

SUPER MARIO MAKER
Explore o sistema
de criação de fases

SUCESORES ESPIRITUAIS
Por que os games financiados
por fãs causam tanta polêmica?

SPLATOON 2.0
Tudo sobre os novos
modos, mapas e armas

MUNDIAL DE POKÉMON
Falamos com o primeiro treinador
brasileiro na categoria VGC

Nintendo®

World



NOVA ERA
O que esperar de
Tatsumi Kimishima
na presidência
da Big N?



THE LEGEND OF
ZELDA
ri Force Heroes

Três heróis terão que agir como
um só para a nova lenda surgir!

tambor® NINTENDOWORLD.COM.BR CASE
EDUCACIONAL

ISSN 1516-1897

00193

Nº 133 R\$ 12,90 A

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

A Nintendo Collection 8 conta tudo sobre os consoles de mesa da Big N!

Confira as edições dos próximos meses

- Donkey Kong
- Portáteis: do Game Boy ao 3DS
- Kirby & Star Fox



Nintendo®
Collection World

SUMÁRIO

10 - Spotlight

Fique por dentro das coleções de amiibo.

12 - Previews

Rodea the Sky Soldier (Wii U) e Senran Kagura 2: Deep Crimson (3DS).

14 - Cinema

Pixels arranha a barreira entre videogames e filmes.

16 - Campeão dos campeões

Confira na íntegra a entrevista com o vencedor do NWC.

18 - Disney Infinity 3.0

Que a Força esteja com os bonequinhos!

22 - Tri Force Heroes

Três heróis, uma lenda e um montão de roupas para usar na exploração das dungeons!

26 - Super Mario Maker

Desperte o Shigeru Miyamoto que existe em você.

32 - Reviews

Hatsune Miku: Project Mirai DX (3DS), Lord of Magna: Maiden Heaven (3DS) e

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight (3DS).

44 - Splatatata

Detonamos os segredos de Splatoon nesse guia!

56 - Aqui é Brasil!

Pela primeira vez, o país teve um representante na divisão de games do Mundial de Pokémon.

58 - Nostalgia

Entenda o fenômeno das sequências espirituais financiadas por fãs.



EQUIPE NINTENDO WORLD

Aproveitando a onda de *Super Mario Maker*, que coloca o universo de Mario nas suas mãos, qual clássico você gostaria de ter criado. Por quê?

Igor Andrade

Se pudesse, deixaria mais fácil a fase de *Aladdin* no qual o jovem foge da Caverna das Maravilhas usando o Tapete. Apesar de estar no meu top 10, só tenho traumas desse jogo...



Filipe Salles

Amaria ter criado *Super Mario RPG*. Imagina que louco trabalhar ao mesmo tempo com Square e Nintendo naquela época dourada?



Dani Ianni

Desenvolveria algo onde teríamos Pac-Man, Mario, Sonic e Kirby, com modos para jogar com todos juntos ou em seus mundos. No meio do jogo haveria diversos puzzles. Um deles, claro, seria inspirado em *Tetris*, minha franquia preferida.



Flavio Ferreira

Como bom fã de *Pokémon*, claro que gostaria de ter criado a série. Sei que precisaria ter uma criatividade absurda só para fazer os 151 monstros da primeira geração, mas o esforço valeria a pena!



Hugo H. Pereira

Punch-Out!!, que é praticamente um jogo de puzzles e reflexos disfarçado de boxe, seria a minha escolha. Além de ser genial, incluiria um brasileiro que lutasse capoeira e um oponente que praticasse luta greco-romana. O chamaria de Augustus Cesarius.



Manoel Siqueira Silva

Não precisaria nem pensar duas vezes! Estaria por trás de *Shin Megami Tensei*. Além da narrativa de profundidade psicológica ímpar, seus títulos trazem divindades de várias culturas. Divulgaria melhor a franquia no Ocidente para que competisse diretamente com outras séries famosas, sendo apresentada como a "versão dark" de *Pokémon*.



Ricardo Syozi

Gostaria muito de ter sido o pai de *Metroid*. Ter criado a primeira grande heroína dos games seria o maior orgulho da minha vida. Samus, eu escolho você!



Fellipe Camarossi

Sempre admirei *Clock Tower* por causa da imersão e por ser pioneiro nos games de terror psicológico. Numa época em que quase não tínhamos profundidade de cenário, pense em um título que testou as fibras do jogador, fazendo de seu estado emocional a principal ferramenta de sobrevivência.

Rodrigo Brasiliense

Seria algum jogo da lendária Squaresoft, como *Secret of Mana II* ou até *Final Fantasy VII*! São mundos tão ricos e carismáticos que só o limite de memória do cartucho me impediria de encaixar mais coisas na história. Em 1999, cheguei a usar o *RPG Maker* para fazer um crossover deles, mas não deu muito certo...



EDITORIAL

DE ÚLTIMA HORA

Dia de fechamento, arquivos enviados para a gráfica, mas faltava concluir o expediente. Baseada em *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*, que coloca três Link agindo em conjunto, a ideia era falar sobre a participação da **Nintendo World** em outros veículos do gênero.

Nos últimos dois meses fomos convidados para participar do podcast do site Uol Jogos, do programa de rádio Gazeta Games e dos programas de TV Uplay e EGames. Esse tipo de interação é sensacional, tanto que nessa edição entrevistamos Makotron, ilustrador da edição brasileira da *NGamer*.

Aí a Pokémon Company revelou *Pokémon GO* em uma conferência no Japão. Imediatamente me lembrei da edição 190, quando fizemos uma brincadeira no editorial na qual cada membro da



Dois fatos bombásticos em menos de uma semana!

equipe imaginou como seria um jogo mobile feito pela Nintendo. Pensei então como as funções de realidade aumentada poderiam ser exploradas em um app dos monstros de bolso.

O projeto conta com equipes da Big N e Niantic, que, apesar de ser independente, surgiu com investimentos da Google. Tanto que John Hanke, seu fundador, é o cara por trás do *Google Earth* e do *Google Maps*. Corremos então para dar os detalhes no *HotShots*.

Foi então que a Big N revelou dias depois o substituto de Satoru Iwata. Ex-presidente da Nintendo of America e ex-presidente da Pokémon USA, Tatsumi Kimishima é um profissional da área administrativa e já prometeu que os planos do antecessor não serão alterados. Vocês também encontram mais informações sobre essa era de continuidade no *HotShots*, que foi alterado mais uma vez para nada ficar de fora.

Editorial não é exatamente o melhor lugar para dar uma notícia, mas é claro que já estamos correndo atrás para dar todos os detalhes sobre essas bombas na próxima edição. Na verdade, não haveria lugar melhor do que a **NW194** para isso...

Além de ler, agora você pode vestir a **Nintendo World!** A nossa primeira camiseta, que homenageia o clássico controle do Nintendinho, está à venda na loja virtual Popster.

FELIPE CAMAROSSI

redacao@nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/nintendoworld_

CAMISETA
Nintendo World

Tamanhos
P, M, G e GG

R\$ 35,00

+ Frete grátis

Rafael Peccioli Moreno

Produziria *Chrono Trigger*. Comigo lá, com certeza o jogo teria uns 250 finais planejados e talvez fosse cancelado por falta de recursos...



Alex Sandro de Mattos

Como adoro os diferentes enigmas da franquia *Zelda* e tenho algumas ideias malucas, queria fazer as dungeons de *A Link to the Past*. Aliás, já estou sonhando com um *Zelda Maker*.



Alveni Lisboa

Com calabouços gigantes e uma infinidade de possibilidades, um *Zelda Maker* seria a minha pedida. Já pensou usar a Ocarina em *Wind Waker* ou recriar *Skyward Sword* em 8-bit? Seria ótimo misturar o que há de melhor em cada um dos títulos que amamos para ter um *The Legend of Zelda: Alveni's Quest*.



Leandro Rizzardi

Nem mesmo as reclamações dos meus pais me faziam parar de jogar *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. Além dos cenários, era incrível viver a história pelos olhos do Yoshi, que fazia de tudo para unir os irmãos encanadores. Se pudesse criá-lo, teria feito igualzinho.



HABEMUS PRESIDA

COM O APOIO DE TAKEDA E MIYAMOTO, NOVO PRESIDENTE DA NINTENDO MANTERÁ O PLANEJAMENTO TRAÇADO POR IWATA



Igor Andrade



Fellipe Camarossi

A experiência falou mais alto e Tatsumi Kimishima é o novo líder da companhia, escolhido em um encontro extraordinário de diretores em 14 de setembro. Talvez seu nome seja estranho para você, mas ele não é um desconhecido nessa indústria.

Nascido em 21 de abril de 1950, trabalhou 27 anos no The Sanwa Bank. Atual The Bank of Tokyo-Mitsubishi, é uma importante instituição bancária que tem escritórios inclusive no Brasil. Durante esse período, Kimishima atuou na divisão norte-americana da companhia, passando por Califórnia e Nova York.

Ele então foi contratado em 2000 pela Big N para responder pelos rumos financeiros da Pokémon Company como diretor. Um ano depois virou presidente da Pokémon USA, braço da subsidiária nos Estados Unidos. Sua atuação durou pouco tempo, já que, em janeiro de 2002, ele assumiu como presidente da Nintendo of America no lugar de Minoru Arakawa.

Apesar de ter deixado o cargo em 2006, sendo substituído por Reggie Fils-Aime, foi CEO da NoA até 2013. Como diretor executivo, ainda era responsável pelo lado estratégico da divisão. Foi então nesse ano que houve o convite para se tornar diretor administrativo da Big N no Japão.

Toda escolha tem um motivo, e a de




Kimishima (centro) presidiu a NoA entre 2002 e 2006

Kimishima tem alguns importantes significados. A companhia seguirá, sem mudar uma vírgula, todo o planejamento traçado por Satoru Iwata, que inclui, em poucos meses, o lançamento de apps para celular e da plataforma NX.

As decisões serão tomadas em conjunto com Genyo Takeda, diretor de hardware, e Shigeru Miyamoto, diretor de software. O novo presidente focará em gestão, em recursos humanos e em números de

vendas. Por ter vivido décadas na Terra do Tio Sam, ele sabe lidar com o público Ocidental. Isso, com certeza, fará muita diferença.

Não espere que Kimishima mostre seu sorriso no Nintendo Direct. Isso, provavelmente, será feito por Miya e seus pupilos. Porém, não se assuste se, em um belo dia, o novo líder mostrar em algum vídeo ou evento que não é somente um cara engravatado. 

VIDA REAL

Gratuito, a proposta de *Pokémon GO!* é encontrar, capturar e batalhar a qualquer hora e lugar usando seu smartphone. O game ficará mais interessante com o *Pokémon GO Plus*. O periférico notifica o jogador quando estiver perto de uma criaturinha via Bluetooth. O lançamento está previsto para 2016, com versões para iOS e Android. É mais um passo para que *Pokémon* domine nossas vidas por completo...



MCLoucURA FELIZ

Depois de Mario e *Cut the Rope*, os Raving Rabbids também invadiram o McDonald's. Nove brinquedos dos coelhos insanos foram a atração da rede de restaurante entre o final de agosto e o início de setembro. Com efeitos de som, de luz ou movimentos mecânicos, os fãs da franquia da Ubisoft tiveram motivos de sobra para trocar o Big Mac pelo McLanche Feliz!



MARIO KART 3D NO GBA?

Em 2004, a alemã Denaris Entertainment desenvolveu uma demonstração para provar que o Game Boy Advance suportava gráficos em 3D. Para isso, usou a série de corridas do bigodudo. *Mario Kart XXL*, que surpreende pela sua qualidade, veio à tona graças a fóruns especializados. Veja o teste em [youtube.com/watch?v=zL8FdA3lshY](https://www.youtube.com/watch?v=zL8FdA3lshY).



UM LUGAR NO OLIMPO

Um dos jogos independentes mais famosos da atualidade, justificado por causa do apelo nostálgico e da dificuldade digna das eras 8-bit e 16-bit, *Shovel Knight* atravessou a barreira e se tornou a primeira franquia a conseguir o licenciamento da Nintendo para produzir um amiibo.

O anúncio espalhafatoso, feito pela galera do canal de YouTube Game Grumps, não somente fez tremer a internet, mas nos deixou em choque diante de uma inusitada possibilidade: outras produtoras terão a mesma oportunidade?

Não é novidade que muitos desenvolvedores querem uma fatia desse belo bolo que são as figuras interativas, mas esse sonho não parece simples de alcançar. A Yacht Games ralou bastante para a aprovação da Big N. De acordo com Sean Velasco, fundador do estúdio californiano, Shigeru Miyamoto refutou a ideia ao receber a proposta. Com o tempo – e com uma forcinha da Nintendo of America – surgiu um "sim".

Apesar de Sonic, Mega Man, Pac-Man e, em breve, Ryu fazerem parte da coleção de bonecos, a fabricação e a venda deles é de responsabilidade da empresa de

Mario e não da Sega, Capcom e Bandai Namco. No entanto, isso muda com o cavaleiro retrô. A produção ficará por conta da mesma fábrica que cuida de *Disney Infinity*.

Podemos esperar por uma tiragem não tão limitada, mas isso não significa que a figura do herói será um sucesso de vendas. Sabemos que será um belo presente de Natal, mas qual será a reação do público em geral ao vê-lo nas prateleiras norte-americanas e europeias a partir de novembro?

Mesmo com o controle dos títulos de Third Parties, e agora dos amiibo de Third Parties, estamos diante de uma era onde a Big N cada vez mais contempla os independentes. Contudo, isso não significa, por exemplo, que *Gunman Clive* ou *Mighty Switch Force!* terão amiibo – apesar de torcemos para que isso aconteça. Por ora, uma pá de cada vez.



CONQUISTA DESBLOQUEADA

O amiibo de Shovel Knight liberará um modo cooperativo para dois jogadores no Wii U. Já outras funções serão desbloqueadas igualmente na versão para Nintendo 3DS. Além de itens de customização da aparência do cavaleiro, haverá novas relíquias e habilidades para conquistar em estágios desafiadores exclusivos. A figura será compatível com os próximos jogos que a Yacht desenvolver e também será aproveitada em games da Nintendo. Isso não significa que o personagem estará em *Super Smash Bros*.

PANCADARIA POKÉMON

Durante o Mundial de *Pokémon* foi anunciado que o famigerado *Pokkén Tournament* não será apenas um arcade restrito ao Japão. O game de luta desenvolvido pelo produtor de *Tekken* tem, por enquanto, dez personagens jogáveis.

O mais novo deles é o novato Pikachu Libre, saindo diretamente de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* para o Wii U. A versão para o console está prevista para o segundo trimestre de 2016.



HISTÓRIA DOS CUBOS

O fenômeno finalmente está chegando aos sistemas da Nintendo. Não é o jogo principal, mas sim *Minecraft: Story Mode*, desenvolvido pela Telltale e previsto para aparecer na Nintendo eShop do Wii U no final do ano. A aventura, que será dividida em capítulos, foca na narrativa e não na exploração, e você deverá tomar decisões que influenciarão o desenrolar da trama. Não sairemos caçando zumbis e cavando buracos sem qualquer controle, mas já é um começo, não?



A VEZ DO NEW 3DS

Se deu bem quem apostou que o modelo padrão do New Nintendo 3DS seria vendido também no continente. A NoA voltou atrás em sua decisão e o lançamento coincidirá com a chegada de *Animal Crossing: Happy Home Designer*. A grande diferença em relação ao modelo XL, que é vendido desde fevereiro, é a possibilidade de trocar as carcaças superior e inferior.

A versão de estreia virá com dois modelos de Faceplates, ambos com a turma de Isabelle.



SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi



Fãs se divertem em evento indie da Big N

PONTO PARA OS INDIE

O anúncio do amiibo de *Shovel Knight* nos pegou de surpresa. Porém, se pararmos para refletir um pouco, o acontecimento é unicamente mais um passo em uma evolução que o mercado de entretenimento eletrônico aos poucos vem sofrendo.

Sabe por que fico feliz com isso? Acredito veementemente que os produtores independentes são o futuro desta indústria que há pouco tempo estava estagnada. Não estou dizendo que vão substituir as grandes produções e as grandes empresas, mas creio que, logo mais, serão vistos naturalmente como parte desse todo. O que, convenhamos, já está acontecendo.

Pode ser que, em uma próxima E3, role uma conferência de imprensa específica para os indie, sem precisarem de uma companhia gigante como porta de entrada. Ou, quem sabe, alguns desenvolvedores sejam chamados para trabalhar nos estúdios de renome, oferecendo aquele ar de novidade que tanto precisam. É claro que o contrário também pode acontecer, já que profissionais famosos como Keiji Inafune e Koji Igarashi se tornaram independentes.

É por tudo isso que acredito que a Nintendo está no caminho certo ao abraçar os independentes de forma inédita, não apenas oferecendo espaço em seus consoles, mas também permitindo que sentem ao seu lado na locomotiva liderada por Mario. A visão de que o melhor caminho é aquele traçado em conjunto pode fazer com que a Big N se torne ainda mais forte.



IWATA PERGUNTA!

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



Felipe Camarossi

Splatoon: pintando o mundo todo (Parte 2)

Primeiro, blocos de tofu que atiram tinta uns nos outros. Depois, coelhos armados em um campo de batalha. No último *Iwata Pergunta* ficamos por dentro das ideias bizarras que levaram à criação de *Splatoon*. Ainda assim, isso não explica como o game é hoje um sucesso mundial, entrando para a turma daqueles que bateram a marca de 1 milhão de cópias vendidas.

Por isso, retornamos à conversa entre os produtores e o saudoso presidente da Big N à procura de respostas. Trocar coelhos por lulas foi um passo adiante para o game

fazer sentido, mas não era o suficiente para ganhar impulso. "Lulas não são tão amáveis quanto coelhos", afirmou Iwata. "O primeiro personagem que imaginamos era uma pessoa com aspectos de lula", explicou o diretor Tsubasa Sakaguchi. "Uma lula com aspectos de pessoa, para ser mais exato", corrigiu o produtor Yusuke Amano.

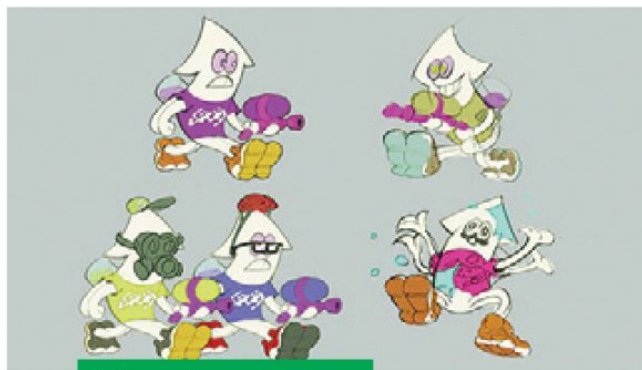
Como não conseguiam encontrar os visual definitivo para os protagonistas, Amano teve a ideia brilhante: alternar entre as duas formas. A partir dessa separação, tudo fluiu. Diversos aspectos, como a habilidade de nadar na tinta, a customização da aparência e o conceito

das guerras territoriais vieram de uma sociedade moderna, com suas próprias tendências de moda e de rebeldia. Isso se deve ao fato de todos os membros do time terem alguma ideia aproveitada.

"Na E3 de 2014, *Splatoon* já parecia concluído, mas vocês levaram 10 meses para lançá-lo. O que fizeram enquanto isso?", questionou o presidente. A resposta chocou. "Na época apenas 10% do jogo estava pronto", afirmou Sakaguchi. "Tínhamos o coração do game, que era a diversão ao atirar tinta, mas queríamos criar mais coisas que prendessem a atenção do jogador", explicou o produtor Hisashi Nogami.

"Fizemos incontáveis armas nesse período e cuidamos para que fossem balanceadas de acordo com os cenários que tínhamos em mente, já que o jogo seria online e competitivo", afirmou Shintaro Sato, diretor de programação.

"Se fosse um game de uma pessoa só, faríamos uma arma definitiva e suprema, mas não era nosso foco", concluiu. "Preparamos o Octo Valley, modo para um jogador, com a intenção de familiarizar as pessoas com as estratégias competitivas antes deles pularem para o multiplayer",



Felizmente esse não é o design final dos Inklings...




Tsubasa Sakaguchi



Yusuke Amano

completou Sakaguchi.

Felizmente houve tempo para adicionar o suporte para os amiibo. "O designer que deu vida a eles fez um trabalho incrível", contou Seita Inoue, diretor de arte. "A única dificuldade era dar o aspecto de tinta nas figuras. Aí eu mesmo fiz a modelagem". "Que bom que vocês desistiram daqueles tofus!", brincou o presidente, causando riso geral.

Apesar do esforço para idealizar uma raça, no final os fãs resolveram chamar os Inklings simplesmente de lulas. "Nem mesmo nós chamamos pelo nome real", afirmou Nogami. É, não adianta chorar pela tinta derramada... 



Seita Inoue




Hisashi Nogami

TEM ESPAÇO NA PRATELEIRA?

NÃO PARAM DE SURGIR NOVOS amiibo! PARA NÃO PERDER A CONTA, CONHEÇA MELHOR CADA COLEÇÃO DAS FIGURAS INTERATIVAS



Hugo H. Pereira

Com vendas chegando perto das 15 milhões de unidades e rapidamente tomando a liderança do mercado de Toys to Life, não há dúvidas de que os amiibo viraram uma febre. Esgotando mais e mais rápido nas lojas dos Estados Unidos, da Europa e do Japão, as tiragens limitadas de alguns personagens têm levado pessoas à loucura. Por aqui, as figuras interativas são encontradas em grandes redes de livrarias e lojas online de renome desde o final de maio graças à distribuição da NC Games, que é feita de forma independente. Ou seja, não tem relação com a Gaming do Brasil, que deixou de distribuir temporariamente os produtos da Big N no país após uma decisão da Nintendo of America. Aproveitando que eles estão nas redondezas e que nos próximos meses essa coleção ganhará belos reforços, convocamos o Hugo, nosso caçador de amiibo, para compilar as principais informações sobre esses carinhos tão simpáticos! 



