



BOWSER EM SKYLANDERS!
Testamos esse e outros jogos
que arrasarão no Wii U e no 3DS

NOVIDADES À VISTA?
Nintendo fala sobre
o futuro no Brasil

STAR FOX ZERO
Salve Lylat com a nova
forma de combate da Arwing



Edição com
2 capas!

Nintendo



O LEGADO DE IWATA

Especial relembra a trajetória do líder da Big N

SUPER MARIO MAKER™

Crie estágios alucinantes com a turma do encanador!



LUTADOR DE RUA
Analisamos os golpes de Ryu em Smash Bros.

NW CHAMPIONSHIPS
Entrevistamos o vencedor do torneio épico!



Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR CASE ORIGINAL

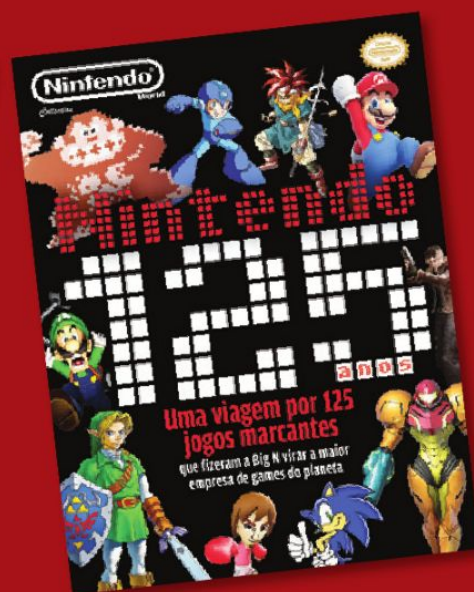
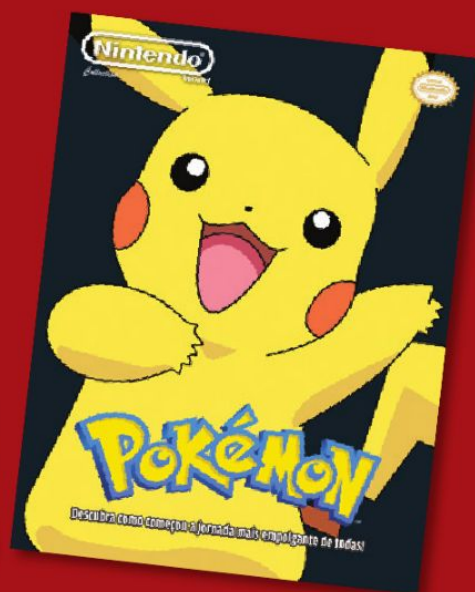
ISSN 1516-1897

00192

Nº 192 R\$ 12,90

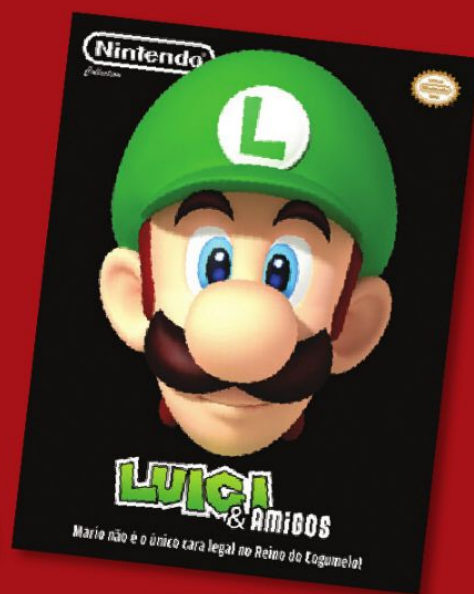
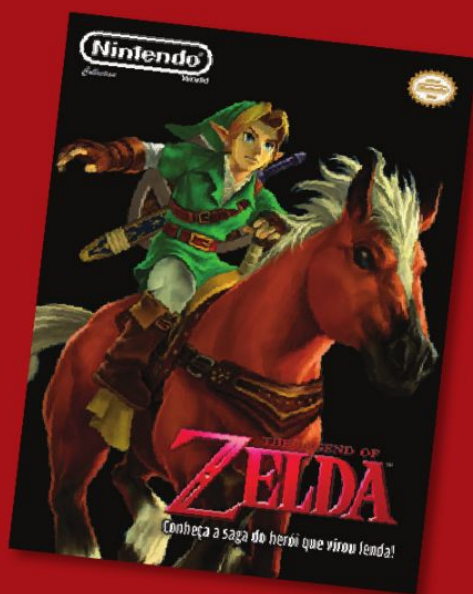
9 771516 189008

TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



Nas bancas, livrarias e Comic Shops
Adquira também em www.popster.com.br

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



Confira as edições dos próximos meses

- Donkey Kong
- Portáteis: do Game Boy ao 3DS
- Kirby & Star Fox
- Consoles: do NES ao Wii U

Nintendo®
Collection **World**

SUMÁRIO

10 – Nintendo World Championships

Acompanhamos da segunda fileira o retorno do campeonato lendário!

12 – Grandes novidades

Super Mario Maker, *Tri Force*

Heroes, *Federation Force* e *Star Fox Zero* lideram os jogos que serão lançados nos próximos meses.

31 – Especial Satoru Iwata

Conheça a incrível trajetória do presidente da Nintendo.

46 – Reviews

Os dinossauros aprontam todas em *Lego Jurassic World* (Wii U).

52 – Hadouken neles!

Analisamos a eficiência de Ryu, ícone de *Street Fighter*, em *Smash Bros*.

56 – Planeta Pokémon

Os Pokémon viraram estátuas em *Super Mystery Dungeon!*

58 – Nostalgia Nintendista

Visitamos o museu itinerante dos games mais famoso dos Estados Unidos.

EQUIPE NINTENDO WORLD

QUAL É O VERDADEIRO LEGADO DE SATORU IWATA?

Bruno Rubio

O exímio programador que salvou jogos com problemas de código. O visionário que levou a Nintendo a alcançar aqueles que nunca haviam jogado videogame. O líder que cortou o próprio salário e não demitiu ninguém em época de crise. Que a paixão de Iwata seja a inspiração de qualquer um que trabalhe nesta indústria.

Dani Ianni

Foi mais que um executivo, foi o herói de uma geração! Com seu jeitão icônico e inesquecível, especialmente nas apresentações do Nintendo Direct, se tornou um ídolo. Fez história e batalhou muito levando a Nintendo novamente ao topo. Obrigado, Iwata!

Renato Almeida

A indústria dos games é diferente de qualquer outra, e executivos como Iwata são a razão dessa grande diferença. Sendo um homem de negócios, programador e gamer, acima de tudo, é a síntese perfeita dessa paixão que torna os jogos eletrônicos algo mais do que especial.

Hugo H. Pereira

Vida de programador é pesada. A de executivo é exaustiva. É assinar papéis, agradecer a todos e assumir a culpa caso algo dê errado. Iwata passou por tudo isso com seu sorriso icônico. Tudo o que fez tinha paixão e isso claramente refletia no resultado final. Seu legado é essa emoção investida em jogos e sistemas ao longo da carreira.

Rodrigo Brasiliense

Quando a Johto de *Pokémon Silver* parecia ter rendido tudo que podia em minhas mãos, houve a revelação da região de Kanto. Nostálgica, renovada e inesquecida, aquilo foi ideia de Iwata. Fica essa devoção por surpreender o jogador com experiências que nos recobrem a inocência da infância, adornada com as infinitas possibilidades do futuro.

José Carlos Alves

Para ser um executivo não é preciso se distanciar dos fãs, muito menos de sua origem. Sua proximidade foi, sem sombra de dúvidas, o que o tornou tão querido.

Flavio Ferreira

Satoru não foi somente um dos responsáveis por grandes tesouros da Nintendo como o Wii e o DS. Deixou seus ideais e seu carisma, que o tornaram inesquecível.

Juno Cecilio

Carismático, divertido e competente, Satoru representou os ideais dessa fábrica de sonhos. O executivo que ascendeu da programação foi a linha direta com o público da Nintendo e deixará saudades como um amigo que se vai.

Fellipe Camarossi

Comunicando-se diretamente conosco, nos aproximando dos desenvolvedores por meio de entrevistas leves e transformando seus anúncios em espetáculos, sua imagem reafirmou que a Nintendo é uma empresa de entretenimento – e diversão é seu maior compromisso.

Bruno Cotrim

Boa parte do apego do público nintendista pela empresa veio da proximidade reforçada pelo rosto do "Directly to you". Iwata se permitiu virar meme por acreditar na diversão e estreitou a relação empresa-jogador.

Filipe Salles

Apesar de ser um deus da programação, seu principal legado é sua afabilidade, algo incomum para um CEO. Soube ser uma figura pública querida ao mesmo tempo que revolucionava o mercado, além de ser persistente durante os momentos difíceis...

Rafael Peccioli Moreno

Apesar de muitos pensarem em uma gestão pautada em tradições, Iwata revolucionou a Nintendo em diversos aspectos. Contribuiu, por exemplo, para a indústria dos games se abrir para quem não é o jogador padrão, antevendo uma tendência do mercado.

Ricardo Syozi

Falar de Kirby é fácil, mas acredito que o maior legado de Iwata-san seja toda uma nova maneira dos jogadores encararem a Nintendo e vice-versa. Falar com cada um que joga os games da empresa é algo que jamais esquecerei. Obrigado, mestre!



EDITORIAL

UM LEGÍTIMO GAMER

Não tive o prazer de conhecer Satoru Iwata. Pensei que o faria em 2012, quando, pela primeira vez, realizei o grande sonho de colocar os pés na E3. O presidente global da Nintendo, no entanto, não apresentou a conferência naquele ano. Em 2014 não tive a sorte de cruzar seu caminho e o mesmo aconteceu agora em 2015. E pensar que quase tive a chance de entrevistá-lo ano passado no evento.

Aquele que já foi um dos melhores programadores da HAL Laboratory esteve ausente nas duas edições da feira por causa da doença que enfrentava com aparente bom humor. Ainda assim buscou forças para levar a empresa para o universo dos jogos de celular.

A notícia de sua morte, apesar da sua aparente fragilidade nas aparições mais recentes, nos pegou de jeito. Como buscar respostas para um fim prematuro, encerrando uma linda trajetória de um profissional que era tão apaixonado pelo que fazia?

Ainda é cedo para mensurar o legado deixado por Satoru, e queremos muito discutir nos próximos meses seu papel como líder das revoluções promovidas pela Nintendo nas últimas décadas. Essa longa homenagem começa com um especial encartado na

parte central dessa edição, que, por coincidência do destino, foi planejada para falar dos grandes lançamentos da temporada. Satoru não está mais entre nós. Porém, sua genialidade continuará presente no futuro que a Big N preparou para seus fãs.

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_

DIANTE DO FUTURO

Não há palavra que mais simbolize a Nintendo do que diversão. Por isso, foi com um sorriso no rosto que fomos para Los Angeles mais uma vez conferir o que nos esperava. Somos bombardeados com informações e notícias o ano inteiro, mas é na E3 que temos as novidades ao alcance dos dedos e grandes mentes reunidas debaixo de um só teto.

Cobrir um evento assim é trabalhoso, mas tem seus privilégios, como bater um papo com seus desenvolvedores favoritos ou "acampar" na porta do centro de convenções para tirar selfie com Reggie – sim, eu fiz isso. A energia das atrações é única. Veja o caso do



Nintendo World Championships, que na última vez que foi realizado ainda não era nascido. Fiquei rouco de tanto torcer na plateia do torneio.

Tais momentos dão aquele gás para continuar justamente escrevendo e descrevendo tudo que é relacionado à nossa amada Big N. Uma vez por ano, experimentamos um pouco do que o futuro nos reserva e, nas próximas páginas, o apresentamos para vocês.

HUGO H. PEREIRA

Editor convidado

Leandro Rizzardi

Nenhuma outra empresa de videogames transformou executivos em ídolos. Iwata era, além de líder, uma pessoa que amava o próprio trabalho e fazia questão de dividir isso com os fãs. Temos sorte de viver em uma época com tantos jogos que carregam parte de sua história e deixam um pouco de sua irreverente felicidade.

Luís Antônio Costa

Ele solidificou a imagem da Big N e foi responsável por algumas das maiores criações do mundo eletrônico. Sem ele, provavelmente a empresa ainda produziria bons títulos. Porém, algo importante faltaria em cada disco ou cartucho: uma alma inspirada em games.

Jaime Ninice

Após Hiroshi Yamauchi, não imaginava que a Nintendo pudesse ter um presidente com tanta personalidade. A aparente introversão de Satoru Iwata foi dando lugar a um ser humano de sucesso. Coragem, irreverência, carisma e criatividade foram suas marcas.

Alex Sandro de Mattos

Como chefe, incorporou o espírito da empresa, cativando o público com seu carisma e bom humor. Seu legado será sua entrega, ao ser um legítimo sinônimo da Nintendo. Senhor Iwata, envio minhas enormes saudades diretamente para você!

Mario Toledo

O que Iwata deixou não foi apenas uma grande linha de produtos incríveis da Nintendo, mas sim uma mostra de perseverança e dedicação de um programador nato e um incrível líder, além de uma intensa paixão como fã de jogos eletrônicos.

Anna Gabriela Coelho

Além de ser um grande presidente, foi um companheiro para os jogadores por ser, antes de tudo, um apaixonado por games. Não há outra figura no universo dos videogames tão carismática e marcante quanto ele foi para aqueles que acompanham a Big N.

SHUFFLE AGORA É MOBILE

POKÉMON COMPANY LEVA O FENÔMENO DO 3DS PARA OS SMARTPHONES



Felipe Camarossi

Já não é nenhuma novidade que a Nintendo fez uma aliança estratégica com a DeNA para se lançar no mercado de celulares e tablets, tanto que o primeiro app a usar suas franquias estará rodando por aí já no final do ano. No entanto, faltou avisar a Pokémon Company, que roubou a cena.

Após fazer muito sucesso com um dos primeiros jogos Freemium do Nintendo 3DS – alcançando o número invejável de 4,5 milhões de downloads –, dispositivos com iOS ou Android terão sua própria versão de *Pokémon Shuffle*, que também está previsto para os próximos meses, mas é provável que saia antes do título mobile da Big N.

Como a primeira versão só usa a tela de baixo, ficou fácil adaptá-la para os smartphones e companhia, condensando tudo em uma única tela e dispondo todas as informações acessíveis ao toque. A mesma mecânica de captura de Pokémon ao associar peças foi mantida, e o software continuará gratuito com compras internas.

O que torna isso curioso é o fato de muita gente celebrar a novidade como uma façanha da casa de Mario, mas a Pokémon Company não



A versão para celulares manterá as mesmas mecânicas do portátil


é só da Big N, mas sim uma sociedade com os estúdios Game Freak e Creatures. Responsável por gerenciar a marca, tem seu próprio sistema de tomada de decisões. A maior prova disso é que os monstros desde 2011 estrelam apps oficiais.

O que a Nintendo pensa disso? O modelo que ela deseja adotar é diferente de tudo que já temos hoje, e isso incluiu não fazer ports de jogos de consoles. Contudo, títulos como *Pokémon Shuffle* são exatamente o que se



espera de algo para telefones.

Os nintendistas já estão mais do

que acostumados com o mundo mobile. Por isso, já havia passado a hora de a companhia abraçar tal ideia. A TPCi resolveu fazer isso antes, e, à sua maneira, já abocanhou seu pedaço do mercado. Se a tomada de dianteira da subsidiária vai influenciar na atuação da Big N no futuro, saberemos apenas após os próximos episódios dessa epopeia gamística. 



SOM NA CAIXA!

Cada vez mais Pikachu e amigos protagonizam apps, como *Camp Pokémon* e *Pokémon TCG Online*. Um dos mais recentes é *Pokémon Jukebox*, que permite aos usuários de Android adquirir e ouvir músicas da série. Quem tem iPhone e iPad já podia fazer isso via iTunes. Além disso, *Dance? Pokémon Band!* é um jogo rítmico que está temporariamente disponível no Japão. Os monstros também estão se saindo bem no mundo da música!



THE LEGEND OF XENOBLADE?

Já imaginou se *The Legend of Zelda* fosse produzido pela mesma equipe que elaborou *Xenoblade Chronicles*? Pois saiba que o interesse existe! Em uma entrevista, os responsáveis pela Monolith Soft afirmaram que adorariam trabalhar com o jogo, já que o último trabalho deles, *Xenoblade Chronicles X*, já foi lançado no Japão. "Estamos sempre disponíveis e amaríamos ajudar se nos contatasse", disse Tetsuya Takahashi, diretor da equipe. Experiente com a temática de mundos abertos, a produtora já apoiou o time de Eiji Aonuma na finalização de *Skyward Sword*. Será que o toque dos mestres aprimoraria ainda mais a nova aventura de Link para o Wii U?



A Monolith entende de mundo aberto...

SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

A NOVA FASE DOS eSPORTS

Me considero um entusiasta quando se trata de games. Jogo desde os cinco anos, tenho meus títulos e consoles favoritos, mas o que sempre mais me prendeu neste mundo foi a competitividade. Até mesmo na hora de terminar *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* acabava disputando com meus amigos para ver quem o finalizava mais rápido ou completava primeiro os famigerados 100%. A competição está no sangue de cada jogador, e por isso não é de se surpreender com o crescimento dos eSports e seus respectivos torneios.



A disputa acirrada é o que me move!

Nesta última E3, por exemplo, a Nintendo reviveu em toda a sua glória o Nintendo World Championships após 25 anos. O torneio precursor do gênero trouxe de tudo quanto é game, desde *Super Metroid*, um de meus prediletos de todos os tempos, a novidades mais recentes, como o hilário e desafiador *Super Mario Maker*. As disputas foram empolgantes, o que me prendeu durante o streaming do evento só para ver quem se consagraria campeão.

Isso é o coração dos eSports: a competição acirrada. Ninguém sabe quem vai ganhar, mas todos sabem que não há sorte ali. Há apenas concentração e preparação. Vence quem treinou mais, quem estudou melhor os adversários e quem não se desesperou na hora H. Tudo isso mostra que a ideia de um "campeonatinho de videogame" é ultrapassada, e tais eventos chegaram pra ficar.

A Nintendo já sacou isso e está investindo em torneios como o EVO 2015, abraçando o público competitivo de *Smash Bros*. Que tal você dar uma chance aos campeonatos?



A CORRIDA QUE NÃO ACONTECEU

Era para termos um *F-Zero* logo no lançamento do Wii U. Alex Ward, fundador da Criterion, confirmou que a Nintendo o procurou para conversar a respeito. O que impediu o nascimento do jogo foi o fato de que, em 2011, o estúdio já estava atarefado com o *Need For Speed: Most Wanted*. Será que ainda veremos o projeto ganhar vida nessa geração? Pelo menos temos *Captain Falcon's Twister Race*, atração do *Nintendo Land*.



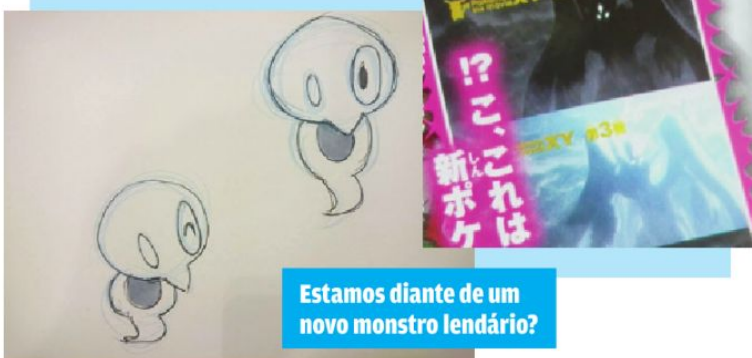
DRAGÕES OCIDENTAIS

Os remakes para Nintendo 3DS de *Dragon Quest VII* e *VIII* estão chegando a esse lado do globo, conforme revelado na Japan Expo, em Paris. O criador da franquia, Yuji Horii, deixou escapar durante o evento que os jogos serão localizados para francês, o que nos leva a crer que também teremos outras línguas europeias (por mera questão de lógica). Agora ficamos no aguardo para saber se as Américas também receberão o game!



NOVOS POKÉMON CHEGANDO?

O mais recente filme dos monstrinhos exibido no Japão trouxe uma surpresa, ou melhor, duas surpresas na cena após os créditos. De acordo com um membro do *Serebii*, um monstro inédito surge do meio de uma das letras O de *Pokémon*, é pequeno e tem um formato muito curioso. O segundo é colossal, com pulsantes hexágonos em seu corpo e tem um aspecto mais humano, e sua imagem já foi publicada na revista *Coro-Coro*. O primeiro, aliás, ganhou um retrato falado feito por um dos membros do famoso site sobre *Pokémon*. Seria o gigante a MegaEvolução de Zygarde?



Estamos diante de um novo monstro lendário?

A GALERA SÓ AUMENTA!

Com quatro personagens já lançados via DLC, o time que compõe os lutadores de *Smash* continua se expandindo e atingindo novos horizontes, e esse ritmo continuará assim por um bom tempo! Segundo Masahiro Sakurai, diversos outros rostos ainda se unirão ao elenco, e, a partir de agora, todos serão baseados na popularidade e no apelo dos fãs, algo que será apontado pelo *Fighters Ballot*, pesquisa que está ouvindo da galera quais personagens merecem uma chance.



BRASIL NO VGC

No Mundial de Pokémon sempre temos brasileiros competindo nas divisões de TCG. Felizmente, nesse ano não teremos apenas jogadores de Estampas Ilustradas, mas gamers também! Yan Sym e Gustavo Braz são os nomes que se classificaram para competir em Boston carregando a flâmula verde e amarela na divisão do VGC. Yan se qualificou por pontos através do ranking europeu, enquanto Gustavo atingiu uma das maiores pontuações da América Latina.



É TINTA!

Splatoon, que assustou até a Nintendo com seu bom desempenho, recebeu conteúdos gratuitos bem bacanas nos últimos tempos, como o modo *Tower Control* e o mapa *Moray Towers*, isso sem contar com o *Splatfest*. A próxima novidade, que chegou em 6 de agosto, inclui um novo modo para partidas privadas, permitindo jogar apenas com seus amigos! Além disso, um sistema para criação de comunidades para jogatinas também chega na atualização, junto de novas armas e músicas. Corra para atualizar e se divertir online!



SMASH DUPLO NA EVO 2015

O maior campeonato de jogos de luta do mundo recebeu dessa vez duas versões do crossover da Big N. *Melee*, que até hoje é aceito como uma das versões mais competitivas da franquia pelo seu ritmo frenético, reuniu 1.869 inscritos, batendo o recorde da categoria. *Smash* para Wii U estreou com força, contando com 1.926 jogadores. No final, Adam Armada Lindgren levou o caneco em *Melee* e Gonzalo ZeRo Barrios ganhou na modalidade do Wii U.



Quem vai superar as habilidades de ZeRo?

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 04/08 - *Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight* (3DS)
- 11/08 - *Garfield Kart* (3DS)
- 11/08 - *Senran Kagura 2: Deep Crimson* (3DS)
- 21/08 - *LBX: Little Battlers eXperience* (3DS)
- 30/08 - *Disney Infinity 3.0 Edition* (Wii U)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

Os jogos mais vendidos nas últimas semanas

- 1 - *Splatoon* (Wii U)
- 2 - *Rhythm Heaven: The Best+* (3DS)
- 3 - *Return to PopoloCrois: A Story of Seasons* (3DS)
- 4 - *Lego Jurassic World* (3DS)
- 5 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 6 - *Mario Kart 8* (Wii U)
- 7 - *Super Smash Bros.* (3DS)
- 8 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
- 9 - *Dragon Ball Z: Extreme Butouden* (3DS)
- 10 - *Lego Jurassic World* (Wii U)

Fonte: VGChartz.com

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS



Renato Almeida

UM ILUSTRE AMIGO

Por mais que não tenhamos acesso à ficha profissional do funcionários da Nintendo, todos eles parecem ter histórias incríveis como parte do currículo. Com quase 45 anos dedicados à empresa, Genyo Takeda é daqueles que podemos chamar de veterano.

