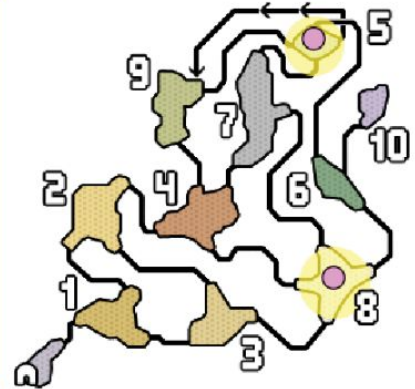
De quando em quando, os vendedores fazem promoções, cortando pela metade o preço de seus produtos. Basta andar na frente deles para saber se está rolando um descontão. Se a música de fundo mudar, tudo está mais barato!





AJUDA ALADA

Caso veja um balão nos céus, trata-se de Dragoonseer, usado para pesquisar monstros gigantes. Abra o menu e selecione a Gesture Wave e acene na direção dele. Se houver alguma criatura grande nas redondezas, ele mostrará no mapa por alguns segundos.



LOW, HIGH E G RANK

Os termos definem a dificuldade das quests e, por consequência, a vida dos monstros e a raridade dos itens. Um mesmo animal enfrentado no Low Rank rende uma armadura fraca. Já no G Rank ele não só estará mais forte e com novos ataques, como também renderá materiais para armadura mais resistentes. Veja qual é a classificação dos desafios do jogo.

CARAVANA

1-6 estrelas: Low Rank

7-10 estrelas: High Rank

Algumas Urgent Quests de 10 estrelas têm monstros com força e vida de G Rank.

GATHERING HALL

HR1-HR3: Low Rank

HR4-HR7: High Rank

GR1-GR3: G Rank

GUILD QUESTS

Lv 1-30: Low Rank

Lv 31-75: High Rank

Lv 76-90: G Rank

Lv 91-140: "Super G Rank"

DESCONTE NOS PEQUENOS

Ao ser golpeado por um bichão com status Frenzy (enfurecido), você contrai um vírus e é obrigado a atacar constantemente para superá-lo. Entretanto, não é necessário bater no animal que te contaminou. Desconte nos Jaggis lazentos até se sentir melhor e aproveite o Boost de força, que dura 45 segundos, para dar o troco no monstrengo que tentou te deixar doente!



MISSÕES PRINCIPAIS (KEY QUESTS)

Caçadores, somos pessoas atarefadas e queremos ir direto ao ponto, certo? Para ajudar você a chegar ao fim da história mais rapidamente, listamos as quests essenciais para progredir na campanha.

1 ESTRELA

- Steak Your Ground
- A Winning combination



2 ESTRELAS

- Den Mothers
- The Stinking Seltas: melhora a cantina e habilita Expeditions
- Chip Off the Old Blockade



- Expedição em Everwoods: caça a um Yan Kut Ku

- Expedição em Everwoods: caça a um Velocidrome
- Urgent: Swing Into Action: habilita as missões de 3 estrelas

3 ESTRELAS

- Boulder-bash
- Shipshape Skin
- Road Work
- Urgent: Nerscylla



Thrilla: habilita missões de 4 estrelas

4 ESTRELAS

- Wild Palico Panic/ Pink Stink
- Meownster Hunter Havoc/An Ice Surprise
- Najarala Hunt



- Expedition: afaste Gore Magala
- Urgent: Tipping the Scales: habilita missões de 5 estrelas

5 ESTRELAS

- Major Miner Problem
- Advanced: Odd Ape Out
- Zinogre Zone
- King of the Skies
- Advanced: Tigrex Terror



URGENT: Advanced:

Heaven's Wheel: é a última da primeira parte do modo história - é considerada de 6 estrelas. Ao completá-la, você realiza missões em Dundorma com o rank de 7 a 9 estrelas. As criaturas serão bem mais fortes do que antes.



7 ESTRELAS

- Skiff Scuttler
- Hot-air Buffoon
- Facility Facilitation
- Hunt-a-thon: Nerscylla
- Urgent: Skiff Competition: habilita missões de 8 estrelas



8 ESTRELAS

- Take a Powderstone
- In the Pink
- Ladykiller: habilita o Wyceum
- Nocturnal Commission
- Urgent: Dance of a Thousand Blades: habilita missões de 9 estrelas



9 ESTRELAS

- Black Rock Down
- An Omen in the Skies
- The Echoing Roar
- Forge Ahead
- Advanced: Glacier's Bane
- Advanced: Tyrant's Maw
- Urgent: Death by a Thousand Cuts
- Urgent: Kushala Kushowdown: derrote Kushala Daora para concluir o modo história e desbloquear as missões de 10 estrelas. Elas não seguem uma ordem específica, mas são bastante desafiadoras. Lembrando que para revelar todas as missões de 10 estrelas é necessário ter feito todas as missões dos rankings anteriores.