SUPER MARIO SERIES

O bigodudo dessa série foi a estrela das artes conceituais dos amiibo. Lançada com *Mario Party 10*, desbloqueia tabuleiros baseados em cada boneco no jogo. Já Toad, único dessa edição que não tem versão na coleção de *Smash Bros.*, habilita um modo esconde-esconde em *Captain Toad: Treasure Tracker*. Com oito integrantes, é a pioneira no quesito variações de cor, com Gold Mario e Silver Mario edition.

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Reforçando o lado brinquedo dos Toys to Life, a linha que chegará em outubro junto de *Yoshi's Woolly World* é feita inteiramente de lã. Aqui criam uma cópia do jogador que também responde aos seus movimentos. Você controlará os dois assim como fez com os encanadores ao usar o power-up Double Cherry em *Super Mario 3D World*. Diferente das versões azul e rosa, o dino verde só será vendido no bundle do game. Em compensação, o Mega Yarn Yoshi, que terá a mesma função dos outros três, estourará todos os níveis de fofurice!



SUPER MARIO 30TH ANNIVERSARY SERIES

Com dois nostálgicos e pixelados representantes, as versões 3D dos sprites 8-bit garantirão um power-up exclusivo em *Super Mario Maker*.



SPLATOON

O trio explora as fases do single player de *Splatoon*, criando novos desafios ao obrigar que você se vire com armas específicas, tinta limitada ou Speedruns. Em compensação, cada amiibo libera três peças de roupa exclusivas, além de uma arma e um minigame retrô.

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

O crossover com a franquia da Activision trará Hammer Slam Bowser e Turbo Charge Donkey Kong, além de seus veículos Barrel Blaster e Clown Cluster. Ao girar a base, podem atuar tanto como Skylander quanto como amiibo. Isso significa que ele terão chips duplos para salvamento independente de dados. Os personagens e seus transportes terão versões Dark.



CHIBI-ROBO!

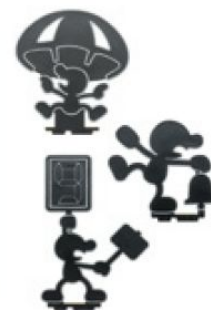
Solitário, o robô em escala real virá apenas no bundle de *Chibi-Robo! Zip Lash*. Ele faz com que o personagem fique mais forte e desbloqueia colecionáveis na Toy Capsule Machine.



SUPER SMASH BROS.

A principal e primeira série dos amiibo, que conta com 39 bonecos lançados e mais 16 prestes a invadir as prateleiras, aproveitou a ideia original de *Smash Bros.*, na qual os lutadores são troféus que tomam vida. Os personagens de diversas franquias, incluindo de outras empresas, como Sega, Capcom e Bandai Namco, ao serem encostados no GamePad viram os tais Figure Player. Controlados pela CPU, adquirem experiência, sobem de nível e aprendem técnicas de combate, de acordo com as estratégias usadas contra eles.

É possível customizar golpes, aparência – especialmente no caso dos Mii Fighters – e otimizá-los com itens que influenciam os status drasticamente ou concedem habilidades. Lutando, eles conquistam presentes como troféus, músicas da trilha sonora e roupas. Em setembro serão lançadas em embalagens separadas as figuras Zero Suit Samus, Ganondorf, Olimar, Bowser Jr. e Dr. Mario. Já R.O.B., Duck Hunt e Mr. Game & Watch, que é alterável, estarão disponíveis em um único pacote.



ANIMAL CROSSING - amiibo CARD (SÉRIES 1-4)

Vendidos em pacotes sortidos de seis cartas, os amiibo Card liberam moradores para *Animal Crossing: Happy Home Designer* através do leitor de NFC. Embutido no Wii U e no New 3DS, a partir de setembro o periférico estará disponível para 3DS, 3DS XL e 2DS. A coleção terá 400 cartões e você deverá decorar as casas de acordo com os gostos dos personagens no jogo.

ANIMAL CROSSING

Os oito amiibo dos animais falantes são imprescindíveis para jogar *Animal Crossing: amiibo Festival*, jogo de tabuleiro com eventos do dia a dia dos personagens. Assim como o Villager de *Smash*, também serão compatíveis com *Animal Crossing: Happy Home Designer*.





CRITÉRIO DE EXPECTATIVA

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

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

RODEA THE SKY SOLDIER

HAVIA UM ROBÔ ENTRE O CÉU E A TERRA...



Leandro Rizzardi

NINTENDO BLAST
+ **Nintendo World**



Mesmo sem memória, o guerreiro não deixará de proteger a humanidade



Plataforma:
Wii U (haverá versão para 3DS)
Produção:
NIS America
Desenvolvimento:
Kadokawa Games, Prope
Gênero:
Ação
Lançamento:
10 de novembro (EUA)

FORAM MUITOS ANOS DE

espera. Criado pelo fantástico Yuji Naka, uma das mentes por trás de Sonic, o título encontrou diversos problemas até ser lançado no Japão, deixando muitos fãs sofrendo com a longa expectativa. Originalmente anunciado para o Wii, *Rodea: The Sky Sol-*

dier, que está pronto há mais de três anos, finalmente chegará ao Ocidente com melhorias e novidades para a atual geração.

Em um universo no qual máquinas e pessoas vivem juntos, dois países declararam guerra por conta de um tipo de energia encontrada em cristais. Tendo

guarda-costas para Garuda, evitando o confronto. Caindo em sono profundo, Rodea despertou mil anos depois e foi consertado pela jovem Ion. Sem memória, ele se recorda apenas que foi criado para proteger os humanos, algo que nunca deixará de fazer. Voando livremente entre



em mãos o Key of Time, item fundamental para a vitória, e percebendo a destruição que isso causaria, a filha do imperador de Naga tentou deter os planos do seu pai. Sem sucesso, ela teletransportou seu robô

ilhas flutuantes, será preciso ter bastante agilidade para chegar aos pontos indicados e atirar em máquinas invasoras ao mesmo tempo. A restrita versão pro Wii (saiba mais no box) conta com um sistema de movimentação

PEQUENO LOTE

Pensando no jogador que queira ter a experiência completa, as primeiras cópias da versão de Wii U carregarão também o disco de Wii, que terá uma capa diferenciada e não será vendido separadamente. Porém, para conseguir esse incrível bônus, é preciso comprar o título na pré-venda em lojas norte-americanas.

totalmente focado no Wii Remote. Aponte rapidamente para onde ir, o que trará uma intensa sensação de velocidade. Já para os outros hardwares tudo será adaptado para os direcionais.

VIVENDO ALTAS AVENTURAS

Os fãs de *Sonic Adventure 2* encontrarão uma ótima surpresa, já que o modo multiplayer seguirá uma mecânica parecida com a do título do GameCube. Até quatro jogadores participarão de corridas, voando e coletando cristais – que abrem atalhos –, até o destino final.

A notícia ruim, porém, é que isso só vale para a versão do Wii, já que os personagens serão controlados de maneiras

diferentes no 3DS e no Wii U. Em todos os consoles, algo é certo: a diversão será garantida.

Considerado por muitos o sucessor espiritual de *Nights into Dreams*, voar pelos cenários será intuitivo e ágil, exigindo planejamento e pensamento rápido. A energia de *Rodea* acabará após planar por muito tempo, e as únicas maneiras de recarregar envolvem pousar em solo firme ou coletar cristais. Cair em buracos farão com que perca uma vida e volte ao último local salvo, o que ocorrerá várias vezes nas batalhas contra os chefes gigantes.

Por ter um mundo gigante, haverá inúmeras trajetórias e itens para colecionar



e para fazer upgrades, o que aumentará sua duração de maneira considerável. Seja para conferir os gráficos melhorados na nova geração ou experimentar maneiras diferentes de jogar com os sensores de movimento, eis um título que mostrará como os consoles da Nintendo são versáteis. **NW**

SENTRAN KAGURA 2: DEEP CRIMSON

LINDAS GAROTAS, COMBOS E UM GUARDA-ROUPA TE AGUARDAM NESSA AVENTURA



Manoel Siqueira

AS SAPECAS GAROTAS NINJAS

de *Senran Kagura* estão de volta para mais uma rodada de combos, golpes especiais, lutas incríveis contra monstros gigantes e as tradicionais e hilárias cenas de corte durante os combates.

Sem perder a essência de *Burst*, o título anterior, *Deep Crimson* traz ainda outras novidades. Entre elas estão melhores gráficos e novos modos, com destaque para o multiplayer. Ele permite que dois jogadores possam se unir e curtir juntos o modo história ou ainda fazer missões especiais via conexão local ou online. Há também um modo guarda-roupa melhorado, no qual é possível interagir com as personagens.

Pela primeira vez na série, dá para assumir o papel simultaneamente de duas ninjas de escolas diferentes. Uma das personagens será controlada dire-

tamente por você, enquanto a outra age por comandos.

A narrativa dá seguimento aos eventos ocorridos no capítulo anterior e foca principalmente nas heroínas da Hanzo National Academy, lideradas por Asuka, e a luta contra Dougen, líder da facção sombria.

O vilão está tentando usar o poder de Homura, líder do esquadrão da Hebijo Cladenstine Girls Academy e rival da protagonista, para espalhar caos e destruição. Por este motivo, as outrora inimigas terão que colocar as diferenças de lado – e até receber ajuda de novos rostos –, para impedir que o grande mal caia sobre o Japão. Com batalhas em um ritmo frenético, *Senran Kagura 2*, prova-

NINTENDO BLAST + Nintendo World

PREVIEW 3DS



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
XSEED
Desenvolvimento:
Tamssoft
Gênero:
Ação, Hack 'n' Slash
Lançamento:
27 de agosto (EUA)



velmente, atrairá apenas públicos específicos, como fãs de Hack 'n' Slash. **NW**

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



NA TELA GRANDE

QUEBRANDO TABUS, FILMES INSPIRADOS NO UNIVERSO DOS VIDEOGAMES AVANÇAM NOS CINEMAS



Felipe Camarossi



Poderiam ser aliens comuns, mas em Pixels os vilões são ícones dos games



Por muito tempo, existiram duas máximas sobre os jogos eletrônicos: games baseados em filmes são quase sempre uma catástrofe e filmes baseados em games conseguem ser uma catástrofe maior ainda. Sobram exemplos para falar disso, como os casos de *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *Mario*. No entanto, há um avanço nessa fronteira antes intransponível.

VELHA GUARDA

Em 2010, o curta-metragem *Pixels* se tornou popular na internet. A obra de Patrick Jean mostrava uma invasão de personagens de jogos dos anos 1980. As criaturas de *Space Invaders* atacaram carros, os tetraminós de *Tetris* fizeram desaparecer andares inteiros de edifícios e *Donkey Kong* derrubava imponentes barris nos azarados pelas ruas.

O vídeo peculiar chamou a atenção de muita gente, como a Columbia Pictures

e a Happy Madison, produtora de Adam Sandler. Resultado? O trabalho do francês se transformou em um blockbuster. Escalaram um elenco de peso, incluindo Kevin James (*O Zelador Animal*), Peter Dinklage (*Game of Thrones*) e o próprio Sandler. Ainda conseguiram recrutar o lendário Toru Iwatani, criador de *Pac-Man*. Não tinha como dar errado.

Exibindo uma invasão alienígena que desafia a humanidade para uma partida de videogame em proporções reais, temos alguns dos maiores clássicos pipocando na tela de tempos em tempos, mas não daremos spoilers aqui. Assim

como na versão original, o gorilão causa um belo estardalhaço, embora dessa vez com mais destaque. A questão é que o filme funcionaria perfeitamente se a aparência pixelada dos "monstros" fosse trocada por qualquer outro tipo de forma de vida extraterrestre, além de a história desenvolver os personagens de um jeito apressado.

EFEITO PROLONGADO

Apesar da recepção ruim de *Pixels*, o período entre o anúncio e seu lançamento serviu de marco para uma nova fase dos jogos na sétima arte. O



MEGA FILME

Parece que *Mega Man* é o próximo na fila dos blockbusters. Quem soltou a bomba foi o site *The Tracking Board*, que garante que o filme será feito pela 20th Century Fox e por Chernin Entertainment. A ideia é focar na primeira era da franquia, ou seja, antes da fase X. A equipe responsável, supostamente, será a mesma que cuidou do reboot de *Planeta dos Macacos*. Tanto Capcom quanto Fox não se pronunciaram até o fechamento dessa edição. Será que estão nos trollando ou o robozinho entrará mesmo para o Hall da Fama?



Hitman: Agente 47



YouTuber James Rolfe, do canal *Angry Video Game Nerd*, tentou a sorte em *Angry Video Game Nerd: The Movie*, que investigou e confirmou a lenda urbana sobre os lotes dos cartuchos de *E.T.* enterrados pela Atari no Novo México, nos Estados Unidos, em 1983. Estreou em 2014 no Egyptian Theatre, em Hollywood, um grande feito se consideramos o público-alvo e que se trata de uma produção independente.

A Disney enfim achou respiro para investir em um projeto parado desde 1980, então apelidado de *High Score*. Em 1990, o nome trocou para *Joe Jump*, e, em 2000, para *Reboot Ralph*. Foi apenas em 2012 que recebemos *Detona Ralph*, que mostra a vida dos personagens de outro ângulo e que igualmente homenageia clássicos da indústria. Amado pela crítica, uma sequência foi confirmada pelo ator John C. Reilly, que dá voz ao protagonista. Isso mexeu com os fãs de, depois de verem Sonic,

Zangief e Bowser no primeiro longa, esperam pelo encanador na continuação.


Hitman, que passou pelo GameCube, é outro que ganhou os cinemas. Depois de um controverso filme em 2007, a franquia publicada pela Square Enix retornou em *Hitman: Agente 47*. O filme praticamente não traz nenhuma menção à origem do personagem, exceto em um dos diálogos ("Você acha que isso aqui é um jogo?").

Console Wars, de Blake J. Harris, é outro caso no mesmo caminho. O filme narrará os fatos que levaram à guerra entre Sega e Nintendo. Não se trata de um documentário, mas sim de um longa encenado. Direção, produção e roteiro ficaram nas mãos de Evan Goldberg e Seth Rogen (na foto acima), que formam uma dupla de sucesso desde o longa *Superbad*.

É claro que documentários são também importantes, como o recomendado *Video Games: The Movie*, que

está disponível no Netflix. Porém seu formato tem menor apelo e não abraça públicos diferentes. De certa forma, um argumento parecido é usado pela indústria do cinema, que investe pouco na área por achar que os gamers são uma audiência restrita.

DAS TELINHAS PARA AS TELONAS

Enquanto é precipitado falar que os videogames, enfim, conquistaram seu espaço no cinema, pois preconceitos são difíceis de quebrar, dá para afirmar que o caminho está sendo pavimentado. É algo que vai acontecer naturalmente, já que a cultura dos joguinhos faz parte direta ou indireta das novas gerações. Apesar de alguns desencontros, projetos continuam surgindo, então apenas torçamos para que isso não pare. Filmes baseados em jogos não precisam ser sempre ruins, não é? 

NO TOPO DO MUNDO

JOGADOR DE SMASH, JOHN 'NUMBERS' GOLDBERG FALA SOBRE OS BASTIDORES DA VITÓRIA NO NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS 2015



Fellipe Camarossi

Já havia ouvido aquele nome antes, e essa sensação me permeou enquanto assistia às rodadas do torneio. Foi somente na parte final que, enfim, caiu a ficha. Eu conhecia John Numbers.

De imediato, entrei no *Smash-Boards* e encontrei seu perfil no fórum. Mande então um pedido de entrevista assim que ele superou a etapa de *Super Mario Maker*. Depois de 25 anos, o Nintendo World Championships tinha um novo vencedor, e o campeão topou conversar conosco.

John "Numbers" Goldberg mora no Queens, distrito de Nova York. No auge dos 23 anos, entre estudos e games, foi um dos oito selecionados entre as centenas de americanos que participaram da única rodada classificatória do evento, que foi sediada nas lojas da Best Buy.

Disputando no modo Championship de *Ultimate NES Remix*, do Nintendo 3DS, o objetivo era, em 6 minutos e 21 segundos, vencer um desafio em *Super Mario Bros.*, depois outro de *Super Mario Bros. 3* e, por fim, fazer a maior pontuação em *Dr. Mario*.

"A estratégia era ir o mais rápido possível para a última fase, pois tinha o maior multiplicador de pontos. No final, bati 4,7 milhões na pontuação, o que garantiu minha vaga no campeonato. Admito que fiquei preocupado, porque em casa costumo passar dos 6 milhões! O recorde online do game



[dos Estados Unidos] é meu, com 11,3 milhões de pontos. Sou bem ligado aos jogos da Big N! [risos]", revelou.

Qual é a origem do seu apelido?

Quando tinha 13 anos, frequentando sites como o *Newgrounds*, precisei criar um perfil. Queria que tivesse meu nome, mas só John não estava disponível. Uma das sugestões era John12346, então acabei indo com essa. Anos mais tarde, ao entrar no cenário competitivo de *Smash Bros.*, um amigo sugeriu ler a sequência numérica como Numbers. E não é que pegou?

Como foi dividir um palco com mais 15 gamers hardcore em um evento que não acontecia desde 1990?

A pressão dos jogadores e do público era

esmagadora. Foi interessante jogar com Jovenshire [do Smosh Games] e com Egoraptor [do Game Grumps], além dos Speedrunners presentes. Já tinha assistido a algumas partidas do Cosmo Wright, mas nunca imaginei que o enfrentaria naquelas condições. Aliás, fiquei admirado com o desempenho do Egoraptor, que foi mais longe do que a maioria imaginava, conquistando o quinto lugar jogando muito bem no *Balloon Fight*!

Falando nos jogos, o que achou da seleção de games para as cinco rodadas e os Underground Challenges?

A escolha de *Splatoon*, *Mario Kart 8* e

Smash Bros. foi bem óbvia, já que são alguns dos games mais fortes da Nintendo no momento. Já a de *Blast Ball* e *Super Mario Maker*, contudo, foi inesperada e divertida, aumentando a empolgação. Quanto aos Underground Challenges, *The Legend of Zelda* e *Super Metroid* eram esperados, mas não sei de onde tiraram a ideia de incluir *Balloon Fight*. Não que seja um jogo ruim, é um dos meus favoritos!

Alguns desses jogos teria atrapalhado sua trajetória no evento?

Zelda seria um pouco complicado. Com *Balloon Fight* ficaria tranquilo, pois minha pontuação média passa dos 20 mil. No entanto, seria massacrado em *Super Metroid*, ainda mais se competisse com Sinister1, speedrunner da franquia. Tremi na cadeira quando vi o desafio! Foi um puro alívio não cair naquela rodada, pois seria eliminado. Pelo menos, meu desempenho em *Blast Ball* foi satisfatório.

Para quem faz parte da comunidade de *Smash Bros.*, a quarta rodada foi tranquila?

Mesmo que esteja acostumado com partidas "um contra um" em vez de Free-for-All, costumo praticar nos dois modos. A lógica era evitar ao máximo morrer por qualquer motivo e atacar os jogadores com mais de 90% de dano para acumular pontos. Escolhi Shulk, pois seus ataques batem em uma área grande, seu Counter engatilha com facilidade e me daria segurança contra golpes fortes. A Monado Art Shield me protegeria de maiores problemas sem tirar minha capacidade ofensiva. Shulk não é o melhor no 1v1, mas é rei no FFA!



Se a partida fosse no outro modo, qual seria sua escolha?

Wii Fit Trainer. Jogando no For Glory, reparei que muitos jogadores costumam enrolar. Aí escolhi uma personagem com golpes que batessem dos dois lados simultaneamente.

E, então, a rodada final. Você imaginou que *Super Mario Maker* seria o desfecho?

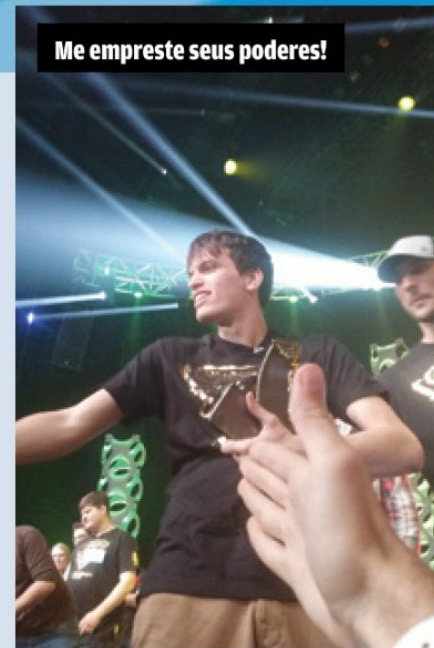
Outros participantes sugeriram isso, mas não tinha certeza. Só me dei conta quando vi que os Underground Challenges estavam excluindo jogos de Mario.

As fases eram tão difíceis ao vivo como pareciam na transmissão online?

Sim, foram muito desafiadoras. O mais bacana é que enfrentamos o tipo de problema que não é comum em um game do Mario. Minha sorte foi estar habitado às físicas dos títulos [clássicos] de Mario, além ter treinado com o *Impossible Pack*, DLC de *New Super Mario Bros.* 2. Crescer jogando Mario também foi fundamental na vitória.

Na rodada final, era permitido olhar a tela do adversário?

Sim, era permitido e, de fato, fiz isso algumas vezes, mas não abusei. Percebi que estava com certa vantagem contra



Me empreste seus poderes!

o Cosmo. No entanto, só no final reparei que a diferença era colossal. Não deixei isso subir pra cabeça, pois precisava focar no meu jogo.


E assim você venceu! Como se sentiu depois do choque?

Não foi nem um choque, foi mais uma pura agitação! E conhecer [Shigeru] Miyamoto foi só a cereja do bolo!

Você planeja defender o título caso haja uma nova edição do torneio?

Foi uma experiência muito divertida, conheci um monte de gente nova. Topo de novo a qualquer hora!

Para concluir, você tem alguma mensagem para quem encarar campeonatos mundo afora?