Enquanto Shigeru Miyamoto ainda era um simples estudante, Takeda já criava *EVR Race*, um revolucionário arcade multiplayer de corrida de cavalos para até seis pessoas. Vale notar que o feito, ainda em 1975, fez dele o primeiro desenvolvedor da casa, como bem apontado por Satoru Iwata em uma das sessões do *Iwata Pergunta*. Mas talvez o maior feito do atual diretor responsável pela divisão de pesquisa e desenvolvimento de hardware da empresa tenha sido mesmo a criação do sistema de salvamento de progresso de jogos. O mecanismo estreou no primeiro *The Legend of Zelda*, finalmente acabando com as complicadas sequências de Passwords. Isso mudou para sempre a vida dos gamers.

Com fatos como esses, não há como não dar um voto de confiança para Takeda. Contratado por Gunpei Yokoi, seu pupilo volta à cena com um futuro aberto e cheio de possibilidades. Se no ano que vem grandes revoluções podem pintar para a Big N, nada melhor do que contar com um profissional marcado por grandes feitos – e que tinha a admiração do já eternizado Iwata.

Fato rápido: se você é um dos sortudos que hoje ostenta o amiibo de Little Mac, saiba que, no início dos anos 1980, Takeda liderou a equipe que deu ao mundo o jogo *Punch-Out!!*, onde as duas telas do arcade surpreenderam a todos ao trazer mais realismo às lutas de boxe.



Takeda é considerado o primeiro desenvolvedor de games da Big N



UM RETORNO TRIUNFAL

COM JOGADORES ANÔNIMOS E CELEBRIDADES, A REVITALIZAÇÃO DO NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS FOI UM DOS MAIORES ACERTOS DA BIG N NOS ÚLTIMOS ANOS



Hugo H. Pereira

Um corredor escuro é invadido por uma luz vindo do fundo do Nokia Theatre. Pessoas se esbarram e correm para garantir um lugar nas primeiras fileiras. *Gusty Garden*, tema de *Super Mario Galaxy*, embala algo tão épico prestes a acontecer. Meus olhos são automaticamente atraídos para o telão, que anuncia o renascer do Nintendo World Championships.

Para entender a emoção de estar lá é preciso ir para 1990, quando a Nintendo realizou um campeonato ao redor dos Estados Unidos para consagrar os melhores jogadores de NES em 29 cidades. Divididos por idades em três categorias, cada um dos finalistas ganhou um raríssimo cartucho, além de um troféu de Mario para os campeões.

Um dos pioneiros na divulgação do conceito de esportes eletrônicos, o NWC ficou na memória dos americanos e virou uma lenda ao redor do mundo. Sua volta, apesar das condições diferentes, não poderia deixar os nintendistas mais empolgados, inclusive quem assistiu à apresentação via Twitch no inesquecível 14 de junho.

ANSIOSOS ATÉ DEMAIS

Para não perder nada, o jovem Scott Pell chegou na porta do teatro às 3 da manhã. Ou seja, com 12 horas de antecedência, e pensar que só metade da capacidade, cerca de 7 mil assentos, foi ocupada. Ainda assim ele não era o primeiro, que lá estava desde às 20 horas

do dia anterior! O lado positivo é que os 50 primeiros ganharam ingressos para a E3.

Enquanto o pessoal aguardava para receber uma pulseira vermelha, quem apareceu lá caracterizado ou vestindo meramente um acessório de um personagem faturou uma pulseira branca, garantindo uma posição nas melhores fileiras.

QUE COMECEM OS JOGOS!

Já acomodado na segunda fila de assentos – a primeira era apenas para convidados –, vibrei com a galera enquanto o pessoal da Treehouse tinha dificuldades para completar um estágio de *Yoshi's Woolly World*. Mas a comoção geral tomou conta quando Shigesato Itoi anunciou o lançamento de *Earthbound Beginnings*. Tirando isso da reta, o descolado apresentador Kevin Pereira e seus colegas comentaristas iniciaram os trabalhos!

As regras eram simples: 16 participantes lutariam até ao desafio final após cinco rodadas. Oito foram selecionados em etapas organizadas naquele país em lojas da Best Buy e a outra metade eram Speedrunners e YouTubers famosos, como Arin Hanson, o Egoraptor, do *GameGrumps*. Os eliminados se enfrentariam nos



Underground Challenges, retornando para as partidas principais na semifinal.

Se *Splatoon* foi o primeiro jogo disputado, a primeira repescagem foi uma corrida pela dungeon inicial de *The Legend of Zelda* do Nintendinho. Com isso, havia um curioso padrão, no qual os títulos dos desafios principais eram recentes, ou sequer lançados ainda, enquanto os do Underground eram

SOPAPOS VERBAIS

Antes da semifinal de *Smash Bros.*, Regginator honrou a palavra e lutou contra Hungrybox, vice-campeão do Invitational. "Se vencer, estarei preparado para te dar um emprego", provocou o executivo antes do embate, que foi um tipo de "show do intervalo". "Sou um engenheiro, não preciso disso", revidou o lutador. "Para o presidente da Nintendo, você é péssimo no jogo", retrucou Hungry. "Comando uma empresa durante 16 horas por dia. Você treina 16 horas por dia...". Combinada ou não, a troca de "elogios" foi mais intensa do que o desafio, já que Reggie ficou com um saldo de -12 pontos no final.




testes de habilidade nostálgicos, com clássicos de duas ou três décadas atrás.

Seguido de *Mario Kart 8* e da última fase do Underground – um desafio de maior pontuação no *Balloon Fight* –, finalmente foi a vez da versão de *Smash* pro Wii U. Restava então ao Speedrunner Cosmo Wright e ao nintendista John Numbers enfrentarem estágios de *Mario Maker* criados para a ocasião. Ou melhor, *Super Mario Maker*.

Os dois jogaram três níveis de forma alternada e então de forma simultânea na última fase, que, como não poderia ser diferente, contou com Bowser e seus

dois canhões de *Bullet Bill*, que meteram menos medo no campeão Numbers.

Ambos foram premiados com New Nintendo 3DS assinados no palco por Shigeru Miyamoto, que não teve medo e distribuiu apertos de mãos para a plateia que se aglomerou aos seus pés. O evento foi intenso e cheio de energia, mostrando o melhor da antiga e da nova Nintendo. Se em 2014 tivemos o *Super Smash Bros. Invitational* e, em 2015, o Nintendo World Championships, em 2016 esperamos que essa trinca se forme com um torneio que marque tanto minha vida quanto nos últimos anos. 



Blast Ball?



NÚMEROS QUE IMPRESSIONAM

ACOSTUMADO A BATER RECORDES DE PONTUAÇÃO, JOHN NUMBERS SUOU FRIO AO VER METROID NO TORNEIO



Felipe Camarosi

John Goldberg, 23 anos, adotou o apelido Numbers quando entrou para o fórum *SmashBoards*. Porém, diferente de outros gamers, ele começou a despontar não como um lutador profissional, mas ao bater recordes. Você confere agora três perguntas que fizemos ao jovem. A entrevista inteira você lê na próxima edição.

Como foi fazer parte de um evento que não acontecia desde 1990?

Foi muito intenso. A pressão dos joga-

dores e do público era esmagadora. Além de tudo, foi interessante jogar com Jovenshire, do *Smosh Games*, além dos Speedrunners. Já havia assistido a partidas do Cosmo, mas nunca imaginei que o enfrentaria.

O que você achou da seleção dos desafios?

Splatoon, *Mario Kart 8* e *Smash* foram escolhas óbvias, pois são games do momento. Já *Blast Ball* e *Super Mario Maker* foram inesperados e divertidos,

aumentando a empolgação. Admito que tremi na cadeira quando vi o desafio de *Super Metroid*. Foi um alívio não ter caído naquela rodada, pois seria eliminado.

As fases de Super Mario Maker eram tão difíceis quanto pareciam?

Foram muito desafiadoras. Minha sorte foi estar habituado às físicas dos jogos da franquia, além de ter treinado com o *Impossible Pack*, o DLC de *New Super Mario Bros. 2*. Crescer jogando *Mario* foi fundamental na vitória!

PREPARANDO O FUTURO

A NINTENDO "ESCONDEU O JOGO" NA E3, MAS É POR UMA BOA CAUSA



Igor Andrade

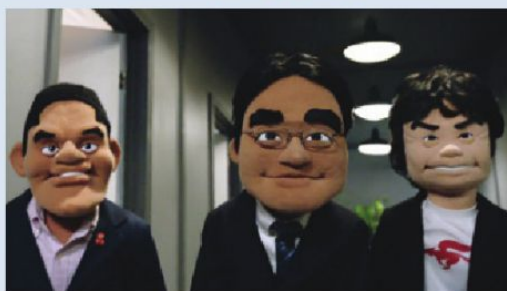
A pesar de ser vista como extremamente tradicionalista, ninguém pode dizer que a Nintendo tenha problemas com mudanças. É só olhar para o passado da companhia, que já teve como principal atividade a produção de baralhos, depois foram brinquedos e há quatro décadas seu forte são os videogames. Durante a E3, Reggie Fils-Aime frisou que as constantes transformações serão mais intensas nos próximos anos.

E não é para menos, já que, como constantemente falamos por essas páginas, logo receberemos os primeiros jogos da Big N feitos para celulares e tablets em parceria com a DeNA. O NX promete apresentar novas experiências para os jogadores, integrando as bases instaladas do Wii U e do Nintendo 3DS. Na outra ponta, há o QOL, projeto voltado para a área de saúde ainda pouco detalhado, e a flexibilização do licenciamento de suas franquias para diferentes fins.

Nenhum exemplo poderia ser melhor do que o amiibo de Donkey Kong. Ao virar sua base, se transforma em um guerreiro de *Skylanders SuperChargers*. É um pequeno passo para novas parcerias, mas tudo tem um começo. Se tal iniciativa foi da Activision, esperamos que a própria Big N corra atrás de outras tão interessantes. Aliás, já foram produzidos cerca de 15 milhões de amiibo, e a próxima onda da linha de *Super Smash Bros.* está prevista para setembro. Sim, prepare os bolsos, já que todos os



Os próximos passos da companhia vão envolver o NX e os jogos para celular. Pense nisso!



lutadores da franquia virarão bonecos.

O futuro parece brilhante, mas prejudicou o presente, ou melhor, a participação da empresa na feira. A estratégia foi focar nos títulos que estarão rodando nos consoles até os primeiros meses de 2016. Olhando friamente para a lista não há muito o que reclamar. São 20 títulos programados, que incluem franquias de peso como *Mario*, *Metroid*

e *Animal Crossing*. Ainda assim, é difícil argumentar quando games esperados não dão as caras. Aí, nem mesmo a participação dos bonecos de Reggina-tor, Miyamoto e Iwata confeccionados pelo estúdio dos Muppets no Nintendo Digital amoleceu os corações da galera.

A E3 é aquele momento em que as empresas mostram os dentes e qualquer teaser de uma novidade, mesmo

"QUEREMOS VOLTAR"

Batemos um papo com Michael Amortegui, gerente de marketing para a América latina da Nintendo of America, durante a E3. O assunto que marcou a entrevista, claro, foi a relação da Big N com o Brasil.

A Nintendo está passando por um momento de mudanças. Isso explica, por exemplo, porque apenas foram apresentados títulos que serão lançados nos próximos meses?

Estamos animados com esses anúncios sobre o futuro, mas estamos igualmente animados com os jogos como *Super Mario Maker* e *Star Fox Zero*. Queremos focar no que temos para agora.

No ano passado falamos a respeito de um console que a Nintendo estava produzindo para países emergentes. Esse projeto foi substituído pelo NX?

No momento não temos nada a anunciar sobre isso, mas noticiaremos assim que tivermos algo.

O que podemos esperar de *Metroid Prime: Federation Force*? Alguns fãs da Nintendo não gostaram do jogo...

Como é baseado no universo de *Metroid*, os fãs se sentirão familiarizados com o ambiente, e jogar online com seus amigos vai render muita diversão. Estamos animados com o game e vocês gostarão tanto quanto nós.

Star Fox Zero terá os elementos de Project Guard e Project Robot, que estiveram ano passado na E3 e nunca mais foram vistos?

O que posso dizer é que o novo *Star Fox* contará com suporte para até dois jogadores. Temos uma jogabilidade assimétrica, onde o ponto de vista no GamePad é o do cockpit da nave. Na TV é em terceira pessoa. Com cenas cinematográficas incríveis, será uma experiência única.

Pela primeira vez teremos amiibo que são Skylanders. A Activision pode assumir a produção dos bonecos?

Estamos surpresos com a recepção dos amiibo pelos nossos fãs, está fluindo melhor do que esperávamos. Temos plena ciência de que há uma dificuldade com nossos estoques, mas vamos superar o problema.

Em janeiro a Nintendo interrompeu suas ações no Brasil para buscar um novo modelo de negócios que se adaptasse ao nosso mercado. Vocês já têm esse modelo?

Ainda estamos avaliando todas as opções, porque realmente queremos voltar. Amamos o Brasil! Já estive lá diversas vezes e estamos ansiosos para anunciar uma solução e voltarmos a distribuir nossos produtos no país.



De acordo com Mike, a NoA ainda não encontrou uma solução para retomar as ações no Brasil

Os amiibo estão à venda em grandes lojas nacionais. O que você pode dizer sobre isso?

Não temos nenhuma conexão com a NC Games [que está importando e vendendo os amiibo]. Para isso, temos uma única distribuidora [a Juegos de Video Latinoamérica e a subsidiária Gaming do Brasil] para toda a América Latina.

Os brasileiros sonham com a versão brasileira da Nintendo eShop do Wii U. Esse sonho será realizado algum dia?

A questão da Nintendo eShop do Wii U é outra que estamos avaliando, mas não chegamos a nada conclusivo. Então não temos nada para anunciar no momento.

Sentimos muito a falta da Nintendo. O que você pode dizer para os fãs brasileiros?

Infelizmente não estamos atuando no Brasil, mas estamos trabalhando nisso.

que só seja lançada depois de dois ou três anos, causa um impacto tremendo. Pensando nisso, é claro que um simples trailer de *Zelda* de Wii U, por exemplo, acalmaria nossos ânimos. No entanto, é legal observar a coisa de um ângulo diferente.

A Nintendo se arriscou e levou uma botinada da crítica. Ainda assim, ficou claro que, se o futuro não foi mostrado, é porque não chegou a hora. E digo mais: é claro que a Big N tem grandes títulos bombásticos

escondidos longe da nossa visão. No entanto, tudo o que surgir agora deverá ter algum tipo de relação com o NX ou com os apps. A melhor coisa a se fazer

agora é relaxar e curtir os próximos lançamentos da Nintendo e de outras produtoras, algo que você acompanha com detalhes nas próximas páginas. **NW**



SUPER MARIO MAKER

FAÇA OS ESTÁGIOS MAIS INSANOS E TENDE CONCLUIR OS DESAFIOS PROPOSTOS PELA COMUNIDADE



Hugo H. Pereira



Igor Andrade

Lá se vão três décadas desde que Mario deu o primeiro pisão na cabeça de Goomba no World 1-1 de *Super Mario Bros.* Desde então o encanador encarou as mais diferentes aventuras nos mais diferentes universos, criados pelas mentes mais inventivas que já conhecemos.

Eis então o momento de quebrar a parede, colocando os jogadores no lugar dos desenvolvedores. Com *Super Mario Maker* é assim: pegue o GamePad, crie um arquivo, escolha um ambiente, como Overworld, Ghost House e Castle, e faça o que der na telha com os itens e personagens à disposição. Fase montada, teste e veja se ela é jogável. Se sim, compartilhe-a com outros nintendistas.

Como a Nintendo fez questão de deixar claro em vídeos e na demo apresentada na E3, praticamente tudo é permitido, como reunir dezenas de Lakitu furiosos em um estágio. A exceção fica por conta de um alguns power-ups, como a Cape Feather, que só será usada nas criações com elementos de *Super Mario World*, e a Super Leaf, que só será usada nas criações com elementos de *Super Mario Bros. 3*.



Além desses dois jogos, o catálogo de menu de customização conta com itens de *New Super Mario Bros. U* e *Super Mario Bros.* Na dúvida, alterne entre o visual dos quatro títulos de plataforma 2D para ver qual se encaixa nas suas ideias. É importante deixar claro que tudo o que for produzido dentro de uma fase seguirá o padrão gráfico de apenas um tema. Ou seja, de um título. Na falta de criatividade, inspire-se no livro que reúne ideias dos produtores que virá com o game.

QUANTO MAIS DÍFICIL...

Quem já se divertiu com o editor de fases da franquia *Mario vs. Donkey Kong* sabe o que o melhor desse tipo de recurso é quebrar a cuca desenvolvendo os desafios mais insanos. E foi essa mensagem que a Big N quis passar ao apresentar o jogo na edição do ano passado da E3. No entanto dessa



vez a estratégia foi diferente – e aparentemente atraiu mais atenção dos jornalistas e dos fãs.

Mario Maker não é simplesmente um game que permite que você crie fases. É um game que permite que você teste suas habilidades. Caso você não tenha paciência para construir, baixe via internet as invenções dos usuários ou então encare as dezenas de fases prontas que virão com o título, incluindo as quatro preparadas pela Treehouse para o desafio final de Nintendo World Championships. Que tal superar John Num-



Plataforma:
Wii U
Produtora:
Nintendo
Lançamento:
2015

GRAVANDO!

A Nintendo está reunindo vídeos feitos por fãs para celebrar os 30 de *Super Mario Bros.* Para fazer o seu, siga algumas regras, como não ser maior do que três minutos, que não seja ofensivo e não use conteúdo intelectual como trechos de filmes ou programas de TV. Depois de fazer o clipe, publique no YouTube e o registre na aba Let's Play Super Mario em supermario.nintendo.com. Está liberado usar as músicas da franquia e artes dos personagens. Aliás, não deixe de baixar nesse site os clássicos efeitos sonoros criados por Koji Kondo.



MARIO TENNIS ULTRA SMASH

A Camelot promete duas grandes alterações na jogabilidade, como o Jumpshot, que fará com que você devolva o saque com mais precisão, além dos cogumelos que andam pela quadra, aumentando de tamanho quem tocar nele. No teste deu para ver que o recurso é apêlão, mas se encaixa na franquia. Previsto para o final de 2015, o visual dos rebotes vem de *Mario Tennis Open* e dá para jogar partidas em dupla ou solo. O único porém é que *Ultra Smash* não terá suporte para os sensores de movimento. Mesmo no Wii Remote a ação ficará por conta dos botões.



bers, campeão do torneio? Você pode fazer o download e salvar até 120 levels da comunidade, enquanto compartilha até dez de suas criações. O número sobe assim que seus trabalhos forem recomendados pela galera. O bacana é que tais fases também serão editáveis.

SUPER MARIO CROSSOVER

Além das customizações, *Super Mario Maker* conta com diferentes opções de controle e de protagonistas. Há suporte para Wii Remote, Wii Classic Control-



ler e Wii U Pro Controller e 99 personagens convidados, incluindo Link, que estava jogável na feira. Com visual retrô, foi engraçado vê-lo pulando de frente, além de comandá-lo aproveitando as habilidades tradicionais do bigodudo.

Substituindo Mario quando você tocar em um Mystery Mushroom, há duas opções para desbloquear as Skins, que podem ser variações de uma pessoa, como o Mario magrinho. Ou você usa o amiibo

MARIO & LUIGI: PAPER JAM

Séries colidindo são sempre garantia de diversão, mas e quando a colisão envolve duas franquias de um mesmo universo? Desastrado como sempre, Luigi derruba um livro contendo o mundo de *Paper Mario*, liberando assim seus personagens.

Enquanto os Bowser brigam entre si para ver quem é o verdadeiro rei dos Koopa, controle Mario, Luigi e Paper Mario simultaneamente enquanto enfrenta inimigos bi e tridimensionais. Os encañadores possuem seus ataques em dupla, mas o bigodudo de papel traz novas mecânicas, incluindo ataques em trio, cards que causam efeitos especiais, cópias de si mesmo e bloqueio de ataques inimigos, em vez de escapar ou contra-atacar.

Algo pouco explorado mas que é muito interessante é o fato de ser o primeiro *Mario & Luigi* que realmente se passará pelo Reino do Cogumelo, ainda que com elementos da contra-parte de papel. Fique de olho nas batalhas com papercrafts gigantes – um misto de sumô com jogo rítmico. Com o bom humor inerente às duas séries e as histórias que ambas sabem muito bem contar, será um excelente título para o 3DS no começo de 2016!



do personagem ou enfrente o modo 100 Mario Challenge. A Big N vai lançar junto do título duas versões (Classic e Modern) de uma figura interativa de você sabe quem. Elas liberam o Big Mushroom, deixando o herói gigante! [NW](http://nintendo.com)



Aqui pode (quase) tudo!

STAR FOX ZERO

AS NAVES AIRWING VOLTAM A CRUZAR OS CÉUS
PRONTAS PARA EXPLORAR NOVOS HORIZONTES



José Carlos Alves

Não é um remake, não é uma continuação. *Star Fox Zero* é um novo voo rasante pelos planetas do Sistema Lylat. É a versão definitiva daquele sonho que se formou na mente do então jovem Shigeru Miyamoto enquanto visitava os arcos de Fushimi Inari, templo de Quioto protegido por estátuas de raposas.

Convicto na missão de encontrar diferentes formas de jogabilidade para o GamePad, o designer e sua equipe tiraram da gaveta um protótipo feito então para o Wii e o adaptaram para o Wii U. Aliando a tela do controle com a da TV, eles se viram diante de uma ótima oportunidade para retomar o projeto.

No decorrer do desenvolvimento, o diretor Yugo Hayashi viu que o projeto se arrastaria se não houvesse ajuda externa. Pediram então uma força para a Platinum Games, o que fez com Yusuke Kishimoto, que dirigiu *Bayonetta 2*, também assinasse a co-direção da nova aventura.

Desde as poucas imagens divulgadas na E3 de 2014, já era tão claro como um céu de brigadeiro que havia uma sensação de retorno ao passado, mas era bem mais do que isso. *Zero*, apesar de o título dar a ideia de que é um prequel, com acontecimentos anteriores ao game de 1993, é uma versão alternativa de fatos já conhecidos.

São os mesmo lugares, mas com



tramas diferentes. Todo o pano de fundo de *Star Fox* e *Star Fox 64* está lá, além daquilo que deveria estar em *Star Fox 2*, título do SNES cancelado quando já estava praticamente pronto. Os cenários, personagens e inimigos também vêm dos primeiros títulos.

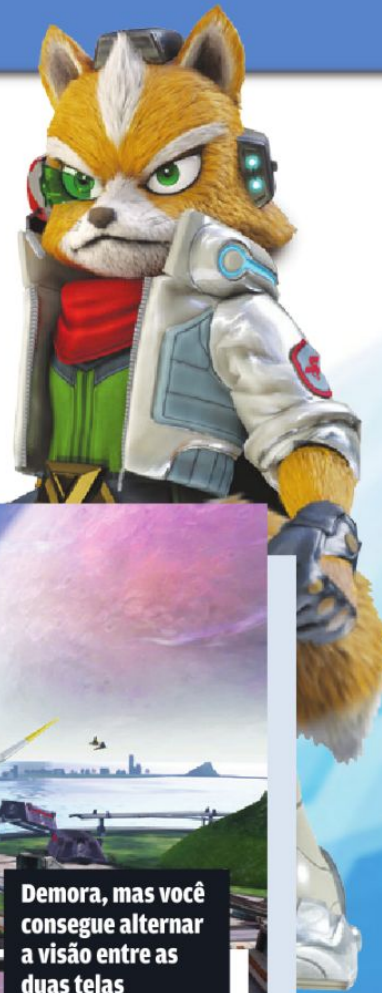
O fator replay nunca foi levado tanto em consideração. A graça aqui não será tomar rotas alternativas a partir de Corneria. O modo campanha será linear e os planetas serão revistados, usando diferentes veículos, durante as novas missões.