TOPO DA CADEIA

Pouco após o primeiro encontro com Gore Magala, aprendemos sobre o Frenzy, que é contraído por caças e caçadores. Se você for contaminado e não reagir, perde a habilidade de regeneração (a porção vermelha da vida). Os monstros também se curam do vírus e ficam mais fortes. Eles se chamados de Apex. Não ficam tontos, têm couraça mais forte, não se cansam, não ficam presos em armadilhas, não sofrem alteração de status, como "envenenado" ou "sonolento", e são difíceis de montar. Para enfrentá-los, as Wystones são imprescindíveis - são adquiridas com a construção do Wymporium, que acontece ao longo das missões de 8 estrelas da caravana.



ARMADURA CERTA

Fique de olho nas resistências, como elas interagem com o monstro que será enfrentado e as habilidades inatas do equipamento. Por essas e outras, uma das armaduras mais recomendadas para iniciantes é a de Tetsucabra.

Ela aumenta a defesa, vida - e, com algumas Decorations e talismãs -, pode tornar mais rápido afiar armas. Ao chegar em High Rank, a versão da mesma armadura, a Tetsucabra S, também é uma ótima opção, até que seja possível adquirir uma armadura de Seregios para o fim do High Rank e começo do G Rank. No G Rank, um upgrade para Regios X, e eventualmente a Grand Mizuha, armadura de Chameleões, dão conta do recado para a maioria dos jogadores. Se estiver com dificuldades, produza mais armaduras. Essa é a graça de MHU4!



DLCS: PROLONGUE A AVENTURA

Baixe Quests divididas em Event, missões com itens e armaduras novas, Challenge, desafios para o modo arena, e Episodic, que contam uma história. Além disso, conte com Palicoes e bônus, como roupas para seu Poogie, novos fundos e poses para seu Guild Card. A opção Gift Area é liberada através do Housekeeper, que se encontra na sua casa, permitindo receber pacotes de itens que facilitam sua vida.

O Starter Pack, que esteve disponível em março, incluía artefatos para fazer as roupas de Mario ou Luigi para seus ajudantes felinos, sem a necessidade de encarar missões difíceis. Mesmo que você faça o download de uma missão, é necessário ter um ranking compatível para encará-la. Por exemplo, as quests que desbloqueiam os elementos da franquia Zelda exigem o High Rank no Gathering Hall.



PEDRAS DE SALVAÇÃO

As Wystones são absolutamente necessárias para enfrentar monstros Apex. Com uma simples esfregada em sua arma, garantem algum tipo de Boost para lutar contra tais criaturas. A cada acerto, expurgam parte do vírus até tirar temporariamente o monstro da condição especial, deixando-o suscetível a mudar de status, cair em armadilhas e etc. Existe um certo tempo de recarga para reutilizar uma Wystone. Felizmente, após completar a missão In the Name of Science você poderá equipar duas pedras. Confira seus efeitos:

Wystone: Brace: aumenta a defesa do jogador

Wystone: Force: aumenta a força do jogador (em 20%)

Wystone: Element: aumenta o dano elementar causado pelo jogador (em 20%)

Wystone: Drive: garante que todo ataque penetre a couraça do monstro Apex e dá um pequeno Boost de ataque (16%). O ideal é sempre usar Drive e outra Wystone



ENCAIXE SEU ROSTO PARA VER

NOS 20 ANOS DO VIRTUAL BOY, CONHEÇA OS GAMES QUE NÃO VIRARAM REALIDADE



Hugo H. Pereira



Ricardo Syozi

Gunpei Yokoi, criador do Game Boy e de outras façanhas, teve uma visão bem pra frente de seu tempo na década de 1990. O designer e então líder dos desenvolvedores da Nintendo percebeu que a tecnologia Wireframe de três dimensões poderia ser aproveitada pelos videogames e assim juntou as ideias que nasceram de seus estudos e delas fez um console bacana. O problema é que o projeto não foi entendido nem mesmo pela Big N, que resolveu vendê-lo como um portátil e sob um forte apelo de marketing. O Virtual Boy era um experimento, como os óculos de simulação de realidade que estão na moda. Não era algo cômodo de usar, por isso não poderia haver pressão para que vendesse tanto quanto os outros hardwares da companhia.

Custando 180 dólares, foi lançado em 14 de agosto de 1995 nos Estados Unidos, trazendo em seu lineup títulos fortes como *Mario's Tennis*, *Red Alarm* e *Galactic Pinball*. As propagandas diziam que antes dele vivíamos no mundo das cavernas e que precisávamos de um console 3D para



Cerca de 30 jogos estavam em produção quando o console foi descontinuado

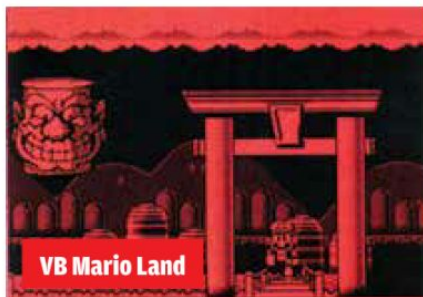
enxergar melhor nosso mundo. Alguns jogos eram muito bons, como *Mario Clash* e *Wario Land*, mas mesmo assim nenhum deles conseguiu impedir o fracasso do Virtual Boy, que foi cancelado no continente em 2 de março de 1996.