É tudo uma questão de estudar a forma mais eficiente de vencer. Conhecer os parâmetros e as condições de vitória sempre te darão uma vantagem em qualquer competição, e a prática leva à perfeição. Ah, não deixe os jogos tomarem conta da sua vida! Tenha cuidado e curta os bons momentos! 

UM É POUCO, DOIS É BOM, TRÊS É ZELDA!

VOCÊ E MAIS DOIS HERÓIS FORMARÃO UM TIME
LENDÁRIO EM TRI FORCE HEROES



Alex Sandro de Mattos



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero:
Ação, Aventura
Lançamento:
23 de outubro (EUA)





Agora todo mundo pode chamar Link de Zelda...

Três é um número frequentemente relacionado ao equilíbrio. Está presente no nosso cotidiano, na divisão do tempo, na representação simbólica de diferentes civilizações e religiões e, claro, no universo da Nintendo. Afinal, vai dizer que você nunca notou que basta acertar o chefe três vezes para vencer a batalha?

Nem precisamos comentar que o número é mais do que especial na franquia lendária de Link. *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* fará o três ser crucial na jogabilidade, colocando você e mais dois amigos ou desconhecidos para se aventurar e trabalhar em equipe.

VELHOS CONCEITOS

É impossível olhar para tal aventura e não se lembrar de *The Legend of Zelda: Four Swords* e *Four Swords Adventures*. *FS* era um modo multiplayer da versão de *A Link to the Past* do Game Boy Advance no qual de duas a quatro pessoas jogavam com seus portáteis conectados. *FS Adventures*, por sua vez, foi um título completo do GameCube. O jogador tinha a opção de curtir sozinho ou com mais três amigos usando o GBA como controle ao ligá-lo ao console usando um cabo especial.

Ambos traziam quatro Link, cada um vestindo uma cor diferente de túnica, que precisavam unir forças para superar alguns enigmas, mas o foco estava na disputa para coletar o maior número de Rupees. Aquilo ficou na mente do produtor Eiji Aonuma, que decidiu revisitar o aclamado multiplayer.

Para isso, sua equipe pegou emprestado vários conceitos desses dois títulos, mas com diferenças pontuais. Dessa vez são apenas três heróis e o objetivo é agir cooperativamente. Sabemos que você não vai resistir à tentação de querer arremessar seu amigo em um abismo ou explodi-lo com uma bomba, mas isso terá um preço.

NOVAS IDEIAS

Os três heróis dividem a mesma barra de corações. Portanto, será necessário ter cautela para não sofrer muitos danos. Além disso, todos os puzzles exigem o uso dos três personagens. Ou seja, não adianta querer avançar sem os companheiros. A inspiração para a jogabilidade veio de *Spirit Tracks*, no qual era possível guiar um Phantom, influenciado pelo espírito de Zelda, em certos momentos da trama.

Os botões, o estilo gráfico, a visão superior são idênticos ao que vimos em *A Link Between Worlds*, já que a ideia de *TFH* surgiu quando a equipe ainda concluía o projeto anterior do 3DS. Aqui o uso de itens também é limitado pela barra lilás de estamina, em vez de haver uma quantidade numérica de flechas e bombas, por exemplo, para gastar.

Na aventura, uma princesa de um reino que não é Hyrule é amaldiçoada ao vestir uma roupa misteriosa. Então, o rei



PÃO E CIRCO

Quando você estiver doido para descontar a raiva ao morrer por causa de uma falha do seu time, resolva as diferenças no Coliseum. No modo, os três personagens ficam em um ambiente fechado, que pode se transformar, e entram em combate mano a mano usando as habilidades especiais. Vence o Link que levar menos dano durante um limite de tempo. O material coletado – parte dele será exclusiva –, servirá para liberar fantasias no modo campanha.



Se não der para jogar com os amigos, alterne então o controle dos heróis



Alta-costura: as fantasias servirão como power-ups

FOREVER ALONE

Você não é obrigado a encarar a aventura na companhia de alguém. Se estiver sozinho, a inteligência artificial cuidará dos outros dois Link, que serão substituídos por bonecos, e então alterne o controle deles. Caso contrário, jogue localmente apenas com um dos consoles rodando o game – ou seja, via Download Play. No modo online, convoque as pessoas da sua lista de conhecidos ou então se divirta com desconhecidos.

Carrking busca a ajuda de guerreiros para salvar Frill. Além da história paralela, não há um mundo aberto a ser explorado. O que há são dungeons baseadas em áreas temáticas, como florestas, vulcões, fortalezas, montanhas nevadas e templos. Cada calabouço possui três itens imprescindíveis para a progressão, um para cada Link, e é dividido em quatro áreas, sendo que na última há um chefe, como o disco Margoma.

Se o foco é o multiplayer, a comunicação entre os jogadores é obrigatória, mas a Nintendo decidiu não incluir um chat por voz, prevendo que o recurso, em vez de ser útil, atrapalharia a diversão. Eles então criaram ícones, como emoticons, com diferentes expressões que ficarão na tela de toque.

Há mensagens de aviso para acionar um item ou arremessá-lo, de felicidade, tristeza e até para chamar a atenção do amigo. Essa função lembra bastante os semblantes que podíamos sinalizar no Battle Mode de *Phantom Hourglass*.

VISTA-SE COM ESTILO

Para provar que a cooperação é essencial, *TFH* introduz a mecânica Totem. Ela consiste em empilhar os três Link para alcançar lugares inacessíveis, como acertar cristais e acender tochas localizadas no alto. O interessante é que a jogada também fará parte de batalhas contra os chefões, para atingir seus pontos fracos. Prepare-se, pois, se seu time não estiver em harmonia, uma tarefa tão fácil virará um sacrifício!

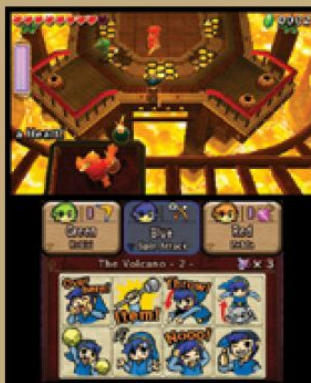
Porém, o que mais chama atenção é a chance de escolher as roupas dos guris. Nessa relação estão Hero Tunic, Kokiri

Clothes e até mesmo o vestido da nossa querida princesa. Seleccionadas antes de entrarmos em uma dungeon, as vestimentas oferecem certas habilidades.

Legend Dress faz corações aparecerem com mais frequência, arremesse bombas gigantes com Big Bomb Outfit, Spin Attack Attire deixa o ataque giratório mais forte, aumente a estabilidade no gelo com o casaco Parka, enquanto Lucky Loungewear diminui a chance de sofrer danos. Conforme progredirem, novas fantasias serão liberadas. Aí, basta comprá-las e combiná-las com seu estilo de jogo.

É estranho ver um jogo da série fugindo dos padrões, ainda mais que aqui não há a pretensão de expandir a cronologia. Aliás, nem mesmo o diretor Hiromasa Shikata sabe onde encaixá-lo na linha do tempo, mas a Nintendo sempre está repensando as convenções sem perder a essência.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes será mais uma prova de que tradição e inovação podem caminhar juntas, fazendo a alegria de velhos fãs e atraindo novos jogadores. Fazendo uma rápida regra de três, dá para saber de antemão que a aventura iniciará uma nova lenda no 3DS. **NW**



MULTIPLAYER LENDÁRIO

Apesar dos jogos da série privilegiarem a ação solo, a jogatina compartilhada não é tão incomum como se pensa. Por isso, relembramos alguns exemplos clássicos

Four Swords

O primeiro recurso multiplayer de *Zelda* era um modo de *A Link to the Past* para Game Boy Advance. Havia puzzles simples para solucionar em equipe, cabos dos portáteis emaranhados e briga por Rupees. Foi relançado gratuitamente por um tempo limitado para Nintendo DS e Nintendo 3DS como parte da comemoração dos 25 anos da série.



The Wind Waker

Um segundo jogador podia ajudar Link na versão original de *WW*. Conectando o GBA no GameCube, dava para usar o Tingle Tuner, item pelo qual o cartógrafo fornecia mercadorias e dicas, como baús secretos em calabouços e no mar, em troca de Rupees. Foi removido na versão HD no Wii U, dando lugar ao Tingle Bottle.



Four Swords Adventures

Expandiu o que vimos em *Four Swords*. Até quatro jogadores conectavam seus GBA no GameCube para se aventurarem por Hyrule ou lutar entre si no modo Shadow Battle. Era interessante entrar em locais fechados e ver a ação ser transferida para a tela do portátil. Onde vimos esse conceito de jogabilidade em duas telas mesmo?



Phantom Hourglass

O Battle Mode era encarado por duas pessoas online ou localmente. Dividido em três rounds, os jogadores alternavam no papel de Link ou de três Phantom e o objetivo era levar o maior número de Force Gems para base. Havia power-ups espalhados pelas fases e dava para enviar expressões de felicidade, surpresa e raiva para o rival.



Spirit Tracks

Até quatro pessoas se arriscavam simultaneamente no Battle Mode localmente e usando apenas um cartucho. Cada jogador assumia o papel de um Link com túnica diferente e todos competiam para coletar a maior quantidade de Force Gems. O mais divertido era usar bombas e power-ups contra rivais ou usar armadilhas pisando em botões para derrubá-los em poços.



A GUERRA NÃO É MAIS NAS ESTRELAS

TERCEIRA EDIÇÃO DO CROSSOVER, QUE JÁ CONTA COM OS CLÁSSICOS DA DISNEY E OS HERÓIS DA MARVEL, SE ALIA À FORÇA DE STAR WARS



Igor Andrade

“Lembrar deve: o poder de um Jedi da Força flui, mas cuidado. Raiva, medo, agressão o lado sombrio da Força levam. Uma vez que pelo caminho sombrio deixa, para sempre dominar seu destino irá. Luke, Luke, não subestime os poderes do imperador ou o mesmo destino do seu pai terá.”

Com mais de 900 anos de idade, Yoda viu a República sucumbir diante de seus olhos, mas soube ter a paciência dos mestres para, décadas depois, treinar o único Jedi que poderia impedir o domínio repressivo do Império, que tinha Darth Vader como símbolo de poder.

Essa trama é o mote de uma das maiores franquias das telonas, fruto da mente inquieta de George Lucas. Pensando na aposentadoria, o cineasta, aos 68 anos, vendeu o universo de *Star Wars* para a Disney. Em 2012, a empresa de Mickey adquiriu 100% das ações da Lucasfilm, incluindo as propriedades relacionadas a animações, brinquedos e videogames.

Assim que a compra foi anunciada, os produtores de *Disney Infinity*, que só seria revelado um ano depois, fizeram artes conceituais usando Yoda e Vader. Essa era a melhor forma de ver como a franquia se encaixaria no projeto.

A direção da Disney Interactive então jogou um balde de água fria na galera. Mesmo com a novidade, o plano de

lançamento original seria mantido. A primeira leva da linha de bonecos e aventuras contemplariam filmes e animações da Disney e da Pixar. A segunda fase seria dedicada aos heróis da Marvel, que entrou para o conglomerado em 2009. Somente a terceira onda se basearia na turma dos Skywalker, coincidindo então com o lançamento do sétimo longa-metragem canônico da saga.

EU SOU SEU PAI

Além de um novo universo para explorar, a versão 3.0 de *Disney Infinity* propõe algumas mudanças interessantes. Há cinco Playsets em produção, mas apenas três deles foram lançados agora, sendo que dois deles são ligados a *Star Wars*.

A pedido da Lucasfilm, que desde o primeiro momento abriu seu acervo para os produtores do jogo, a aventura *A Involução da República* foi escolhida para fazer parte do kit inicial, já que é inspirada na série *Star Wars: The Clone*



Participar eu de todos os Playsets da saga



O DESPERTAR DA FORÇA

Previsto para 18 de dezembro, quando o filme de mesmo nome chega nas telonas dos Estados Unidos, é protagonizado pelos jovens guerreiros Finn e Rey (ambos no centro da foto). O playset mostrará os bastidores dos confrontos entre a Resistência, formada pelos Rebeldes, e a Primeira Ordem, formada pelo que sobrou do Império.



Plataforma:
Wii U
Produção:
Disney Interactive
Desenvolvimento:
Avalanche, Ninja Theory, Studio Gobo, United Front, Sumo Digital
Gênero:
Ação, Aventura
Lançamento:
23 de outubro (EUA),
11 de setembro (BR)



Wars. Além de ter uma história que está na memória do público mais jovem, a Jedi Ahsoka atrairia a audiência feminina. O pacote inicial conta com a base leitora, o jogo, a peça que libera a aventura específica e um código com conteúdo para a versão para PC.

Do ponto de vista da jogabilidade, não há tantas alterações profundas nos Playsets de *Guerra nas Estrelas*. Os heróis continuam a resolver quests propostas por personagens coadjuvantes. Talvez o ponto mais importante seja a adaptação da mecânica de luta de sabres e a expansão da Árvore de Habilidades, que agora divide os upgrades em categorias. No entanto,



INSURREIÇÃO CONTRA O IMPÉRIO

Luke Skywalker e Leia Organa – que acompanham o play-set –, lideram a luta dos Rebeldes contra o Império e Darth Vader. A aventura recria momentos dos três filmes originais da franquia, passando então pelos planetas Tatooine e Hoth e até pela Estrela da Morte. Aqui você tem a chance de dar um rolê na ligeira Millennium Falcon e destruir as clássicas máquinas de guerra AT-AT. Desenvolvido pelo Studio Gobo, estará disponível para o Wii U a partir de 29 de setembro.



MARVEL BATTLEGROUNDS

Desenvolvido pela canadense United Front, se apoia na trama do segundo filme dos Vingadores, o que justifica então o lançamento dos bonecos do vilão Ultron e de Hulkbuster, armadura de alta tecnologia usada pelo Homem de Ferro. Como a aventura só ficará pronta no primeiro semestre de 2016, os produtores não puderam revelar muita coisa. No entanto, pistas dadas em entrevistas dão a entender que o playset seja um game de luta ou algo com técnicas do gênero. Não por acaso, será o primeiro título de *Disney Infinity* com suporte para quatro jogadores simultâneos.



Cultive alimentos na fazenda do Toy Box

o mais importante disso é a liberdade de escolha dos produtores.

Até então, cada aventura tinha seus bonecos exclusivos e, no caso da Marvel, aceitava só dois representantes de outros playsets do mesmo universo, que eram liberados ao reunir colecionáveis pelos mundos abertos. Felizmente isso caiu por terra.

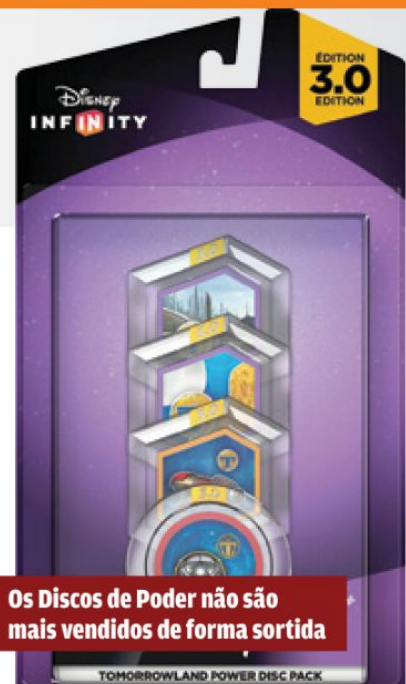
O kit *Insurreição contra o Império*, por exemplo, foi desenvolvido para as figuras de Luke Skywalker, Princesa Leia, Han Solo e Chewbacca. No entanto, todos os 17 personagens da franquia à venda se tornam jogáveis assim que são desbloqueados na jogatina. Isso vale inclusive para os guerreiros da animação *Star Wars Rebels*, que não terão uma aventura própria mas não

foram esquecidos. Essa sensação de livre escolha se estendeu também para os Discos de Poder, que não são mais vendidos de forma sortida.

Imaginava-se que isso incentivaria a troca de peças repetidas entre os jogadores, mas isso não aconteceu. O jeito foi disponibilizar a nova coleção em embalagens transparentes e temáticas. Se no modo campanha eles emprestam poderes especiais aos personagens, no Toy Box customizam ambientes e se transformam em objetos.

FORA DA CAIXA

Se esforçando para deixar os playsets cada vez mais atraentes, a Disney criou uma briga interessante entre o modo principal e o modo de cus-



Os Discos de Poder não são mais vendidos de forma sortida

tomização. Se as antes as aventuras cumpriam apenas o papel de prover faíscas (o dinheiro do jogo) para a compra de itens no Toy Box, houve então uma certa inversão de valores.

O modo de customização, que agora inclui um sistema de edição de música, ainda tem como objetivo principal fazer com que os fãs misturem elementos das mais diferentes franquias e façam uma releitura singular da turma da



A INVOLUÇÃO DA REPÚBLICA

Ahsoka Tano e Anakin Skywalker viajam pelos planetas Tatooine, Coruscant, Geonosis e Naboo para enfrentar os separatistas, que querem o fim da República. O destaque fica por conta das habilidades com os sabres de luz – que variam entre os personagens e melhoram conforme você libera upgrades –, e da capacidade que permite aos Jedi movimentar objetos. Apesar de ter como pano de fundo o período final das Guerras Clônicas, que se passa entre os acontecimentos dos filmes *Ataque dos Clones* e *A Vingança dos Sith*, a aventura reproduz a épica luta entre Obi-Wan Kenobi e Darth Maul de *A Ameaça Fantasma*. Foi desenvolvido pela Ninja Theory.

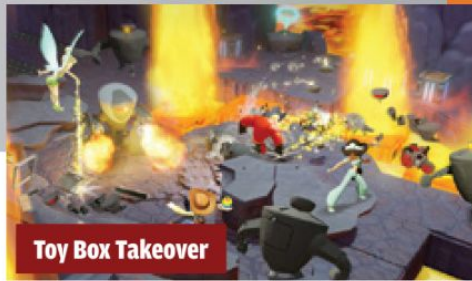


DIVERTIDA MENTE

Depois de um ano de hiato, o universo da Pixar voltou a ser o tema de um playset. A aventura se passa depois da trama do longa-metragem *Divertida Mente* e mostra Alegria e Raiva e outros personagens tentando acabar com o caos instaurado na mente de Riley quando, sem querer, o inconsciente da garota assiste a cenas de um filme de terror na televisão. Diferente dos outros jogos, os desafios aqui são apresentados em cenários de plataforma em 2D e 3D.



Toy Box Speedway



Toy Box Takeover

Disney, reunindo castelos, atrações dos parques da companhia e outros cenários em um único mapa. No entanto, novos recursos te incentivam não apenas a construir, mas também a interagir com os conteúdos.

O ponto de partida é o Toy Box Hub, no qual ferramentas de fácil acesso te ajudam a criar estágios de corridas, plataforma, combate e outros gêneros. No Flynn's Arcade você joga online com amigos via internet e no El Capitan assiste a tutoriais e baixa as criações da comunidade. A grande novidade, no entanto, é ter uma fazendinha no estilo de *Harvest Moon*. Os legumes cultivados matam a fome dos pequenos habitantes aos redor. Além do simulador, mais dois jogos na íntegra serão próprios da modalidade.

Em *Toy Box Takeover*, Síndrome rouba a varinha mágica de Merlin e recruta a ajuda de diversões vilões. Sua missão é derrotá-los em estágios que homenageiam os playsets dos *Disney Infinity* anteriores. Em *Toy Box Speedway* você disputa corridas em nove

pistas, incluindo uma inspirada em *Detona Ralph*, e de três formas diferentes. Use e abuse de armas para jogar pra fora os adversários. Ambos serão vendidos a partir de outubro como DLCs.

Todos os bonecos e Discos do Poder das expansões anteriores são compatíveis com a edição 3.0 da modalidade, e mais uma leva foi desenvolvida para a ocasião. Até o momento, dez bonecos serão exclusivos do Toy Box. Se com abraços quentinhos Olaf agradará os mais novos, a eterna juventude de Peter Pan atingirá em cheio a galera mais velha. O personagem de *Frozen* já está na prateleira. Já o inimigo de Capitão Gancho só aparecerá nas lojas no ano que vem.

Infelizmente, dessa vez o crossover não terá dublagem em português, que, aliás, era realizada pelos mesmos atores dos filmes. A Força pode ser poderosa, mas nesse caso nada ela pode fazer. Como diria o maior dos Jedi, "paciência você deve ter, jovem Padawan". **NW**



SE EU FOSSE VOCÊ...

VIRE PRODUTOR E CRIE SUA VERSÃO PARA OS CLÁSSICOS DO ENCANADOR EM SUPER MARIO MAKER



Bruno Cotrim

A lavancada principalmente por seus jogos de plataforma, a Nintendo sempre foi considerada por muitos como a desenvolvedora com maior experiência em design de estágios. Qualquer um que se interesse pelo assunto já deve ter notado como *Super Mario Bros.* usa impecavelmente essa arte a seu favor. Logo no mundo 1-1, o jogo dá apenas a opção de se mover para a direita, apresenta o desafio de pular em um Goomba e blocos de tijolos, um deles amarelo e com uma interrogação, atiçam a curiosidade.

Isso nos ensina duas coisas: só é possível avançar e aquela figura quadrada esconde algum segredo. Parece simples e bobo, mas é o que torna a experiência dinâmica, além de ser um bom exemplo para explicar por que os clássicos não precisavam de tutorial.

O estágio também ensina uma importante lição sobre os perigos da ganância. Atire a primeira bola de fogo quem nunca tentou bater no ponto de interrogação e foi morto pela criatura. Mas é justamente para isso que o capanga foi colocado ali. Ao perder a vida, somos obrigados a estudá-lo, conhecendo seu tempo de ação e vulnerabilidade.

Agora, os fãs que sempre admiraram a progressão de dificuldade dos games da linha principal do encanador finalmente criarão seus próprios níveis, sejam intuitivos, divertidos ou simplesmente insanos em *Super Mario Maker*. As plataformas do Reino do Cogumelo estão prontas para todos os tipos de ideias!





Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero:
Plataforma,
Simulador
Lançamento:
11 de setembro (EUA)



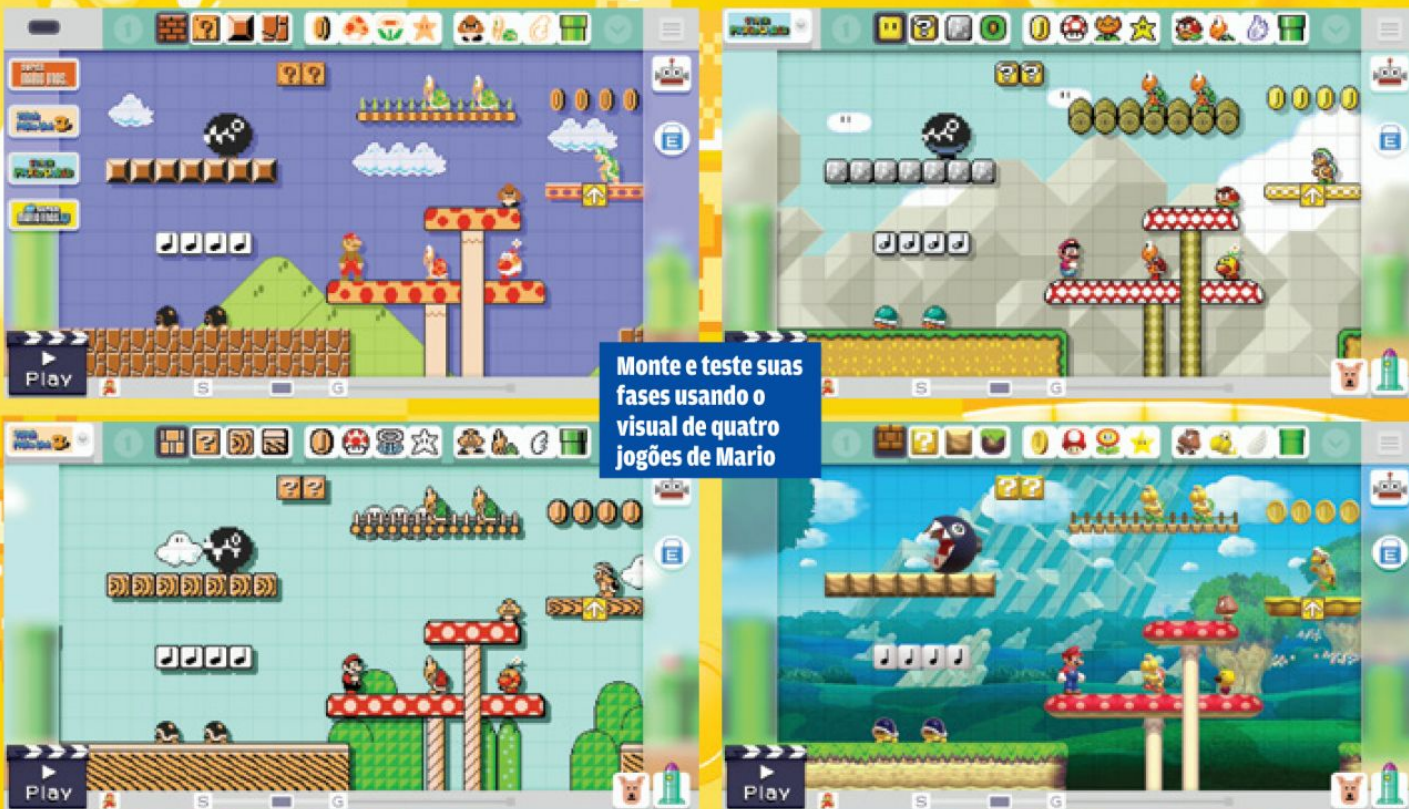
POISON MUSHROOM

Enquanto *SMB*. é aclamado pelo level design intuitivo, *The Lost Levels* tinha alguns desafios que pareciam injustos, cogumelos venenosos saltavam de blocos onde deveriam estar power-ups, ventos que te derrubavam ou impossibilitavam saltar e daí por diante. Tudo isso fez com que o título, pelo menos até agora, fosse considerado o mais ardiloso da carreira do bigodudo. Em *Super Mario Maker* tudo pode ser maior e inesperado.

Já imaginou atingir um bloco e liberar um Boo ou qualquer outro inimigo? Ou então um power-up misterioso que altera a aparência do protagonista, deixando-o com a cara de Link ou até

de Sonic? Se você achava que tinha problemas ao definir se os Inklings de *Splatoon* são garotos ou lulas, o pobre Mario nem sabe mais se é verdadeiramente um encanador...

Aliás, quer reproduzir a clássica abertura do título do NES trocando Goomba por Bowser? Fique à vontade, aqui você pode até instalar lançadores de chama embaixo d'água. Só não pense que a novidade do Wii U é bagunça. O jogo terá moderadores para que conteúdo ofensivo não seja publicado e só será permitido compartilhar um nível depois de vencê-lo pelo menos uma vez. Assim, ninguém se dará bem criando coisas impossíveis por aí.



Monte e teste suas fases usando o visual de quatro jogos de Mario

VIAGEM NO TEMPO

As fases, editadas diretamente no GamePad, serão sempre em 2D ou 3D em progressão lateral. Porém, existem quatro estilos para seguir e eles não podem ser misturados. São estilos que alteram não somente os gráficos, mas também power-ups e itens. Estão à disposição os mundos de *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* e *New Super Mario Bros. U*. As duas versões de *Super Mario Bros.*

2 (*USA* e *The Lost Levels*) ficaram de fora. As diferenças entre eles afetam a jogabilidade como um todo, já que o bigodudo mantém as habilidades do visual selecionado, seja o Spin Jump de *SMW*, os Wall Jumps de *NSMBU* ou o medidor de velocidade de *SMB3*.

No entanto, algumas remixagens permitem que certos inimigos sejam vistos pela primeira vez em títulos que nunca participaram, como Bowser Jr., que ganhou versões em 8-bit e 16-bit.

AS FERRAMENTAS DO ENCANADOR

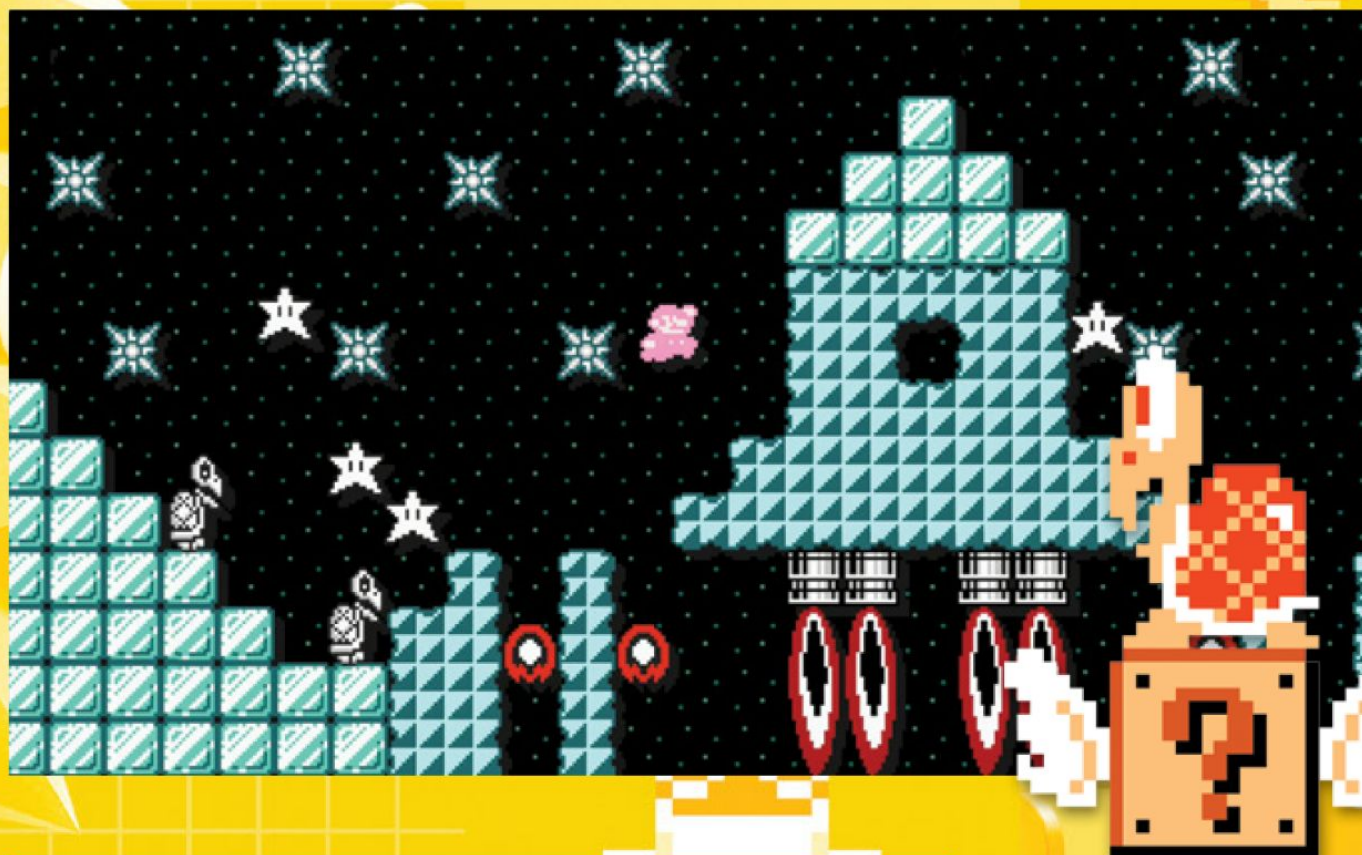
A extensão inventiva de *Super Mario Maker* é imensa e há um arsenal completo de itens, cenários, criaturas, ambientes e efeitos sonoros para usar. Um dos problemas de títulos do gênero costuma ser a falta de motivos para aproveitá-lo durante um longo tempo.

São coisas que acontecem quando, por exemplo, você se enjoa e deixa uma fase construída pela metade, a criatividade se esgota ou não consegue

APRENDENDO COM OS ERROS

Ao toque de um botão, teste o estágio criado e veja o que acontece. Não alcançou a plataforma e morreu? Volte para o editor e veja as "sombras" de Mario, sinalizando onde ele passou. Assim é possível fazer as devidas correções.





progredir ao ver na frente tanta informação e conteúdo. Tal game, no entanto, não sofrerá de nenhum desses entraves.

Cada objeto pode ser empregado de inúmeras maneiras. Pegue um Koopa verde e balance-o com a Stylus para que fique vermelho. Quer mais? Arraste até ele uma asinha. Assim terá um Parakoopa. Ainda não é o bastante? Jogue nele um cogumelo para que fique gigante! Experimentação é a chave para ter estágios interessantes. Não

esqueça também de espalhar segredos pelo caminho, como blocos invisíveis.

A customização engloba efeitos sonoros, isso sem contar os efeitos visuais, como aqueles fogos de artifício que surgem ao subir no icônico mastro. Os sons podem ser personalizados utilizando o microfone do GamePad.

Também existe a opção de avançar a tela aos poucos para o lado como nas fases subterrâneas de *Super Mario World*. Na velocidade máxima,

CONECTANDO REINOS

No início, você compartilha apenas 10 estágios online, mas o número expande conforme a comunidade recomenda seu trabalho. Como em uma rede social, siga os usuários mais geniais, faça buscas, filtre por popularidade. Há ainda um sistema de estrelas para classificar as fases e a dificuldade de um nível é decidida de acordo com a opinião da galera que o testou.

Compartilhe e baixe os desafios!





PODEROSO MARIO

Não existe Mario sem power-up e *Super Mario Maker* não é exceção, trazendo um leque de poderes conhecidos e até mesmo novos. Entre os mais famosos estão o Super Mushroom, a Fire Flower e as Super Stars. Entre os estreantes o destaque é o Shell Helmet, casco que protege de ataques que surgem do alto. Existe, todavia, uma certa limitação. Elementos exclusivos de um clássico não podem ser usado em estágios baseados em outros games.



**Não quer criar fases?
Então, encare os desafios
dos modos Mario Challenge**



isso pode render muitas risadas enquanto tentamos sobreviver entre precipícios e plataformas móveis.

Se você não curte fazer e prefere "comprar pronto", baixe online até 120 estágios feitos por outros jogadores e use-os como base suas para modificações. Tais releituras, no entanto, não podem ser compartilhadas, pois não são suas. Porém, e se você só quer jogar, sem essa preocupação de ficar

desenvolvendo conteúdo? Pensando nisso, a Big N preparou modos extras.

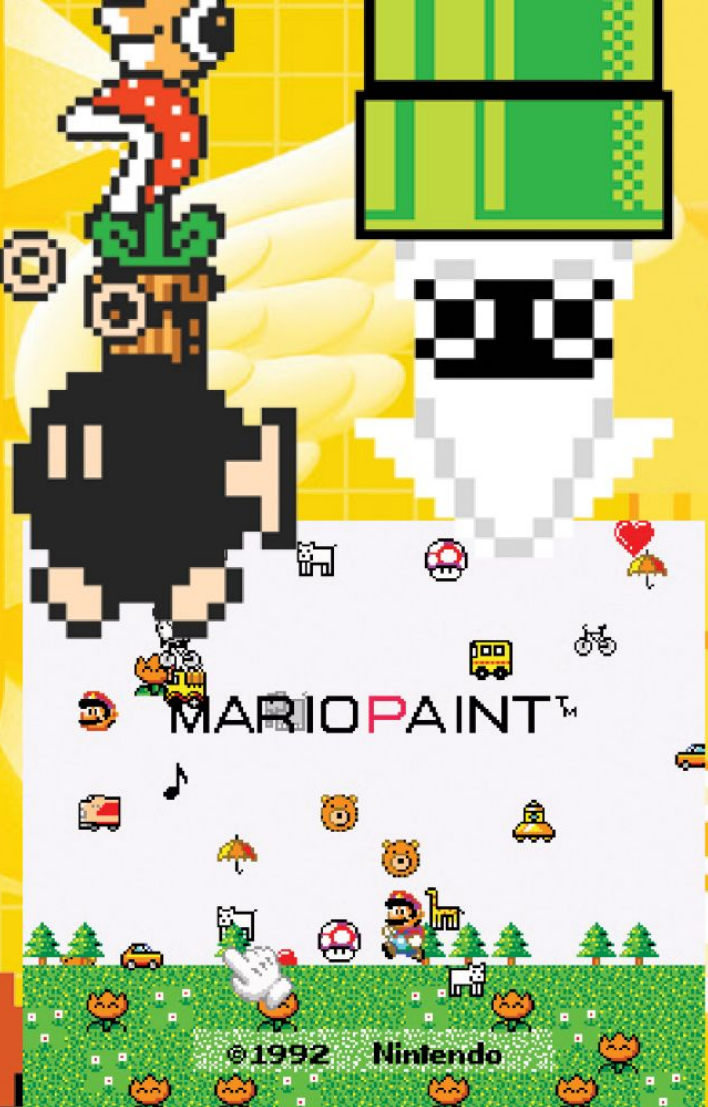
O 100 Mario Challenge virá com oito estágios aleatórios que devem ser concluídos gastando até 100 vidas. Não adianta simplesmente ser um bom entendedor da franquia, já que as customizações são tão surpreendentes que certamente será duro sobreviver.

No 10 Mario Challenge o desafio é um pouco menor, mas há apenas 10 vidas.

Os estágios jogados são uma seleção aleatória de criações da comunidade.

CONVIDADOS DA FESTA

Uma festa de aniversário não é uma verdadeira festa se ninguém aparecer, não é mesmo? Para comemorar os 30 anos de *Super Mario Bros.*, *Super Mario Maker* conta com a presença de mais de 50 ilustres convidados e suas diferentes versões, como o Skinny



O PAI DE MAKER

Não é segredo nenhum que *Super Mario Maker* é inspirado em um antepassado. Lançado em 1992, *Mario Paint* era um game educativo que permitia colorir imagens da turma do encanador ou mesmo fazer desenhos livres usando o mouse que o acompanhava, entre outras atividades. Aliás, há várias relações entre os dois, começando pelos logos semelhantes nas telas de abertura.

A seção de efeitos sonoros de *Maker* tirou da aposentadoria o sapo que servia de ícone em *Paint*. Undodog, ícone para apagar sua última ação no jogo, também está de volta na companhia do robô que apresenta os mundos criados pelo jogador.

O clássico do Super Nintendo possuía também um editor de músicas. Em um dos vídeos do título do Wii U, foi demonstrado o que é possível fazer com as notas musicais através de um estágio com diversas criaturas saltando em notas e tocando uma melodia. No caso, o tema de *Mario Paint*.

O legado do título conta com o talento de Hirokazu Tanaka, que trabalhou com a equipe de som e depois fez parte de *EarthBound*. É muito provável que novas referências e homenagens sejam ainda descobertas conforme o título ganhar espaço entre os fãs do encanador...


Mario e Mario pilotando um kart. Tem também Pikachu, Samus, Donkey Kong, Kirby, Fox, Wario e Isabelle. Alguns são até de outras produtoras, como Mega Man e Pac-Man!

Tais convites se dão na forma dos amiibo e boa parte deles é compatível com o jogo. Encoste um no GamePad com o modo editor de níveis aberto e um Mystery Mushroom aparecerá. O encanador, ao entrar em contato

com tal cogumelo, se torna um Sprite do personagem em questão. Isso modifica efeitos sonoros e certos elementos. Moedas, por exemplo, viram Rupee ou argolas. Na ausência dos bonecos, libere as Skins por meio do 100 e do 10 Mario Challenges.

A celebração também conta com dois convidados especiais: os amiibo Modern e Classic, da série Super Mario 30th Anniversary. São literalmente

grandes bonecos 8-bit do salvador de princesas. Ao entrar em contato com o cogumelo que eles liberam, Mario fica enorme, os inimigos recebem bigodes e chapéu do encanador e um filtro deixa sua TV moderna com cara daquelas de tubo.

Aí a nostalgia corre solta, nos levando para 1985, quando alguns míseros bits causaram uma revolução pelo globo... 



9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

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

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

ACERTE O RITMO, CUSTOMIZE AS CANÇÕES E DEIXE A CANTORA VIRTUAL FELIZ DA VIDA!



Alveni Lisboa

A SEGA RESOLVEU TRAZER

para cá um dos principais talentos da música nipônica da atualidade. Hatsune Miku, que faz sucesso em shows reais apesar de aparecer por meio de um holograma, estreou agora no universo da Big N, pelo menos nas Américas. Protagonista de jogos desde 2009, *Project Mirai DX* é, na verdade, a versão ocidental de *Project Mirai 2*, que chegou às lojas da Terra do Sol Nascente há dois anos.

O gênero é perfeito para o Nintendo 3DS por causa da tela de toque – usada de forma intensa –, permitindo a realização de movimentos variados que deixam a jogabilidade muito mais divertida. O modo de ritmo possui duas opções de mecânica:



por toque (Tap Mode) ou por botões (Button Mode). Como ambos possuem pontos negativos e positivos, a decisão varia de acordo com seu gosto.

Interpretadas por Miku e amigos, são 48 desafios baseados em canções completas do pop rock japonês, cada um com três níveis de complexidade. Aliás, use as Play Coins do portátil para comprar itens que facilitam ou dificultam sua vida. Além disso, é importante interagir com sua parceira. Personalize a roupa, compre uma casa e decore com móveis e brinquedos. O dinheiro para bancar tudo vem das missões musicais que você encara.

Nada disso influencia seu desempenho no modo principal, mas deixa o ambiente com a "cara" do jogador. Quanto mais você estreita o laço de amizade, participando de minigames ou cuidando da sua alimentação, mais itens e vídeos são desbloqueados. A versão física conta com 19 cartões ilustrados de Realidade Aumentada, liberando roupas e estilos de dança.

Aqui há o ar típico dos animes: personagens expressivos, com



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

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Sega
Desenvolvimento:	Sega, Crypton Future
Gênero:	Musical
Jogadores:	1
Classificação:	10 anos (ESRB)
Recursos:	StreetPass, SpotPass

olhos grandes, multicoloridos e cativantes pela fofura, ainda mais que esse spin-off feito para os consoles da Nintendo se destaca pelo visual inspirado nos bonecos Nendoroid.

As canções têm um clipe predefinido que passa ao fundo enquanto se joga. Graças a uma funcionalidade especial é possível alterar as coreografias de todas as músicas e até mesmo o interprete, colocando os simpáticos Kagamine Rin, Megurine Luka, Meiko e Kaito no lugar da adolescente de cabelos azuis.

Hatsune Miku: Project Mirai DX agrada quem é fã de jogos rítmicos, mas fará muito marmanjo por aí torcer o nariz. Ainda assim, é provável que inclusive essas pessoas se empolguem ao explorar o Theater Mode, onde você não tem que apertar nenhum botão. É só curtir as apresentações, como se fosse um legítimo karokê. **NW**

PRODUTOR MUSICAL

Fique de olho no Dance Studio e no My Tune. Você customiza arranjos, coreografias e versos para as músicas. Tais informações, além de playlists, podem ser compartilhadas via StreetPass e SpotPass.



Disney
INFINITY

3.0 EDITION

THE LEGEND OF
ZELDATM
ri Force Heroes



Nintendo[®]
World





Nintendo[®]
World

LORD OF MAGNA: MAIDEN HEAVEN

NADA COMO JOGAR BOLICHE COM SEUS INIMIGOS



Felipe Camarossi

TODO RPG TÁTICO TEM UMA

fórmula de combate semelhante. É mover seus personagens em uma determinada ordem em uma arena quadriculada e atacar inimigos que estejam diretamente à sua frente em diferentes alcances. Sempre foi assim, sempre será, é uma estratégia que dá certo. No entanto, sempre existe aquele jogo que quer inovar, como é o caso de *Lord of Magna: Maiden Heaven*.

Antes de falar da jogabilidade, passemos pela história. O título gira em torno de um protagonista que cuida de um hotel em uma cidade pouco frequentada. Todavia, o jovem não se intimida, pois prometeu ao pai cuidar do negócio até que "os fadados hóspedes chegassem". Não eram propriamente clientes, mas eles deram o ar da graça...