PILOTANDO O GAMEPAD

Assim como *Splatoon* fez um uso excepcional do controle do Wii U e *Super Mario Maker* também promete fazer, *Star Fox Zero* é outro que o exige para

termos a experiência completa. Cabendo à tela da televisão mostrar o ângulo de câmera que costumamos ver na franquia, na tela que ficará entre suas mãos estará sua visão do cockpit. Atire então com o ZR. Ignorá-la será um erro, pois ela é a mira do jogo. Dessa vez os direcionais analógicos L e R moverão os eixos de movimento do veículo pilotado.

Há um estranhamento inicial. Afinal, em muitos momentos precisamos olhar para as duas ao mesmo tempo. É incômodo, mas, como dizem, a prática leva à perfeição. Durante nosso teste



DE THUNDERBIRDS A TRANSFORMERS

Assim como no seriado de marionete inglês dos anos 1960, que mostrava a família Tracy salvando o mundo pilotando veículos terrestres, aquáticos e aéreos, Miyamoto nos anos 1990 queria fazer um jogo com jeitão cinematográfico que narrasse a saga de um grupo de heróis. Para representar a melhor personalidade de cada um, a melhor escolha foi usar animais como protagonistas, que dividiriam a cena com máquinas igualmente incríveis.

Em *Zero* elas passaram por uma profunda atualização, algo com o qual os capangas de Andross deveriam se preocupar. As flexíveis asas da Arwing não apenas mais se movem para assumir o modo All-Range, liberando-a para percorrer 360º de uma área, mas agora se alteram para que a nave assuma a forma de um bípede. Você pode chamar de galinha, mas os produtores preferem que as comparações de visual sejam feitas com dinossauros. O modo Walker será indispensável em certos trechos do jogo, como ao entrar em uma base inimiga.

Além de planar, o Landmaster agora voa. Calma, não é algo como a Arwing, é mais lento do que a nave, mantendo suas características de controle. Isso evita aquelas quedas bruscas quando não conseguimos chegar a um ponto desejado com o tanque.

E a Great Fox terá que reservar um espaço para o Gyrowing. Esse tipo de drone tem uma dirigibilidade mais precisa, tornando possível alcançar pontos mais específicos do cenário. Seu uso lembra muito a exploração de *Star Fox: Assault*. Direct-i, robô que tem a cara do R.O.B, será guiado pelo GamePad.



na E3 foram liberados três estágios. No treinamento, no qual Peppy Hare ensina os macetes, descobri que não farei o Barrel Roll com os gatilhos, mas com um toque duplo no direcional.

Corneria começa exatamente como nos lembramos, mas logo toma novos ares, nos surpreendendo com sua beleza e estimulando a desbravá-la, apesar de os gráficos terem dividido opiniões dos jornalistas especializados. O chefe surge após você destruir robôs aracnídeos, salvando o QG de General Pepper. Pode ser derrotado de duas formas, e em uma delas dá para testar o Walker. E sim, ele é bem útil, mesmo quando é opcional. Já Sector 3 damos de cara com o traidor Pigma Dengar. Em um campo mais aberto, com mais liberdade de movimentação, levei a Arwing ao limite.

Zero deve receber algumas melhorias

até seu lançamento. Em entrevistas, a equipe já adiantou que não terá DLCs e que os amiibo de Fox e Falco liberarão certos bônus. Infelizmente não terá multiplayer online, uma escolha de Miyamoto, que preferiu que os esforços fossem mantidos na criação de um eficiente single player. No entanto, haverá multiplayer local cooperativo. Fora do convencional, uma pessoa controla o veículo com o Wii Remote e o Nunchuk

e o outro fica com a mira no GamePad, o que ajudará aqueles que enfrentarem dificuldades com a jogabilidade.

Com isso, o designer que curti *Thunderbirds* na infância quer atrair novos fãs para a franquia, mas isso não significa que *Star Fox Zero* será mais fácil do que os antecessores. Comprovaremos isso quando Fox, Falco, Slippy e Peppy assumirem seus postos para mais um ato de heroísmo. **NW**



THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

SEM SINCRONIA, OS TRÊS LINK NÃO SAIRÃO ILESOS DESSA AVENTURA!



Danilo Passos

A pesar das mágoas por não termos mais informações sobre o novo *Zelda* para Wii U, Link terá mais uma missão no Nintendo 3DS. Para dar conta do trabalho, ele até se dividiu em três. Inspirado na jogabilidade dos jogos da linha *Four Swords* e utilizando o motor gráfico de *A Link Between Worlds*, *Tri Force Heroes* traz de volta o multiplayer cooperativo à série.

Com isso, você e mais duas pessoas enfrentarão online ou localmente hordas de inimigos e quebrarão a cabeça para se safar nas dungeons. Mas não pense que será fácil, pois todos compartilham a mesma energia de vida.

A ausência de comunicação via voz tornará a experiência um pouco frustrante para os menos familiarizados.



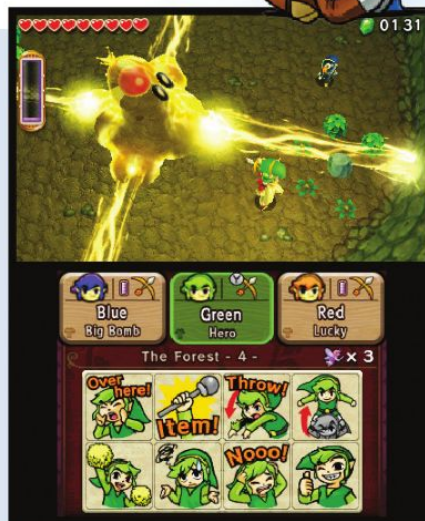
Plataforma: 3DS
 Produtora: Nintendo
 Lançamento: 2015

Para contornar isso, a tela inferior do portátil terá mensagens instrutivas ou para parabenizar o time. Ainda assim, durante o hands-on foi necessário bater um papo entre os colegas jornalistas para que entrássemos em sincronia.

No começo de cada desafio, cada jogador escolhe uma roupa que define sua especialidade. O vestido de Zelda, por exemplo, faz com que corações apareçam com mais frequência. Já a Big Bomb Outfit aumenta o dano dos seus explosivos. Porém, a grande sacada é o

HYRULE WARRIORS AGORA É LEGENDS

Não sabemos como o portátil vai aguentar tanta ação e pancadaria, mas o 3DS ganhará em 2016 um port do crossover da Koei Tecmo. A versão terá os personagens do DLCs já lançados pro Wii U, além de um novo capítulo baseado em *The Wind Waker* que servirá como epílogo. Os amiibo, aliás, serão compatíveis, e a jogabilidade contará com um novo recurso: usando a Stylus, você assume um dos diferentes guerreiros que estiver no campo de batalha. Tetra e King of Hyrule já estão confirmados, mas são esperados novas armas e guerreiros, que serão transferíveis para a versão do console de mesa. Enquanto isso, ficamos aqui pensando no mistério da ocarina dourada que a pirata encontrará na trama.



Totem, mecânica que empilha os heróis e o personagem no topo usa e atira itens para alcançar inimigos ou interruptores cruciais para avançar na trama.

Pensando em quem gosta de se divertir sozinho, no single player dá para alugar dois bonecos de Link que serão controlados pela CPU, e você altera entre eles a qualquer momento para solucionar as quests. Já para aqueles que são mais competitivos, no modo Coliseum os jogadores se enfrentam para ver quem possui as melhores habilidades zeldísticas.

Agora os seguidores do Herói do Tempo compartilharão horas de entretenimento com seus 3DS como fazem os donos de títulos multiplayer como *Smash*, *Pokémon* e *Mario Kart 7*. Preparem-se, pois as próximas edições do Zelda Day serão bem diferentes. **NW**

METROID PRIME: FEDERATION FORCE

SAMUS NÃO SERÁ PROTAGONISTA, MAS JOGO TERÁ PAPEL PRIMORDIAL NA FRANQUIA DA CAÇADORA

 José Carlos Alver

Ninguém poderia dizer que o anúncio de mais um capítulo na saga de Samus na E3 seria uma verdadeira surpresa, pois há um bom tempo esperamos por isso. E até mesmo um título sobre a Galactic Federation não seria algo tão estranho. A ideia já estava no imaginário de alguns, como eu mesmo escrevi na apresentação dos colaboradores na **NW187**.


Os eventos da Federation Force mostrarão as missões dos soldados da organização que aconteceram durante a trilogia Prime, em locais e jogabilidade igualmente conhecidos. Pelo que vimos até agora, visitaremos com mais três amigos uma ambientação que lembra muito Phendrana Drifts, de Tallon IV. As armaduras usadas lembram a Power Suit, assim como a visão em primeira pessoa será familiar para os fãs da caçadora de recompensas, que fará parte de certas passagens da trama.

A aventura expande o horizonte da série e deve amarrar certas tramas, uma vez que o jogo para Nintendo 3DS, além de *Prime 3: Corruption*, também tem ligações com *Prime: Hunters*. Pelo menos esse é o desejo do produtor Kenji Tanabe. Isso significa que, apesar de muitos dos elementos tradicionais estarem presentes, como a exploração, a ação será o carro-chefe. Sentiremos saudades de escanear tudo pela frente.

O visual também difere de tudo o que já foi feito. É cartunesco e os personagens são menores (e mais cabeçudos) que o normal, mas essa sacada costuma dar certo em títulos portáteis. O modo campanha será cooperativo, seja online, local ou até mesmo single player, com a ajuda da Inteligência Artificial. Parece muito diferente de *Metroid*, mas logo percebemos que é apenas uma interpretação de um outro ângulo.

Infelizmente, a Nintendo não soube apresentar bem essa novidade na feira, o que deixou os fãs receosos. Para agravar a situação, ficou a sensação no ar de que se trata de um spin-off e não de um game canônico. Algumas dúvidas cairiam por terra se pudéssemos testar o modo campanha, mas no estande da Big N só havia a demo de *Blast Ball*.

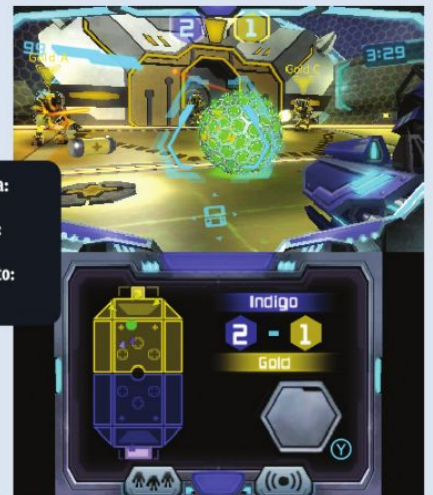
Nada maçante, o tutorial em forma de minigame é uma partida de futebol na qual duas equipes, Indigo e Gold, com três membros cada, devem levar a bola ao gol adversário. Tudo acontece na base de disparos de canhões. Atinja os adversários e tire-os do campo por instantes.

Vamos torcer para que *Federation Force* surpreenda os críticos. Tanabe garantiu em entrevistas que o resultado vai agradar. Responsável pela saga Prime, ele tem crédito suficiente para acreditarmos nisso. 



TROPA DE ELITE

Patrulheiros de elite da Galactic Federation, os Federation Marines foram apresentados em *Prime 2: Echoes*, no qual têm relação direta com a trama. Criados para inibir os avanços dos Space Pirates, durante um desses confrontos os combatentes acabaram pousando em Aether. O sinal de alerta então foi disparado, o que levou Samus a explorar o planeta ameaçado pelas criaturas Ing.



Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo
Lançamento:
2016

HAPPY HOME DESIGNER & amiibo FESTIVAL



 Igor Andrade

As coisas estão indo muito bem em Nook's Homes, tanto que Tom Nook precisou da ajuda de um(a) novo(a) engenheiro(a) que é também decorador(a) e arquiteto(a). Imagina quem é o(a) novo(a) colaborador(a) da imobiliária? Você, claro! *Happy Home Designer* já havia sido anunciado, mas na E3 os detalhes do sistema de customização vieram à tona.

No spin-off para Nintendo 3DS você não é o prefeito, mas é quem recepciona os novos moradores. Eles chegam no pedaço graças aos amiibo cards, que serão vendidos de forma sortida em pacotes com seis cartões. Ajudar seus concidadãos (que palavra garbosa!) significa escolher um terreno no continente ou em ilhas para construir uma humilde residência, além de mobiliá-la de acordo com os gostos e estilos do novo amigo. Isso também poderá ser feito em outros espaços públicos, como escolas e restaurantes, e em áreas externas.

Para facilitar o trabalho, o menu de edição será acessado facilmente na tela de toque. Em vez de testar item por item, você visualiza as opções antes de fazer a escolha. Empurrar os objetos também ficou mais ágil. Você move apenas um ou todos usando a Stylus.

Seus clientes ficarão tão satisfeitos que te darão uma forcinha em *amiibo Festival*. Sim, é um game de tabulei-

ro, mas não é uma cópia de você sabe quem. Como se fosse o Jogo da Vida, lance o dado e, em cada casa, há uma história de sorte ou de azar. Aí ou você ganha ou perde Bells ou notas musicais, que representam dinheiro e felicidade.

Os amiibo cards também fazem parte do jogo do Wii U e ligam os dois títulos, já que os personagens liberados e seus lares criados em *Happy Home Designer* serão transferíveis. Eles podem influenciar a jogatina, alterando o que acontece no seu caminho. Ainda assim, não servem como protagonistas. Aí será obrigatório ter um dos oito bonecos interativos da linha de *Animal Crossing*.

Como acontece nos games canônicos, personagens famosos darão as caras. Tais interações vão turbinar suas jogadas, principalmente quando te propuserem alguns desafios. Redd, em um minigame, dará cartas que equivalem a dados extras. Isso sim já vimos em *Mario Party*. Cada turno representará um dia do mês, e em certas datas teremos torneios de pesca e de caça de insetos. Mal posso esperar pelo tabuleiro de dezembro. Ah, o Natal...



Plataforma:
Wii U
Produtora:
Nintendo
Lançamento:
2015



Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo
Lançamento:
25 de setembro

Diante do sucesso de *New Leaf*, a Big N elevou a série para os patamares dos seus grandes ícones (Mario, Link, Samus). Aliás, a turma de Villager tem muito potencial para expandir. **NW**



LÊ E ESCREVE

No mesmo dia de lançamento de *HHR* a Big B colocará à venda a base leitora de NFC para os 3DS que não sejam o New. Custará 20 dólares.

FATES E GENEI IBUN ROKU #FE

FIRE EMBLEM SE DIVIDE NO 3DS E SE REPAGINA NO Wii U



Felipe Camarossi



Felipe Saller



Controlando seu próprio destino, *Fates*, o mais recente título de *Fire Emblem*, também terá por aqui duas versões. Cada uma terá uma trama única, mas ambas dividem o mesmo universo. Aliás, representam os lados de uma guerra prestes a começar.

Você é o príncipe ou princesa da pacífica Hoshido (que tem traços da cultura oriental). Contudo, foi criado pela família real da beligerante Nohr (que tem traços da cultura ocidental). Sabendo disso, escolha entre *Birthright*, assumindo então o reino onde nasceu, ou tente a sorte liderando o exército do povo que o adotou em *Conquest*. Esse caminho, aliás, será mais tortuoso.

Na E3 foram abordados detalhes sobre as batalhas, sobre o momento no qual você decide seu lado na disputa e o primeiro embate de cada lado do conflito. O destaque ficou por conta do My Castle, que permitirá customizar seu quartel-general, além de participar de lutas contra times recebidos via StreetPass.

Mecânicas importantes foram mostradas, como as lutas em dupla. A participação do segundo personagem nos ataques não é mais aleatória. A funcionalidade também se estendeu aos inimigos, ampliando o fator tático. Seu protagonista consegue se transformar em dragão na hora da ação e altera o campo da disputa graças a uma

habilidade especial.

Conferindo todo o conteúdo, tivemos certeza de que *Fire Emblem Fates* possui grandes chances de trazer a experiência tática e narrativa mais profunda da série em 2016.

No começo de 2013, a Atlus e a Intelligent Systems, parceira da Nintendo, anunciaram um crossover das suas franquias de maior peso: *Shin Megami Tensei* e *Fire Emblem*. Foi prometido para o Wii U, mas acabou se perdendo no esquecimento por dois anos, ofuscado por outros projetos dos estúdios, até que *Genei Ibun Roku #FE* agora enfim chega à luz.

Em tradução livre, o título não definitivo é algo como *Bizarras Histórias das Miragens #FE*. Por incrível que pareça, isso diz muito sobre o game. Ambientado no Japão atual, uma sociedade com fortes vínculos com a musicalidade e a arte, é protagonizado por verdadeiros ídolos.

A situação muda de figura quando surgem entidades apelidadas de Miragens, todas inspiradas no universo

de *Fire Emblem*. Chrom, aliás, será uma delas. Com algumas boas e outras nem tanto, os personagens devem usar suas habilidades para salvar o país de uma iminente catástrofe.

Sentimos a herança da franquia da Big N no design dos personagens, totalmente reimaginados para a nova aventura, e de *Shin Megami* nos combates, com menus que já são conhecidos pelos fãs, mas é impossível não ver que algo totalmente novo está em gestação. Espere por grandes coisas dessa aventura colorida e intensa!

de *Fire Emblem*. Chrom, aliás, será uma delas. Com algumas boas e outras nem tanto, os personagens devem usar suas habilidades para salvar o país de uma iminente catástrofe. Sentimos a herança da franquia da Big N no design dos personagens, totalmente reimaginados para a nova aventura, e de *Shin Megami* nos combates, com menus que já são conhecidos pelos fãs, mas é impossível não ver que algo totalmente novo está em gestação. Espere por grandes coisas dessa aventura colorida e intensa!



Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo,
Intelligent Systems
Lançamento:
2016



Plataforma:
Wii U
Produtora:
Atlus,
Intelligent Systems
Lançamento:
2016

FALTA POUCO PRA JOGAR!

PARE E REPARE NOS TÍTULOS DE PESO QUE A BIG N RESERVA PARA OS PRÓXIMOS MESES



Igor Andrade

Sim, a Nintendo está escondendo o que está preparando para o futuro e há uma boa razão para isso. Ainda assim não há motivos para pânico. Além daquilo que você leu nas páginas anteriores, dê uma olhada nos outros títulos que ela trará para as Américas até o segundo semestre de 2016. Estaremos entretidos até que *Zelda* pro Wii U dê as caras.

YO-KAI WATCH

Na edição 189, quando tratamos pela primeira vez do fenômeno *Yo-kai Watch*, a Level-5 já havia expressado o desejo de trazer a série para cá.

Dito e feito, a Nintendo, que já localiza outros games da produtora, como a franquia *Professor Layton*, também cuidará da saga de Amano Keita, que aqui virou Nathan Adams.

O garoto enfrenta fantasmas que estão influenciando o comportamento de pessoas. Para isso ele conta com a ajuda de espectros que mudaram para o lado do bem.

Na E3 testei o sistema de combate 3x3, que é bem diferente de *Pokémon*, principal referência nas comparações. A pedido de alguém que, por exemplo, estiver com preguiça ou raiva, o estudante explora um bairro na procura dos monstros. Assim que o encontra, graças a uma ferramenta de rastreamento acionada pela Stylus, o ser aparece e começa o embate.

Seus *Yo-kai* ficam em um disco rodeado por quatro funções. *Soultimate* carrega o ataque, enquanto *Purify* remove status negativos. Ao girá-lo para escolher quem vai agir, passe a caneta em um desenho na tela de toque para liberar o golpe. *Yo-kai Watch* vai agradar em cheio quem curte anime, principalmente aqueles que dosam com sabedoria momentos de ação com humor. Aqui o objetivo não é ser um grande caçador de fantasmas, apesar de o RPG te incentivar a coletar todos os tipos. O divertido é encarar a forma como os problemas reais da sociedade foram personificados em monstros.



Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo, Level-5
Lançamento:
2015



Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo, Level-5
Lançamento:
21 de agosto

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

Baseado em um anime, você joga como Van Yamano, um garoto que customiza robôs que cabem na palma da sua mão. Em *LBX* você tem à disposição mais de 4 mil peças para montar seu guerreiro e então batalhar no modo história ou no multiplayer com mais cinco amigos via conexão local.

MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES

No próximo ano as turmas do encanador e do ouriço desembarcam na Cidade Maravilhosa para celebrar os Jogos Olímpicos. Mesmo que você não curta jogos de esporte, fique de olho, já que Nintendo e Sega prometem colocar um tempero brasuca no título, com destaque para o futebol. Tanto que a imagem que simboliza este *Mario & Sonic* tem as mascotes dividindo uma pelota. Rúgbi, que não fazia parte das Olimpíadas desde 1924, será uma modalidade exclusiva do Wii U. Já o golfe, que retorna depois de 112 anos, será exclusivo do 3DS.

Plataforma:
3DS e Wii U
Produtora:
Nintendo, Sega
Lançamento:
2016



CHIBI-ROBO! ZIP LASH

Acostumado a explorar cenários em 3D, o robozinho está de volta ao portátil no bom e velho desafio de plataforma. Atirando o fio da tomada em blocos para coletar moedas e para eliminar inimigos, o jogo flui bem, dando apenas um pouco de trabalho quando o cabo deve ser atirado no ângulo exato entre paredes e plataformas. Se o cartucho estiver rodando no New 3DS, encoste no console o amiibo de Chibi para que o personagem fique dourado. Além da troca de cor ele fica mais poderoso.

Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo
Lançamento:
9 de outubro



BRAVELY SECOND: END LAYER

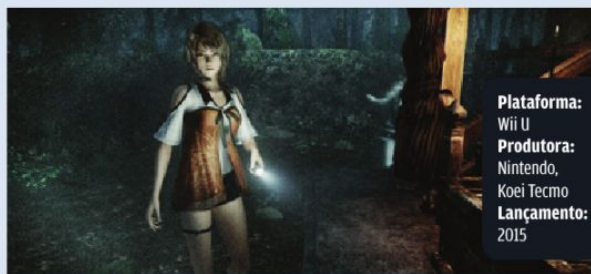
Depois dos acontecimentos de *Bravelly Default*, Agnès Oblige é sequestrada e apenas Yew, um cavaleiro, poderá resgatar a protetora do cristal do vento. Caberá então a você controlar o guerreiro. O RPG terá novas classes de personagens e estratégias mais flexíveis de batalha, além de manter o sistema tático que deu nome à franquia.

Plataforma:
3DS
Produtora:
Nintendo,
Square Enix
Lançamento:
2016



FATAL FRAME: MAIDEN OF BLACK WATER

Tente descobrir por meio de três tramas interligadas o que está por trás de uma série de mortes que aconteceram em um destino turístico amaldiçoado. Carregando a clássica Camera Obscura, acionada pela tela do GamePad, identifique e lute contra almas ao explorar um santuário, uma pousada em ruínas e um lago, todos ligados por uma correnteza de água envenenada que leva ao Monte Hikami.