Com a vida curta, poucos títulos viram a luz do dia. Chegaram às prateleiras americanas e japonesas 22 jogos, sendo que 27 tiveram o desenvolvimento interrompido ou nem puderam sair do papel. Nos 20

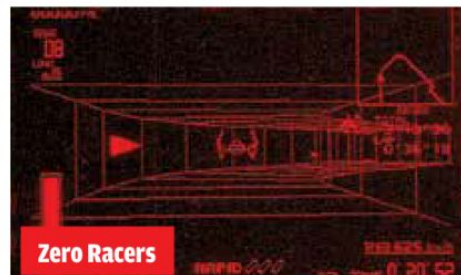
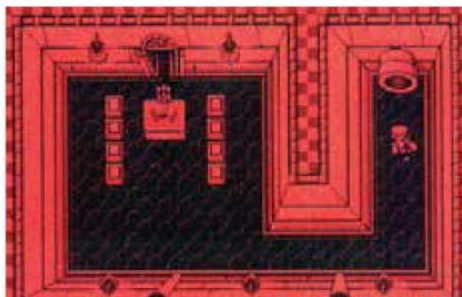
anos do console que emulava games em 3D a partir do vermelho e do preto, fomos atrás exatamente das promessas que se perderam na história.

DONKEY KONG COUNTRY 2

A sequência direta do jogo do gorilão esteve em desenvolvimento por poucas semanas. Seria um dos carros-chefes do hardware, apresentando uma aventura que faria o queixo dos fãs cair metros



VB Mario Land



Zero Racers



abaixo. Infelizmente logo foi cancelado, e a Rare decidiu movê-lo para o SNES, casa da aventura original. Lá ganhou o subtítulo *Diddy's Kong Quest*.

VB MARIO LAND

O encanador infelizmente não teve um game de plataforma nos moldes da aventura de Wario. Apesar de ter sido divulgada uma demo técnica que misturava as mecânicas de *Super Mario Bros.* com o conceito de duas camadas de *Virtual Boy Wario Land* e fases no estilo de *Zelda* para NES e SNES, a ideia não foi adiante. Entretanto, um resquício foi preservado. Um minigame baseado em *Mario Bros.* virou um jogo próprio, lançado como *Mario Clash*.

ZERO RACERS

É interessante imaginar que, se o Virtual Boy tivesse sido um sucesso, talvez a maneira como jogamos *F-Zero* fosse radicalmente diferente. *Zero Racers*, produzido pela Big N, colocava os veículos, dessa vez mais parecidos com espaçonaves, para se locomover em túneis de wireframe, como no jogo *Red Alert*. Você poderia movê-los horizontal e verticalmente no espaço, em vez de ficarem presos a uma pista. As me-

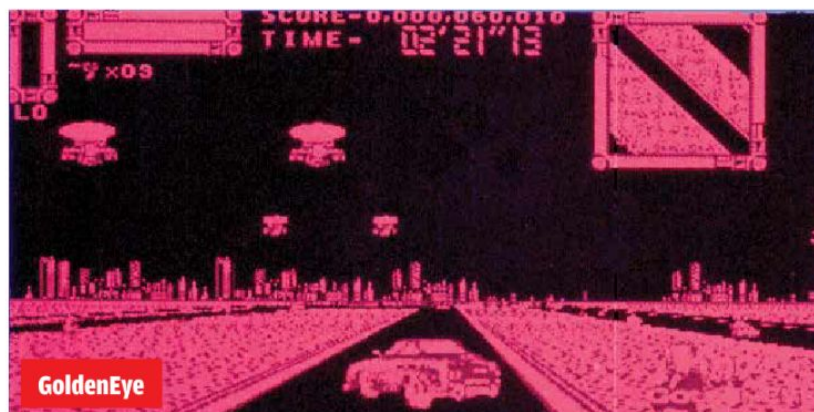
cânicas de colisão e diversos corredores continuavam lá. Um preview chegou a ser publicado na revista *Nintendo Power*.

WORMS

Aquele que poderia ser "o primeiro de muitos", acabou visto com uma investida kamikaze pela desenvolvedora Team17 e pela publisher Ocean Software. O game não passou da fase de pré-produção, pois os estúdios britânicos arquivaram o projeto quando o Virtual Boy foi descontinuado na Europa. Na verdade, nenhuma das partes envolvidas acreditava no potencial do jogo e do console.

GOLDENEYE

Enquanto o game de 007 estava em desenvolvimento para o Nintendo 64, outra aventura de James Bond estava sendo preparada para o Virtual Boy. Não teria nada a ver com a versão baseada no filme. Em vez de um jogo de tiro, seria um título de corrida, no qual pilotaríamos alguns dos famosos carros do agente secreto, que precisava acelerar fundo para jogar para fora das pista veículos de seus inimigos.



GoldenEye

CALENDÁRIO

Confira na lista as datas de lançamento dos principais títulos do Virtual Boy pelo mundo.