Certo dia, garoto estava minerando cristais para acumular renda e foi cercado por monstros, além de ser preso a uma espécie de bracelete. Sem saber como fugir, uma menina surgiu de dentro de um cristal e ofereceu seus poderes para ajudá-lo. No fim do embate, ela revelou estar desmemoriada. Encontros como esse são frequentes durante a jornada, e cabe ao protagonista descobrir quem exatamente são essas garotas e como recuperar suas lembranças.

A trama por vezes pode ser clichê, e outras vezes pode ser um pouco apressada, pulando um pouco do desenvolvimento dos personagens, mas suas reviravoltas são muito boas. O destaque é a fuga dos dogmas dos RPGs táticos. Diferente de um



Use golpes especiais para atingir as hordas em uma área circular

quadrulado, os membros do time se locomovem livremente dentro de um círculo e cada um tem seu alcance para golpes básicos ou mágicos. O objetivo é bater nas hordas de inimigos para que se choquem, como em um boliche.

A quantidade massiva de adversários é o charme e a fraqueza do jogo, pois pode haver uma queda na fluidez das animações quando muitos são atingidos juntos. Outra coisa interessante é que, diferente da maioria dos títulos do gênero, o protagonista é um personagem de suporte, deixando a ação quase sempre para as beldades que o cerca.

Com uma aposta incomum, *Lord of Magna* entretém e é do tipo que se joga de novo para ver outros possíveis finais.

Gráfico:	7.0	Nota Final:	7.5	
Som:	7.0			
Jogabilidade:	8.0			
Diversão:	8.0			
Replay:	8.0			

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	XSeed
Desenvolvimento:	Marvelous
Gênero:	RPG
Jogadores:	1
Classificação:	13 anos (ESRB)
Recursos:	StreetPass



Contudo, se você não for fã de RPGs, não espere ser convertido aqui, a não ser que curta esmagar adversários. Aí pule de cabeça, mas com cuidado para não perder a memória! **nw**

NÃO SUBESTIME OS ITENS!

Com a maioria dos suprimentos mais básicos caindo praticamente de todos os monstros, é comum se sentir autossuficiente para enfrentar os grandes chefões. Contudo, perto do final da aventura, a dificuldade sobe rapidamente. Por isso, tenha contigo os melhores artefatos da loja de itens. Não subestime as garrafas que causam efeitos negativos nos oponentes. No aperto, serão suas melhores amigas!

ETRIAN ODYSSEY 2 UNTOLD: THE FAFNIR KNIGHT

ENQUANTO TENTA DESCOBRIR A ORIGEM DE SEUS PODERES,
SALVE O REINO DE LAGAARD DE MAIS UMA TRAGÉDIA



Rodrigo Brãiliense



Tem cara de vilão, mas esse aí é o protagonista!

HÁ ALGO DE ESPECIAL NO mundo de *Etrian Odyssey*. A franquia da Atlus sempre deu um pouco mais de liberdade aos jogadores do que normalmente acontece nos títulos de RPG vindos do Japão. Literalmente escalamos o grupo que explorará a aventura e decidimos cada passo daquilo que se desenvolverá. A jornada costuma ter ligação com uma construção ancestral ou um labirinto antigo, e o ápice da diversão está em se preparar, quase que como na vida real, para cada uma das armadilhas e poderosos inimigos que surgirão no caminho, vistos

aqui na primeira pessoa. Os spin-offs da linha *Untold*, entretanto, são diferentes. Remakes, além de revitalizar todo o visual e o sistema da série, dão a chance de vivermos algo um pouco mais convencional. Foi o que aconteceu com o enredo de *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl* e é o que acontece também em *Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight*, remasterização de *Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard*. Na prática significa que sim, você ainda deverá esmiuçar uma série de perigosas dungeons. Porém, seguindo a história

Gráfico:	8.0	Nota Final:	8.5  PRATA
Som:	8.0		
Jogabilidade:	8.5		
Diversão:	8.5		
Replay:	8.0		
Plataforma:	Nintendo 3DS		
Produção:	Atlus		
Desenvolvimento:	Atlus		
Gênero:	RPG		
Jogadores:	1		
Classificação:	13 anos (ESRB)		
Recursos:	DLC, StreetPass		



criada, o fará assumindo a pele de um guerreiro que deve proteger a jovem Arianna, princesa que encara os mistérios do labirinto de Ginnungagap, entre outras áreas, para evitar uma calamidade que acontece a cada cem anos. Aqueles que preferem ter o controle total podem trocar o modo história pelo

VERSÃO EXTENDIDA

Com mais de 50 horas de ação, o RPG ainda conta com quatro DLCs. O primeiro, o *Yggdrasil Veteran*, traz elementos clássicos para deixar a saga retrô. O conteúdo é gratuito. Se *Highlander's Return* traz para a cena a classe do protagonista do primeiro *Untold*, *Hidden Hot Springs!* e *Wanted: Golden Sprout* contam com novas áreas para se aventurar.



A princesa não dá apenas ordens. Ela também entra em ação!



modo clássico, que nada mais é do que o jogo original, lançado em 2008 para Nintendo DS, que teve os gráficos atualizados para a oitava geração. Aí você terá à disposição cerca de 13 classes de personagens para organizar sua Party.

PRONTO PARA SERVIR

Untold 2 é mais belo que seu antecessor, também feito para 3DS, e prioriza o poderio do portátil na criação de cenários muito mais atmosféricos e que realcem fortemente a imersão. Experimente desbravar os calabouços com as luzes apagadas e com o efeito de terceira dimensão ligado. Não dá vontade de parar!



QUASE UM ANIMAL CROSSING

The Fafnir Knight não é feito apenas de combates e exploração. Uma das novas atividades do remake coloca seu time de guerreiros para administrar um restaurante. Pois é, a coisa começa quando em uma das Quests um dos nobres pede para você auxiliar sua filha a manter um dos antigos estabelecimentos da região. A partir daí você pode seguir pelo mundo em busca de receitas e pensar nas várias formas de divulgar o Café. Se tudo der certo, além de usufruir dos pratos e seus diversos power-ups, a grana que o local reúne pode ser investida para revitalizar e construir partes da cidade, abrindo ainda mais conteúdo para a história. Parece que não, mas vicia.

No modo principal as surpresas vão ainda além, dando vida para a classe inédita e exclusiva do protagonista, o único personagem customizado pelo jogador. Em sua primeira excursão rumo aos confins do labirinto de Ginnungagap, o guerreiro começa a escutar uma misteriosa voz e pouco depois se encontra sozinho na companhia de um bizarro cavaleiro de preto. Antes que pudesse reagir, um poder despertou dentro dele.

Causando o pânico de seus companheiros no meio do ataque de uma fera, o rapaz virou o monstruoso Fafnir Knight – classe demoníaca que transforma o herói em uma máquina de matar. A mutação

dura enquanto uma barra específica estiver cheia e, do ponto de vista estratégico, cabe ao jogador reconhecer a melhor forma de acioná-la, estendendo-a pelo combate ou utilizando todo o poder em apenas um ataque devastador.

Entre outras novidades, foi adicionado um sistema de grimórios para substituir o Dual Class dos últimos jogos. Isso consiste

em poder equipar diversos livros em cada um dos personagens de um jeito que eles aprendam e usem habilidades que não são comuns entre as classes principais.

O recurso é legal e fácil de se aprender, mas ao mesmo tempo é obtido aleatoriamente nas várias batalhas da história. Para reunir os mais diferentes tipos, além de conversar com aldeões e visitar o comércio, troque os Grimoires via StreetPass. Para isso, basta "anexar" um personagem ao seu Guild Card, um tipo de RG que mostra o status da sua jogatina. Outra opção é criar e distribuir QR Codes com tal informação.

A grande verdade sobre *Etrian Odyssey Untold 2* é que não existem quesitos que deixam a desejar. Com uma apresentação sólida, jogabilidade divertida e abrangente mais do que nunca a todos os tipos de jogadores, com os modos história e clássico, o único problema é a concorrência interna que ele está sofrendo, como é o caso de *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* e de *Etrian Mystery Dungeon*, que foram lançados há menos de um ano. Ambos os títulos da Atlus acabam se baseando em uma mesma fórmula, ofuscando o brilho do outro.

Se você tiver um bom tempo para se dedicar a um extenso RPG, não deixe *The Fafnir Knight* escapar de suas mãos. **NW**

Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

RUNBOW

MASCOTES DE ESTÚDIOS INDEPENDENTES SE ENCONTRAM EM DESAFIOS DE PLATAFORMA



Plataforma: Wii U
Produtora: 13AM Games
Desenvolvimento: 13AM Games
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1-9
Preço: 14,99 dólares
Nota: 9.0



Hugo H. Pereira

Os indie estão cada vez mais fortes. A própria Nintendo percebeu isso e lançou o programa Indies para ajudar os pequenos desenvolvedores. Primeira pérola lançada através dessa parceria, *Runbow*, contra qualquer preconceito, é inovador e de alta qualidade.

Plataforma 2D de ação, explora um simples conceito apresentado de diversas formas ao longo da jogatina: se você não pode ver algo, ele não existe. O fundo dos estágios muda de cor constantemente e, se o novo tom for igual ao dos itens no cenário, eles se tornam intangíveis.

Além de 140 níveis, cada qual com três tempos para superar, vários desbloqueáveis e um modo de extrema dificuldade, o game atinge o ápice quando você está acompanhado de seus amigos. Todas as modalidades suportam até nove jogadores, nas mais diferentes combinações de controles. Seja de forma cooperativa ou competitiva, o caos se instaura e as risadas tomam conta da sala.

Lutando em arenas fechadas, correndo em direção ao final da fase,

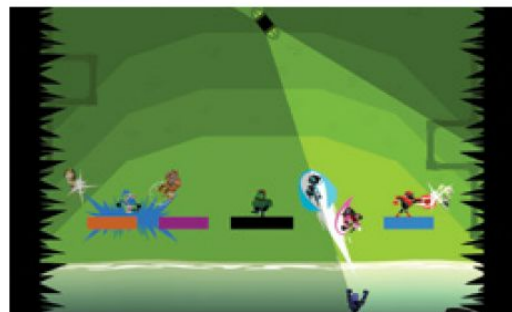
clamando uma área para si ou tentando escapar dos truques de quem está com o GamePad, o multiplayer propõe partidas rápidas e intensas. Quem não tem tantos Wii Remote ou vizinhos tem a opção de jogar online.

É possível escutar por horas a fio a agitada trilha sonora e não esquecê-la, mesmo após desligar o console. É chiclete demais! Apesar disso, seria interessante que fosse mais variada, já que são apenas 13 faixas. O visual minimalista, inspirado nos pôsteres de filme dos anos 1960 e na arte de Saul Bass, agrada e cumpre a proposta de facilitar a identificação dos elementos. No entanto, games como *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, que são repletos de detalhes, provam que dá para ter fases que usam silhuetas com um grande acabamento.

Runbow é extremamente alegre e robusto. A presença de protagonistas de outros estúdios indie, algo que foi tão divulgado, é apenas um extra bacaninha, já que o game da 13AM brilha por conta própria. **NEW**



Quase um Super Smash Bros. indie!



PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

Desbloqueáveis, no time de convidados estão Shovel Knight, Scram Kitty, Gunvolt, Juan e Tostada (*Guacamelee!*), Rusty (*Steamworld Dig*), Commander Video (*Bit.Trip*) e muito mais!

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 pontos, 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.

DRAGON FANTASY: THE VOLUMES OF WESTERIA

GAME É TRIBUTO AOS CLÁSSICOS
RPGs DA ERA 8-BIT

Plataforma: 3DS (há versão para Wii U)
Produtora: Choice
Desenvolvimento: Muteki
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Preço: 19,99 reais
Nota: 8.0



 **Filipe Saller**

Se, assim como nós, você passou a infância com clássicos como *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* e a infinidade de RPGs japoneses do NES e do SNES, saiba que *Dragon Fantasy* é um prato cheio de boas lembranças. O jogo não se sustenta apenas com isso, mas sim com seu humor escrachado.

Westeria é um reino de fantasia medieval assim como os milhares que já visitamos e sua história envolve salvar o lugar de um ser maligno. Antes que você fique entediado e desista de ler o review, espere um pouco, pois a trama genérica tem um charme todo especial. O primeiro desdobramento acontece na transmissão do enredo, já que você tem a perspectiva de três personagens que integram o grupo que salvará o dia. A mudança na transição dos capítulos não afeta apenas a forma como a saga é contada, influenciando também o gameplay. Enquanto em um dos momentos você recruta o apoio de soldados da realeza, em outro é preciso capturar monstros como se fosse em *Pokémon*.

The Volumes of Westeria não se leva a sério. Quase todos os diálogos, inclusive os mais comuns, têm alguma piada satirizando o gênero ou brinca com alguma

referência da cultura pop. Até

mesmo algo comum como vasculhar uma estante de livros vira uma anedota.

Seus pontos fortes estão em seu humor constante e no sentimento de nostalgia, principalmente quando ativamos a opção 8-bit para gráficos e sons. Apesar de ser um RPG, sua duração é bastante curta, levando menos de cinco horas para destrinchar um capítulo. A única coisa que prejudicou foi a repetição de inimigos, que apenas trocam de cor no decorrer das batalhas. **NW**



Esse não é o tipo de inimigo que se encontra em JRPGs!



AVENTURA EM BLOCOS

Financiado pelo Kickstarter, um dos maiores apoiadores do projeto foi Markus Persson, criador de *Minecraft*. Como agradecimento, o quarto capítulo leva os heróis de Westeria a um reino misterioso povoado por criaturas com um nariz engraçado. Lá, eles são obrigados a proteger um poderoso mago que perdeu um chapéu verde irlandês. Preciso dizer que mundo é esse?

BAILA LATINO

DANCE AO SOM DE HITS BRASILEIROS, COMO PIMPOLHO, DO ART POPULAR



Hugo H. Pereira

Plataforma: Wii U
Produtora: O2
Desenvolvimento: O2
Gênero: Musical
Jogadores: 1-4
Preço: 29,90 dólares
Nota: 4,5

Sempre dá aquela sensação boa de satisfação quando vemos um título feito para um público praticamente ignorado pela indústria, como é o nosso caso. Embora games de dança e de fitness já reservem uma pequena porção de músicas latinas em suas setlists, *Baila Latino* tem uma trilha sonora repleta de salsa, merengue, axé e até mesmo sertanejo universitário.

Ao deixar os limites da Europa, o estúdio O2 resolveu investir em um mercado com bastante potencial e, até certo ponto, fez direito. As canções escolhidas vão de antigos hits a sucessos relativamente recentes, mas, embora funcionem com os gamers da América Latina em geral, ao menos mais da metade das faixas são desconhecidas pelos brasileiros.

As danças produzidas por coreógrafas da Carolyn Smith Dance Academy, uma renomada escola italiana, se inspiram em movimentos dos clipes originais e têm pouca variedade. A inconsistência na recepção dos movimentos pelos sensores do Wii Remote, por sua vez, aborrecem aqueles que buscam a perfeição. No entanto, respondem positivamente aos chacoalhos genéricos. Ainda assim, o ritmo agitado e quente certamente fazem você gastar calorias, caso se empenhe.

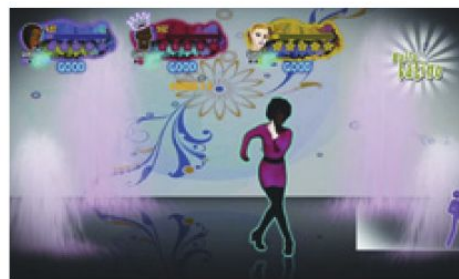
Enquanto a caracterização espalhafatosa e exagerada, inspirada na nossa cultura latina, é engraçada e convidativa

para alguns, a visão estereotipada pode ser ofensiva para outros. Frustrante, entretanto, é a necessidade de alternar constantemente entre o controle do Wii e o GamePad, já que os diversos menus só são selecionáveis na tela do controle do Wii U.

Existem vários desafios para cada música e alguns modos multiplayer simples. *Baila Latino* talvez possa divertir quem fizer vista grossa. Entretanto, é pouco provável que seja o principal game em qualquer festa no apê – seja seu dono latino ou não. **NW**



Apesar das 20 canções calientes, as coreografias não empolgam



ASSIM VOCÊ ME MATA

Entre os covers das 20 músicas disponíveis, três são sucessos brasileiros, começando por *Tic, Tic, Tac*, do Carrapicho. *Ai, Se Eu te Pego*, de Michel Teló, usa como fundo das coreografias um estádio de futebol. Já a versão de *Pimpolho* manteve o "tá de ôio", como na interpretação original do Art Popular.



EPIC WORD SEARCH COLLECTION

O bom e velho caça-palavras foi levado a proporções épicas. Embora seja semelhante ao simpático jogo de papel e caneta, a complexidade é bem maior. Contando com apenas cinco estágios, divididos pelas seções cinema, comida, rock, TV e esporte, as aparências enganam bastante. Somente ao entrar em cada desafio entendemos o escopo da coisa. Cada caça-palavras tem certos setores e nem mesmo um sequer cabe na tela. É como se estivéssemos passeando por um quadro gigante que beira o interminável. Cada uma dessas áreas tem dezenas de conceitos de uma série famosa, como *Jurassic Park* ou *Star Wars* na categoria cinema. *Epic Word Search Collection* parece simples, mas consumirá muito do seu tempo até ser finalizado. **(Filipe Salles)**

Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Lightwood
Desenvolvimento: Lightwood
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: 25 reais
Nota: 6.5



FANTASY PIRATES

A era de ouro da pirataria nunca terminou na mente dos fãs. Tema recorrente no mundo dos jogos, existe uma infinidade de títulos que exploram a vida dos bucaneiros. Em uma pegada mais leve, *Fantasy Pirates* pega todo esse imaginário e dá um contexto infantil. Com lápis, borracha e cenários que parecem construídos de massinha, o objetivo da maioria das fases é derrubar uma fortaleza para que seus tesouros sejam recolhidos. Para isso, sua caravela se move em círculos e dispara contra a estrutura, que revida com um arsenal próprio, além de armadilhas. Até mesmo animais viram obstáculos. Apesar de bonito, o game não oferece muito mais do que isso. **(Filipe Salles)**

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: EnjoyUp
Desenvolvimento: EnjoyUp
Gênero: Ação
Jogadores: 1-2
Preço: 3,15 reais
Nota: 5.0



THE BRIDGE

Com 48 desafios inspirados no universo da física, o ponto principal, que também serve como solução dos puzzles, é a manipulação e a quebra de leis consideradas impossíveis, como a gravidade. Isso não quer dizer que *The Bridge* seja moleza, pois o intuito é justamente quebrar a cabeça para concluirmos as fases. Outro ponto que chama atenção é seu estilo artístico. Desenhado à mão e monocromático, a sensação que captamos é de solidão e imersão em um mundo que foge completamente do nosso conceito de normalidade. O título promete ganhar uns bons prêmios. **(Filipe Salles)**



Plataforma: Wii U
Produtora: Quantum AstroPhysicists
Desenvolvimento: Quantum AstroPhysicists
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: 9,99 dólares

ESTRATÉGIA!

SPLATOON

YOU'RE A KID NOW, YOU'RE A SQUID NOW...
YOU'RE THE BEST NOW!



Hugo H. Pereira

Que Splatoon é um sucesso, não há dúvidas. A nova série da Nintendo bateu um milhão de vendas antes que completasse seu primeiro mês de vida. Mas não é a toa: Splatoon é um jogo complexo e com novos conteúdos vindo constantemente. Para te ajudar a escolher as armas e habilidades certas, bem como tirar o máximo proveito delas, e entender vários segredos que não são muito divulgados, organizamos este guia. Leia atentamente e depois vá clamar seu território nas batalhas online!

FERRAMENTA PRINCIPAL

A Main Weapon é a que você utilizará pela maior parte do tempo, seja para sujar áreas de tinta ou eliminar adversários. Cada arma tem suas variações, que diferem entre si em quesitos como alcance, dano e tempo de disparo, além das Sub Weapons e Specials. As armas que possuem "custom" ou "replica" no nome, porém, mantêm os mesmos status das originais, mas diferem nos equipamentos secundários e especiais.

CHARGERS

Carregue para ter alcance e poder máximo, ficando vulnerável neste período. O ideal é ficar em pontos de vantagem, de difícil alcance e altitude. Echolocators e Squid Beakons ajudam bastante quem utiliza essa arma. As variações que apresentam Scope no nome possibilitam uma mira mais precisa, mas limitam o campo de visão, enquanto a versão E-Liter compensa o longo tempo de carga com o maior alcance do jogo. Squiffers são o oposto.

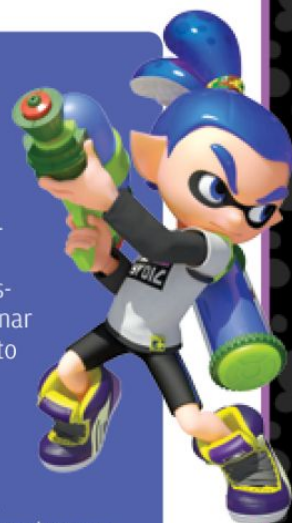


CONHEÇA SEU ARSENAL

Cada arma vendida por Sheldon em sua loja consiste de um conjunto de três partes: uma arma principal, que você usará a maior parte do tempo para pintar e acertar oponentes, uma arma secundária, que te assiste de diversas maneiras, e um ataque especial, de grande poder e que precisa ser carregado. É importante saber as peculiaridades de cada uma das armas para usá-las de forma eficiente ou para contra-atacar.

SHOOTERS

Classe de armas tradicionais, as mais simples, da categoria Splattershot, são ótimas para iniciantes, enquanto a versão Jr. consome menos tinta e dispara mais rápido. A versão Pro é o inverso. Aerosprays, Splash-Os e N-Zaps são ótimas para cobrir grandes áreas mas sofrem de curto alcance e não possuem um tiro centralizado, dificultando eliminar inimigos. Blasters em geral também têm curto alcance e disparo lento, mas terminam com uma explosão perfeita para pegar inimigos escondidos, especialmente por matar com um ou dois tiros. Squelchers são os shooters de maior alcance e atuam de forma parecida aos chargers. Por fim, as Gals oferecem alcance bom ou razoável, bastante poder e tiros precisos em troca de velocidade de disparo e alto gasto de tinta.