Plataforma:
Wii U
Produtora:
Nintendo,
Koei Tecmo
Lançamento:
2015

XENOBLADE CHRONICLES X

Finalmente um dos títulos mais esperados do Wii U tem uma data para chegar aqui. Revitalizando mecânicas de combate de *Xenoblade* de Wii, como as Arts, em *Chronicles X* controlamos os mech gigantes Skell em meio a um mundo aberto, que está sob o ataque de criaturas alienígenas. Customizando seu personagem e armas, participe de missões via online, incluindo os momentos de chefões.



Plataforma:
Wii U
Produtora:
Nintendo,
Monolith
Lançamento:
4 de dezembro

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Não houve tantas mudanças na jogabilidade desde que o jogo foi visto ano passado na E3. Aliás, *Woolly World* já foi lançado no Japão e na Europa. Irritado, Kamek transformou os amigos do dinossauro em bonecos. Aqueles que sobraram então se juntam para quebrar o encanto. Mesmo jogando sozinho você pode dividir a ação com outro personagem. Para isso, tenha um dos três amiibo exclusivos da aventura. O título terá suporte para bonecos de outras séries de amiibo, como *Smash*, *Splatoon* e *Super Mario*. Eles liberam skins para os dinossauros. Se a jogatina estiver complicada, alterne para o Mellow Mode. Você continua no mesmo estágio, mas ganha asas, facilitando sua vida. Além disso, o protagonista volta a assumir temporariamente o formato de veículos.

Plataforma:
Wii U
Produtora:
Nintendo,
Good-Feel
Lançamento:
16 de outubro



LEGO DIMENSIONS

BATMAN, GANDALF E MEGA ESTILO QUEBRAM AS BARREIRAS NO CROSSOVER DOS TIJOLINHOS DE PLÁSTICO



Plataforma:
Wii U
Produtora:
Warner Games
Lançamento:
27 de setembro



Hugo H. Pereira



Igor Andrade

Desde que a Activision inaugurou com *Skylanders* em 2011 a moda dos Toys to Life, brinquedos que interagem e ganham vida nos videogames, o modelo só recebe novos adeptos. A Disney Interactive lançou *Disney Infinity*, que a cada edição tira proveito das demais marcas adquiridas pela gigante do entretenimento, e a Nintendo trouxe os amiibo, para tirar proveito dos seus diversos jogos. Por isso, era simplesmente uma questão de tempo para que a criativa Lego entrasse nessa brincadeira séria.

Partindo do conceito do filme *Uma Aventura Lego*, onde há o choque de diferentes mundos, em *Dimensions* personagens de franquias próprias ou licenciadas se veem reunidos em um multiverso cobiçado por Lord Vortech. Obcecado pelos Foundational Elements, o vilão cria vórtices interdimensionais para recrutar mão de obra para ajudar na empreitada. Quando Batman, Mega Estilo e Gandalf vêm seus amigos sugados pelos portais por causa dessa caçada aos tais elementos, eles embarcam em uma odisséia para salvá-los.



VIRTUAL E REAL

Dimensions pretende dar uma nova cara para o conceito dos brinquedos inteligentes, levando para os games a verdadeira experiência dos jogos de montar. Tanto o kit inicial quanto os packs são verdadeiros sets de tijolos, acompanhados pelos tradicionais manuais de montagem.

A novidade fica por conta de um disco azul com o logo ou outro símbolo da franquias correspondente, onde fica o chip que registra os dados da jogatina, que você encaixa no personagem ou veículo. Quando você não quiser curtir o game, basta tirar o pequeno apoio e se divertir com as peças. A verdade é que você nem precisa montar as estatuetas. Basta colocar no portal da aventura as tais bases.

A TT Games já é reconhecida pelas adaptações do cinema e da televisão. As aventuras repletas de quebra-cabeças e altas doses de humor evoluíram bastante e até mudaram do formato episódico para mundo aberto em certos casos. Entretanto, em *Dimensions* o estúdio preferiu manter a linearidade em prol

O Toy Pad mudará de cor para indicar a solução dos puzzles



da narrativa, pois cada capítulo visitado aborda uma das franquias do crossover. Aliás são os encontros mais improváveis, como ver Homer Simpson surtando nos cenários futuristas do game *Portal*.

Outro grande passo no gênero é em relação ao portal, que também é desmontável. O Toy Pad suporta até sete itens, sejam eles bonecos ou veículos, e não serve apenas para ler os chips. É parte importante do jogo. Conforme você realiza algumas ações no jogo, a base responde acendendo leds.

Contando com cinco funções, o leitor ilumina um de seus pontos e é aí será



PARA COMEÇAR

O Starter Pack virá com as figuras de Batman, Mega Estilo, Gandalf e peças para montar a base leitora e para você customizar o Batmóvel de acordo com os upgrades liberados durante a jogatina. Além disso, há Level Packs, com fases extras, Team Packs, que têm dois personagens e itens, e Fun Packs, que tem um personagem e um item ou veículo. Todos os personagens serão compatíveis com o modo campanha, mas é importante ficar esperto, pois cada um tem certa habilidade. Para progredir, tenha por perto pelo menos três com as mesmas destrezas do Cavaleiro das Trevas, o mago de *O Senhor dos Anéis* e da heroína de *Uma Aventura Lego*.



NOMES DE PESO


Um dos grandes atrativos do jogo é a bizarra mistura de filmes, desenhos, seriados de TV e jogos. Nesse liquidificador estão produções de grandes estúdios, como Fox, MGM, Universal e da própria Warner. Olha só a lista: *De Volta Para o Futuro*, *Os Caça-Fantasmas*, *Scooby Doo*, *Dr. Who*, *O Senhor dos Anéis*, *Portal*, DC Comics, *Os Simpsons*, *Jurassic World*, *O Mágico de Oz*, *Midway Arcade*, *Chima* e *Ninjago*.

necessário mover os bonecos para uma área indicada para mudar seus tamanhos (Scale), transportá-los (Shift) ou colori-los (Chroma) ou para dar uma habilidade especial momentânea (Elemental). Tudo serve para a solução de puzzles. O Locate, por exemplo, torna a base vermelha e, conforme você se aproxima do objeto a ser localizado, ela vai lentamente se tornando verde.

Apesar de enigmas e batalhas sempre pintarem aqui e ali, cada nível segue com fidelidade a proposta da franquia homenageada, tanto em termos de história e conteúdo quanto artisticamente. Na fase de *Scooby Doo*, por exemplo, as sombras realistas dão lugar a um visual de Cel Shading para emular o clássico desenho animado. Os mistérios, a propósito, são de fritar a cabeça!

O título, que terá o tradicional modo cooperativo, conta com diversas franquias já anunciadas – são 14 até agora –, e certamente mais estão por vir. Será mesmo que a TT vai deixar de fora ícones como *Harry Potter*, que pertence



a Warner, a produtora da franquia da Lego? Além disso, tenta mostrar que as estátuas não deve servir apenas como partes de um jogo, mas sim como brinquedos que extrapolam a ideia do Toys to Life. Sendo assim, quando *Lego Dimensions* sair para o Wii U certamente tudo será incrível! 



PARAÍSO LEGO

No estande da Warner Bros. na E3 havia uma loja conceitual, mostrando como os revendedores devem apresentar os kits de *Lego Dimension* aos consumidores. Aquilo era um paraíso para os fãs da companhia dinamarquesa, apesar de todas as embalagens estarem vazias. A caixa do Starter Pack escondia um curioso segredo, ao estampar na lateral a imagem do boneco de Batman com um uniforme azul parecido com aquele dos anos 1960. Edição especial? Será?



SKYLANDERS SUPERCHARGERS

PILOTANDO VEÍCULOS, GUERREIROS EXPERIMENTAM NOVAS JOGABILIDADES



Igor Andrade

A ganância de Kaos parece não ter fim. Ele criou um robô que literalmente se alimenta das ilhas Skylands. A ameaça é tão grande que os SuperChargers foram convocados.

Formado por 20 Skylanders, a marca do grupo é o uso de veículos, que também são divididos por tipos elementais, para atravessar terra, água e ar. Qualquer um dos mais de 300 bonecos da franquia pode assumir o controle das máquinas, mas apenas os integrantes do time alcançam o poder máximo. Agora, você deverá colocar sempre na base do game um boneco e um meio de transporte.

A sacada dá uma oxigenada ba-

cana na saga, pois a jogatina alternará entre a tradicional exploração de estágios, que tem combate corpo a corpo e resolução de puzzles, e momentos nos quais submarinos, aviões e carros roubam a cena. A luta com os chefões, inclusive, tem um ar de *Star Fox*.

O melhor disso foi testar o jogo com Turbo Charge Donkey Kong e Hammer Slam Bowser em seus Barrel Blaster e Clown Cruiser. Assim como os outros meios de transporte, dá para customizá-los a qualquer momento. Cá entre nós, a melhor coisa da aventura é ver os Koo-pa ajudando o largartão ou Diddy como

Plataforma:
Wii, 3DS e Wii U
Produtora:
Activision
Lançamento:
20 de setembro



copiloto do gorilão. Os golpes primários e secundários dos dois estão bem primorosos. Acumule energia e veja como Magma Bowser humilha geral. Até Mario ficaria com medo dele.

Skylanders SuperChargers não chega apenas ao Wii U. Nintendo 3DS e Wii receberão uma versão adaptada da aventura, baseada em jogos de corrida.



MIGHTY NO. 9

IRMÃO DE MEGA MAN ALIA NOSTALGIA E NOVIDADE



Hugo H. Pereira

F ruto do Kickstarter, o novo herdeiro de Keiji Inafune se parece com Mega Man somente nos primeiros momentos. Sim, as mecânicas principais e a estrutura das fases são similares, mas, ao jogar, o título não é só nostalgia. Tem uma bela porção de novidade em *Mighty No. 9*.

Beck, o protagonista, tem uma habilidade especial que funciona ao mesmo tempo como uma curta corrida e absorção. Assim, ele derrota rapida-

mente oponentes atordoados ao utilizar esse dash por cima deles. O recurso promove um combate mais próximo, de contato, pois quanto antes você absorver os inimigos em sequência, mais pontos e benefícios ganhará. Segundo o produtor Nick Yu, o título é "fácil de aprender, porém difícil de dominar".

Como acontecia com o robô da Capcom, no final de cada estágio há um chefe pseudo elemental a ser derrotado e, ao fazê-lo, Beck não ganha somente um

ataque, como no caso do azulão, mas se transforma por inteiro, recebendo diversas características do vilão.

O jogo ainda conta com multiplayer online cooperativo e competitivo, diversos desafios, Boss Rush e futuros DLCs. No entanto, nem tudo são flores, já que o plataforma sofre de uma direção de arte um tanto genérica. *Mighty* terá que se esforçar para ser tão memorável quanto seu irmão mais velho.



Plataforma:
3DS e Wii U
Produtora:
Deep Silver
Lançamento:
2016

JUST DANCE 2016

SIGA AS COREOGRAFIAS UTILIZANDO SEU CELULAR COMO CONTROLE



 **Hugo H. Pereira**

A Ubisoft deu mais um motivo para continuarmos mexendo o esqueleto. A próxima edição de *Just Dance* prova que a empresa francesa ainda tem truques na manga para garantir o frescor da franquia.

Agora você pode usar seu celular como controle. Para isso, baixe um aplicativo e emparelhe-o via internet com o console. Isso é ideal para quem não tem Remote suficientes, ainda mais que o número de jogadores simultâneos em uma coreografia subiu de quatro

para seis. A ideia é tornar tudo mais abrangente, mas o recurso não estará disponível no Wii.

Poderemos dançar mais 40 novos hits, como *All About That Bass*, de Meghan Trainor, e *Want to Want Me*, de Jason Derulo, que até deu uma canja na conferência da produtora na E3. Inclua na lista músicas inusitadas, como *William Tell Overture*, que faz parte da ópera *Guilherme Tell*, que ficou associada a cenas de corridas de cavalo em filmes.

Plataforma:
Wii e Wii U
Produtora:
Ubisoft
Lançamento:
20 de setembro



Uma das maiores novidades, no entanto, é o *Just Dance Unlimited*. Streaming pago, o serviço reunirá mais de 150 músicas dos jogos anteriores no Wii U. Se a perspectiva de dançar *Prince Ali*, *Gangnam Style* e *Uptown Funk* sem ter que trocar de disco não te empolga, não sei o que te deixará animado!

DISNEY INFINITY: 3.0 EDITION

TOY BOX É O NOVO PALCO DA GUERRA NAS ESTRELAS. JEDI E SITH COMEMORAM!

 **Igor Andrade**

A mistura do crossover está ficando cada vez mais interessante. Aproveitando que o sétimo filme de *Star Wars* chega aos cinemas no final do ano, a terceira fase de *Infinity* conta com três playsets da franquia estrelar, cada um para um tipo de fã.

A Involução da República, inspirado em *The Clone Wars*, mostra a juventude de Anakin Skywalker. Já *Insurreição Contra o Império* recria os acontecimentos da clássica trilogia. O terceiro, ainda mantido em sigilo, falará sobre *O Despertar da Força*, o novo filme.

Mas *Infinity* não vive só dos abalos da Força, já que os Avengers terão mais um

playset, além de *Divertida Mente*. A decisão é ótima se pensarmos que em 2014 apenas investiram na Marvel.

Com isso, boas oportunidades foram desperdiçadas, como dar uma aventura, por exemplo, para *Frozen*.

Aliás, fique de olho no jogo do longa-metragem da Pixar, pois revive os clássicos games de plataforma. Enquanto isso, nos sets de *Star Wars* você anda por um mundo aberto atrás de quests. O legal fica por conta na melhora dos golpes de ação, como a barra de

Plataforma:
Wii U
Produtora:
Disney
Lançamento:
30 de agosto



energia dos Troopers, que não morrem no primeiro tiro de laser.

Compatível com todos os bonecos e Discos de Poder das expansões anteriores, o Toy Box terá dois desafios exclusivos. *Toy Box Speedway* permite que você customize torneios automobilísticos a partir de nove pistas temáticas. Já em *Toy Box Takeover* os personagens encaram inimigos em seis estágios.

PROJECT X ZONE 2: BRAVE NEW WORLD

ALEX KIDD E OUTROS HERÓIS ENTRAM PARA O CROSSOVER DOS UNIVERSOS DA BANDAI, SEGA E CAPCOM



Jaime Ninice



Plataforma: 3DS
Produtora: Bandai Namco
Lançamento: 2016



Entre sopapos e muita estratégia em áreas quadriculadas, *Brave New World* traz o melhor do RPG tático e de ação em turnos compostos por lutas, reunindo diversas estrelas do trio de ferro Bandai Namco, Capcom e Sega. No teste, encontrei muitas personalidades icônicas de franquias famosas, tais como *Mega Man*, *Dead Souls*, *Street Fighter*, *Tekken*, *Virtua Fighter*, *Tales of Vesperia* e *Resident Evil*, agindo então em duplas ou sozinhos.

De perto, o jogo não parece muito diferente do primeiro *Project X Zone*, também lançado para 3DS. Fui colocado em um campo de batalha, o centro de uma cidade, onde deveria avançar e atacar os inimigos.

Combater aqueles que estavam no meu caminho, usando os variados combos e ataques especiais, não foi tarefa difícil. Os aspectos de processamento e jogabilidade continuam ágeis e bem trabalhados, assim como os cenários,

que trazem o brilho e a sensação dos ambientes de cada uma sagas.

Também observei diversas referências, incluindo as artes do movimentos especiais, planos de fundo, diálogos e vozes dos personagens. Seja você fã de RPGs táticos ou das franquias do crossover, *Brave New World* é ideal para investir muitas horas em mundos totalmente inspiradores.

RETURN TO POPOLOCROIS: A STORY OF SEASONS FAIRYTALE

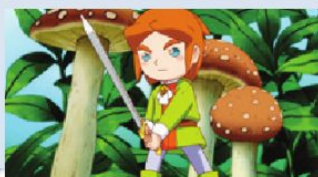


Mario Toledo

Plataforma: 3DS
Produtora: XSeed
Lançamento: final de 2015

Me desapontei um pouco com o jogo, que juntou o universo da franquia japonesa com as mecânicas de *Harvest Moon*. Você pode cuidar de sua fazenda, mas sua plantação e animais não serão prejudicados pela falta de seus cuidados. Dá até para explorar cenários, mas apenas dentro de pequenas dungeons, e o enfrentamento de inimigos acontece dentro de um sistema lento de turnos e de pouca interação. Apesar de conter elementos dos prin-

cipais títulos da XSeed, ter 600 itens para coletar, mais de 100 quests para resolver e suporte para StreetPass. A nova aventura de *PopoCrois* é muito mais simples do que aparenta.



HARVEST MOON: SEEDS OF MEMORIES



Anna Gabriela Coelho

Plataforma: Wii U
Produtora: XSeed
Lançamento: final de 2015

Marcando a estreia da franquia no Wii U, *Seeds of Memories* conta com muitos elementos aproveitados de seu antecessor, *The Lost Valley*, lançado para Nintendo 3DS. A demo na E3, que estava rolando em um tablet, revelou quase nada aos fãs. Logo no início encontramos um velho amigo, Rowan, que nos leva até a cidade para conversar com alguns NPC. Não é possível realizar nenhuma outra ação, como entrar nas casas, e

os diálogos são simples. Curto, serviu apenas para mostrar os gráficos, que voltaram a ser 2D. Com tão pouco, é impossível saber se o jogo atenderá às altas expectativas dos fãs. Ainda assim, os produtores garantem que este *Harvest Moon* levará a franquia de volta às raízes.





SUPERIOR SMARTERTM MAKER

Nintendo[®]
World

Nintendo[®]
World

SATORU IWATA

Presidente,
programador
e gamer

Descubra por que o líder
da Nintendo fará tanta
falta em nossas vidas

PLEASE UNDERSTAND

A PERDA DE SATORU IWATA BALANÇOU AS ESTRUTURAS DA INDÚSTRIA DOS GAMES



Fellipe Camarossi

Após uma luta longa e destemida contra um crescimento no ducto biliar, algo que a Nintendo nunca quis tratar como um câncer, Satoru Iwata encontrou um fim para sua batalha em 11 de julho.

Aos 55 anos, o falecimento do gamer, programador e presidente de uma das mais tradicionais e importantes empresas do setor foi uma grande perda sentida mesmo por aqueles de fora do universo nintendista.

Liderando a gigante japonesa desde 2002, o executivo evitou fazer comentários sobre seu estado de saúde. Ele passou por uma cirurgia durante a E3 de 2014, um sucesso na ocasião, mas que não conseguiu estancar o problema.

Todavia, pouco depois anunciou a melhora, e de fato fez questão de esbanjar isso nos vídeos do Nintendo Direct. Ainda assim, por mais poética que fosse sua aparição como um fantoche durante a E3 deste ano, era de se suspeitar que o presidente não estivesse dando as caras pessoalmente.

Mais do que apenas um chefe, Iwata deixa para trás o legado de um líder. "O time de desenvolvimento da Nintendo permanecerá comprometido com as políticas que Iwata esteve construindo conosco, de modo que ele certamente apreciaria", afirmou Shigeru Miyamoto perante o chocante falecimento do amigo. "Estou surpreso com essa súbita



Iwata em cena da E3 de 2005 ao lado de seu maior sucesso: o Nintendo DS



A porta da NoA recebeu as mais diversas homenagens

notícia e totalmente dominado pela tristeza", completou.

Diante da perda, o presidente da Nintendo of Europe, Satoru Shibata, também se pronunciou. "É difícil colocar em palavras a tristeza que sentimos neste momento. Sr. Iwata era um forte líder, uma figura única na indústria dos jogos e parte importante da história da Nintendo. Era um visionário em todos os sentidos da palavra. Certamente sentiremos sua falta", afirmou.

O criador de *Super Smash Bros.*, Masahiro Sakurai, era outro que estava pessoalmente envolvido com o presi-

dente e deixou isso evidente em suas declarações. "Ele era meu chefe em minha última companhia e, mesmo trocando de posições e localizações, foi a pessoa que mais me entendeu. Eu penso que foi o melhor líder possível. Rezo para que encontre felicidade em seu próximo mundo", disse.

O sepultamento do quarto presidente da Nintendo ocorreu no dia 17 de julho, com a presença de grandes nomes da empresa de todo o mundo, como Reggie

SEMENTES DO AMANHÃ

Este é o discurso de Genyo Takeda que foi lido no adeus ao presidente

Enquanto nos reunimos aqui hoje para um funeral conjunto com a Nintendo e a família do senhor Iwata, gostaria de expressar as minhas mais sinceras condolências.

Era um verdadeiro líder em todo o sentido da palavra, transbordando compaixão por toda a gente. Sempre manteve o diálogo aberto, até com os novos funcionários, com os membros mais jovens das equipes de desenvolvimento e marketing, com os trabalhadores fora do Japão cujas diferentes culturas e costumes podiam dificultar as comunicações. Às vezes até admitia seus próprios erros perante eles.

Demonstrou que acreditava que as pessoas podiam se entender entre si e que a melhor forma de crescer era através da comunicação paciente, mesmo se o diálogo tivesse que ser feito dezenas de vezes, ou até mesmo se fosse uma discussão que aparentemente seria infundável. Até agora, os nossos sucessores e

as gerações mais novas davam os seus primeiros passos e iam ao seu encontro para que desse conselhos, porque não sabiam se tinham escolhido o caminho certo. Agora já não podem mais procurá-lo.


No entanto, tenho a certeza de que já tomaram a firme determinação de que continuarão por conta própria. Enfrentar seu inacreditável falecimento vai requerer mais algum um tempo até que possamos emergir desta profunda dor. Ainda assim, saibam que as sementes que plantou, e as plantas que estão a germinar, irão se tornar pequenas flores à medida que farão sorrir as pessoas do mundo todo. Florescerão numa flor ainda maior que você, o nosso líder, Iwata-san.

Em conjunto com [Shigeru] Miyamoto e os outros da nossa geração, juramos de coração que continuaremos a nos esforçar para que um dia possamos presentear-lhe com essas flores. Que possa continuar a olhar por nós e que guie nossos gestores e sua família. Em nome de todos, gostaria de oferecer minha oração. Descanse em paz, Iwata-san.

Fils-Aime e Bill Trinen, ambos da Nintendo of America. Além disso, milhares de fãs compareceram para oferecer suas condolências ao ícone e à sua esposa Kayoko, família e amigos. Mesmo os mais distantes, como

os jogadores americanos, conseguiram achar sua maneira de prestar respeito. Flores foram deixadas na sede da Big N em Redmond, Washington.

Os desenvolvedores Genyo Takeda e Shigeru Miyamoto, que também são diretores da companhia, assumiram

interinamente as funções de Iwata até a escolha de um novo presidente para a gigante. "Nós iremos, juntos, terminar o que o sr. Iwata começou", afirmou Takeda. O discurso feito por ele durante o funeral você confere no box acima. 



Um arco-íris se revelou no céu da sede da Big N no Japão durante a semana de luto

A REPERCUSSÃO

Não somente pessoas ligadas ao universo da Nintendo se chocaram com o falecimento de Iwata

"Vou rezar pela alma de Satoru Iwata, que fez grandes contribuições para a indústria de games."

- Shuhei Yoshida, presidente mundial da Sony Computer Entertainment

"Que dia terrivelmente triste. Iwata-san era um tremendo cavalheiro. Que grande perda para a indústria."

- Peter Moore, diretor de operações da Electronic Arts

"Um dia triste para a família e amigos, bem como gamers de toda parte. Sua paixão, criatividade e liderança elevaram a nossa indústria."

- Phil Spencer, chefe da divisão de Xbox da Microsoft

"Por favor, eu não consigo entender. Obrigado, Iwata."

- Markus "Notch" Persson, criador de *Minecraft*

"Nossas mais profundas condolências e simpatias vão para a família do senhor Iwata e todos na Nintendo. Sua falta será sentida."