- Galactic Pinball: 21/07/1995
- Mario's Tennis: 21/07/1995
- Panic Bomber: 21/07/1995
- Red Alarm: 21/07/1995
- Teleroboxer: 21/07/1995
- Golf: 08/11/1995
- Virtual League Baseball: 08/11/1995
- Vertical Force: 08/11/1995
- Mario Clash: 28/09/1995
- Jack Bros.: 29/09/1995
- Virtual Boy Wario Land: 01/12/1995
- Waterworld: dezembro de 1995
- Nester's Funky Bowling: fevereiro de 1996
- 3D Tetris: 22/03/1996



O console era algo experimental. Foi um erro vendê-lo achando que seria um sucesso comercial. Ainda assim fez história



A campanha de Bomberman já estava pronta para o lançamento...

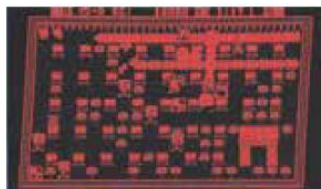
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Um game baseado na série de televisão do famoso esquadrão colorido. Aparentemente, a ideia era fazer o mesmo que foi visto no SNES, ou seja, um Beat 'em up com o Jason e sua turma, Megazord e lutas contra chefes monstruosos de Rita Repulsa. A Bandai esperava lançá-lo no final de 1996.

DRAGON HOPPER

Foi um dos títulos que mais empolgaram os poucos donos de Virtual Boy - 770 mil unidades foram vendidas pelo mundo -, e que mais doeu ao ser cancelado. *Dragon Hopper* era uma aventura no maior estilo de *Zelda*, com visão aérea, memória

interna para save e com cenários que realmente pareciam estar em três dimensões. O título da Intelligent Systems foi apresentado na Space World de 1995 e na E3 de 1996, e até comerciais de TV foram criados. Controlaríamos o dragão Dorin, conheceríamos fadas e ganharíamos poderes elementais para seguir na aventura. Até hoje há fãs que clamam pelo lançamento do game ao acreditar que teria competido de igual pra igual com a saga de Link.



Dragon Hopper

J-LEAGUE 3D STADIUM

Um game de futebol da liga japonesa. É claro que, se tivesse virado realidade, seria lançado nas Américas como um *International Superstar Soccer VB* (esse título nunca existiu. É só uma brincadeira). O projeto esportivo estava sendo produzido pela J-Wing e seria lançado em março de 1996. Uma pena, pois seria curioso ver os jogadores fazendo seus gols em terceira dimensão. O estúdio, pelo menos, conseguiu lançar o puzzle *Virtual Lab* para o sistema.

DORAEMON

O jogo do gato robótico seria baseado em uma das histórias de seus mangás e teria elementos de RPG. Em uma das poucas imagens existentes, Doraemon conversa com um NPC enquanto que na outra ele está em uma montanha-russa. Nela vemos corações representando a vida do protagonista.

VIRTUAL BOMBERMAN

Uma das parceiras do VB em seu lançamento, a Hudson havia prometido um game exclusivo de seu icônico personagem. Seria uma aventura típica de Bomberman com belos efeitos de explosões para a época. Pos-

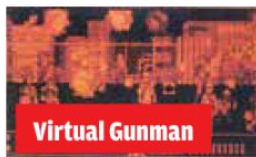


Virtual Bomberman

suía um Story Mode e um Challenge Mode, no qual o



Virtual Block

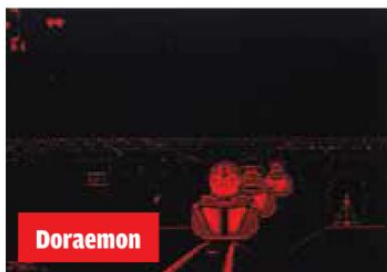


Virtual Gunman

jogador precisava terminar uma tela dentro de uma certa quantidade de tempo. Haveria também armaduras diferentes que ofereciam novas habilidades e estratégias. O game foi exibido na Space World de 1995, mas seu cronograma sofreu atrasos até ser engavetado.

VIRTUAL DODGEBALL

Imagine usar o console como um simulador de... queimada! Essa era a ideia do estúdio japonês Hect. O jogador seria um dos integrantes de um time de seis pessoas e tentaria acertar os adversários com boladas precisas. Mesmo que não exista uma única screenshot sequer, imaginamos como seria isso em visão de primeira pessoa. Será que daria certo?



Doraemon

VIRTUAL BLOCK


Pense em uma versão 3D de *Arkanoid*, *Alleyway* ou *Breakout*. Pronto. Isso é o que *Virtual Block* teria sido. O objetivo era controlar duas barras e manter uma bola batendo e rebaten-

do nos blocos enquanto eram destruídos. O legal era que cada um dos dois direcionais do console servia para mexer uma das barras, o que deixava o game bem difícil de se dominar. O protótipo fez parte da Space World de 1995.