ROLLERS

Para quem tem dificuldade de mira, e prefere combate corpo-a-corpo, essas armas de curto a médio alcance são boas para pintar grandes áreas e também eliminar inimigos. Rollers tradicionais cobrem uma grande área em velocidade moderada e ao lançar tinta possuem curto alcance, mas matam inimigos em um hit se atropelá-los. As versões Dynamo são lentas para pintar e sofrem um grande delay para lançar tinta, mas contam com um alcance que rivaliza com o de chargers mais simples. Carbon é mais rápida a custo de poder, visto que é necessário atropelar o oponente duas vezes para matá-lo, tornando disparos a opção mais efetiva. Inkbrushes são muito rápidos enquanto pintam chão, mas pintam pouca área. Para derrotar inimigos e cobrir chão com tinta, a melhor opção é clicar repetidamente o botão de tiro. São armas do tipo “acertar e correr”.



SLOSHERS

Não ria dos baldes, pois têm um longo alcance, rivalizando com alguns Chargers, e dois tiros são mais do que suficientes para matar (o que não é um problema, visto seu rápido disparo e baixo consumo de tinta). Ótima arma para ficar no topo da torre defendendo-a ou pintar a Splatzone por trás de uma proteção, já que é possível, ao controlar o ângulo do disparo, pintar por trás de paredes (e até eliminar inimigos assim). Entretanto, não é perfeita: seu tiro em linha e reta cobre pouca área e limita a área de contato, sendo relativamente fácil sair da sua mira e dificultando encher o especial ou ganhar uma Turf War.

SPLATLINGS

Possuem um longo alcance e é necessário carregá-las antes de utilizá-las. O diferencial é que são disparados vários tiros em sucessão e ela possui uma maior mobilidade, possibilitando pintar rapidamente uma grande área e, em conjunto com Special Charge Up, rapidamente utilizar o ataque especial. Em contra-partida, é necessário acertar o inimigo com múltiplos tiros para derrotá-lo, portanto Damage Ups são recomendados. Apesar de ficar vulnerável enquanto se atira, é possível transformar-se em lula e cancelar o ataque na metade. Splash Walls ajudam a deixar você respirar enquanto carrega o ataque para acabar com os inimigos.



DOS PÉS À CABEÇA

As roupas de Splatoon são mais que pura estética: elas concedem diversos bônus ao jogador. Uma habilidade está sempre disponível, com mais uma a três podendo ser desbloqueadas. A principal é conhecida como Main Slot, enquanto as demais são as “sub Slots”. Ao atingir o nível 20, Spyke, no beco de Inkopolis, pode adicionar sub Slots para equipamentos de uma ou duas estrelas ou então sortear novas habilidades para aquelas que já tem os três extra Slots preenchidos. Vale lembrar que, enquanto algumas habilidades são exclusivas do main Slot de certas roupas, os bônus concedidos por um main Slot equivalem o mesmo que 4 sub Slots com a mesma habilidade. Varie as habilidades das suas roupas, pois diversos Slots com a mesma habilidade, embora intensifiquem o poder, não são tão eficientes quanto parece.



SUBMETENDO OS Oponentes

Embora o trabalho pesado seja da arma primária, as Sub Weapons são estratégicas e te salvam do perigo.

SUCTION BOMB

Essas bombas de sucção grudam em qualquer superfícies e explodem após alguns (bons) segundos. São as bombas que mais demoram para explodir, mas em compensação têm um bom raio de explosão. É ideal para ser grudada nas torres do Tower Control, para dispersar os oponentes que estejam nela.



SEEKER

Essas bombas rastreadoras apenas seguem Inkling se não estiverem mergulhados na própria tinta. Fora isso, andam em alta velocidade e em linha reta, explodindo após certo tempo ou ao contato. É ótima opção lançá-los e nadar em sua trilha para alcançar rapidamente torres ou splatzones.



SQUID BEAKON

Possibilitando usar um Super Jump para onde estiver instalado, ele quebra logo após o uso e consome quase um tanque inteiro para usar (portanto, Sub Ink Saver é recomendado). Coloque-os em áreas de difícil acesso e preferencialmente com barreira (para escapar de tiros de Chargers) ou em partes específicas da rota da torre.



POINT SENSOR

Agindo como um mini Echolocator, essa "bomba" marca (mas não danifica) inimigos em sua grande área de explosão, para que sejam rastreados pelo time. Use-as quando for adentrar áreas lotadas de tinta inimiga



SPRINKLER

Prenda esse esguichador de tinta nos tetos para dificultar que oponentes o localizem. É uma boa opção colocar na base logo no começo da partida (para cobrir uma boa área enquanto se dirige ao ponto de embate) ou em uma das splatzones e se dirigir à outra (em fases que possuem duas).



INK MINE

Essa bomba se esconde na tinta do seu time e é ativada quando é coberta de tinta inimiga ou quando algum inimigo se aproxima da sua zona de explosão. É uma boa opção colocar na torre, como um último recurso, caso morra, para contra-atacar os oponentes que tentarem tomar controle.



SPLAT BOMB

Tradicional, explodem após um segundo de serem lançadas. Elas ricocheteiam e mantêm o momentum, então use isso a seu favor para rebater em paredes e alcançar inimigos que se escondem.



DISRUPTOR

Ao ser acertado por um deles, o Inkling perde metade da velocidade e capacidade de recarga por 5.15s. Pode ser usado de forma defensiva, para escapar de um inimigo (deixando-o mais lento) ou ofensiva. Cuidado: normalmente se gasta 50% do tanque, então se usar dois seguidos, você não terá tinta para contra atacar!



SPLASH WALL

A parede aniquila inimigos com um único toque e é perfeita para impedir que a torre avance. Caso a usem contra você, atire contra ela para que se desfaça mais rapidamente.



BURST BOMB

Os balões explodem imediatamente ao tocar uma superfície ou um inimigo. Embora gastem pouca tinta, é necessário duas ou três bombas dessas para derrotar um oponente.



LULA DE BOTAS

Os sapatos possuem habilidades incríveis, a começar pelo Stealth Jump, que elimina o ícone que indica aonde você irá aterrissar ao utilizar um Super Jump. Perfeito para emboscadas surpresas e para retomar torres no Tower Control. Ink Resistance Up aumenta absurdamente a sua velocidade ao andar na tinta do oponente (264% mais rápido, para ser exato) e é ótimo para Turf Wars ou Splatzones. Já Bomb Sniffer indica minas e bombas por perto, sendo indicado apenas para quem é mais distraído e é pego de surpresa constantemente pelos explosivos.



TIRANDO PROVEITO

As armas especiais podem virar partidas e com as habilidades certas, seu potencial é exponenciado. Swim Speed Up por exemplo, aumenta a velocidade até do Kraken e pode fazer um estrago quando combinada com Special Duration Up (que também influencia todos os especiais, exceto inkstrike e killer wail, apenas dando mais tempo para mirá-los).



ESPECIALIDADE DA CASA

Pinte uma boa área (de 160 a 220 pontos) para utilizá-las. Os itens podem virar o jogo!

BOMB RUSH

Por aproximadamente 6 segundos, lance, sem gastar tinta, inúmeras bombas do mesmo tipo da sua Sub Weapon. Se usado corretamente, pressiona oponentes e suja uma grande área. Suction Bombs, devido ao grande atraso da sua explosão, causam bastante confusão.



BUBBLER

Repele ataques por 5 segundos e pode ser compartilhado com aliados. Há um certo ricochete ao ser acertado com tiros ou ao ir de encontro com outras pessoas com o poder. Contra Bubblers, utilize Splash Walls, para impedir o avanço e repeli-los.



ECHOLOCATOR

Esse localizador mostra no mapa do GamePad todos os inimigos para o seu time inteiro e conecta os oponentes à vocês através de fios que cruzam paredes. Excelente para localizar de onde vem algum tiro ou para ser usado na sequência que um aliado utilizar um Kraken



INKSTRIKE

Esse ataque aéreo é excelente para tomar/recobrir splatzones, ser utilizado como proteção para avançar com a torre e dar cabo de chargers ou inimigos encurralados. Caso utilizado contra você, atire na direção do inkstrike pois ele é pintado de dentro para fora, e isso diminuirá a área que ele cobrirá, caso seja usado numa splatzone que você domine.



INKZOOKA

Essa bazooka lança pilares de tinta em linha reta por um período de 8 segundos mas compromete a mobilidade do usuário. Caso vá se mover, faça-o como lula. Use-o no Tower Control quando for passar com a torre por áreas estreitas, mas lembre-se que basta se esconder atrás de uma pequena mureta ou parede para escapar dos disparos da arma.



KILLER WAIL

Essas ondas de som atravessam paredes e cruzam o campo inteiro. Apesar de não produzirem tinta, elas derrotam oponentes com um único hit. É uma ótima arma para ser usada através de paredes e pegar inimigos de surpresa ou mirar em Chargers que estejam dando trabalho. Bubblers e Krakens são a única maneira de sobreviver ao ataque.



KRAKEN

Nessa forma, se perde 20% de velocidade mas ganha-se invencibilidade e é possível derrotar inimigos pressionando X. Pode ser usado de forma defensiva (para escapar de outros especiais) ou ofensiva, sendo beneficiado de point sensors ou echolocators.



ARMADURA NINJA

Exclusivo do corpo, temos Cold Blooded, que diminui a duração de ataques que rastreiam sua posição (como Point Sensors ou Echolocator) e é ótima para Chargers, já que estes certamente não querem que seu esconderijo seja revelado. Ninja Squid permite nadar em sua tinta sem deixar rastros: perfeito para emboscada ou fugir de Krakens! Cuidado pois o rastro ainda aparece em superfícies verticais e você nada mais lentamente. Haunt revela a posição de quem te matou no mapa, mas como depende mais do seu time e da sorte de que olhem pro mapa do que de você, não é ideal utilizá-la. Por fim, temos Recon que revela a posição dos inimigos enquanto estiver no Spawn Point. Só use-a em conjunto de Squid Beacons ou Killer Walls, já que, até nadar aonde o inimigo se encontra, ele provavelmente terá se movido.



TENACIDADE NA CABEÇA

As habilidades que podem ser encontradas exclusivamente no main Slot de chapéus são: Tenacity, Last Ditch Effort, Opening Gambit e Comeback. Tenacity é uma das melhores opções, pois aumenta seu medidor de especial automaticamente caso você tenha menos parceiros vivos que o time oponente. É especialmente eficaz caso você entre em uma partida com menos membros no time (lembre disso nos splatfests!) e usada em conjunto de Special Saver, Special Duration Up ou Special Charge Up. Opening Gambit ajuda a chegar rápido nas splatzones ao aumentar sua velocidade nos 30 segundos iniciais, enquanto Last Ditch aumenta a eficiência das armas e velocidade de recarga nos 30 finais. Outras habilidades constantes, como Swim Speed Up, são a melhor escolha contra Opening. Como nem sempre chegamos aos segundos finais em Ranked (quando há knockout), às vezes Last Ditch sequer é ativada. Comeback aumenta velocidade, recarga e eficiência por um curto período após renascer, e só é recomendada para quem joga "à lá Rambo" e acaba morrendo muito.



FAVORITISMO DAS MARCAS

Cada roupa e arma em Splatoon tem sua marca. Enquanto nas armas elas tendem a indicar sub weapons ou specials que virão com a arma primária (como a marca Krak-On vir atrelada de especiais do Kraken), nas roupas elas aumentam a probabilidade de uma habilidade aparecer (30% de chance) nos sub Slots e diminuem a de outra (3%). Confira a lista:

Firefin: (+ Ink Saver / - Ink Recovery Up)
Forge: (+Special Duration Up / - Ink Saver)
Inkline: (+Defense Up / - Damage Up)
Krak-On: (+Swim Speed Up / - Defense Up)
Rockenberg: (+Run Speed Up / - Swim Speed Up)
Skalop: (+Quick Respawn / - Special Saver)
Splash Mob: (+Ink Saver / - Run Speed Up)
Squidforce: (+ Damage Up / - Ink Saver)
Takoroka: (+Special Charge Up / - Special Duration Up)
Tentatek: (+Ink Recovery Up / - Quick Super Jump)
Zekko: +Special Saver / - Special Charge Up)
Zink: (+Quick Super Jump / - Quick Respawn)



DEFESA OU ATAQUE?

Não se engane: equipamentos lotados com Damage Up não garantirão mortes em um único tiro. A habilidade serve majoritariamente para contrabalancear e eliminar os efeitos de Defense Up que o oponente pode ter. Mas também não pense que dá para utilizar vários destes e se tornar invencível: sempre será necessário apenas um hit a mais que o normal (ou o equivalente para a arma) para que você seja derrotado.



PULE COM MODERAÇÃO

Super Jump é uma ótima forma de economizar tempo e reforçar sua equipe, mas utilize-o com cuidado para não cair em uma emboscada, mesmo com Stealth Jump ativado. Boa parte das vezes é melhor nadar até a splatzone/torre ou pular para um aliado que não esteja na zona de confronto, mas nos arredores.

JUIZ SIMPÁTICO

Ao falar com Judd na praça central, o jogador é agraciado com um bônus em dinheiro baseado no nível de hotness mais alto que ele conseguiu dentro do período de 4 horas. Sendo assim, logo antes das arenas trocarem, fale com o gato. Além disso, do nível 25 em diante, a cada cinco níveis, Judd também presenteia o jogador com algum item exclusivo, não vendido nas lojas.

ENTROU NA REDE É LULA

As batalhas online são divididas entre Regular/With Friends (sempre garantem experiência), Ranked/Squid Squad (influenciam seu rank com vitórias e derrotas e podem dar muitos pontos bem como nenhum) e Private (sala privada somente com seus amigos, na qual é possível jogar em qualquer arena ou modo e com times desbalanceados).

RAINMAKER

Muito similar ao Tower Control, a diferença aqui é que não se tem uma rota pré-determinada, então use isso à sua vantagem. Caso consiga derrotar o inimigo bem perto da sua própria base, aproveite para levar o Rainmaker por uma rota alternativa, e não abrir caminho por onde os oponentes vieram. Swim Speed Up e Walk Speed Up são dois power-ups ótimos para garantir que você levará o Rainmaker rapidamente ao seu destino, além de Defense Up, já que o transportador será constantemente alvejado. Vale lembrar que os tiros da arma ao serem carregados ao máximo, embora mais largos que os da Inkzooka, não têm o mesmo alcance, portanto Chargers ainda podem ser um problema. Caso você não esteja com o Rainmaker, sempre cuide para que hajam duas pessoas abrindo caminho e uma pessoa atrás, para evitar emboscadas.

TOWER CONTROL

O objetivo aqui é levar a torre até o ponto final. Opening Gambit aliado a seekers ajudam a chegar rapidamente na torre no começo da partida, enquanto habilidades protetoras (Bubbler e Kraken) ajudam a segurar aqueles segundos extras para dar um knockout ou virar no overtime. Stealth Jump é ótimo para derrotar de surpresa algum oponente que tenha tomado a torre enquanto você pulava para ela. Caso tenha beacons, espalhe-os (de forma que fiquem protegidos e fora do caminho) ao longo do trajeto da torre.

SPLATZONES

Inkstrikes são seus melhores amigos aqui, principalmente em fases com duas zonas separadas: tome conta de uma e use o especial na outra. Como aqui o foco ainda é cobrir o chão com tinta, Ink Resistance Up é uma boa pedida, e armas que são boas ofensivamente e pintando são o ideal: foque em rollers, aerosprays e splatling e deixe blasters, inkbrush, chargers e afins para o Tower. Evite a todo custo ficar dentro da Splatzone, pois, caso atingido, sua explosão de tinta pode neutralizar ou até tornar a zona da cor do inimigo.



RECONHECENDO O TERRENO

A cada quatro horas há uma rotatividade de arenas, selecionando duas, dentre todas as disponíveis, para serem jogadas. É importante conhecer essas arenas a fundo e saber qual combinação de armas e habilidades é mais eficiente para as que estão ativas, já que certas armas são favorecidas e outras são prejudicadas em certos estágios.

URCHIN UNDERPASS

A primeira fase a receber um redesign, agora é uma das mais equilibradas, com uma zona de confronto ampla e sem que nenhuma habilidade, arma ou especial tenha vantagens absurdas. Lembrando que no Tower Control há um bloco pintável em cada um dos becos que permite entrar por outro lado na base inimiga (e eles na sua).



SALTSPRAY RIG

Tire proveito da grande área que ninguém, além do seu time, consegue acessar para carregar seu especial, e tome a rota mais longa (saindo pelas laterais, ao invés de reto, e contornando a fase) para emboscar os adversários por trás. Caso tenha squid beacons, estes são muito úteis se colocados na área superior do mapa, especialmente em splatzones. No Tower, aproveite quando a torre passa diretamente em baixo da plataforma onde se localiza o spawn point para cair em cima e esmagar a concorrência.



BLACKBELLY SKATEPARK

Essa pista de skate pode ser uma dor de cabeça para Rollers, já que consiste de várias rampas as quais eles não conseguem pintar, limitando as rotas efetivas. Com alguns pontos de vantagem, Chargers conseguem até se dar bem, mas os vários caminhos da arena dificultam. Shooters com médio-longo alcance e disparo rápido são a melhor pedida.



AROWANA MALL

Ótima fase para Chargers, com três excelentes pontos em cada lado do mapa para eles, devido à sua verticalidade, pode ser um tanto irritante para Rollers, que só podem utilizar as laterais como forma de se locomover rapidamente. É bom vir equipado de Killer Wails ou Inkstrikes, para dar cabo dos possíveis Chargers.



WALLEYE WAREHOUSE

Essa fase bastante reta vai direto ao ponto. Aproveite-se das construções no meio da fase para se esconder de chargers, e fique escondido na tinta pintada nas laterais das caixas para surpreender os oponentes. No Tower, quando a torre se aproximar do container perto da base inimiga, pule em cima dele e depois pule na grade para contornar e emboscar os oponentes que estarão alvejando a torre.



PORT MACKEREL

É preciso tomar muito cuidado com as curvas dessa fase, pois a qualquer momento se pode ser esmagado por um roller ou atingido por uma inkzooka. Echolocators salvam vidas aqui, Luna Blasters ajudam a eliminar quem se esconde ao redor de cantos e armas de longo alcance (chargers, splatter Pro ou .96 Gal) são boas para garantir que não há nada na sua reta. Inkstrikes ajudam no Splatzones pois facilitam tomar controle das duas áreas diferentes.



BLUEFIN DEPOT

Tome muito cuidado para não nadar sobre as grades, para não renascer e cair direto na água. Chargers, apesar de úteis, acabam sendo muito vulneráveis, devido aos obstáculos no meio do campo, e diversas maneiras de emboscá-los. Em splatzones, vá para o lado do campo que NÃO contem a zona e utilize a rampa ao fundo para pular de um lado para o outro, idealmente com o especial ativado, e eliminar boa parte do time inimigo.



KELP DOME

Outra fase bastante equilibrada e aberta, é preciso prestar atenção em todos os lados e olhar o mapa do GamePad constantemente, já que há diversas vias que os inimigos podem utilizar. Nunca repita a mesma rota! Caso seja alvejado, aproveite os pequenos blocos que ficam nas grades elevadas para se esconder e recarregar tinta.



MORAY TOWERS

Com uma visão privilegiada de todo o campo, Chargers, especialmente os de longo alcance como o E-Liter, podem ser bem utilizados, mas ao mesmo tempo, as passagens estreitas são alvos fáceis para Rollers (especialmente Krak-on, para se transformar em Kraken e percorrer aquela linha reta até o charger sem se preocupar). Aproveite das diversas paredes da fase para criar rotas alternativas e evitar confronto direto ou desnecessário. Slosers são ótimos para rapidamente pintar as paredes com um só tiro e emboscar inimigos



CAMP TRIGGERFISH

Aproveite quando os portões estiverem abaixados para pintá-los, subir por eles e rapidamente alcançar os oponentes, já que a outra opção é muito longa e lhe deixa vulnerável enquanto anda pelas cordas. os Dynamo Rollers são boas pedidas, por conseguirem pintar através do buraco entre as duas partes da fase, e Chargers se dão bem se ficarem no topo das paredes altas. Com treino (se não estiver usando Ninja Squid) é possível atravessar o buraco da fase com um pulo preciso.



FLOUNDER HEIGHTS

Esse complexo de apartamentos é uma benção para quem curte chargers, já que seus diversos pontos de vantagem e paredes altas permitem uma ampla visão do grande mapa. Dentre todos, E-Liter Scope é a melhor opção. Aproveite as paredes para criar rotas alternativas e emboscar oponentes. Slosers, por rapidamente criar uma trilha nas plataformas verticais, levam vantagem nesse mapa, bem como armas de longo alcance, tais quais Dynamo Rollers e .96 Gals.



TURF WARS E SPLATFEST

Aqui o objetivo é pintar a maior área possível, sendo assim, armas de precisão, carga ou curto alcance não têm vez. Esqueça Chargers, Blasters e Brushes e utilize Rollers, Aerosprays, Splatling e Zappers. Ink Resistance Up é imprescindível e é o único modo em que Last Ditch Effort é uma opção válida. Entretanto, Tenacity ainda é uma opção melhor, devido aos times desequilibrados que são montados em Splatfests.

LOBO DO MAR

O modo Single Player, apesar de separado do modo online, rende diversos equipamentos para as batalhas na rede. Ao derrotar chefes, pegue o Sunken Scroll para habilitar novas armas na loja de Sheldon, com destaque para os Aerosprays (3º chefe) e Dynamo Rollers (5º chefe). Além disso, completar o modo rende 6 equipamentos, baseados na roupa usada na campanha e nas vestimentas dos Octolings! As versões repaginadas das fases, acessadas usando os amiibo da franquia, rendem equipamentos ainda melhores ao derrotar os chefes – especialmente o boneco Inkling Squid –, armas novas ao derrotar o quinto chefe e minigames novos. É a maneira mais divertida de aprender várias técnicas e habilidades.