- Yves Guillemot, presidente da Ubisoft

"Em meu coração eternamente."

- Hideki Kamiya, fundador da Platinum Games (foto abaixo)

"Sinto tanto pelo falecimento do senhor Iwata. Tinha talento e mente inacreditáveis, uma força criativa apaixonada. Que descanse em paz."

- Zelda Williams



GAROTO-PROPAGANDA

COM MUITO HUMOR, O PRESIDENTE SOUBE SE APROXIMAR DOS NINTENDISTAS



Igor Andrade

Era uma tarde qualquer em maio de 2002 quando Hiroshi Yamauchi pediu para que Iwata fosse à sua sala. Então chefe da divisão de planejamento corporativo, o programador acreditava que seria demitido. Durante duas horas ele ouviu do então presidente os problemas vividos e como foram enfrentados pela companhia para que alcançasse uma trajetória de sucesso. No final da conversa, Satoru descobriu que havia perdido o cargo, mas assumiria outro a partir dali: era o novo líder da Nintendo.

A sucessão era um assunto que preocupava Yamauchi desde o final dos anos 1990. Diferente dos padrões japoneses, o perfil esperado era de alguém que fosse jovem, pois uma das suas deficiências, muito em parte da sua idade, era acompanhar de perto o que estava acontecendo nas divisões regionais. Ou seja, era preciso pensar e se comunicar globalmente.

Outra exigência, a mais importante de todas, era ter alguém que realmente gostasse do universo gamer. Depois de sete anos na presidência da HAL, Satoru mais do que entendia do funcionamento dos sistemas da Big N, a ponto de causar admiração até mesmo dos produtores da empresa. Sabendo disso, foi contratado em 2000 para assumir uma função diretiva.

"Dentro da nossa indústria, existem aqueles que acreditam que terão um



O presidente transformou o Nintendo Direct em um show particular

bom desempenho simplesmente por causa de sucessos em outros empreendimentos, mas isso não garante nada. Não devemos considerar como vitória somente coisas que deram certo recentemente. Levando em conta minha experiência como presidente, concluí que Iwata tem um talento especial para gerir uma empresa nesse mercado. A longo prazo, não sei se ele vai manter a Nintendo na mesma posição ou se levará para novos patamares. Ainda assim, acredito que seja a melhor pessoa para a função", comentou Yamauchi em uma conferência para a imprensa em agosto daquele ano.

Observado pelo então presidente Yamauchi, Iwata discursa em evento para o mercado



OCEANO AZUL

No momento em que assumiu a presidência, Iwata estava diante de uma guerra tecnológica por jogos cada vez mais realistas e de alto custo. O desempenho do GameCube, que passou por algumas dificuldades por causa dessa corrida insana, mostrou que algo precisava ser feito. Seguindo o conceito empresarial do Oceano Azul, a Big N se distanciou na sétima geração dos games da concorrência direta e resolveu explorar outros públicos.



Depois de se reaproximar da Square, Satoru fechou seu ciclo ao se aliar com a DeNA

Antes disso, o executivo se preocupou em fortalecer o bom relacionamento com outras produtoras, principalmente Sega, Capcom, Bandai e Square Enix.

Apostaram em games mais baratos, mais simples e mais criativos. Como nunca antes, a experiência seria prioridade, um conselho dado por Yamauchi. "Gostaria de fazer um pedido antes de deixar a presidência: que a Nintendo dê luz inteiramente a novas ideias e crie hardwares e softwares que reflitam isso, além de atrair diferentes consumidores", revelou durante o mesmo encontro com os jornalistas.

REVOLUÇÃO CONTÍNUA

Admiração mútua, Satoru teve o forte apoio de Shigeru Miyamoto, responsável pela produção dos jogos, e de Genyo Takeda, responsável pela produção de sistemas, para trilhar esse caminho.

Numa volta ao passado, a proposta do Nintendo DS era divertir os gamers nos mais diferentes níveis. A jogabilidade poderia ser intuitiva, apenas exigindo o uso da Stylus na tela de toque, ou mais complexa, exigindo o uso de todos os botões e outros recursos. Crianças, adultos, idosos, todos tiveram vez com o portátil. O Wii prolongou essa revolução com os sensores de movimento.

Não tem como esconder que a estratégia sofreu grandes críticas, já que os gráficos de ambos não eram a melhor coisa do mundo, além de haver pouco investimento no suporte para multi-

player online e nas lojas virtuais. Ainda assim, como explicar a venda dos quase 155 milhões de unidades do DS, como as 101 milhões de unidades do console de mesa? A Big N estava de volta ao topo.

O AMIGO DOS NINTENDISTAS

"No meu cartão de negócios sou presidente. Na minha mente sou desenvolvedor. Mas no meu coração eu sou gamer". Foi com um tom pessoal que Iwata, em 2005, apresentou um dos painéis mais marcantes da história da GDC. Ali ficava clara uma das suas principais marcas como executivo: a boa relação com os fãs.

Diferente de Yamauchi, avesso a aparições e polêmico em suas declarações, Satoru desde os tempos de programador conquistava amizades por causa da sua simpatia. Ele usou isso a seu favor para fortalecer a imagem da empresa.

Sem medo de ser feliz, pagou micos épicos, como segurar uma penca de bananas na apresentação da E3 de 2012. Aliás, o Nintendo Direct foi uma das suas grandes sacadas, depois de se sair bem nas entrevistas do *Iwata Pergunta*. Apaixonado por redes sociais, tanto que esteve por trás do Miiverse, a ideia dos vídeos apresentados por ele era substituir os velhos comunicados para imprensa e conferências em eventos. Viraram verdadeiros shows, ainda mais as últimas edições, que carregaram no humor. Houve também momentos para pedir desculpas, como


justificar o atraso de jogos. "Please take a look" e "Please Understand" viraram alguns de seus bordões.

NOVO CICLO

Coincidências da vida, Iwata nos deixou exatamente durante um momento de tormenta. Enfrentando a concorrência dos aparelhos mobile, que se intensificou nos últimos anos, Nintendo 3DS e Wii U tentam manter o legado da Big N. Sua permanência no cargo foi questionada e ele reagiu cortando seu salário. A ocasião trouxe velhos questionamentos à tona e a pressão fez com que acontecesse uma série de mudanças.

A mais importante é a entrada da empresa no universo mobile. Algo negado durante a última década, Satoru reconheceu que os apps são hoje a melhor forma de divulgar as franquias *Mario*, *Zelda* e etc para outros jogadores, convidando-os para que conheçam seus sistemas. Abre-se um novo ciclo.

Enquanto Miyamoto e Takeda respondem pela empresa, muito provavelmente alguém se prepara para liderar o barco por águas não tão tranquilas. Nomes ainda são uma incógnita, apesar de Satoru Shibata, produtor e presidente da divisão europeia da empresa, ser uma boa sugestão.

Contudo, nosso único desejo é que o convite caia nas mãos de alguém que, antes de tudo, seja apaixonado por games, assim como aconteceu naquela tarde de maio em 2002. 

DEIXE A SORTE PARA OS CÉUS

ANTES DE SER PRESIDENTE, HAVIA UM PROGRAMADOR QUE NÃO DAVA CHANCE AO ACASO



Felipe Camarossi

A pesar de seus feitos na presidência, Satoru começou sua lenda muito antes de assumir a Big N. Isso se deve ao fato de que, antes mesmo de entrar no ramo administrativo, foi um ótimo programador de games. Os dois primeiros presidentes da Nintendo mal sonhavam com videogames em suas épocas, e reza a lenda que o próprio Hiroshi Yamauchi nunca encostou em um jogo. Assim, era de se esperar que alguém diretamente envolvido com a produção pudesse guiar o time para uma nova era, ainda mais alguém com os feitos que Iwata carregava no currículo.

ESCALANDO POR CÓDIGOS

Nascido em Hokkaido, província japonesa, começou a trabalhar na HAL, conhecida second-party da Nintendo, antes mesmo de se formar em Ciência da Computação no Instituto de Tecnologia de Tóquio. Na adolescência já produzia suas próprias ideias de diversão eletrônica. Usava uma calculadora para criar jogos matemáticos e adorava mostrar suas façanhas para os colegas de escola. Em 1983, virou coordenador de software do estúdio e, em 1992, assumiu a liderança, o salvando de um colapso financeiro.

Sua assinatura na programação está em jogos como o porte de *Balloon Fight* dos arcades para o Famicom e *NES Open Tournament Golf*, mas seu talento ia muito além do que apenas criar. O que Iwata fazia de melhor era recriar algo, com objetivos e ideias inovadoras, sempre pensando fora da caixa.

Um destes casos aconteceu com o



jogo que conhecemos no Ocidente como *EarthBound*. Pouco depois do lançamento do primeiro título da série *Mother* - aqui lançado recentemente como *EarthBound*

Beginnings -, os estúdios Ape e HAL estavam trabalhando em conjunto para a elaboração do segundo game. Contudo, o time de desenvolvimento estava encontrando problemas constantes na codificação, e foi quando Iwata resolveu dar uma olhada no projeto.

"Não acho que vocês conseguirão terminar [o jogo] se continuarem assim", afirmou. "Posso ajudá-los se quiserem, mas existem duas formas de prosseguir. Caso sigamos com esse código, podemos consertá-lo, mas deve levar dois anos, mas se começarmos um novo do zero, levará seis meses", afirmou. Com essas palavras, Iwata tomou o código e pessoalmente o reprogramou desde o início em um prazo ainda menor que o planejado, conseguindo lançar *EarthBound* sem atraso algum.



EarthBound, de Shigesato Itoi (esquerda), só progrediu depois de a programação ser refeita do zero por Satoru

LIMPANDO A BAGUNÇA ALHEIA

Se você é fã de *Pokémon*, também deve muito a Satoru Iwata. Em *Pokémon Stadium*, Iwata precisava reproduzir as fórmulas de batalha dos jogos para Game Boy - e ele o fez. Isso sem nenhuma referência ou explicação dos desenvolvedores de *Pokémon Red e Green*. Basicamente, ele analisou o complicado código dos jogos, aprendeu seu funcionamento e os recriou no clássico de Nintendo 64. E isso tudo em uma semana. Shigeaki Morimoto, programador da GameFreak, compartilhou sua surpresa na época: "Mas que tipo de presidente de companhia é esse?".

Ainda nos monstros de bolso, Iwata foi responsável por um dos grandes diferenciais de alguns dos games mais memoráveis da série. Quando *Pokémon*



Iwata salvou a HAL da falência ao assumir como presidente em 1993

Gold e Silver ficaram prontos, havia a intenção de ter dois continentes para serem explorados, mas os programadores da GameFreak não conseguiram espaço suficiente para isso. Foi aí que Satoru entrou em cena, conseguindo comprimir os códigos do game de tal maneira que sobrou um cantinho no cartucho para que Johto e Kanto coexistissem na segunda geração dos monstros.

Mas realmente parece que o grande talento do ex-presidente estava em limpar e otimizar códigos, como foi o caso de *Super Smash Bros. Melee*. Em 2001, o time de desenvolvimento não acreditava que deixaria o jogo pronto para o lançamento previsto devido à quantidade exacerbada de erros e falhas no título. Iwata deixou o escritório de Quioto e voou para Yamanashi, na sede da HAL, para ver de perto o problema.

"Analisar, consertei alguns erros, li o código de novo, reparei mais erros, li o longo relatório de bugs da Nintendo, encontrei a fonte dos problemas e aloquei pessoas para resolvê-los", afirmou em uma entrevista. "Passei mais ou menos três semanas assim, e foi graças a isso que o título lançou no prazo previsto", lembrou.

ABRAÇANDO OS GAMERS

Iwata era um visionário. Mesmo no princípio da década de 1990, ele já via uma

abordagem diferenciada para o público de jogadores. Ele acreditava que videogames deveriam ser acessíveis para todos, os experientes e novatos, de maneira que qualquer um pudesse pegar um controle e se divertir. Com essa mentalidade, Iwata encomendou para sua equipe na HAL um jogo que fosse feito para iniciantes apreciarem, curto e sem grandes complicações. Foi aí que Masahiro Sakurai teve a oportunidade de criar a bolota rosa mais famosa da Nintendo: Kirby.

Kirby's Dream Land, lançado em 1992, foi fruto do objetivo de Satoru de abraçar o público que ainda não conhecia esse mundinho maluco. Essa mesma mentalidade ainda o levou a, quando contratado pela Nintendo para comandar a divisão de planejamento corporativo, fazer com que a companhia registrasse lucros surpreendentes, especialmente levando em conta o período histórico em que estavam. O ano fiscal de 2001, período do lançamento do GameCube, registrou um

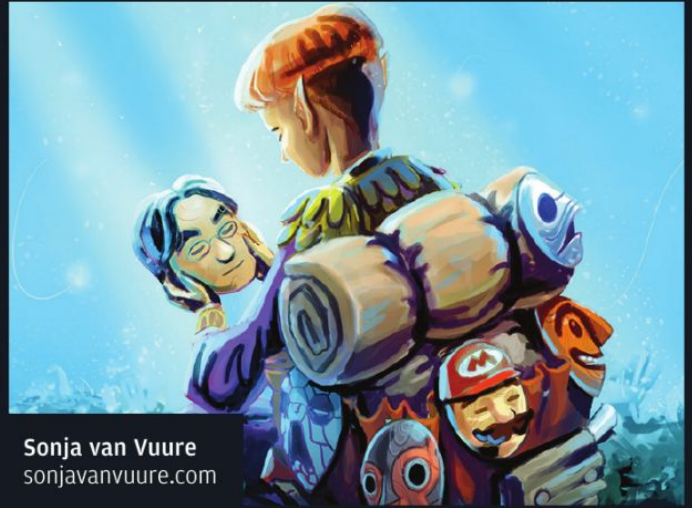


lucro de 41% graças ao seu comando.

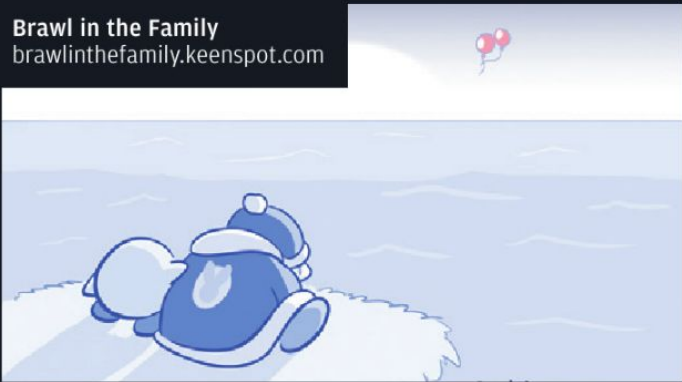
Mas talvez o maior feito do presidente esteja justamente em seu legado. Seu esforço, sua forma de pensar e seu método de atingir objetivos hoje são exemplos para a gigante japonesa. É triste pensar que, embora possamos jogar novamente as melhores fases programadas por ele, sabemos que não teremos uma nova história para conhecer. Contudo, seu modo de trabalhar, seu contato com o público e seus ensinamentos pavimentarão a estrada para o futuro da Nintendo. Nisso podemos ter certeza: seu tempo por aqui pode ter acabado, mas os reflexos de suas ações estão apenas começando. **nw**



projectTIGER
ir-dr.tumblr.com



Sonja van Vuure
sonjavanvuure.com



Brawl in the Family
brawlinthefamily.keenspot.com



Gustavo B. D'Avila Klas
gusbatts.blogspot.com.br

Quis fazer algo que não fosse melancólico e, de certa forma, passasse a mesma sensação de seus jogos. Coloquei Gunpei Yokoi e Hiroshi Yamauchi para nos lembrar que Iwata não está sozinho e que a indústria passou por outras perdas. Além de referências a Kirby e Balloon Fight, o Mushroom simboliza a nova vida que espera Satoru.

Hugo H. Pereira facebook.com/h2paintings





MEVILUS ZERO



Nintendo®
World

LEGO MARVEL'S AVENGERS

REVIVA A EMOÇÃO DOS SUPER-HERÓIS DAS TELONAS NESSA VERSÃO FEITA DE TIJOLINHOS DE PLÁSTICO



Igor Andrade

Depois de *Super Heroes*, os pupilos de Stan Lee retornam aos consoles, mas dessa vez encaram a recriação das tramas de *Os Vingadores* e *Era de Ultron*. Você poderá jogar com mais de 100 personagens que fazem parte dos dois longas-metragens e de outras sagas da Marvel.

Com isso, as habilidades de certos heróis foram alteradas para que ficassem mais próximas das personalidades que vimos nos filmes, além de

ganharem novos poderes.

O jogo, como outros da Lego, será um mundo aberto, com suas pequenas quests, servindo de hub para as fases.

Na demo que testei com o Hugo H. Pereira encontramos Capitão América, Gavião Arqueiro e Viúva Negra encurralados em uma rua durante a famosa Batalha de Nova York. Na missão eles dever salvar cinco cidadãos dos escombros, e aí ficou claro que eles terão que trabalhar juntos para



Plataforma:
3DS, Wii U
Produtora:
Warner Games
Lançamento:
final de 2015

impedir a bagunça causada por Loki.

Certos puzzles são resolvidos se dois personagens agirem em sincronia, e algo parecido acontece durante as lutas. A espiã russa, lançada aos céus pelo Arqueiro, rodopia enquanto distribui tiros. Belo combo! *Marvel's Avengers* estará nas lojas no final do ano com dublagem em português e não tem nenhuma pretensão de revolucionar a franquia Lego. Ainda assim vai entreter os fãs dos tijolinhos.

BARBIE AND HER SISTERS: PUPPY RESCUE

NINTENDO BLAST + Nintendo World



Jaime Ninice

Inspirado em uma animação que será lançada até o final do ano em DVD, controlamos Barbie e suas irmãs pelos ambientes de uma cidade para encontrar cachorrinhos perdidos. Usando uma bicicleta e sendo guiado por setas indicativas, o jogo dá pistas pelo mapa da localização dos simpáticos animaizinhos. Ainda que seja voltado para o público infantil, é divertido brincar de minigames que incluem limpar dentes caninos, ensinar brincadeiras e

personalizar o estilo dos bichanos para que estejam prontos para viver com seus futuros donos.



Plataforma:
3DS, Wii e Wii U
Produtora:
Little Orbit
Lançamento:
2015

ADVENTURE TIME: FINN AND JAKE INVESTIGATIONS

NINTENDO BLAST + Nintendo World



Jaime Ninice

Finn e Jake estão sempre procurando o que fazer, e dessa vez eles investigam desaparecimentos e eventos estranhos que tomaram conta do colorido e rico reino de Ooo. Pela primeira vez, os protagonistas de *Hora de Aventura* aparecem em um jogo para consoles com belos gráficos em 3D, e novos efeitos e belas cores trazem, com mais fidelidade, muito do universo

da produção do Cartoon Network. Repleto de situações hilárias, converse e interrogue personagens, lute contra inimigos e resolva puzzles, entre outras atividades que partem para lado da graça e do humor criativo da série.



Plataforma:
3DS e Wii U
Produtora:
Little Orbit
Lançamento:
outubro

BRAVE TANK HERO

NINTENDO BLAST + Nintendo World



Jaime Ninice

Plataforma:
3DS e Wii U
Produtora:
Natsume
Lançamento:
agosto

Entre digitalmente em um dos três tanques de guerra disponíveis do jogo, no qual enfrentamos muitas batalhas de fogo cruzado para salvar Paradise City de um ataque. Se você pensou em *Tank! Tank! Tank!*, produção da Bandai Namco pro Wii U, dá para dizer que há muitas semelhanças. Pode ser complicado no início manobrar o veículo com o direcio-

nal analógico e os botões superiores, além de mirar para atirar, mas nos acostumamos com o tempo. *Brave Tank Hero* disponibiliza um radar e ranqueia o jogador ao final das missões, serão cerca de 50, em cenários fofos e agradáveis.



MONSTER HIGH: NEW GHOUL IN SCHOOL

NINTENDO BLAST + Nintendo World



Jaime Ninice

Plataforma:
Wii, 3DS e Wii U
Produtora:
Little Orbit
Lançamento:
27 de outubro

Não tem coisa mais aterrorizante do que mudar de escola, e é mais ou menos isso o que acontece no jogo com os adolescentes de *Monster High*. Somos convidados a explorar os corredores dos cenários da animação na pele de uma estudante novata. Na demo no estande da Little Orbit fiz amizades com outros

personagens sobrenaturais e personalize o visual vampiresco das alunas. O jogo consiste, basicamente, em uma disputa de minigames, e aqui tudo vale para se tornar a líder da galera.



GOTCHA RACING

NINTENDO BLAST + Nintendo World



Luír Antônio Costa

Simples, mas emocionante, *Gotcha Racing* mostra uma visão aérea das pistas, serão 12 disponíveis, nas duas telas do portátil. Há vários níveis de personalização, desde o modelo do carro e seus atributos, até o tipo de corrida que você queira disputar. Por meio do StreetPass, enfrente os bólidos de desconhecidos para ganhar cápsulas que guardam peças automotivas. Os

controles são muito intuitivos, porém é um pouco complicado controlar a direção da caranga. Mesmo com esse pequeno problema, é um bom passatempo para o 3DS, com um visual bem construído e uma jogabilidade sólida.



Plataforma:
3DS
Produtora:
Natsume
Lançamento:
julho

KUNG FU PANDA: SHOWDOWN OF LEGENDARY LEGENDS

NINTENDO BLAST + Nintendo World



Jaime Ninice

Plataforma:
3DS e Wii U
Produtora:
Little Orbit
Lançamento:
17 de novembro



Os amigos de Po resolveram acertar as diferenças se enfrentando em arenas no estilo de *Smash*. Em nosso teste na E3, contávamos com alguns velhos conhecidos, como o jacaré Master Croc e o leopardo Su Wu, em partidas para até quatro jogadores. As batalhas são agradáveis e nos colocam em cenários conhecidos da franquia.

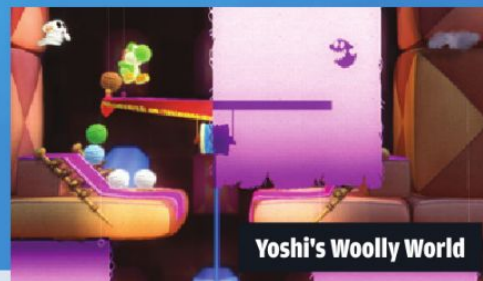
Ainda que a versão para 3DS necessite de melhoras no desempenho, devemos esperar por diversos modos, incluindo um online, DLCs e cerca de 20 personagens dos três filmes. Sim, *Kung Fu Panda 3* chega aos cinemas em 2016.



NOVOS COMPANHEIROS

LISTAMOS OS PRÓXIMOS LANÇAMENTOS DO WII U E DO NINTENDO 3DS

Canônicos, spin-offs, ports, baseados em animações e séries da televisão... Eles podem ser dos mais diferentes estilos, origens e gêneros, mas no final das contas todos têm a mesma missão: fugar sua atenção. Fique de olho na relação que preparamos dos lançamentos para os sistemas da Big N, pois você vai ouvir muito sobre esses jogos nos próximos meses.