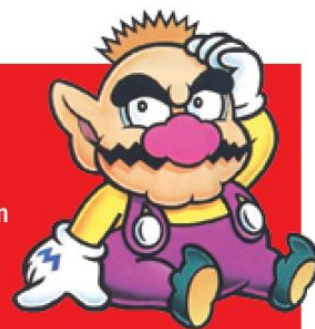
VIRTUAL GUNMAN

O Shooter seria parecido com títulos do tipo *Duck Hunt* e *Link's Crossbow Training*. Contaria apenas com cinco níveis cheios de inimigos e outras ameaças. Você usaria o direcional para controlar a mira enquanto que os botões B e A seriam acionados para atirar e recarregar respectivamente. Esse foi mais um dos títulos apresentados no Nintendo Space World 95 que jamais saiu de lá.

3D TANK

O estúdio Boss Game planejou um game de tanques em primeira pessoa para o Virtual Boy. Foi anunciado na E3 de 1995, mas sem imagens ou vídeos. Um dos produtores disse que ele já estava completamente pronto quando a Nintendo cancelou o console. De qualquer maneira, o título possuiria gráficos similares ao do primeiro *Star Fox*, mas com a limitação das cores preta e vermelha. Será que perdemos muito ao nunca jogar *3D Tank*? Onde estará esse jogo? 

WARIO WORLD



Wua! Ha! Ha! Se tem uma coisa que eu manjo mais do que estrelar jogos é criar jogos! *Virtual Boy Wario Land* foi considerado um dos maiores hits do Virtual Boy, mesmo com o inevitável fim precoce do portátil. Mas é claro que nada disso foi culpa minha, pois já estava planejando oferecer ao mundo com toda a minha bondade uma série de títulos exclusivos com minha cara.

Isso é um problema de quem preferiu tirar o sistema das lojas antes deste cara salvar mais uma vez o dia. Minhas ideias eram ótimas e fariam a Big N ficar mais rica do que eu... Mentira, ninguém jamais será tão rico quanto eu! Mas quem sabe da próxima vez ela me ouve e banca o desenvolvimento do meu próprio console: o Wario 2000?



No VB nosso amigo correu e nadou atrás de mais um tesouro!



No VB nosso amigo correu e nadou atrás de mais um tesouro!

ERA UMA VEZ NA NW

Aterrissamos na Terra em 1998, ou seja, dois anos depois do fim do Virtual Boy. Na edição 113 foi publicado um dossiê onde listamos os motivos que o fizeram ser considerado o pior videogame que a Nintendo já criou. Além disso, a redação da época explicou por qual razão o sistema é uma peça de desejo para muito colecionador por aí. Nas páginas daquela edição estava a cobertura da E3 de 2008, com destaque para seus muitos lançamentos, como *Wii Sports Resort*, *GTA Chinatown Wars* e *Pokémon Platinum*. Na seção de reviews encontramos as análises de *Trauma Center: Under the Knife* e *Guitar Hero: Aerosmith*. Isso sem contar o especial de encher os olhos de *Mega Man 9* (WiiWare).



EXPLOSÃO DE CORES!

SARA LITKE VENCE UM CONCURSO DE ARTE SOBRE SPLATOON E VEM PARAR AQUI NA REVISTA



Hugo H. Pereira

Em uma gélida e pequena cidade no centro da Polônia, uma garota cresceu assistindo a animações da Disney e jogando games de computador que rodavam em disquetes. Ela não entendia muito, por serem em inglês, mas aquela interatividade a fascinava. Desenhando os personagens dos longas-metragens, a paixão por arte cresceu e se dividiu com os videogames ao ganhar um Game Boy Color turquesa com *Pokémon Blue*.

Sara Litke chamou nossa atenção por vencer um concurso popular sobre *Splatoon*. Certo dia, navegando pelo Tumblr, apareceu a recomendação para que ela seguisse o blog *SquidBoards*, onde estavam os detalhes do desafio. Como o prazo de envio das obras estava perto do fim, a garota recicou um rascunho. "O desenho tinha um grupo de Inklings, mas só tive tempo de concluir um deles".

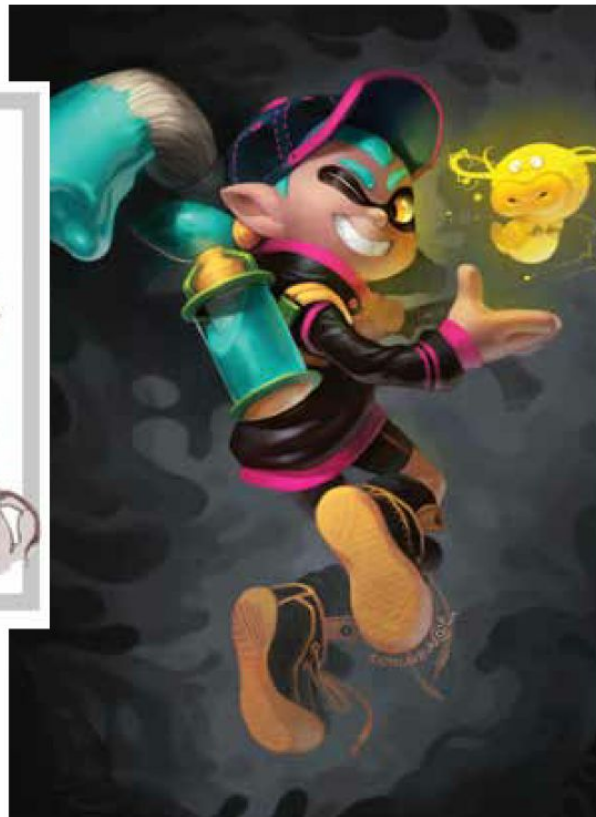
Para a arte final, Sara tentou captar a essência da direção artística do jogo e também recorreu aos traços da Disney, que tanto marcou sua infância. "*Splatoon* é cheio de cores vibrantes e contrastantes, então usei tons de magenta, amarelo e azul petróleo. Misturei alguns tons de preto para também dar um ar do filme *Tron* para a peça".