NEW CHALLENGER APPROACHING



DE VOLTA ÀS ARENAS

DLCS, ANALISAMOS A EFICIÊNCIA
DOS VETERANOS ROY E LUCAS



Rafael Peccioli Moreno



Rodrigo Brasiliense

Salve, salve Smashers! Na última edição desbravamos as diversas novidades de *Super Smash Bros. for Wii U* e *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS*. Demos destaque para a entrada de Ryu, de *Street Fighter*, no jogo e aí prometemos falar depois de Roy e Lucas! Bom, agora é a vez dos heróis de *Fire Emblem* e *Mother 3* mostrarem seu valor!

LUCAS, O GAROTO PARANORMAL

Depois de sua primeira e relativamente bem-sucedida aparição em *Super Smash Bros. Brawl*, foi um pouco (ou seria muito?) estranho não ver o pacato menino com poderes psíquicos no rol de lutadores do quarto título da série. Felizmente um DLC corrigiu isso.

Na aparência, Lucas pode ser similar a Ness, e boa parte de seus ataques parecem, visualmente, quase iguais. Contudo, isso

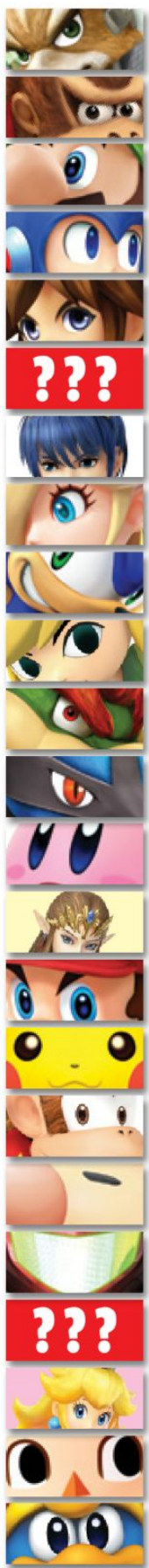
engana, pois Lucas possui um modo de lutar muito diferente. Seus PSI (as magias lançadas) afetam os adversários de outra maneira e várias técnicas são diferentes - as principais, talvez, seu Smash lateral, seu especial para baixo e a famosa "cobrinha".

Testamos Lucas, e acredite: ele está mais controlável do que nunca, embora seja indicado para quem já domina SSB. Fisicamente sua cabeça está menor, o que o torna mais difícil de ser atingido. Ele também está mais rápido, tanto no ar quanto na terra.

Alguns movimentos, especialmente PK Freeze e PK Fire, ficaram piores em alguns aspectos. Isto é compensado pelas melhorias em seu PK Thunder, o "cometa" de eletricidade que o lutador



Não se engane, pois Lucas é bem diferente de Ness nas arenas!



AUMENTANDO O TIME!

Todos os DLCs, desde personagens e estágios até itens, são adquiridos da mesma forma. No 3DS, entre no game e selecione a opção Notices & DLC Shop no menu principal. De lá, escolha DLC Shop, acessando a Nintendo Network. Dali, basta escolher o que quer comprar e seguir as instruções. Na versão de Wii U, o conteúdo extra está na Nintendo eShop, que não tem versão brasileira, mas as versões americana e canadense são acessíveis.

Dá para adquirir o mesmo pacote para o sistema que estiver usando ou para os dois consoles, e aí aproveite o desconto. Tanto Lucas quanto Roy custam R\$ 6,99 no 3DS. No Wii U, custam US\$ 3,99 ou US\$ 4,99, caso queira o combo, que só está disponível na loja do console de mesa.



usa para ferir oponentes e voltar à luta. Ele está maior, a aura elétrica que aprisiona adversários ao redor de Lucas também e o início da magia não pode mais ser anulado, a não ser por absorções e Reflects.

O Stun que causa nos concorrentes está mais consistente. Ao se lançar com a PK Thunder, o garoto ficou mais rápido e possui melhor Knockback, nível de eficiência ao mandar alguém pra fora da arena. Ainda, se bater em uma parede, dessa vez torna a usar o ataque duas vezes.

De todos os golpes, PSI Magnet, seu especial para baixo, é o que salva. Sua área está muito maior, agora absorve projéteis e há menos demora no final da magia. É um escudo muito útil. Embora não seja seu uso principal, serve para destruir adversários com alto dano, já que o Knockback aumentou bastante. O PSI Magnet permite que se defenda a uma lon-

ga distância enquanto causa dano de outras formas nos inimigos.

Seu Up Smash no chão está brilhante. Além de possuir o maior Knockback de todos os Smashes para cima do jogo, sua animação é veloz o bastante. O Smash para os lados não surpreende, mas dá conta do recado. Está rápido e, se a ponta atingir o oponente, a força de arremesso fica ainda melhor. Ele também reflete disparos.

Infelizmente, no ar os golpes estão em geral mais fracos ou lentos, com exceção do para baixo. Mas o poder reduzido de arremesso da maioria é bom, pois fica mais fácil de prender o oponente em combos.

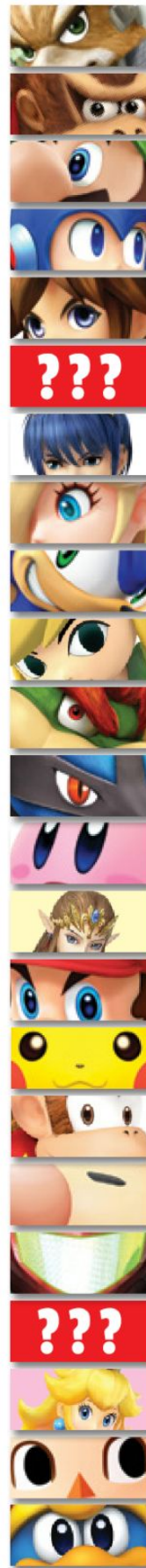
Seu Final Smash, PK Starstorm, agora pode ser mirado. Lucas fica parado no centro

SNAKE?! YES!

O Rope Snake está mais longo e efetivo tanto para se grudar nas beiradas quanto para Grabs, os agarrões. Em muitos casos, é mais fácil acioná-lo para voltar à plataforma do que usar o PSI Thunder.

Dos Grabs, só o para cima e o para trás foram melhorados, graças a um Knockback melhor.

O restante virou uma decepção. Por outro lado, a velocidade do agarrão agora é igual à velocidade dos outros lutadores.





COMO NOS VELHOS TEMPOS

Dois "novos" cenários foram adicionados. Peach's Castle e Hyrule Castle são clássicos do primeiro SSB, para o Nintendo 64. Exceto por suas formas Omega, não há o que tirar nem por. Cada um custa R\$ 2,99 no 3DS e US\$ 1,99 no Wii U. Cada combo sai por US\$ 2,99. A questão é: vale a pena?

Peach's Castle

O castelo é bacana por ter tantos lugares para cair e algumas modificações na paisagem, mas sem exageros. É muito fácil ser ricocheteado para os lados e ter que se salvar usando a traiçoeira plataforma móvel. Está mais tranquilo se pendurar nela, mas não se iluda. Ter que retornar dali para o ringue central é sempre um perigo, com adversários protegendo a beirada. A sensação de liberdade que a fase proporciona continua, assim como a dificuldade de se recuperar de uma queda. Atire oponentes para baixo do palácio e as plataformas móveis atrapalharão o retorno deles. O Bumper no topo da fase retorna, se movendo ligeiramente para a esquerda e para a direita. Se souber aproveitar o "trampolim", será sua melhor armadilha. Remixada, sua música é um show à parte.

A velha Hyrule

O castelo da Princesa Zelda traz ainda mais nostalgia ao já carregado game, ou seria descobrimento para os jogadores mais novos? Seja como for, o estágio sempre esteve entre os favoritos pelo simples fato de ecoar perfeitamente o jeito de se apreciar *Smash Bros*. É um cenário que mantém os jogadores próximos como no *Final Destination*, mas não é livre de quedas e armadilhas, contando com o velho tornado que a toda hora surge para confundir os competidores. Não deixe de experimentar.

da tela e o jogador comanda uma saraivada poderosa de cometas contra seus inimigos. É capaz de derrubar uma galera com facilidade.

ROY, SEMPRE ESTILOSO

Os anos em que ficou longe de *Smash* fizeram bem ao jovem leão de Pherae. O protagonista de *Fire Emblem: Binding Blade*, jogo que ficou restrito ao Japão, retorna mais experiente e versátil, portando os trajes de um Master Lord (fãs de FE, uni-vos!) pronto para mostrar o poder da explosiva Sword of Seals. Roy está totalmente diferente do passado, batendo mais pesado e mais veloz em suas investidas.

Roy é uma opção sólida para aqueles que buscam um equilíbrio entre a leveza de Marth e a violência de Ike. Como na sua aventura, quando o herói toma posse da lendária espada, seu estilo de luta se tornou mais acrobático,

facilitando tanto saídas aéreas quanto poderosos combos no chão, com destaque para a jogada frontal que pode ser ligada ao seu ataque neutro em cinco Hits e dezenas de porcentagem de vida dos oponentes.

Outra grande diferença é que o ponto mais forte de impacto da lâmina é bem mais próximo do que os demais, quase na maneta da espada, reforçando que Roy é um personagem que você vai querer manter na cara do perigo – e é assim que ele vai brilhar.

SELANDO O DESTINO

À primeira vista, a impressão é que os especiais de Roy jogam os inimigos menos longe e, bom, isto é verdade, mas a real diferença está no dano causado. Com ênfase para os eternos Flame Blade (es-



pecial neutro) e Blazer (especial + cima), todos os especiais do espadachim estão tirando mais dano e, em alguns



VELHOS AMIGOS

Aproveitando que falamos bastante de *Fire Emblem*, agora entre as Skins para os Mii Swordfighter há uma inspirada em Chrom, o poderoso príncipe de Ylisse em *Fire Emblem Awakening*. A opção Chrom Wig + Chrom Outfit aquece o coração daqueles que sofreram quando descobriram que o descendente de Marth seria apenas um ajudante de Robin em *Smash*. Para impressionar a galera, a franquia inspirou a imponente Skin Black Knight's Armor.



Sakurai não para de criar roupas para os Mii Fighters




Ainda no mundo dos RPGs, o pacote Lloyd Wig + Lloyd Outfit vai mais longe, trazendo as roupas de Lloyd Irving, protagonista de *Tales of Symphonia*, divertido RPG da Namco nunca antes citado em *Smash Bros*. Seria uma dica dos próximos personagens que possamos ver? Tomara que sim.

Na mesma onda vieram outras roupas, como os moletons do pack Hoodie e a roupa de urso do pack Bear Hat + Bear Suit, exclusivo para os Mii Gunner. Além disso, há as sensacionais fantasias de King K. Rool, vilão da trilogia original de *Donkey Kong Country*, Flying Man, de *EarthBound*, e a armadura e o capacete de Samus. Se as duas primeiras são para Mii Brawler, a terceira é, obviamente, para os Mii Gunner. Todos esses pacotes custam separadamente R\$ 0,99 no 3DS e US\$ 0,75 no Wii U. O combo sai por US\$ 1,15.



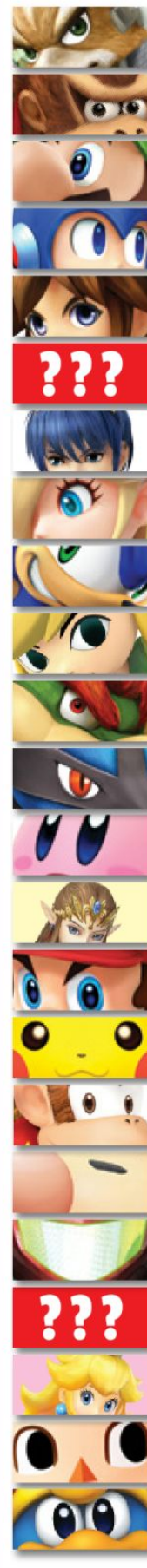
casos, como o de Blazer, ganharam novos frames de invencibilidade. T tamanha mudança

funciona perfeitamente com o fato de que quase todos os Smashes dele arremessam o inimigo muito mais fácil. Isto é, os especiais são uma mera preparação para a espadada final que virá. Lembra quando dissemos que ele estava bem equilibrado? Então, basta um pouquinho de estudo para perceber

tal poderio incrível. Com isso, mãos ao GamePad! 



Roy não é só nosso garoto, mas delas também!



PLANETA POKÉMON



VERÁS QUE UM FILHO TEU NÃO FOGE À LUTA

**PELA PRIMEIRA VEZ, UM BRASILEIRO MOSTRA SUA
GINGA NA DIVISÃO DE GAMES DO MUNDIAL DE POKÉMON**



Felipe Camarossi



Bruno Passos Cotrim

Como acontece desde 2004, os maiores jogadores de *Pokémon* se reúnem uma vez por ano para disputar um campeonato internacional. Em 2015 a festa da Pokémon Company rolou entre 21 e 23 de agosto em Boston, nos Estados Unidos. Até o ano passado, só era permitido ao Brasil competir na divisão de Trading Card Game. Felizmente, essa barreira foi derrubada.

Antes de contarmos sobre nosso único representante na categoria VGC, falemos sobre o evento. Pela primeira vez não houve um Last Chance Qualifiers, que reservava as últimas vagas do Mundial para uma repescagem. Em vez disso, foram três dias consecutivos de pura ação e anúncios estonteantes.

A confirmação de *Pokkén Tournament* no Wii U foi celebrada com um torneio nos moldes do Invitational de *Smash* que rolou na E3 de 2014. Para a ocasião foram convidados jogadores profissionais, como Justin Wong, lendário lutador de *Street Fighter*. Na final, quem levou o caneco foi Reepal "Rip" Parbhoo, especialista



em *Tekken* que se deu bem controlando Pikachu.

Um episódio, no mínimo assustador, foi evitado pela polícia, que foi avisada por treinadores sobre uma ameaça terrorista. Eles prenderam os suspeitos perto do local do evento antes que tentassem fazer algo.

AÇÃO NAS TELAS E MESAS

As finais do campeonato de TCG foram permeadas por estratégias já populares e conhecidas. Choveram decks com Seismitoad-EX e Hypnotoxic Laser e outros que tentaram misturar táticas novas e antigas, como o de Jacob Van Wagner, que usou o Blastoise da coleção *Fronteiras Cruzadas* em conjunto com o *As na Manga*

de Archie, de *Conflito Primitivo*.

Já nos games, tivemos uma situação semelhante. Times com Mega Gardevoir surpreenderam na classe Junior, enquanto Mega Kangaskhan continuou predominante na Master. A principal foi a (quase) hegemonia dos japoneses, pois 15 dos 16 jogadores nas quartas de final da Master eram da Terra do Sol Nascente.



Campeão TCG Junior:

Rowan Stavenow (Canadá)

Campeão TCG Senior:

Patrick Martinez (EUA)

Campeão TCG Master:

Jacob Van Wagner (EUA)

Campeão VGC Junior:

Kotone Yasue (Japão)

Campeão VGC Senior:

Mark McQuillan (Grã-Bretanha)

Campeão VGC Master:

Shoma Honami (Japão)



A fâmula verde e amarela estreou entre os treinadores gamers

AQUI É BRAZIL!

Formado em Comunicação Social, Gustavo Braz fez história ao chegar onde nenhum brasileiro foi antes. Apaixonado por futebol e freelancer em estúdios de dublagem, o carioca de 29 anos que mora em São Paulo encontrou tempo para vencer os campeonatos que dariam a pontuação necessária para ser o primeiro treinador a defender o país na divisão de VGC do Mundial. Tivemos a sorte de entrevistá-lo, como você confere a seguir.

O começo da paixão

"Já conhecia *Pokémon* desde mais novo, mas meu verdadeiro contato foi no meu aniversário de 15 anos, quando ganhei um Game Boy Color com *Pokémon Red*. Ainda assim, demorei para entrar no cenário competitivo. Fiquei sabendo da existência em 2005, através da LOP, e comecei a jogar a sério em 2011."

Descobrimo o Mundial

Gustavo soube no final de 2014 que o Brasil poderia tentar vagas no Mundial. Vale ressaltar que no país só há Premier Cups, que são organizadas por jogadores credenciados pela Pokémon Company. "Disputei 14 torneios, venci seis, fui vice em dois e fiquei entre os quatro melhores em cinco deles. Viajei para o Paraná, Minas Gerais e transitei entre Rio de Janeiro e São Paulo. Só não fui para o Nordeste por questões monetárias!", justificou.

Los hermanos

"O maior desafio foi participar em maio do Regional da Argentina. Cheguei lá como mero desconhecido e fui ofuscado pelos chilenos, que ficaram famosos ao jogar Regionais pela América do Sul atrás da classificação para o Mundial, tanto que quatro deles realmente estiveram em Boston. Fiquei em segundo lugar no campeonato e, com a pontuação adquirida, estacionei no nono lugar no ranking latino", contou Braz, que sofreu com o frio do nosso vizinho. "Não estou acostumado com temperaturas tão baixas!", revelou.



Antes do Mundial, Braz encarou um Regional na Argentina!

Abençoado

"Carrego comigo o símbolo de Santo Antônio. Fui batizado em sua igreja, no Rio de Janeiro, e tive grande influência religiosa do lado materno da família, que é mais católico. Quando meu avô jogava campeonatos de xadrez, ele portava uma toalhinha com o símbolo do santo, então fiz disso minha marca e uma homenagem. Inclusive, fui avisado que estava classificado para o Mundial no dia 13 de junho!"

Resultados

"Infelizmente, não fui muito longe [no torneio] por diversos fatores, como o nervosismo. Acabei perdendo seis lutas na primeira rodada. Estar lá já foi uma vitória!"

Nova jornada

"Depois de gastar mais de 7 mil reais com essa brincadeira, vou descansar por um ano. Nesse período, pretendo lutar para unir mais a comunidade brasileira de *Pokémon* para termos mais competidores no VGC. Quem sabe não volto com tudo em 2017?"



A cada ano que passa, mais jogadores fazem parte do torneio!



CARA DE UM, FOCINHO DE OUTRO

**POPULARES, OS SUCESSORES ESPIRITUAIS LIMITAM
OU EXPANDEM A CRIATIVIDADE DOS PRODUTORES DE GAMES?**



Clássico é clássico. A premissa é válida para tudo no mundo, desde futebol à música. Então é claro que isso também serve para os games. Qualquer um tem em seu coração certos títulos de NES, SNES, N64 e Game Boy. Não colecionamos apenas joguinhos, mas também colecionamos memórias...

Dependendo da sua idade, é provável que séries como *Mega Man*, *Castlevania* e *Banjo-Kazooie* estejam em sua lista de obras-primas inesquecíveis. O primeiro

fez história no Nintendinho com seis capítulos desafiadores e frenéticos. A opção de escolher qual chefe enfrentar primeiro e adquirir um upgrade ao derrotá-lo influenciou gerações. *Castlevania* também surgiu no mesmo sistema, mas possuía um ar mais sombrio, com monstros lendários e combates complexos. Saíram três títulos no 8-bit da Big N, um diferente do outro, mas todos interessantes.

Tanto o Blue Bomberman quanto o clã Belmont continuaram suas sagas no SNES

com games maravilhosos. Já a aventura do urso e da passarinha apareceu no Nintendo 64, quando a parceria entre a casa de Mario e Rare estava no auge. O título era extremamente longo, com uma trilha sonora fantástica e muito desafio para alcançar os 100% de aproveitamento. O estilo icônico da dupla fez com que a experiência fosse aproveitada com mais ânimo pelos jogadores.

Pensando nisso, fica cada vez mais difícil vivermos esse carisma por meio dos



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

Ele não fez parte da equipe que concebeu *Castlevania* lá no NES, mas Koji Igarashi se tornou o produtor mais badalado da franquia. Famoso por andar com um chicote, deixou a Konami em 2014, levando adiante um de seus projetos pessoais. *Bloodstained*, que arrecadou 5,5 milhões de dólares e está previsto para março de 2017, seguirá a temática do mundo repleto de vampiros, lobisomens e outros seres da escuridão. Será um legítimo *Metroidvania*, ou seja, exploração com muitas idas e vindas, além de um alto nível de desafio. A história retrata a vida de Miriam, uma órfã que é afligida pela praga de um alquimista. Aos poucos, sua pele é transformada em cristal, o que faz com vasculhe um castelo soturno à procura de Gebel, o único sobrevivente dessa terrível maldição. O port do Wii U não será feito pela equipe de Iga, mas sim pela *Armature*, fundada por ex-funcionários da *Retro*. Já a *Inti Creates* fará tanto para o console de mesa quanto para o Nintendo 3DS um pequeno game que introduz a trama de *Ritual of the Night*.



games atuais. É exatamente por essa razão que o movimento dos sucessores espirituais está tão forte. Ao seguir outros caminhos, grandes produtoras estão vendo seus talentos pedindo demissão para continuarem o legado deles em empresas próprias ou como consultores em estúdios modestos.

Como não podem usar as franquias consagradas, acabam fazendo releituras com personagens inéditos, mas que seguem toda uma filosofia dos títulos que certa vez foram importantíssimos para a indústria. Assim vieram à tona nos últimos tempos os projetos *Mighty No. 9*, *Bloodstained: Ritual of the Night* e *Yooka-Laylee*. São três exemplos de games que buscaram apoio por meio do financiamento coletivo e já são um sucesso mesmo antes de virarem realidade.

DE FÃ PRA FÃ

Um dos maiores incentivadores dessa onda é o Kickstarter, que abriga campanhas para angariar fundos para bancar a produção de inúmeros jogos. O interessante é que o site também atua como vitrine, expondo os detalhes dos projetos e testando o interesse do público em relação ao conteúdo que será

produzido. Os desenvolvedores têm contato direto com os fãs. Em troca, os investidores ganham brindes e privilégios, como perpetuar o nome na aventura ou ajudar a criar um personagem.