Yoshi's Woolly World

Adventure Time: Finn and Jake Investigations
(Little Orbit, 3DS & Wii U, 2015)

Animal Crossing: amiibo Festival
(Nintendo, Wii U, 2015)

Animal Crossing: Happy Home Designer
(Nintendo, 3DS, 2015)

Barbie and Her Sisters: Puppy Rescue
(Little Orbit, 3DS & Wii U, 2015)

Brave Tank Hero
(Natsume, 3DS & Wii U, 2015)

Bravely Second End Layer
(Nintendo, 3DS, 2016)

Chibi-Robo! Zip Lash
(Nintendo, 3DS, 2015)

Devil's Third
(Nintendo, Wii U, 2015)

Disney Infinity 3.0 Edition
(Disney Interactive, Wii U, 2015)

Dragon Ball Z: Extreme Butoden
(Bandai Namco, 3DS, 2015)

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
(Atlus, 3DS, 2015)

Fatal Frame: Maiden of Black Water
(Nintendo, Wii U, 2015)

Fire Emblem Fates: Birthright & Conquest
(Nintendo, 3DS, 2016)

Garfield Kart
(Kids' Mania, 3DS, 2015)

Genei Ibuton Roku #FE
(Atlus, Wii U, 2016)

Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets
(Ubisoft, 3DS, 2015)

Guitar Hero Live
(Activision, Wii U, 2015)

Harvest Moon: Seeds of Memories
(Natsume, Wii U, 2015)

Hatsune Miku: Project Mirai DX
(Sega, 3DS, 2015)

Hyrule Warriors Legends
(Nintendo, 3DS, 2016)

Just Dance 2016
(Ubisoft, Wii & Wii U, 2015)

Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends
(Little Orbit, 3DS & Wii U, 2015)

LBX: Little Battlers eXperience
(Nintendo, 3DS, 2015)

Lego Dimensions
(Warner Bros., Wii U, 2015)

Lego Marvel's Avengers
(Warner Bros., 3DS & Wii U, 2015)

Mario & Luigi: Paper Jam
(Nintendo, 3DS, 2016)

Mario & Sonic at the 2016 Rio Olympic Games
(Nintendo, 3DS & Wii U, 2016)

Mario Tennis: Ultra Smash
(Nintendo, Wii U, 2015)

Mega Man Legacy Collection
(Capcom, 3DS, 2015)

Metroid Prime: Federation Force
(Nintendo, 3DS, 2016)

Mighty No. 9
(Deep Silver, 3DS & Wii U, 2015)

Monster High: New Ghoul in School
(Little Orbit, 3DS & Wii U, 2015)

Paddington: Adventures in London
(Kids' Mania, 3DS, 2015)

Pokémon Super Mystery Dungeon
(Nintendo, 3DS, 2015)

Project X Zone 2
(Bandai Namco, 3DS, 2016)

Return to PoPoLoCrois: A Story of Seasons Fairytale
(Marvelous, 3DS, 2015)

Rodea the Sky Soldier
(NIS America, 3DS & Wii U, 2015)

Senran Kagura 2: Deep Crimson
(Marvelous, 3DS, 2015)

Shovel Knight*
(Yacht Club, 3DS & Wii U, 2015)

Skylanders SuperChargers
(Activision, Wii U, 2015)

* Versão física

Skylanders SuperChargers Racing
(Activision, Wii & 3DS, 2015)

Sonic Boom: Fire & Ice
(Sega, 3DS, 2015)

Star Fox Zero
(Nintendo, Wii U, 2015)

Stella Glow
(Atlus, 3DS, 2015)

Super Mario Maker
(Nintendo, Wii U, 2015)

The Legend of Legacy
(Atlus, 3DS, 2015)

The Legend of Zelda
(Nintendo, Wii U, 2016)

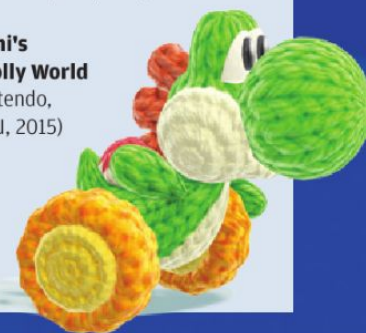
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes
(Nintendo, 3DS, 2015)

The Peanuts Movie: Snoopy's Grand Adventure
(Activision, 3DS & Wii U, 2015)

Xenoblade Chronicles X
(Nintendo, Wii U, 2015)

Yo-kai Watch
(Nintendo, 3DS, 2015)

Yoshi's Woolly World
(Nintendo, Wii U, 2015)



AS DESVENTURAS DE WALUIGI

O QUE ACONTECE QUANDO UM VILÃO INVADE A MAIOR FEIRA DOS GAMES?



Waluigi


Wah, é hora do Waluigi! Minha hora tinha que chegar, não? Depois de tantos anos sendo renegado, tive um plano infalível: exibir meu belo nariz na E3 e lembrar aquele povo da Nintendo por que sou o verdadeiro número um! Wahahaha!

Ano passado Wario esteve lá, mas duvido que tenha sido tão reconhecido quanto eu! Cheguei a subir no palco das apresentações de *Super Mario Maker* quando um monte de gente estava imitando o bigodudo. Tinha até um cara com uma voz igual a minha, um tal de Charles Martinet. Era só mais um... Venci o concurso sendo eu mesmo e ainda apareci no Instagram da Big N!

Virei celebridade. Todo mundo no estande me conhecia! Isso até rendeu vários pins e outros brindes, sem ter que esperar em longas filas. Afinal, filas tomam tempo e tempo é dinheiro! Na área VIP tentei ver de perto e, sem querer, deixar cair em meus bolsos os novos amiibo. Não deu certo, já que os caras eram cascas-grossas. Não deixavam nem tocar neles!

Uma das melhores coisas era a boca livre. Quase não tinha alho (não dá pra ser perfeito...). Porém, nas áreas fechadas da Deep Silver, Activision e Warner tinha macarrão, hambúrguer, refrigerante, suco, salada... Enchi tanto o bucho que já estavam me confundindo com o Wario!

Não curto muito acordar cedo, mas tive que fazer isso no último dia do evento para flagrar os caras da Nintendo chegando na feira. Droga, meu tiro saiu pela culatra e eles passaram batido. Eu, um cara tão magnífico, só queria estrear um game...

Ainda assim não posso desistir. Ninguém que esteve na E3 se esquecerá tão cedo de mim. Causei inveja ao aparecer no streaming do Nintendo World Championships e nas redes sociais da Nintendo. Como chamei mais atenção dos que os produtores que estavam lá, só faltou a equipe de segurança espalhar cartazes de "Procurar-se" pelo centro de convenções, numa tentativa de me expulsar. Falem bem ou falem mal – preferencialmente falem mal –, mas falem de mim! Wahahahaha! 

VAI PRO INSTA!

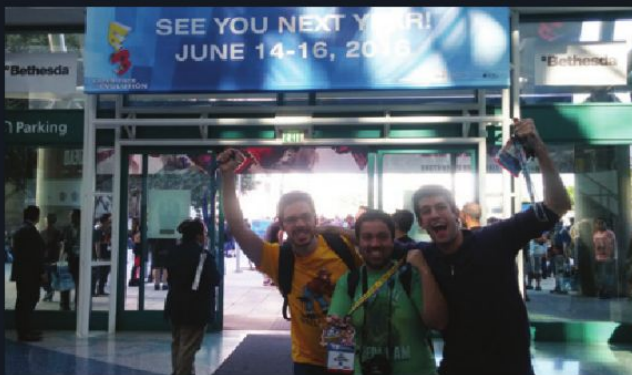
Nosso ilustre convidado comenta a saga da nossa equipe em Los Angeles



Usar chapéus coloridos aumenta a vontade de comer alho, além de deixar seus donos malucos. #FicaaDica



Há muito, muito tempo, numa galáxia tão, tão distante, o Bruno congelou por não se preparar para o frio de Hoth



Reza a lenda que quem tirou uma foto embaixo dessa placa voltará ano que vem na feira. Peraí, se eu era o fotógrafo, quer dizer que não terei chances??? #EuVoltarei



Até o pai de Samus esteve na E3. Entende?



Depois dessa foto os Yoshi de lá sumiram!



Encontrei meus desafetos. #SóQueNão!



Meu clone ganhou um autógrafa do Tezuka!



Já viu um amiibo tamanho família do Mega?



Reggie, me dá de atenção! WAH!! #Chateado



Último dia da feira e o cara todo animadão!



Sou #VIPÃO! Não vou encarar a fila do NWC!



Mamma Mia, mas que belas nintendetes...



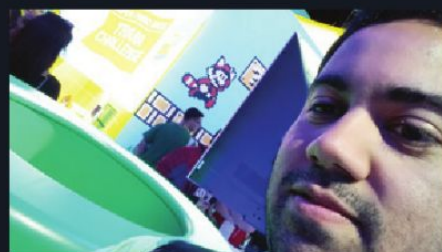
Por que ele tem jogos e eu não? #BUÁ!



Estou pronto pro lançamento de Waluigi Kart



O Layton trabalha no metrô de Los Angeles?



WAH, o Igor precisa de um curso de #selfie



Esse tal de Martinet deveria ser dublador...



Meu dei bem na viagem. Adoro presentes!



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

LEGO JURASSIC WORLD

SEJA BEM-VINDO À VERSÃO DE TIJOLINHOS DO PARQUE DOS DINOSSAUROS



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

Nota Final:

7.5



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

Wii U (há versão para 3DS)
Warner Bros.
TT Games
Ação, Aventura
1-2
Livre
Não

SE OS COPOS DE ÁGUA COMEÇARAM a balançar, fique calmo, pois são os lagartos terríveis invadindo o universo dos games da Lego. Na pegada (ah, esses trocadilhos...) de *Jurassic World*, que é a terceira bilheteria da história do cinema, o título remonta os principais acontecimentos do novo longa-metragem e de seus antecessores.

O ponto de partida é a Ilha Nublar e aí você decide entre reviver a jornada de *Jurassic Park* (1993) ou a trama recém-lançada. A sugestão é seguir a ordem cronológica, pois é preciso concluir a aventura do primeiro filme para acessar *The Lost World: Jurassic Park* (1997) e então terminá-lo para liberar o *Jurassic Park III* (2001).

Apesar de haver uma certa independência entre a trilogia original e *Jurassic World*, todos compartilham as mesmas mecânicas

de solução de puzzles, como personagens que têm o dom de escavar, descobrir pistas, quebrar vidros, abrir portas ou a genial habilidade de curar dinossauros, esmiuçando então pilhas de estreme na busca de alimentos para recuperá-los.

A exceção fica por conta de uma aptidão exclusiva do último dos quatro mundos, que permite que você dispare energia em miras. Só então o Modo Livre

ficará interessante, já que em todas as aventuras há desafios que liberam colecionáveis, como os tijolos dourados, e parte deles exige o tal recurso. Incluindo variações de roupas, são mais de 100 minifiguras atuando, e entre elas há algumas aparições especiais que podem ser compradas com as peças recolhidas, como o gamer Steven Spielberg, que dirigiu o primeiro filme e agora é produtor da franquia.



Os velociraptores atacam sem dó



Aqui também vale o esquema do mundo aberto que interliga os desafios, mas ele vai além. Conforme rola a jogatina, os mapas de Nublar e da Ilha Sorna são revelados juntamente de fases extras, que deixam a exploração de lado e priorizam as típicas caçadas, colocando os dinossauros na sua cola enquanto você foge a pé ou usando veículos.

É MUITO OU É POUCO?

Fiquei empolgado quando soube que o *Parque dos Dinossauros* estava ressurgindo nos cinemas e nos consoles, e achei inusitado que a TT Games fizesse a releitura da saga que, convenhamos, tem uma trama que sai um pouco dos padrões das paródias do estúdio.

Ainda assim eles "não pouparam gastos" e se saíram muito bem ao refazer as cenas de pura tensão, como o momento do primeiro longa no qual os velociraptos invadem a cozinha industrial do parque para fazer um lanchinho. O recheio eram os netos de John Hammond, criador da atração que desafiou as leis da natureza. Como nos filmes, esses bichinhos nada simpáticos serão sua maior dor de cabeça, dando belos sustos ao te atacarem sem qualquer aviso. Saia correndo se vir um arbusto se mexendo!

Por falar nisso, houve outra sacada conveniente ao fazer com que cada uma das partes da aventura tivesse um dinossauro como o grande vilão. Isso, claro, não é nenhuma invenção, pois é a mesma tática dos filmes. No entanto, aqui assumimos o papel de outro lagartão nas principais batalhas, quando a ação se divide em dois planos. Como um personagem, você monta uma armadilha para encurralar, por exemplo, o Indominus Rex. Depois assume



um dino para atacá-lo. Qualquer relação com os épicos confrontos de Godzilla não são mera coincidência.

RECRIADOS GENETICAMENTE

Quando o primeiro longa estreou tinha oito anos e, como todo mundo na época, fiquei encantado ao ver as animações computadorizadas dos dinossauros. Eles realmente pareciam vivos em *Jurassic Park*. Hoje talvez os mais jovens não entendam tanto a importância dessa aventura, e, de certa forma, o jogo vai despertar a curiosidade sobre os filmes e sobre o livro que inspirou tudo isso. Isso já é algo para celebrar.

No entanto, assim como reviver os lagartos terríveis extraíndo o DNA deles de materiais fósseis é uma ideia que nunca será segura, *Lego Jurassic World* tem um certo problema de espaço. Se você é daqueles que não gosta de ficar batendo em objetos para pegar dinheiro, dificilmente vai gastar mais do que duas horas para concluir cada uma das quatro partes da aventura, apesar de a última ser um pouco mais longa que as outras.

COMO NO FILME

A versão do Wii U, além dos menus localizados, tem dublagem em português. No entanto, as vozes não são as usadas na dublagem nacional dos filmes. Isso não compromete a diversão, que é bem intuitiva, apesar de alguns personagens suprirem algumas palavras enquanto conversam. Se você alterar o país na configuração do console para os Estados Unidos, ouvirá as falas extraídas dos longas-metragens. Ou seja, a voz dos próprios atores.

Com isso, boa parte do que acontece nos filmes ficou de fora, o que é uma pena. Tudo bem que nos títulos da franquia as tramas são tradicionalmente mais rasas, mas nesse caso houve um prejuízo na montagem dos fatos. Cenas-chave são exploradas nos detalhes e aí a história dá longos saltos. Uma sugestão talvez fosse fazer um jogo apenas para a trilogia original e outro para *Jurassic World*, dando então mais liberdade criativa para os desenvolvedores. Ainda assim, sei que os filmes clássicos dependem do mais novo para atrair atenção dos jogadores mais novos, como o contrário também vale para os mais nostálgicos. Separá-los seria tão arriscado como ficar na frente de um tiranossauro faminto.

Felizmente, o universo da franquia será explorado em *Lego Dimensions*. Com isso, gastaremos mais algumas horas controlando Owen Grady, o herói de *Jurassic World*, que fará parte de um kit que terá as figuras de um segurança do no parque, uma girofera e um velociraptor. **NW**



SÓ DANDO PATADA

Em *Lego Jurassic World* não há super-heróis, bruxos ou Jedi, mas sim paleontólogos, caçadores e veterinários. Para que a coisa não ficasse tediosa, a TT Games nos deu a chance de controlar os dinossauros. São desbloqueados ao serem salvos em um estágio ou quando você encontra pedaços de âmbar. São cerca de 20 tipos e, como os personagens, cada um tem uma habilidade. Os animais não foram tão bem aproveitados no modo campanha, ficando restritos a poucos desafios. Contudo, serão obrigatórios para alcançar o 100% de aproveitamento na jogatina livre. Experimente o titanossauro. Lento, mal cabe na tela, mas nenhum obstáculo é páreo para ele.

Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

NINDIES@HOME

BIG N REAFIRMA O APOIO AOS JOGOS INDIE COM NOVO PROGRAMA DE PARCERIA



Filipe Saller




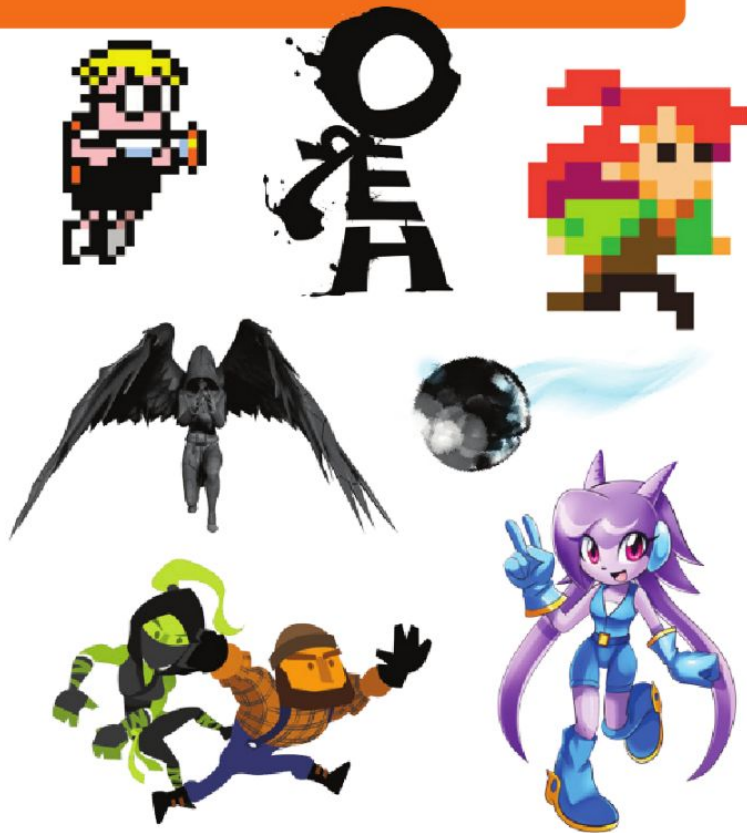
Fellepe Camarossi

Está cada vez mais difícil dizer que a Nintendo não liga para os desenvolvedores independentes. Apesar dos tropeços cometidos na era do Wii, seu sucessor e o Nintendo 3DS estão se tornando uma nova casa para os jogos autorais, e é claro que saímos ganhando nessa!

Recebendo semanalmente produções de estúdios de pequeno porte, a Nintendo eShop já virou uma vitrine indispensável, como é o caso dos sucessos *Shovel Knight* e *Mutant Mudds*. Ainda assim, o sol ainda não brilha para todo mundo, algo que o programa *Nindies@Home* pretende corrigir.

Durante 15 e 22 de junho, demos de nove títulos estiveram disponíveis na loja virtual do Wii U, como *Mutant Mudds Super Challenge*, *Soul Axiom* e *Extreme Exorcism*. Quem teve a sorte de baixá-las vai receber 15% de desconto ao adquirir os games, que serão lançados ao longo do ano. Por enquanto, a Nintendo não divulga quando fará isso novamente ou se estenderá a iniciativa para o Nintendo 3DS.

Apresentar os indie ainda em processo de desenvolvimento ou de adaptação do port para o console é uma forma clara de criar um hype ao redor dos projetos, mas também serve para ouvir a opinião de quem realmente importa nessas horas: o jogador. Com isso há tempo hábil para mudanças e correções. A gente, claro, testou essas promessas. 



RUNBOW

O representante do gênero plataforma é repleto de desafios cromáticos. Com as cores da fase mudando constantemente, é preciso tomar cuidado por onde pisa, pois no instante um abismo se abre diante de ti. Em um jogo onde a lei é "vejo, logo existo" e com ritmo frenético, o maior diferencial é que até nove pessoas brincam de forma simultânea localmente ou online. O título chega pelas mãos da 13AM Games e não é recomendado para góticos!



FREEDOM PLANET

Previsto para agosto, a pérola da GalaxyTrail apela para o público saudosista dos primeiros anos de Sonic em um jogo de plataforma focado em combate e destreza. Aventure-se pelo mundo de Avalice com uma trupe de garotas monstruosas e impeça que os alienígenas levem a melhor.

Com físicas bem atuais e visual clássico, tem tudo para ser um dos mais baixados da eShop.



TYPOMAN

Sombrio e desolador, o título da parceria entre Headup Games e Brainseed Factory tem um clima solitário e muito criativo. Seguindo a máxima de que as palavras são mais fortes que espadas, o herói manipula letras e usa magia nas citações mais mundanas para se livrar uma intensa escuridão. É preciso ter certo domínio do inglês para tirar máximo proveito da jornada, mas isso pode ser uma ótima ferramenta para aprender a língua!



MUTANT MUDDS SUPER CHALLENGE

A aventura de Max para salvar o mundo dos nojentos Muddys segue de onde o primeiro game parou. A continuação trará mais estágios para disparar sua pistola de água, e a Renegade Kid também está prometendo combates épicos contra chefes nos quais você terá vontade de arrancar os cabelos! *Mutant Mudds Super Challenge* também estará disponível no 3DS.



EXTREME EXORCISM

Em uma mistura frenética e aterrorizante, seu maior inimigo serão suas próprias ações do passado. Jogado de maneira cooperativa ou competitiva, o título de plataforma da Golden Ruby te obriga a ser criativo. Cada vez que sobreviver a um estágio, no desafio seguinte um fantasma dará as caras, imitando então seus movimentos anteriores.



LOVELY PLANET

Os ambientes de *Lovely Planet* parecem aqueles trabalhos de recorte e cole da pré-escola. Cabe a você atravessá-lo atirando em objetos e inimigos que saltam na sua frente. Para se defender, atire cubos com uma flecha e dê longos saltos, usando sua visão em primeira pessoa. Com cinco mundos e centenas de estágios para concluir e bater recordes, a produção da QuickTequila chega em dezembro com suporte para a segunda tela do GamePad.



RIVE

Mais um para a categoria dos jogos "não pisque para perder a vida". *Rive* é um Shooter em plataforma da Two Tribes com visual futurista e robótico, onde será testada sua habilidade não somente como atirador, mas como hacker e estrategista para vencer batalhas épicas com proporções insanas. O mais difícil é saber o que você atacou e o que atacaram em ti quando a luta estourar de vez. O lançamento está previsto para novembro.



SOUL AXIOM

Com mistério e tecnologia, *Soul Axiom* é um thriller futurista e sombrio em primeira pessoa que exigirá muita perspicácia para resolver desafios e quebra-cabeças antes que seja tarde demais. Serão mais de 40 fases únicas que exigirão o controle sobre diversos poderes, e decisões psicológicas árduas serão vitais para descobrir sua identidade, desvendando então o grande mistério que paira sobre sua cabeça. O game será lançado pela Wales Interactive em dezembro.



FORMA.8

Ainda embasbacados com as informações que a New Horizons conseguiu dos longínquo Plutão, vivemos algo parecido nessa aventura, onde uma sonda atravessa um planeta atrás de uma fonte de energia. Mas aqui a missão não é moleza. Em vez de tirar fotos, a máquina tem que eliminar criaturas usando power-ups.



Produção da Mixe-dBag Srl, a versão para o Wii U terá uma área exclusiva para explorar. O lançamento está previsto para o fim do ano.

Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

EARTHBOUND BEGINNINGS

ESSE É O REVIEW QUE JAMAIS IMAGINEI ESCREVER



Felipe Camarossi

Existem experiências que jamais imaginamos ter, jogos que jamais imaginamos jogar e textos que jamais imaginamos escrever. Nas últimas semanas, a Nintendo fez com que passasse pelas três situações ao trazer *EarthBound Beginnings* para o Ocidente, reavivando uma velha chama daqueles que jogaram seu sucessor no SNES.


A franquia do multitalentoso Shigesato sempre focou em uma narrativa bem mais madura e complexa, com situações fora do padrão de um RPG normal, especialmente quando se leva em consideração a apresentação visual e a temática que se apoia em fenômenos culturais pop das últimas décadas. Por isso, temos uma chance única de presenciar como a série teve seu início, depois de uma espera de 26 anos para receber o título original, que entrou para o catálogo do Virtual Console do Wii U.

Mesmo sendo um jogo do Famicom (o NES japonês), *Beginnings* foi tão à frente de seu tempo que resistiu bem ao teste do relógio, sendo facilmente confundível com um jogo atual feito com gráficos retrô para abraçar o público saudosista. Ele fala sobre a jornada do jovem Ninten e de seus amigos que usam poderes psíquicos para enfrentar robôs, dragões e hippies pelos Estados Unidos, enquanto não encontram as oito melodias para nos salvar de um ataque alienígena.