Apesar do belo resultado, ela ainda não estava confiante. "Por experiência,



sei que juizes nem sempre escolhem o trabalho baseado na quantidade de detalhes e no realismo das luzes e sombras. Além disso, alguns dos outros candidatos eram muito bons!", explica.

Agora que sua homenagem está pronta, resta esperar pelo lançamento da aventura para Wii U. "*Splatoon* possui tudo que procuro num jogo – é colorido, tem um design inteligente e encantador, customização e mecânicas únicas e divertidas. Não sei quais serão todas as músicas da trilha, mas com um compositor como Toru Minegishi [*Super Mario Sunshine*, *The Wind Waker*] no projeto, certamente serão fantásticas!", comemora. **NW**



Se como Sara você também está ansioso por *Splatoon*, aproveite para matar o tempo vendo tudo o que a artista já fez em seu Tumblr: cottonbun.tumblr.com.

PARA FORA DA ARENA!

SAMPEX REUNIU OS MELHORES JOGADORES DE SMASH BROS. EM SÃO PAULO

Fotos: Luan 'Yost' Silva



Ricardo Sjozi

S mash cada vez mais ganha espaço entre os brasileiros, que mostram suas habilidades em campeonatos regionais criados por eles próprios. Um dos mais conhecidos é o Sampex, que rolou no primeiro final de semana de março na capital paulista.

Os jogadores se enfrentaram até o último minuto na segunda edição do evento para garantir a vitória. O torneio de *Melee* rolou no sábado, dia 7, com mais de 30 participantes. O vencedor foi Luís Bonazzio, consagrado no nosso cenário competitivo. Aisengobay, que usou Fox para faturar mais essa, tem como treinamento assistir a muitos vídeos de smashers pelo mundo, além de treinar técnicas durante três horas por dia em três dias da semana. "Sempre que posso, marco de jogar com os amigos para não perder o ritmo e trocar bastante informação", contou.

Já o tão aguardado campeonato de *Smash U* reuniu quase 100 gamers e uma enorme variedade de personagens na disputa. Ele ocorreu no dia 8, um



domingo chuvoso que não desanimou a galera. Participei lutando com Mario e Duck Hunt, mas fiquei longe dos primeiros colocados. Ainda tenho muito a aprender...

O vencedor, Paulo Janini, convocou o poderoso Sheik e não deu chance aos adversários. "Estou satisfeito por ter jogado bem e conquistado a vitória, mesmo ainda que esteja distante do desempenho ideal", comentou Player 7, que sonha com um patrocínio para jogar torneios internacionais.

O mais bacaninha foi notar o apoio dos competidores, que se divertiram juntos, apesar de serem oponentes.



"Ao longo de 2014 fizemos um trabalho de resgate do público dos primeiros *Smash*. Agora estamos colhendo os resultados e expandindo. Não é um evento fácil de realizar, mas felizmente tudo ocorreu sem nenhum problema", comemorou o organizador Luís Fernando Toriello, o Phoca.

Para ficar por dentro do que está rolando na comunidade de *SSB*, procure pela página do TeamDashSP, equipe responsável pelo Sampex e outros torneios, no Facebook e no YouTube.

OLHA EU AQUI!

OSTENTE SUA COLEÇÃO EM NOSSAS PÁGINAS

MARIO PARTY

Se as festas promovidas pelos irmãos encanadores são divertidas nos games, imagine quando elas são de verdade. Para celebrar o primeiro ano do Bento, seus pais Sérgio e Juliana correram atrás de dar vida ao Reino do Cogumelo, com direito a uma bela mesa decorada e repleta de doces. Se Yoshi estivesse lá, teria comido tudo de uma vez só. Na foto, o Baby Mario está na companhia da irmã Luiza, de 11 anos.

Bento e Luiza Sato Buarque - Caruaru - PE

Você tem uma coleção bacana de jogos, pelúcias, revistas ou qualquer coisa exótica do universo da Nintendo? Sim? Então mande uma foto para redacao@nintendoworld.com.br com um depoimento bacana.





O espaço para você falar o que quiser!

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 com 200 dpi de resolução. Diga qual console (Wii, Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

TAL PAI, TAL FILHA

Meu nome é Rodolfo, sou professor e coordenador do curso de Direito de uma faculdade particular, além de ser nintendista assumido desde meus nove anos. Coleciono consoles e jogos, em especial os da franquia *Zelda*, e coleciono também a *Nintendo World*.

Fiquei feliz ao saber que vocês voltaram à ativa, pois há anos não comprava. Possuo a primeira edição até hoje! Desde pequeno tento publicar meus desenhos em uma de suas edições. Hoje, com 28 anos, tento novamente, porém dessa vez com um prazer maior. Envio também um desenho de minha filha. Há dois anos iniciei o projeto de torná-la nintendista.

Acho que estamos no caminho certo, pois ela já possui um Super Nintendo e um Nintendo 2DS e adora os jogos de Mario e *Pokémon*! Será que meu nome está bem cotado para o prêmio de Pai do Ano? Rsr rsrs. Obrigado e parabéns. Não é fácil se manter em um mercado como o nosso há tanto tempo.

Rodolfo Fares Paulo
Sinop - MT

Oi, professor. Agradecemos pela preferência! Realmente não é fácil concorrer com outras mídias, principalmente com a internet, mas estamos firmes e fortes. Na realidade, a *Nintendo World* nunca deixou de ser publicada. Na transição do GameCube para o Wii ela virou bimestral, mas logo voltou ao normal.

Porém, deixemos o papo furado de lado. O que importa é que seu sonho foi realizado. Seu desenho, finalmente, apareceu em nossas páginas – e está ao lado da arte de sua filha. Ah, não deixe de mostrar para ela. Isso será primordial para seu projeto de formação de novos nintendistas!

QUESTIONAMENTO

O fim da distribuição dos produtos da Nintendo foi feito por responsabilidade da Juegos de Vídeo Latino-américa ou a decisão veio realmente da Big N? O que a Nintendo fará com a eShop brasileira?

Rafael "Raposa" Campos Cruz
Por e-mail

Oi, Rafael. A Gaming do Brasil, que é o braço da JVL no país, apenas prestava serviços para a Big N. Ou seja, ela não tinha poder para tomar essa ou qualquer outra medida do gênero. Quem decidiu interromper a distribuição dos produtos (jogos e consoles) foi a própria Nintendo. Sobre a eShop, a versão do Nintendo 3DS continua funcionando normalmente. Tanto que lá estão os lançamentos do mês. O que falta agora é a versão nacional da loja do Wii U ser inaugurada.

NINTENDO DIRECT

Na nossa página do Facebook perguntamos aos leitores o que eles acharam do mais recente Nintendo Direct. É uma resposta melhor do que a outra.

Gostei demais. A Nintendo mostrou que é capaz de experiências únicas e divertidas de todas as maneiras. Seja jogo de console superproduzido, game simples de Nintendo eShop, DLC ou títulos grátis para jogar.

André Maske

Teve coisa tão boa que parecia piada de 1º de Abril.

Christopher Pereira Posser

Fizeram no Primeiro de Abril pra provar que é muito bom pra ser verdade.

Lucas Duarte

A Nintendo quer ver nossos bolsos chorarem.

Felipe Nascimento

Fantástico! Só passo a amar a Nintendo ainda mais.

Rhafael Porto

Tão bom que parecia mentira.

Don Mayko Mkl Lioner

TUÍTES

Aproveitando a interação que fizemos no Facebook, resgatamos algumas mensagens da galera no nosso Twitter.

@NintendoWorld_ que nao e paracia do teu canal para fazer video de pokemon x e y se vc der flag em um canal que nao processo vc

@mateusg

Cara, a gente não denuncia ou dá Flag em vídeos do YouTube. Você deve estar confundindo a gente com as produtoras, que têm esse direito quando algum limite é desrespeitado. Não queremos processar ninguém!

Phendrana Drifts é uma música tão legal que é um dos motivos por *Metroid Prime* ser o único jogo nota 10 da @NintendoWorld_ em 2003.

@darth_paulinho

Como diria o poeta, *Metroid Prime* é *Metroid Prime* e vice-versa. Entende?

Envie sua obra de arte e participe!



Desenho do mês

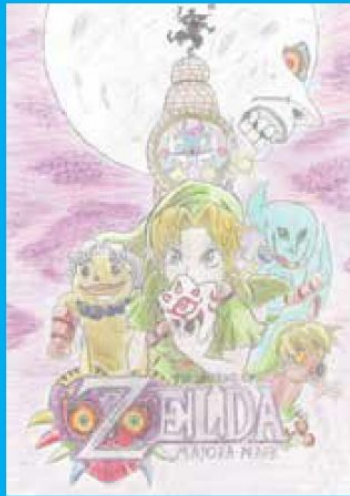
Lucas Maia dos Santos
10 anos - Caxambu - MG

Como diria meu avô, o Lucas fez dois desenhos bem supimpas. Em um deles está a turma que manda e desmanda em *Smash Bros*. No outro, lá está Mario passando por mais uma fase difícil... Não sabemos se foi de propósito, mas os traços do encanador têm certa semelhança com o visual cartunescos do mangá publicado no Japão. Por consequência, nosso amigo ganhará um jogo para o console citado em sua carta.