O sistema simples de jogabilidade é convidativo para todos que conhecem ou não sua curiosa notoriedade. Do design

inteligente à trilha sonora magnífica, não é preciso ser fã de *EarthBound* para querer jogá-lo. Na verdade, pode ser até uma boa seguir a ordem japonesa e começar por ele antes de se aventurar pela trama de Ness.

Apesar do grinding, treinamento dos personagens para elevar o nível, por vezes ser sofrível e alguns erros de tradução surgirem de tempo em tempo, é o tipo de game que qualquer um que curta algo inteligente e criativo – além de estratégia e uma história excelente –, vai se sentir atraído.

Quando acabar, aproveite e dê uma olhada em *EarthBound*, que também está na loja virtual do console. Você não se arrependerá. 



Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Ape, Softnica
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Preço: 6,99 dólares
Nota:

8.5



MAS QUAL É A ORDEM?

Beginnings, que inicia a série *Mother*, começou a ser localizado nos anos 1990, mas o projeto ficou parado até então. Com isso, *Mother 2* apareceu aqui primeiro, com a alcunha *EarthBound*. Clássico entre os nintendistas mundo afora, se popularizou ainda mais quando Ness foi parar em *Super Smash Bros*. Assim, a ordem original é *EarthBound Beginnings* (*Mother 1*) e *EarthBound* (*Mother 2*). Agora só falta *Mother 3* sair do Japão, lançado por lá em 2006 para Game Boy Advance. Qual será seu nome se ele vier para cá? *EarthBound 2*? Confusão pouca é bobagem!

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.

DR. MARIO: MIRACLE CURE

PARA CURAR O TÉDIO, OS ENCANADORES SE TORNAM ATÉ MÉDICOS!



O inverno chegou e os vírus estão em alta, deixando todo mundo doente. Para resolver a questão, o bigodudo vestiu seu jaleco mais uma vez, mas trouxe seu irmão e uma certa "cura milagrosa" como reforço. *Dr. Mario: Miracle Cure* reúne as mecânicas mais tradicionais do cultuado puzzle com formas diferentes de jogabilidade. Com 60 estágios no modo principal, antes de tudo você pode jogar no padrão clássico. Depois a coisa muda um pouco de figura nas fases do Dr. Luigi e aí não deixe de aproveitar os efeitos da *Miracle Cure*, power-up que ajuda a vencer os desafios.

Enquanto Mario segue a receita básica da série (sacaram o trocadilho?), seu irmão verde libera pílulas em L, tornando tudo mais complexo. Leve em consideração que é possível ter as três cores em apenas um conjunto.

A experiência em *Miracle Cure*, no entanto, é bastante personalizável, com exceção do modo principal. No Custom Clinic, você personaliza a diversão da maneira que quiser. Jogue com Mario ou Luigi, escolha o nível de dificuldade e ative ou não a *Miracle Cure*.

Além deles, no modo Virus Buster as pílulas são comandadas na tela de toque. O gameplay muda consideravelmente e é divertido em seu próprio mérito, permitindo controlar até mesmo as peças que sobram quando uma combinação é realizada.

Depois do treino, leve suas habilidades médicas para o modo online e dispute com

pessoas ao redor do globo em qualquer uma das modalidades, além de registrar suas pontuações em rankings.

O título também conta com batalhas locais contra seus amigos que possuem o jogo ou até mesmo através do Download Play. Nesses tempos, é sempre recomendado andar com um médico por perto. Principalmente os milagrosos. **NW**

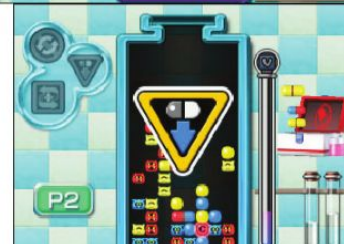


Plataforma:
 Nintendo 3DS
Produção:
 Nintendo
Desenvolvimento:
 Arika
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1-2
Preço: R\$ 14,99
Nota:

7.5



No multiplayer, use itens que alteram a jogatina



SEGUNDO DIAGNÓSTICO

Alguns dos desafios são batalhas contra a Inteligência Artificial, que assume o papel de um dos encanadores. Aí vale tudo, como limpar linhas para enviar pílulas ao adversário e executar combos para prejudicar a jogada dele com efeitos danosos, como a inversão de controles.

NEW CHALLENGER APPROACHING



TALK IS CHEAP!

RYU TRAZ O MELHOR DE STREET FIGHTER PARA AS LUTAS DE SMASH BROS.



Rafael Peccioli Moreno



Rodrigo Brasilense

A E3 trouxe tantas novidades que seria até estranho se pelo menos uma delas não tivesse relação com as versões de *Smash* para Wii U e Nintendo 3DS. A dupla já figura entre os jogos com maior suporte da Big N dessa geração – veja a quantidade de atualizações e DLCs que possui. E não foi nem uma ou duas surpresas que foram anunciadas para a alegria dos fãs durante um Nintendo Direct exclusivo!

As mais aguardadas têm a ver com a confirmação de dois personagens para incrementar as tretas: a inesperada estreia de Ryu, de *Street Fighter*, e o retorno de Roy, de *Fire Emblem*. O melhor de tudo é que, assim que Masahiro Sakurai terminou de nos noucatear com as novidades, boa parte do que foi anunciado estava na Nintendo eShop, isso sem falar do ressurgimento de Lucas, de *Mother 3*, que já estava programado para a ocasião.

Como bons anfitriões, Ryu será a estrela dessas páginas. Sim, testamos os movimentos e habilidades daquele que é o maior lutador do mundo dos games, bem como o estágio exclusivo que o acompanha, o Suzaku Castle. Se

você prefere Roy ou Lucas, não tema, pois nos próximos meses eles serão analisados por nossas

mãos ágeis. Ainda assim, não custa dar algumas informações agora mesmo, não?



Responsável pelo design de personagem dos jogos clássicos de *Street Fighter*, o ilustrador Akira Yasuda foi convidado para celebrar a entrada de Ryu em SSB



JOVEM IDEALISTA

Roy não é clone de Marth ou de qualquer outro guerreiro de sua franquia. O estilo de combate aproveita as falhas dos inimigos para desferir seus golpes mais fortes, relativamente lentos mas capazes de lançar seus oponentes do cenário com grande facilidade. Isso, unido à sua mobilidade, o tornam interessante. É daqueles não muito pesados que causam altos danos. Ele se distingue de Ike por sua Hit Box, alcance dos golpes, percentuais de dano e agilidade. Contudo, tome cuidado para não cair, pois Roy não é bom na recuperação. Caso queira ainda mais força para seus devastadores movimentos, a base da espada dele possui maior poder de lançamento que o restante.



VERMELHO E AMARELO

A principal técnica de combate de Lucas é dominar o campo de batalha, seja tentando não chegar muito perto dos oponentes enquanto fere os outros ou repelindo-os com suas várias formas de defesa. Lucas é excelente para punir com seus contra-ataques, mas isso exige timing, pois o protagonista de *Mother 3* não é muito resistente e pode ser mandado de volta pra casa com alguns golpes bem colocados. Sua Hit Box está menor e o uso de sua Rope Snake foi facilitado por causa da distância ampliada que a "cobrinha" alcança. Seus ataques também estão, na média, mais poderosos e com maior área de efeito. Que coisa boa!



Cada lutador custa 3,99 dólares, mas somente para um console. Se você adquirir Roy ou Lucas para Wii U e 3DS, sobe para 4,99 dólares. Já Ryu, que vem com seu estágio, custa 5,99 dólares para uma versão ou 6,99 dólares para as duas. Todos incluem novos troféus! Na eShop do 3DS você paga 6,99 por personagem (Roy ou Lucas) e 9,99 pelo set de Ryu.

VETERANOS

Se você conhece *Super Smash Bros. Melee* e *Super Smash Bros.*

Brawl, já deve ter uma rápida ideia do que esperar do retorno dos combatentes. Roy, o quinto personagem jogável da franquia *Fire Emblem*, está de novo visual e com seus ataques de fogo unidos ao uso de sua espada, a *Sword of Seals*.

Lucas também tem seus truques na manga e não é para iniciantes, apesar de a presença de golpes de longo alcance e de ataques que atingem uma área relativamente extensa facilitarem a vida dos novatos até certo ponto.

EM BUSCA DO MAIS FORTE

Desde que o game competitivo da Nintendo abriu as portas para convidados, houve quem sonhasse com a aparição do eterno carateca de *Street Fighter*. Apesar dos rumores, parecia estranho Ryu dar as caras, já que até agora nesse *Smash* tínhamos apenas mascotes, como Sonic (Sega) e Pac-Man (Namco), e a Capcom já havia emprestado Mega Man. Mas o cara não veio sozinho...

Mais do que um ícone envolto em carisma e nostalgia, Ryu abre uma lacuna apresentando mecânicas totalmente inéditas. O personagem é ágil, repleto de recursos e bate pesado não importa a direção, bem como a arte marcial que representa na vida real. Contudo, nada disso vem fácil.

É preciso ter muita prática para dominar seus movimentos, pois não foram adaptados totalmente ao estilo de *SSB*. O que vale aqui é o que vemos em *SF*. Frente + espe-





cial ou cima + especial continuam funcionando, mas o Hadouken e o Shoryuken brilham de verdade quando ativados com os mesmos comandos eternizados em *Street Fighter II*. Quer dizer que a clássica meia lua funciona no game? Sim, ou até melhor, e eleva o personagem a níveis impossíveis pelos meios convencionais.

O resultado é impressionante, com um magnífico antiaéreo que lança oponentes como nenhum outro, projéteis de múltiplas velocidades capazes de atravessar cenários inteiros, um soco que explode defesas e um Final Smash mutável, outra inovação comemorada.

Em seu mais poderoso ataque, o desafeto de Akuma desferiu tanto seu icônico Shinkuu Hadouken – chamado de Hadokão pela galera das antigas –, ou o mais novo Shin Shoryuken. A diferença está na proximidade dos oponentes. Se a maioria dos inimigos estiver longe, é o Hadouken que entra em ação, e vice-versa para o Shoryuken. Inteligente, não?



Como não poderia deixar de ser, o lutador tem um estágio para chamar de seu. Suzaku Castle, que surgiu na era de *Street Fighter II*, retornou ainda mais belo. São quatro plataformas simples que dividem o combate em duas alturas. Não há nenhum tipo de transformação durante as partidas. Ou seja, é perfeito para ele demonstrar toda sua potência, mas sem aqueles surtos assassinos. Pode ser?

LUTE COM ELEGÂNCIA

Sabe aquela conversa que tivemos sobre Ryu quebrar os padrões? Então, *Smash* também zerou a vida ao contar com Heihachi Mishima, da série *Tekken*, da Namco Bandai, e Jacky Bryant, com sua jaqueta de couro e cabelos loiros espetados para impor moral, e Akira Yuki, com seus músculos poligonais, de *Virtua Fighter*, da Sega. Ambos se tratam de Skins para os Mii Fighters.



Virtua Fighter e Tekken foram homenageados com Skins

Os conjuntos de roupas e acessórios vêm em pares. É um para a cabeça e outro para o corpo. Cada par custa US\$ 0,75 para um console ou U\$ 1,15 para Wii U e 3DS na Nintendo eShop americana. Na loja brasileira do portátil custa 0,99 reais. A série *Mega Man* também recebeu atenção, com a inclusão das armaduras do robô em sua versão *Battle Network* e de Zero na forma de *Mega Man X*. O espadachim merece destaque por ser o único conjunto de vestes para *Swordfighters*, e porque fatar adversários com seu sabre é uma das coisas mais legais que há!

Fantasia de Isabelle e até do simpático K.K. Slider também apareceram. A do adorável músico ainda não tem data para ser lançada, mas a outra está disponível. Além disso, uma adição muito especial: dois chapéus e uma roupa de *Splatoon*. O gorro de lula verde é livre para todos os tipos de avatares, enquanto a peruca e as roupas são para *Gunners*. A face varia de acordo com o gênero do



lutador e a arma se transforma em uma pistola de tinta!

COMBINAÇÃO PERFEITA

Você pode adquirir os DLCs de forma separada ou em dois bundles: um com todas as roupas para os Mii e o outro que inclui os três personagens e os cenários novos. O pack *Mii Fighter Costume Bundle #2* sai por 6 dólares (7,92 reais na eShop brasileira) para uma versão e 9,20 dólares para os dois sistemas. Já a *Collection 2*, o pacote completão, custa 21,96 dólares para uma versão e 29,16 dólares para as duas (e 34,88 reais na eShop brasileira).

Além da arena de Ryu, a traiçoeira *Dream Land*, do primeiro *SSB*, foi remasterizada. Sim, aquela clássica com a árvore com rosto no centro, onde você, sem perceber, co-

meça a ser empurrado por ventos que complicam a briga. Custa 2,99 reais na versão para 3DS. NW

Em tempo: depois dessa enxurrada de conteúdo, foram liberados em julho os estágios clássicos *Peach's Castle* e *Hyrule Castle* e mais Skins para os Mii. Entre elas estão *Lloyd Irving*, de *Tales of Symphonia*, e *King K. Rool*, vilão de *DK*.



GOLPE BEM DADO

O visual do amigo de Ken Masters ficou extremamente caprichado, mas há algo no game que lhe dá ainda mais valor: a animação dos movimentos. Ainda que fantasiosa, replica com fidelidade ataques reais da arte marcial nipônica. Salvo os exacerbados *Hadouken*, *Shoryuken* e *Tatsumaki Senpū Kyaku* (as giratórias!), é como se o personagem desse uma pequena aula de caratê.

O jeito como se equilibra, os pontos de impacto de seus ataques e até como rola após ser arremessado parecem ter vindo das primeiras lições que todo faixa branca fica careca de escutar. A atenção do time de produção foi tanta que é divertido até mesmo acompanhar as expressões do personagem, que já estava em desenvolvimento quando Sakurai resolveu ouvir os fãs para criar mais DLCs. Pensando nisso, de qual forma o jogo nos impressionará com suas próximas ações?



PLANETA POKÉMON

SUPER MISTÉRIOS PELA FRENTE

QUAIS SERÃO OS SEGREDOS DE POKÉMON
SUPER MYSTERY DUNGEON?



Felipe Camarossi



Para Nintendo 3DS, *Super Mystery Dungeon* é o novo título da franquia spin-off que foca nos monstros morando fora das Pokébolas e interagindo por si só, explorando calabouços, formando sociedades e falando sem repetir cronicamente seus nomes. Se você não sabe por que deveria se animar com isso, relaxa que a gente te explica!

Os trailers iniciais demonstram que tudo o que deu errado nos jogos mais recentes da franquia foi descartado, dando lugar a um game mais inspirado nos clássicos da era do Game Boy Advance e do Nintendo DS que deram vida ao que a série hoje representa.

Com 20 diferentes Pokémon para controlar e ter como parceiro - que incluem todos os iniciais das seis gerações, Pikachu e Riolu -, forme seu grupo e saia desbravando os territórios mais inóspitos da nova região. O jogo ainda traz de volta o velho quiz para descobrir qual

criatura mais combina contigo, ou simplesmente escolha seu favorito.

O bacana é que o fato de não termos treinadores, professores ou gangues interferindo na trama dá liberdade para histórias bem inusitadas. No caso, *Super Mystery Dungeon* mostrará um estranho fenômeno que está acometendo diversos Pokémon ao redor do globo, incluindo os lendários. Eles foram transformados em estátuas de pedra. O protagonista, que era humano e virou um monstro, tentará descobrir ao lado dos seus amigos o que está acontecendo.

Com todos os 720 Pokémon já confirmados na aventura e uma relação de pequenos detalhes que tornam tudo mais charmoso - como os acessórios usados pelos Pokémon -, *Super Mystery Dungeon* está previsto para o final do ano. Não será Free to Play como *Shuffle* e *Rumble World*, mas ficaremos de olho, pois parece ser indispensável para nossas coleções!



DE VOLTA COM O MELHOR

Diferente de *Gates to Infinity*, também para 3DS, temos diversos Pokémon iniciais prontos para a exploração, além de uma clara intenção de retomar o estilo original dos jogos de GBA. Além disso, não vivendo apenas das experiências dos clássicos, temos a presença de novidades, como a forma Unbound de Hoopa e as MegaEvoluções não foram esquecidas! Será esse o título definitivo da linha *Mystery Dungeon*?





A QUEDA DE LYSANDRE

PARA O ALÍVIO GERAL, A CARTA FOI BANIDA DOS TORNEIOS



Flavio Ferreira

Se existe alguma coisa que realmente não é comum no universo das Estampas Ilustradas, com certeza é o banimento de cartas. Dá para contar nos dedos a quantidade de cards que não podem aparecer em torneios desde o final dos anos 1990.

Coringa de Lysandre (Lysandre's Trump Card, no original) foi alvo de polêmica desde seu lançamento na coleção *Força Fantasma*, que no Brasil está disponível desde fevereiro. Incrivelmente forte e apelativa, chamou a atenção dos treinadores, já que sua habilidade permite retornar tudo o que estiver na pilha de descarte de volta para o jogo.

A carta passou a ditar as regras do metagame, sendo encontrada na maioria dos decks dos campeonatos mais recentes. Uma de suas virtudes, que acabou virando um de seus problemas, elimina uma das condições de vitória do oponente, impedindo o jogador de ficar sem cards.

Isso estende de forma absurda o tempo das batalhas e reduz drasticamente o fator diversão. O uso da estampa em conjunto com a coleção *Roaring Skies*, que aqui chega em agosto como *Céus Estrondosos*, ampliou ainda mais a discussão.

A Play! Pokémon, divisão da Pokémon Company que organiza os tor-

neios oficiais, alegou que o banimento internacional da carta se deu porque ela liberava de boa o uso repetido de Cartas Treinador poderosas e também que o jogador comprasse quase todo seu deck nos primeiros turnos com consequências mínimas.

A decisão de tirá-la de nossa frente repercutiu em toda a internet, já que veio inicialmente do Japão e foi confirmada pouco tempo depois no restante do mundo. Grande parte das reações foi positiva, já que a carta era criticada há algum tempo.

Entre os decks competitivos mais atingidos pela mudança estão os protagonizados por Seismitoad-EX, Exeggutor e Flareon. Em especial, quem perdeu um baita benefício foi a mecânica entre Shaymin, Sky Field e Trainers' Mail da coleção *Roaring Skies*, com a qual dava para comprar cartas como se não houvesse amanhã.

A medida demonstra o interesse da Pokémon Company em assegurar o divertimento e as condições de vitória, o que é extremamente positivo para todo mundo. Por isso, é bom ficar ligado nessas informações na hora de montar sua estratégia. Para a carta Coringa de Lysandre, estampada pelo grande vilão de *Pokémon X* e *Pokémon Y*, só resta dizer que foi bom enquanto durou...



Apelona, a estampa acabava com qualquer estratégia do adversário



MUDANÇAS NAS REGRAS

É comum ver cartas americanas do TCG de *Pokémon* em torneios oficiais. No entanto, elas foram enquadradas em uma regra que tenta deixar a competição mais saudável por aqui, como explicou a Copag em um comunicado. Agora, qualquer expansão, independente do país de origem, só será aceita em campeonatos uma semana após a estreia da versão nacional.

Isso começa a valer com *Origens Ancestrais*, que está prevista para estar nas lojas por aqui em novembro. Hoje há uma diferença de três meses entre o lançamento das coleções nos Estados Unidos e no Brasil. Esse espaço de tempo é imposto pela Pokémon Company.

DE VOLTA PARA O FUTURO

MUSEU NA E3 APRESENTA AS GRANDES NOVIDADES DO PASSADO DOS GAMES



Hugo H. Pereira



Mario Toledo

Nas palavras de Confúcio, filósofo chinês, "Se queres prever o futuro, estuda o passado". E é por isso que o Videogame History Museum, criado por três entusiastas norte-americanos, se dedica a preservar a história dos jogos eletrônicos. São mais de 20 mil itens colecionados ao longo dos últimos 25 anos, que mostram como a indústria evoluiu através do tempo a ponto de se tornar um dos ramos mais lucrativos do entretenimento.

A missão do museu é clara: ter um acervo acessível ao público em geral com fins educacionais. E não são poucos os artefatos raros, que vão desde consoles de mesa e portáteis a revistas e documentos. Os organizadores, claro, têm um espaço cativo na E3. Parece estranho uma feira movida a novidades do setor ter um ambiente dedicado aos clássicos, mas muitos dos visitantes nunca tiveram a oportunidade de interagir com parte do que é exibido todos os anos.

Quem esteve lá em junho jogou qualquer um dos consoles disponíveis, que foram dispostos na ordem de lançamento. Aliás, foi interessante ver, em um lado da exposição, quatro amigos jogando *Smash* no Nintendo 64 enquanto, na outra ponta, outras oito pessoas se divertiam com a versão do jogo para Wii U.

O VHM surgiu no Classic Gaming Expo, convenção realizada em Las Vegas,



nos Estados Unidos, até que seus organizadores resolveram criar uma entidade própria. Itinerário até então, recentemente a cidade de Frisco, no Texas, fez uma parceria para que ali nasça o Museu Nacional dos Videogames. A ideia é que o espaço também seja a sede das edições do CGE, palco de seminários e palestras, além de servir como instituto de pesquisa.

"É incrivelmente importante para os membros de qualquer mercado entender as raízes do seu negócio. Para dar certo, é necessário identificar a origem não só dos sucessos, mas igualmente dos fracassos do passado. As pessoas que experimen-



taram os sistemas na E3 revisitaram uma era na qual a prioridade era fazer games divertidos de jogar. Hoje, é fácil um conceito simples se perder entre gráficos hiper-realistas, sons multidimensionais e multiplayer online", explicou Sean Kelly, um dos fundadores do museu.

Não havia como não notar o contraste entre a nostalgia do acervo e o hype tec-

CONTRIBUA COM A CAUSA!

O museu é mantido principalmente por donativos. Acesse vghmuseum.org/donate para descobrir como dar dinheiro pelo PayPal, como transferir para eles suas coleções gamísticas e o que é necessário para se tornar um voluntário. Os criadores do VHM não vão reclamar se o museu fizer parte do seu testamento. Sim, suas heranças podem virar doação. Está tudo explicado no site, que está em inglês.

COLEÇÃO CAMPEÃ

Uma das últimas aquisições do instituto é um cartucho original do Nintendo World Championships de 1990. Foi comprado por um preço justo de um colecionador que o arrematou no eBay. O dono original era Josh Caraciolo, um dos ganhadores do torneio. A fita customizada possui um tempo limite de 6 minutos e 21 segundos, começando com *Super Mario Bros.* e mudando para *Rad Racer* assim que o jogador coleta 50 moedas. Ao completar a corrida, o game é finalizado com uma partida de *Tetris* até que o tempo se esgote. O artigo é um dos mais raros na comunidade gamer, já que só foram fabricados 116. São 90 cinzas para os finalistas e 25 dourados dados por meio de competições da extinta revista *Nintendo Power*. O VHM possui as duas versões!



nológico que o resto da feira esbanjava. Ainda assim, mesmo com tantas coisas fantásticas e inovadoras rolando por aí, a área estava sempre lotada, seja de jovens

curiosos e assustados com sistemas nada familiares ou de colecionadores vendo de perto tantas coisas raras que viraram objetos de desejo. **nw**



Assim como John Hardie (esquerda), fundador do VHM, Alex também quer criar um museu dos games no Brasil

UM BRASILEIRO NA E3

Alex Mamed Jordão, considerado pelo RankBrasil como o maior colecionador de games do país, foi um dos ilustres visitantes do VHM na E3. Ele, acompanhado por sua Power Glove, esteve na feira para procurar inspiração. "[Quero fazer] o tão esperado museu do videogames no Brasil. Meus esforços não cessam em viagens, pesquisas e na aquisição de itens para minha coleção", revelou. Com 335 consoles diferentes e mais de 8 mil jogos e acessórios, quero fazer algo onde as pessoas conheçam a evolução, a história e se divirtam", revelou.