Não aguentei depois de ler a edição especial de *Zelda* da @NintendoWorld_ e já vou jogar *Zelda Phantom Hourglass*

@DiegoDegu

Que legal que a *Collection* tenha despertado a lenda em você!



Rodolfo Fares Paulo
28 anos - Sinop - MT



Gabriela Siqueira
10 anos - Sinop - MT



Eduardo Diniz
5 anos - Natal - RN

Fale conosco!

Além do redacao@nintendo-world.com.br, mande sua mensagem através do Facebook (fb.com/NintendoWorld) e do Twitter (twitter.com/nintendoworld).

@NintendoWorld_ volta a distribuir no Brasil :(@fontesleo_

Somos a revista oficial, mas a distribuição dos games nunca foi nossa responsabilidade.

Eu tenho essa revista! E mais, fui o vencedor da promoção da Conrad editora edição 52!!

👉 @NaldoCRF

Opa, a gente imagina sua cara de felicidade. O supercomputador na foto ao lado ainda está contigo?



DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos,
Bruno Capozzi, Bruno Cotrim,
Filipe Salles, Flavio Ferreira,
Hugo H. Pereira, Ítalo Chianca
Juno Cecilio, Pepo Vicente,
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 190
Abril de 2015

Lá se foi o último tostão...

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína 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

NOVAS TELAS PARA TOCAR

Celulares e tablets entraram de vez para a família da Big N. E agora?

Igor Andrade

Ninguém acreditava, mas quem já não perdeu alguns minutos imaginando como seria um jogo de Mario e companhia para "dispositivos móveis" (que bela expressão, não?). Como vocês receberam a notícia?



Ricardo Syozi

Rapaz, meu primeiro pensamento foi: "Nada mais correto". A partir daí comecei a imaginar *Pokémon Shuffle* e *Animal Crossing* rolando como aqueles "games de fazendinha", saca?



Juno Cecilio

Engraçado que na **NW189** afirmei que a Nintendo nunca faria isso. Seguiria na direção oposta, trazendo jogos de celular para seus consoles. Fico feliz em saber que ela estava testando e aprendendo. Para entrar de cabeça na vida mobile, armou o terreno antes.



Igor Andrade

Não é arriscado tais apps terem vida própria? Não seria melhor se fossem feitos games curtos e simples, servindo apenas para divulgar o que está rolando nos consoles?



Ricardo Syozi

A ideia de "amostra grátis" não seria suficiente para novos jogadores migrarem para os consoles. Há muitos por aí que preferem "brincar" com demos a se aventurar por títulos completos. A Nintendo tem mesmo é que se consagrar nos dois mundos, possuindo cada vez mais públicos distintos.



Juno Cecilio

O grande triunfo dela sempre foi conceber experiências únicas, exatamente o aspecto que eles estão mirando para as novas plataformas. Talvez devêssemos nos preocupar com o modelo de negócios de microtransações. Pode ser um tiro na água, não acham?



Ricardo Syozi

Esse recurso é usado em *Pokémon Shuffle* e é um caminho sem volta, mas trará sucesso a Nintendo. Conseguem ver a gama de possibilidades que teremos no futuro?



Igor Andrade

É o redescobrimto dos videogames. Ainda assim, qual é o risco, por exemplo, de uma versão mobile de *Zelda* roubar a atenção do que vamos jogar em breve no Wii U?



Juno Cecilio

Apesar das inúmeras revoluções, a Nintendo é conservadora. Para convencer uma empresa com mais de 125 anos a sair da zona de conforto, tem que ter uma boa carta na manga. A DeNA, sua parceira nessa empreitada, tem esse conhecimento, apesar de seus games ainda não serem tão significativos. Nessa rota criada vejo títulos de qualidade, dedicação e alma. Boto fé!



Ricardo Syozi

Não vejo riscos. Não creio que teremos títulos épicos de *Zelda* para tablets, mas sim versões no melhor estilo dos minigames. Como o Juno disse, a Big N é tradicionalista, então não vai abrir mão de seus consoles para seguir um caminho único entre os celulares. Nintendista que é nintendista não deixa um de lado para consumir o outro. Não é à toa que temos mais de uma versão do Nintendo 3DS em nossas casas. Tudo ficará bem, assim como a princesa que sempre estará nos esperando no fim do castelo.



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

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

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

It's a me, Walmart!

Os melhores jogos para o seu Nintendo estão aqui.

JOGOS NINTENDO 3DS



por até
R\$ 139,90

JOGOS NINTENDO Wii U



por até
R\$ 62,90

JOGOS NINTENDO Wii



por até
R\$ 59,90

- **twitter:** @Walmart_Games
- **acesse** <http://wal.mw/nintendowalmart>
- **ou ligue** 3003-6080
- **informe o código** nw

Walmart.com

Verifique a classificação Indicativa.

Promoções válidas até 01/05/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site <http://wal.mw/nintendowalmart> ou pelo teleatendimento 3003-6080 (informe o código nw). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Teleatendimento: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.