Admirado com o protótipo do Atari Cosmos, que nunca foi lançado, o empresário, que dá palestras e organiza exposições pelo território nacional, aproveitou a

oportunidade para trocar ideias com os fundadores do museu gringo. "Depois de tantos convites, resolvi tirar a mão do bolso do dia para a noite. Ainda assim foi uma das melhores viagens que fiz, e foi a primeira aos Estados Unidos. A estrutura do Los Angeles Convention Center é maravilhosa e as empresas envolvidas fizeram o máximo para nos encantar. Havia uma magia e uma sintonia positiva em cada canto", contou.

O colecionador curte games desde seu Atari 2600 na infância. Contudo, a vontade de reunir preciosidades ganhou forças quando ele abriu uma locadora no interior de São Paulo. Essa saga você vai conhecer em breve com mais detalhes...



INTO THE PIXEL

ARMIKROG REPRESENTA OS JOGOS INDIE DO Wii U EM EVENTO DE ARTE NA E3



Hugo H. Pereira

É estranho pensar assim, mas algumas pessoas ainda se perguntam se videogames podem ser considerados uma forma de arte. Enquanto isso ainda é um debate que não chegou ao fim, pinturas e esculturas são artificios mais do que obrigatórios no processo de criação de um jogo. Todo ano, um júri seleciona, entre centenas de candidatas, 16 a 20 de exemplos desse material para expor em um dos salões da E3 no já conhecido Into The Pixel.

Armikrog, que estará em breve na Nintendo eShop do Wii U, fez parte do evento por meio da obra *Emerald Room*, fotografia conceitual de um de seus estúgios. Definido pela galera do Pencil Test Studios como sequência espiritual de *The Neverhood*, lançado para PC em 1996, é todo feito de argila e com

técnicas de Stop Motion e conta com produtores envolvidos nos clássicos de *Earthworm Jim*. Tem um estilo diferenciado, com inspirações nas histórias de Dr. Seuss e nas tirinhas *Krazy Kat*, de George Herriman. Na história, o explorador espa-



O diretor de arte do jogo usou argila, pisca-pisca e até uma cúpula de vidro da esposa para criar a cena premiada

cial Tommyonaut e o cachorro Beak-Beak caem em um estranho planeta, dando de cara com uma misteriosa fortaleza que dá nome ao título.

"Tudo no jogo é feito de manualmente. Usamos madeira, argila, cola, arame, qualquer coisa que funcionasse. A cúpula de vidro eu roubei da estante da minha esposa [risos]. Para a iluminação indireta utilizei lâmpadas de Natal", revelou Ed Schofield. A diversidade de materiais aproveitados é uma das coisas favoritas do diretor de arte sobre o jogo. Para ele, foi o que chamou a atenção dos jurados.

"Enviamos para o concurso esculturas e trechos de animação, pois esse é o nosso foco, mas essa obra é especial, pois explora um lado mais emotivo, provavelmente por causa das cores, e dá um ótimo senso de escala entre os

personagens e o ambiente. São vários elementos únicos que se combinam bem para passar uma sensação mais melancólica e um pouco do espírito da aventura", completou.

Para Cameron Stradling, um dos responsáveis pela caracterização de cenários e personagens, *Emerald Room* demonstra claramente as nuances do ambiente. "É natural do Stop Motion você montar algo, tirar uma foto e ter texturas únicas, pois elas já estão no material. É algo que, em outros casos, você tem que passar muito tempo disfarçando ou recriando com efeitos de computação", contou.

"As pessoas deixaram de trabalhar com Stop Motion já que consome muito tempo, mas ao mesmo tempo é muito divertido. No nosso galpão temos serras, cola, tinta... Não somos uma





desenvolvedora tradicional. Nossos 'hardwares' são diferentes. São martelo, prego, coisas do tipo", definiu Schofield.

Nas palavras do diretor, com personagens estranhos, história envolvente, altas doses de humor e o estilo artístico, *Armikrog* é muito especial e será tão divertido de jogar quanto foi fazê-lo. **NTV**

ENCONTRO DE TALENTOS

O Into The Pixel começou em 2004, em uma parceria da ESA, associação da indústria norte-americana de games, que organiza a E3, e a Academia de Artes Interativas e Ciência. Em 2015 a qualidade dos trabalhos foi sem igual. "Saudáveis discussões fizeram parte da seleção desse ano e estamos muito orgulhosos por contar com 18 peças dessa vez, especialmente a primeira escultura!", comemorou Martin Rae, presidente da AIAS. Já Bob Rafei, jurado e CEO do estúdio Big Red Button, que desenvolveu *Sonic Boom*, frisou a importância da diversidade. "A exposição é uma representação de estilos abrangentes, de empresas pequenas e independentes a títulos de grande orçamento", comentou.



ARTE NINTENDISTA

Em nove edições, várias artes de jogos para plataformas da Big N já deram as caras no Into The Pixel. Pelos olhos atentos dos jornalistas passaram de *Kirby-ful Color*, pintura a óleo de Tomomi Minami e Tomoko Kitada para *Kirby: Canvas Curse* a uma arte conceitual de Jay Epperson do pouco conhecido *Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure*, para Nintendo DS. *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*, *Epic Mickey* e jogos mais realistas, como *The Conduit* e *Red Steel*, também estiveram por lá. Rayman, acompanhado ou não dos Rabbids, apareceu cinco vezes na exposição!



EU TÔ NA MODA!

PRODUTOS DE POKÉMON ASSINADOS POR
ARTISTAS GANHARAM AS VITRINES DE LOJA EM LOS ANGELES



Hugo H. Pereira



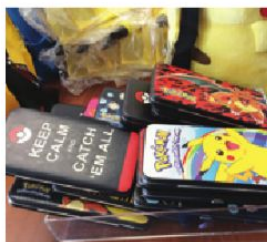
Igor Andrade

Durante um mês, uma loja de roupas e acessórios na famosa avenida Melrose foi o endereço da última tendência da moda dos monstros. Aproveitando que jornalistas do planeta todo estariam em Los Angeles para a E3, a Pokémon Company usou a LA Pop Culture Shop para expor nas vitrines produtos licenciados entre 6 de junho e 5 de julho. No local estiveram peças de roupas desenhadas por designers.

Para a festa de lançamento, a Adrianna T. Bravo e seu namorado chegaram com duas horas de antecedência. Entre os dez primeiros na fila, a espera compensou, já que deram de cara com Junichi Masuda, o produtor da franquia. "Não contive minha emoção quando ele topou assinar meu New 3DS! Infelizmente, foi embora antes de tirarmos uma foto, mas ter seu autógrafo já era algo além do que poderia pedir!", comemorou a portorriquenha que está cursando faculdade de artes nos Estados Unidos.

Animados, demos uma passadinha no local. A ideia era sair da Pokémon Boutique tão supimpa quanto os treinadores fazem nas lojas de Kalos em *Pokémon X* e *Pokémon Y*. Diferente das expectativas, já que esperávamos visitar um Pokémon Center, a LA Pop era menor do que muita loja de shopping por aí. Com isso, não encontramos uma grande variedade de produtos. Apenas pelúcias, capinhas de celular, cintos e roupas.

Como o que estava à venda não era tão barato, até mesmo quem é fã pen-



saria duas vezes ao gastar 40 dólares em uma camiseta. Ainda mais quando, na mesma cidade, peças semelhantes custam a metade em lojas de departamento como a Target ou a Hot Topic.

Adrianna teve a mesma sensação. "A loja era um pouco menor do que o esperado e os itens eram um pouco limitados, mas foi o suficiente para me animar. O melhor deles era uma ca-

miseta do Espurr da [artista] Omocat, que acabei levando para casa. Quem não ama aqueles olhos gigantes?", contou.

Para não sair com as mãos abanando, o Igor comprou uma sacola amarela de tecido com as orelhas de Pikachu. Ele não vai usá-la, mas turista que não volta pra casa sem souvenir não é um viajante completo. **NW**

MÚSICA PARA RELAXAR

DEPOIS DO TRABALHO INTENSO, NADA MELHOR DO QUE SE EMOCIONAR COM A TRILHA DE FINAL FANTASY

NINTENDO BLAST + Nintendo World

 **Leandro Rizzardi**

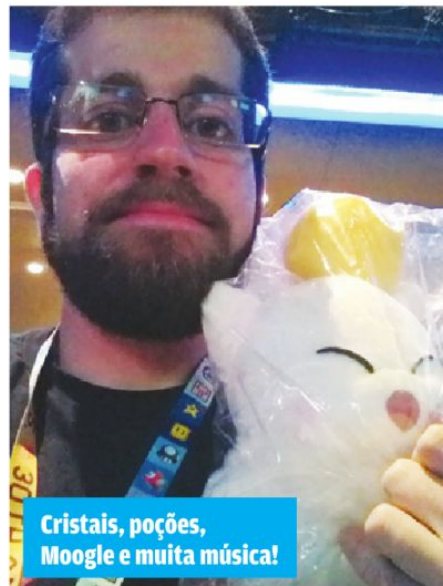
Fim do segundo dia da E3. Do outro lado da rua do Centro de Convenções de Los Angeles, dezenas de pessoas na frente do Nokia Theatre, que naquela semana mudou de nome para Microsoft Theater, vestiam acessórios chamativos para um motivo nobre. Eles se preparavam para uma viagem musical pelo universo de *Final Fantasy*.

Distant Worlds, conduzido por Arnie Roth, musicista e compositor indicado ao Grammy, há mais de oito anos percorre o mundo – e finalmente conseguiu prestigiar o espetáculo.

Dentro do teatro o silêncio imperava, quebrado apenas pelas notas da música de abertura. Após *Liberi Fatali*, de *FFVIII*, uma surpresa me aguardava: Hitoshi Sakimoto, que assinou a trilha de *FFXII*, estava presente e foi recebido por muitas palmas. *Final Fantasy XII*, *VII* e *XIV* trouxeram temas de personagens e cenários, enquanto o som de *Swing de Chocobo* fez a plateia dançar. Antes do intervalo, a bela *Answers*, de *FFXIV*, foi entoada por uma cantora.

Após 15 minutos o show voltou com tudo. *Crisis Core: FFXIII* recebeu um medley, enquanto *Lightning Returns: FFXIII* teve *Light Eternal*. *Final Fantasy VIII* foi homenageado com *Eyes On Me*, seguida por *Not Alone*, de *FFIX*. *To Zanarkand*, tema de *FFX*, foi escolhida para encerrar a celebração, e confesso que vi gente chorando ao meu lado.

Houve também uma enorme sequência de canções de batalha dos títulos principais da série. O bis ficou com *One*



Cristais, poções, Moogles e muita música!

Winged Angel. Todos cantaram juntos. Rever imagens de jogos que mudaram a história dos videogames, com suas trilhas tocadas na sua frente, é indescritível. Carregarei para sempre tais lembranças, como um Moogles de pelúcia que comprei na loja do evento – e que me ficou observando enquanto escrevia esse relato. **NW**

Parceiro da **Nintendo World**, o **Nintendo Blast** fala especialmente do universo da Big N. Acesse: www.nintendoblast.com.br



MÚSICAS PARA O HERÓI DO TEMPO

Pela segunda vez tive a oportunidade de ir ao *Symphony of the Goddesses*. Realizada no domingo que antecedeu o início da E3, lá no Walt Disney Concert Hall, essa edição pareceu ser mais comercial. Não tinha a alma de 2012, quando a maestrina se dirigiu ao público para falar sobre a criação do concerto oficial de *Zelda*.

Pelo menos, tivemos algumas músicas que não foram interpretadas na ocasião anterior. Fascina ver uma apresentação baseada em games, algo ainda tão raro no Brasil. **(Danilo Passos)**



COMUNIDADE



O espaço para você falar o que quiser!

Anote aí: Praça Barão de Aquiras, 10. Sala 06. São Paulo – SP. CEP 03191-010

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 U ou Nintendo 3DS) você tem.

JOGADORES, O PODER É DE VOCÊS!

Não adianta gastar páginas e páginas para contar o que rolou na E3 sem saber o que a galera achou da participação na Big N no evento. Por isso, pedimos a ajuda dos leitores por meio da nossa Fan Page no Facebook ([fb.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)). Os comentários mais interessantes foram reunidos aqui.

Talvez se a Nintendo tivesse guardado para E3 os anúncios de Ryu e Roy [como personagens jogáveis em *Smash*] sua conferência teria sido menos desastrosa. Foi o primeiro Digital Event que quis parar na metade.

Julio Cesar Maciejewski

Ainda tenho fé que a Nintendo guarde cartas no macacão do Mario e nos surpreenderá com bons jogos do Wii U, além dos já mencionados na feira.

Valmir Sant'ana Silva

Curti muito *Hyrule Warriors Legends* e o novo *Zelda* para 3DS. O *Metroid* parece ser interessante, mas pecaram por terem usado o nome de uma franquia tão amada em um jogo diferente. Os fãs do Wii U têm mais do que reclamar. Acho que o 3DS continua indo muito bem.

João Carlos Almeida de Araújo

A Nintendo demonstrou que está focada no NX. Gostei da apresentação na E3, porém, pra muitos, ela deixou de mostrar coisas realmente importantes. Apesar disso, a indústria de games, no geral, há muito tempo não tem grandes inovações...

Yuri Costa



A Big N mostrou todos os jogos que queríamos, porém não exatamente da forma que queríamos ver! Faltaram games para explodir a cabeça dos fãs, como *Twilight Princess* fez em 2004! Esperava-se algo nos moldes do *Paper Mario* original, com muitos elementos de RPG e uma história bem divertida. No lugar recebemos o crossover *Paper Jam*, o que não seria uma má ideia se não fosse baseado em *Sticker Star* e *Dream Team*, os títulos mais fracos da série. Mal posso esperar por *Fire Emblem Fates* e *Yo-Kai Watch*, que serão boas adições para a biblioteca do 3DS. Resta torcer por uma apresentação melhor em 2016, semelhante as de 2014 e de 2004, e nada próximo do que vimos em 2008. *Wii Music*, estou falando de você!

José Vitor Magalhães Cardoso

Os anúncios realizados semanas antes da E3 trouxeram muita expectativa para o público. Muitos pensaram que a empresa estava com tantas novidades que não daria para mostrar tudo no Digital Event, o que levou a essa grande decepção. Deu a sensação de que a Nintendo não tem mais games para oferecer pro Wii U, ao contrário da E3 do ano passado. Espero muito que esteja enganado.

Lucas Henrique

Ela foi cautelosa. Começou muito bem com o divertidíssimo Nintendo World Championships e com o belo Direct de *Smash Bros*. Um dos problemas foi o leak de Ryu e Roy. Foi um erro anunciar *Star Fox* no ano passado, e o Wii U ficou apenas com os títulos revelados na E3 passada, excluindo *Mario Tennis* e o

nada empolgante *Animal Crossing*. Elogio a Treehouse pelos gameplays de, por exemplo, *Fast Racing Neo*, jogão que vem para matar a saudade de *F-Zero*.

Lucas Dirani

Não mostraram nada do novo *Zelda*, o novo *Star Fox* parece estar divertido mas com gráficos de GameCube e aquela conferência com os bonecos foi infantil. Sem dúvida, a pior conferência da E3.

Gabriel Culler

Gostei do que vi. Teve variedade de jogos com data de lançamento e fiquei animado com *Genei Ibus Roku #FE* e *Star Fox*. A jogabilidade de *Zero* é bem inovadora, mas fiquei chateado por não ter nada sobre *Devil's Third*.

Talrasha Vcm

O melhor foi o retorno de séries como *Star Fox* e *Metroid*, mas foi muito morno. Esperava por um título novo de *Pokémon* e até mesmo um remake de um grande jogo.

Victor Crnkovic

A Big N foi muito bem no NWC e no estande na E3, mas cometeu erros no Digital Event. Pouquíssimos títulos empolgantes, mas acredito que a carta na manga será o NX!

Heitor Vítor

A Nintendo foi modesta, aliás como nos últimos anos. Acredito que há a necessidade de rever a estratégia de marketing, dando para a E3 sua real importância. Afinal é o maior evento de videogames do mundo. Se a ideia é conquistar novos fãs, é bom acrescentar uma mistura no arroz e feijão. Afinal nem só *Zelda* e *Mario* vive o nintendista!

Rodolfo F. Paulo

Por mais que o novo *Metroid* não tenha Samus como protagonista, é um



Fast Racing Neo

ótimo jeito de expandir a série. *Star Fox Zero* está muito bom e acho que vai ser um dos melhores títulos de Wii U do ano, mas teria ficado melhor se mostrassem a provável interação com os *Project Guard* e *Giant Robot*. *Mario Maker* está ficando muito legal, assim como os bonecos de *Skylanders*. Falando disso, *amiibo Festival* será bom para os colecionadores. Poderiam lançar *EarthBound* para mais idiomas e não só em inglês. Faltou mais inovação e "menos do mesmo".

Ivan Bustingorri

Foi uma ótima conferência. O problema é que todo nintendista quer um *Zelda* e um *Mario* por ano, e, nos dias atuais, muita gente quer jogo com gráfico destruidor e esquece que o que importa é a diversão.

Roberson Cardoso dos Santos

A Nintendo teve uma grande participação na E3. O Nintendo World Championships foi fenomenal e espero que seja repetido. Os anúncios para *Smash* confirmaram o quanto ainda veremos muitas novidades para ele e foi um grande impacto o lançamento de Ryu e de Roy, além dos estágios novos. Outra maravilha foi finalmente terem disponibilizado *EarthBound Beginnings*,

deixando aberta a possibilidade de *Mother 3* vir para o Ocidente. O problema do Digital Event é que, apesar de ter havido momentos engraçados, como os fantoches dos criadores dos Muppets, inexistiram novidades de peso para o Wii U. Isto, aliado à menção do NX, fez com que muitas pessoas começassem a achar que a Nintendo não lançará mais nada pro console de mesa. Mesmo que o New 3DS não tenha perspectiva de outras exclusividades além de *Xenoblade Chronicles 3D*, a família do portátil conta com novos títulos que pareceram, no mínimo, interessantes.

Thales Castro

Genei Ibus Roku #FE



DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

EDITOR CONVIDADO
Hugo H. Pereira

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Anna Gabriela Coelho, Bruno Rubio, Danilo Passos, Filipe Salles, Flavio Ferreira, Jaime Ninice, José Carlos Alves, Leandro Rizzardi, Luís Antônio Costa, Mario Toledo, Rafael Peccioli Moreno, Renato Almeida, Ricardo Szyzi e Rodrigo Brasileiro.

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

Praça Barão de Aquiras, 10. Sala 06.
São Paulo - SP. CEP 03191-010

Nintendo World 192

Se isso não for uma mensagem clara de Deus para você refletir sobre aquele papo maluco que tivemos, então nada mais faz sentido.

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaina Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

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

Este produto é uma coedição da Case Editorial com a Tambor

UMA E3 IMPREVISÍVEL

Waluigi mitou, Samus não deu as caras, Nuppets fizeram graça e Pelé salvou o dia

Igor Andrade

Como diria o poeta, E3 é sempre E3. A gente começa a planejar a viagem quatro, cinco meses antes e aí torce para que as novidades da feira compensem o trabalho que dá para estar lá. Como a Nintendo avisou geral que o *Zelda* do Wii U e seus primeiros jogos para celular não seriam mostrados, parti para Los Angeles sem criar qualquer expectativa. E vocês?



Hugo H. Pereira

Só queria saber o que a Next Level estava aprontando, mas depois do épico Nintendo World Championships e considerando os últimos Digital Event, acabei me animando mais do que devia. Haha!



Bruno Rubio

Minha expectativa era não perder nenhuma notícia importante no meio do turbilhão de coisas da E3, ainda mais com os primeiros eventos rolando já no domingo, começando então com os anúncios de *Smash Bros*. Fã de jogos de luta, vibrei com a skin do Akira clássico de *Virtua Fighter* e mais ainda ao saber que Ryu executaria os golpes exatamente como numa partida de *Street Fighter*. Mais tarde, o que foi aquele Championships, senhores?! Foi vencedor colocar *Super Mario Maker* como desafio final, e estar lá vibrando no meio do público foi um baita privilégio!



Igor Andrade

O coração bateu forte ao entrar no Nokia Theatre. E, graças ao Hugo, sentei logo na segunda fileira. Em relação às bombas, o que surpreendeu? Para mim foi o crossover amiibo e *Skylanders*. Uma vez postei no Facebook que sonhava com o dia em que todos esses bonecos estariam reunidos em uma aventura. Disseram que era um louco. Na verdade, fui um visionário!



Hugo H. Pereira

Pois é, meu boné do Waluigi abre caminhos, tanto que no estande da Big N dividi o palco com Charles Martinet! A maior surpresa foi *Paper Jam*. *Mario & Luigi* nunca é demais e a galera clamava por um novo *Paper Mario*, ainda que não dessa forma. Me diverti pra caramba com as novas mecânicas e ri horrores.



Bruno Rubio

Não esperava mesmo ver um novo *Zelda* no 3DS, ainda que fosse um spin-off. E, claro, aquele *Blast Ball* no torneio não enganou ninguém, né?



Igor Andrade

Na hora disse que aquilo era *Metroid*! Apesar de a feira ter sido morna para os nintendistas, ano que vem teremos as primeiras informações do NX. Console novo sempre me deixa empolgado! Ainda assim não posso reclamar, já que vivemos cada situação imprevisível por lá... Vi até colega chorando de emoção, entende?



Hugo H. Pereira

Hahaha, e dá-lhe imprevisibilidade. Você até voltou no mesmo voo do rei Pelé! Comigo rolou selfie com Reggie em posição de cócoras! Essa edição da E3 não foi párea para as anteriores, mas tudo o que estava lá jogaremos até o comecinho do ano que vem! Isso também significa que vai rolar MUITA novidade em 2016! Mal posso esperar!



Bruno Rubio

Estava esperançoso para ver mais coisas, mesmo tendo consciência que 2015 era mesmo o ano de *Star Fox* e *Mario Maker*. Puxa, Big N, queria ter jogado um pouco de *Mario & Sonic* nas Olimpíadas do Rio. Mas isso não diminui uma feira marcada pela emoção, pelo imprevisível e, usando as palavras do Regginator, pela transformação. Sobre chorar de emoção, não sei do que se trata...



VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO NESSA JORNADA!



Quantas vezes você já se viu
diante de um desafio e não
soube como proceder?

E quando não fazia ideia
de onde encontrar aquele
item essencial?

Por isso criamos a Nintendo
World Pocket Guide!

Guia com
100 Páginas!

Fique por dentro na primeira edição dos mistérios
climáticos de Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire,
lançados para Nintendo 3DS.

Nas bancas, livrarias e Comic Shops.
Adquira também em www.popster.com.br

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

SEU QUARTO NUNCA SERÁ O MESMO!

**A Nintendo World Pôster conta com 12 pôsteres de jogos
inesquecíveis da Big N das mais diferentes gerações.**



Nintendo®
World
PÔSTER

12 PÔSTERES INCRÍVEIS
PARA COLECIONAR

Esses jogos marcantes da Big N
vão dominar seu quarto!

Official Nintendo Seal

12 PÔSTERES INCRÍVEIS PARA COLECIONAR

Esses jogos marcantes da Big N vão dominar seu quarto!

**Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops**

**Ou pelo site:
www.popster.com.br**

TAMBOR

CASE
EDITORIAL