As vantagens, a propósito, vão além da segurança financeira. "A melhor coisa nesses projetos é que sou o dono da propriedade intelectual. Então, posso fazer o que bem entender. Não é necessário passar pela análise de uma produtora e não há a chance de vetarem algo", explicou Keiji Inafune na página de *Mighty No. 9* no Kickstarter.

"Quando se faz parte de uma empresa como a Rare é hoje, os custos e as responsabilidades te levam a agir de uma forma. É assustador, mas, quando você não pode seguir sua paixão, a opção é mudar as circunstâncias. Nosso time só quer criar experiências divertidas", desabafou Gavin Price, diretor administrativo da Playtonic, em uma de suas entrevistas para a imprensa especializada.

A experiência e a fama desses desenvolvedores é o que difere esse fenômeno do movimento dos jogos independentes. Os criadores



A Playtonic foi criada por ex-produtores da Rare



Keiji Inafune



Koji Igarashi



YOOKA-LAYLEE

A semelhança já começa no título, que leva o nome dos protagonistas. A turma envolvida em *Yooka-Laylee* é praticamente o time que produziu a série *Banjo-Kazooie*. Agora eles fazem parte da Playtonic, mostrando que os Collectathon – jogos de plataforma 3D com centenas de coletáveis –, ainda têm espaço no mercado. Com 2 milhões de euros arrecadados, o estúdio contratou a consultoria de grandes compositores, produtores e designers que fizeram história da antiga Rare, como Grant Kirkhope, David Wise e Kevin Bayliss. O camaleão Yooka e a morceguinha Laylee se aventurarão por livros contendo mundo temáticos e coletando Pagies, moedas que serão utilizadas para desbloquear novas fases e expandir as já existentes. Com assistência do Team17, o jogo chegará ao Wii U em outubro de 2016.



sentem a vontade de explorar as novas tecnologias enquanto não deixam morrer a essência de suas "crias". "Apesar dos jogos que fiz não estarem mais à minha disposição, canalizo o espírito deles em novos personagens para então carregar o legado do passado", completou Inafune ainda em depoimento ao Kickstarter.

VERSÕES 'REFINADAS'

Há muitas maneiras de criar um sucessor espiritual. Na verdade, há diversos deles nas entranhas da indústria. Por exemplo, antes do sensacional *Bayonetta* ser lançado, Hideki Kamiya foi o criador de *Devil May Cry*. Após o estúdio Clover ser desmontado pela Capcom, ele montou a Platinum e refinou a jogabilidade da

saga dando vida à "versão feminina" de Dante. Algo similar ocorreu com Tetsuya Takahashi quando deixou a Square em 1999. Ele notou que a empresa estava priorizando demais os títulos de *Final Fantasy*, deixando a linha *Xeno* de lado. Assim, ele fundou a Monolith, que tem hoje a Nintendo como a maior acionista. Dessa parceria o destaque vai para *Xenoblade Chronicles*.

Já Hironobu Sakaguchi, pai de *Final Fantasy*, deixou a Square Enix, inaugurando a Mistwalker em 2004. A empresa fez alguns games, mas foi com *The Last Story* que ficou claro que o diretor ainda tinha boas ideias. Até mesmo a arte da capa do game possui claros indícios da famosa série, mesmo com Sakaguchi

negando qualquer influência.

Diferente desses casos, Yuji Naka deixou a Sega em 2006, mas até hoje não lançou nada que fosse exatamente parecido com o ouriço, apesar dele deixar



ERA UMA VEZ NA NINTENDO WORLD

Na edição de 113 (julho de 2008), um dos assuntos foi *Mega Man 9*, jogo retrô do Wii que se parecia com as versões de Nintendinho. Apesar da polêmica inicial, logo foi abraçado pelo público. Já na edição 38 (outubro de 2001) havia um detonado completo do primeiro *Castlevania* para GBA, o *Circle of the Moon*, dando aquela força para quem estava preso na aventura que não contou com a produção de Koji Igarashi. Antes que a gente esqueça, Banjo e Kazooie são figuras carimbadas da história da Nintendo World. Os dois estiveram nas primeiras edições da revista!



MIGHTY NO. 9

Um dos primeiros, mais famosos e mais controverso dos sucessores espirituais, Keiji Inafune decidiu fazer o jogo do *Mega Man* que, supostamente, a Capcom há tempos se recusava a deixá-lo desenvolver. Em 2010 ele criou a Comcept e aproveitou sua relação com o azulão para dar vida a *Mighty No. 9*. Beck, com a amiga Call, precisa enfrentar vários robôs até chegar a um dos *Mighty no final* dos estágios. Ao derrotar o vilão, o protagonista funde seu DNA e assume características do vilão para expandir seu arsenal. Previsto para setembro de 2015, foi adiado para o começo de 2016. Com quase 4 milhões de dólares recebidos, a produção foi dividida com a Inti Creates e a Deep Silver fará a comercialização. Terá versões em caixinha e digital para Wii U e somente digital para Nintendo 3DS.



Red Ash: The Indelible Legend



WARIO WORLD

Essa conversa de sucessores espirituais não é novidade pra ninguém. Eu mesmo já criei os meus joguinhos para dar um "giro de 360 graus" na indústria. Recentemente, me inspirei nos portáteis da série *Game & Watch* e fiz o meu *Game & Wario*. É um título de pura diversão que tem minha cara linda e cheirosa, enchendo muito meu bolso de grana. Quero dizer, meu rosto de alegria! Aguarde, pois logo copio, ou melhor, renovo outra alguma ideia. Quem sabe não produzo uma aventura onde meu objetivo é juntar um montão de Rupees? Ou então tomarei o lugar de certa caçadora de recompensa para finalmente receber toda aquela grana que a Federação Galáctica promete, mas não paga? WAH, mal posso esperar!



claro que usa as experiências adquiridas no passado em seus projetos do presente. Será que é para evitar qualquer tipo de crítica mais ferrenha ou ele só quer tentar coisas novas?

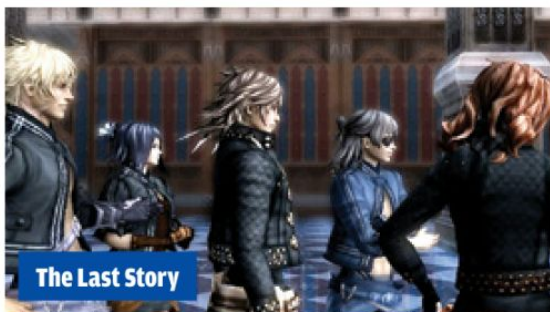
PRESO AO PASSADO?

Ainda que sejam boas essas injeções de nostalgia, permitindo que os fãs revivam clássicos sob uma ótica nova, essa moda deve ser encarada com precaução. Por mais que sejam divertidos e tenham um enorme apoio financeiro, tais jogos acabam inovando pouco ou quase nada.

Revitalizam gêneros que hoje são menos populares, mas mexer com memórias é sempre algo arriscado. Com traços de *Mega Man Legends*, o segundo projeto de Inafune no Kickstarter não bateu a meta. O que irritou o público foi desco-

brir que uma produtora chinesa seria a principal investidora de *Red Ash: The Indelible Legend*. As doações, então, perderam o sentido.

As seqüências espirituais estão cada vez mais ganhando força, ainda que com muita cautela. Não dá para viver somente do passado, mas celebrá-lo de vez em quando, e pelas mesmas mãos que moldaram aquelas memórias originais, certamente é uma opção que não podemos ignorar. **NW**



The Last Story

CONSULTE A NINTENDOPÉDIA

FÃ DE TRANSFORMERS, MAKOTRON EXPLOROU O UNIVERSO DA BIG N AO FAZER A RELEITURA DE PERSONAGENS ICÔNICOS



Hugo H. Pereira

Com um pai que constantemente viajava ao Japão e uma mãe com passado artístico, tanto os games quanto as artes sempre fizeram parte da vida de Fábio Makoto Ono, embora tivesse demorado para ele mergulhar de cabeça no universo de ambos.

Começou com o Atari, após encher por muito tempo a paciência de seus progenitores para ganhar o console, e depois foi a vez dos jogos para os sistemas da Nintendo que seu pai trazia da Terra do Sol Nascente.

Já o interesse pela área das artes surgiu graças aos Transformers. Paixão pelos híbridos de carros e robôs que dura até hoje, Makotron pegava escondido de sua mãe os livros do ilustrador americano Andrew Loomis para aprender técnicas específicas de desenho e depois aplicava em suas releituras dos Autobots e Decepticons.

Após se formar no ensino médio como técnico em eletrônica e cursar um ano de Belas Artes, o jovem passou uma temporada no Japão, onde suas paixões cruzaram de vez o caminho profissional. "Era tudo muito mais acessível. Antes eu fazia interfaces e trampava usando o Paint e o mouse. Lá consegui um PC



decente, com Photoshop e uma [mesa digitalizadora] Wacom", lembrou.

Publicando suas fanarts da turma de Optimus Prime em fóruns relacionados à franquia da Hasbro, veio então o convite para ilustrar produtos oficiais, como parte de um guia com mais de 400 robôs e HQs. Makoto chegou a ter seu próprio espaço na internet no qual pessoas postavam artes e ajudou a lançar outros talentos brasileiros que integram a equipe de artistas da qual ele fez parte.

Fã de Transformers, Fábio recebeu o convite para ilustrar HQs da franquia



Para os nintendistas, talvez sua atuação mais marcante seja na NGame, publicada pela Editora Europa entre 2007 e

2010. Ele era responsável pela Nintendopédia, seção com cara de infográfico que era praticamente uma enciclopédia visual. "Era legal de fazer e também podia ser muito difícil. As 'Wiki' [de games] ajudavam muito a montar as listas do que entraria no desenho, mas às vezes só achava imagem de referência de 200 pixels. Aí o jeito era procurar em



japonês e me virar. Meu perfeccionismo não me deixava fazer uma parada mal executada", revelou.

O trabalho predileto de Makoto na revista é um especial com todos os Robot Masters dos jogos do *Mega Man*, que se expandiu por duas edições. Não é difícil perceber o motivo do favoritismo, já que o ilustrador, como já deu para sentir, é vidrado por robôs. Além de incrivelmente detalhada, as várias interações entre os chefes da série do azulão foram bem sacadas, como a hilária cena de Stone Man e Cement Man

construindo uma parede juntos. Ele fez algo parecido com Mario, enumerando os power-ups e profissões do encanador, obra que estampa este GameArt.

Após o fim da *Nintendopédia*, Fábio se dedicou ao desenvolvimento de jogos, aproveitando as habilidades de modelagem 3D adquiridas durante seu curso técnico. Atualmente trabalha em times de arte de games mobile. Os planos para o futuro, no entanto, propõem uma mudança radical: virar artista plástico para se envolver com esculturas. "Por mais divertido que

seja usar esses personagens, você não está realmente criando algo. E sempre que se trabalha para alguém, seja com ilustração, modelagem 3D ou design, rola aquela fadiga. Sinto falta de fazer algo mais autoral", explicou.

Para quem quer ser "fanartist profissional", Makoto avisa: "Tem muita gente com talento, mas com expectativas altas demais. Alguns dão sorte e se dão bem de primeira. No entanto, são poucos. Hoje ficou mais acessível, tem muita gente querendo fazer isso. Então, não pense que vai ser fácil". **NW**



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.

CARTA DO MÊS

AMOR EMOLDURADO

Ao visitar uma banca, descobri que vocês estavam com uma nova revista, a **Nintendo World Pôster**. Fanático pela Nintendo, me interessei e comprei na hora, mesmo sem saber quais eram os jogos dos pôsteres. Fiquei satisfeito ao abrir o produto, mas gostaria de saber se existem planos para lançamento de pôsteres de franquias menos conhecidas ou com as artes que foram feitas para *Smash Bros*. Mais importante, qual é a periodicidade da publicação?

Nícolas Ferreira
Por e-mail

Oi, Nícolas. Sim, há planos para uma nova edição da Nintendo Pôster e ela trará imagens de outras séries da Big N. Aliás, a ideia das artworks de SSB é bem legal. A publicação chega nos próximos meses às bancas. Para ficar por dentro, você pode acompanhar nossa página no Facebook ([fb.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)). Aliás, na segunda edição vamos publicar fotos dos leitores ao lado dos pôsteres. Caso você tenha usado algum na decoração da sua casa, mande sua foto para nós.

Ainda não pendurei os pôsteres pois planejo emoldurá-los. Inclusive comprei uma segunda revista para aproveitar todas as imagens, já que são frente e verso. Se conseguir fazer isso a tempo eu mando uma foto. Fico feliz de ver o trabalho de fãs da Nintendo aqui no Brasil!

Sobre a periodicidade, por enquanto a produção da revista é um teste. Se tudo der certo, ela pode aparecer mais vezes em 2016. Bem, ficaremos esperando por suas fotos!

CRIME PASSIONAL

A **NW** está de parabéns pela iniciativa! Os pôsteres são lindos! Acredito que falo por muitos leitores quando peço pra lançar essas edições com a maior frequência possível. Mas que dilema escolher entre um verso e outro! É quase criminoso me pedir pra escolher entre as duas artes lindas de todos esses jogos queridos. Para as próximas edições sugiro uma explosão de fofura com *Yoshi's Woolly World* de um lado e *Kirby's Epic Yarn* no outro. Ah, quanto mais *Mario* e *Pokémon* melhor!

Tulio Marroquim
Por e-mail

Olá, Tulio. Foi em leitores como você que pensamos ao elaborar o novo filhote. O mais difícil foi escolher só 12 jogos para a edição de estreia, mas não se preocupe que logo teremos mais um número! Os games da próxima edição já foram definidos, mas o que dá pra dizer agora é que haverá um rodízio de franquias...

PURO ANOS 1990

Gostaria de expressar minha plena satisfação com a **Nintendo World Pôster**. Produto de altíssima qualidade, simplesmente maravilhoso. Comprei duas unidades e mostrei em vídeo ([youtube.com/watch?v=RFbOGnEE5CA](https://www.youtube.com/watch?v=RFbOGnEE5CA)), indicando aos meus inscritos. Ficaria muito honrado se vocês assistissem.

Artur
Por e-mail

Artur, seu vídeo ficou sensacional. É bacana ver que a publicação pegou em cheio os nostálgicos,

pois tentamos tratar igualmente títulos clássicos e novidades.

AQUELES CLÁSSICOS

Quero parabenizá-los pelo excelente trabalho e pelo mais novo material que é a revista-pôster. Já adquiri a minha e fiquei realmente impressionado com a qualidade. Deixo aqui minhas sugestões para a segunda edição: *Mega Man X*, *Donkey Kong Country 2*, *Super Bomberman*, *Final Fight*, *Killer Instinct*, *Chrono Trigger*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Super Mario Bros. 3*, *Double Dragon*, *Ninja Gaiden*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* e *Top Gear*. Sei que muitos desses games dificilmente aparecerão como pôster, mas o que vale é a intenção.

Bryan Braune
Por e-mail

Bryan, ficamos felizes que tenha curtido a NP. O processo de seleção de games envolve tanto títulos de gerações mais antigas quanto as recentes. No entanto, nossa maior dificuldade é conseguir imagens de clássicos com alta resolução. Então, acabamos garimpando bastante. Fique tranquilo, pois suas sugestões foram anotadas!

ARTISTA POKÉMON

Comprei a revista pela primeira em um shopping enquanto passeava. Desde então sou fã e curto ver os desenhos das pessoas que gostam também da **NW**. Com isso, queria enviar o meu desenho sobre *Pokémon*. Infelizmente não tive ainda como jogar a versão *Alpha Sapphire*, mas acompanhei a revista

Envie sua obra de arte e participe!



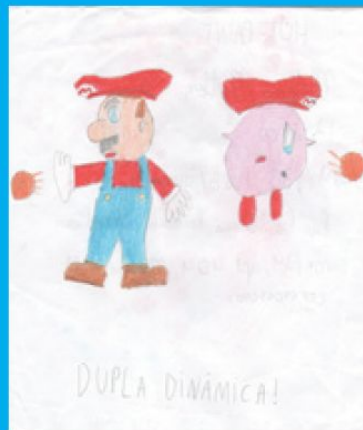
Desenho do mês

Juliano Batista da Silva
19 anos - São Paulo - SP

Pelo jeito, não é apenas o pessoal da nossa redação que está ansioso para conhecer os segredos do NX, a próxima plataforma da Nintendo. Link, Boo, Kirby, Goomba, Pikachu e até o sumido Donkey Kong Jr. tentaram dar uma espiadinha na novidade. Sortudo do Mario, que foi o primeiro a abrir a "caixa preta". Pelo desenho, o Juliano ganha um jogo para o console citado em sua carta. Hey, Luigi, não adianta se esconder!



Lafaiete Augusto Neri Leal
17 anos - Rio Branco - AC



Matheus Mattos
13 anos - Manaus - AM



Mateus Mellonari Lima
15 anos - Santa Bárbara d'Oeste - SP



Eduarda Lanatta Kolling
17 anos - Lajeado - RS

Fale conosco!

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

nas matérias do game. Espero que gostem!

Mateus Mellonari Lima
Por e-mail

Mateus, é sempre bom receber o feedback de vocês. Quando for

jogar *Pokémon Alpha Sapphire*, não deixe de conferir a *Nintendo World Pocket Guide*, com um guia completo do game para conseguir pegar todos eles! A propósito, seu desenho está aqui. Abraços!



Pedro Augusto Pereira
11 anos - Presidente Venceslau - SP

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Alveni Lisboa,
Bruno Cotrim, Filipe Salles,
Flávio Ferreira, Hugo H. Pereira,
Leandro Rizzardi, Manoel Siqueira,
Rafael Peccioli Moreno,
Ricardo Syozi e Rodrigo Brasiense

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA
popster.com.br
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

Revista Nintendo World
Edição 193. Setembro de 2015

Você é tudo que eu sempre quis...

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaina Mendonça

GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO
Marco Marcondes

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

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

QUEREMOS SIM OU NÃO?

Vale a pena fazer campanha para localizar games que não sejam interessantes para a maioria dos jogadores?

Igor Andrade

Chris Pranger, que trabalhava com a localização de softwares na Treehouse, perdeu seu emprego após participar de um podcast no qual revelou detalhes de sua rotina na Nintendo of America. O ponto principal da discussão foi a adaptação de jogos que geram hype no Japão mas que não repetem o sucesso em outros mercados. Ele então usou *Xenoblade Chronicles* para argumentar. "As pessoas adoram esse jogo, mas é um determinado grupo. Não é daquele tipo de game que justifica o custo de localização". Treta plantada, dá para concordar com o produtor?



Fellipe Camarossi

É ficar entre a cruz e a espada. Nem todo mundo que diz que quer tal game realmente o compra. Como Reggie comentou em uma de suas entrevistas, "dez mil assinaturas numa petição não significam dez mil compras do jogo". Você imagina a cara da equipe de localização ao ver que o esforço não valeu a pena?



Igor Andrade

Entendo que a indústria dos games, como qualquer outra, apenas sobrevive porque dá lucro. Então, como fazer nos casos de títulos que são excelentes, mas não agradam o público médio? Repassá-los para publicadoras menores, como a XSeed, é a melhor alternativa?



Fellipe Camarossi

Elas sempre trazem títulos "obscuros" da Terra do Sol Nascente. Isso dá um grande respiro para a mesmice com a qual o Ocidente se acostumou. Ainda assim, por que para elas compensa o risco, mas para as maiores não?



Igor Andrade

Essa pergunta valeria 1 milhão de reais no *Show do Milhão*. Difícilmente alguma delas um dia contará esse segredo. Contudo, publicadoras menores não trabalham com tiragens gigantes, contam com equipes menores e não torram dinheiro com propagandas caras. O que nem todo mundo sabe é que, parte delas, faz parte de grandes conglomerados. Ou seja, elas têm suporte financeiro. Mas, no final de tudo, a Nintendo of America deve publicar apenas jogos populares?



Fellipe Camarossi

A Nintendo é, acima de tudo, uma empresa apaixonada. O correto seria responder essa paixão por igual, atendendo aos pedidos e trazendo para cá títulos não tão populares, mesmo que os números de venda não sejam expressivos. Entretanto, não vivemos nessa utopia. Será que não há um meio-termo? Uma saída é lançar exclusivamente na Nintendo eShop.



Igor Andrade

É o que acontecerá com *Fatal Frame: Maiden of Black Water*. É ruim não ter a caixinha, mas é melhor do que não ter o jogo. Sei que é impossível cuidar de todos os mercados da mesma forma. Ainda assim, a globalização tem padronizado os gostos dos jogadores e pode, em pouco tempo, derrubar de vez barreiras logísticas – um dos principais entraves nessa questão. Enquanto isso, comemoro toda vez que um hit atravessa os oceanos.



AS AVENTURAS DE HEROBRINE CHEGARAM AOS QUADRINHOS!



MINECRAFT COMICS #1

NESTE PRIMEIRO EPISÓDIO, NOSSO HERÓI E SEU LEAL LOBO FANG SALVAM UM ESTRANHO DE UMA MORTE CERTA DURANTE UM ATAQUE DE ZUMBIS. O ESTRANHO SE CHAMA JACK, UM AVENTUREIRO QUE ADORA VIAJAR E QUE ACABA SE TORNANDO AMIGO DE HEROBRINE. JUNTOS, OS DOIS HERÓIS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TESOURO EM UM LENDÁRIO CALABOÇU MAL-ASSOMBRADO.



MINECRAFT COMICS #2

NO SEGUNDO EPISÓDIO, OS DOIS AMIGOS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TEMPLO DE FÁBULAS, NA SELVA. DESTA VEZ, HEROBRINE E JACK SANHAM A COMPANHIA DA MISTERIOSA ARQUEIRA AELLA PARA A JORNADA. O SEGREDO QUE ELES DESCOBREM NO TEMPLO DA SELVA OS LEVA A UM INIMIGO MALIGNO E DESTA VEZ NEM O SEMPRE LEAL LOBO FANG É POUPADO.

VOCÊ ENCONTRA OS LANÇAMENTOS DA
TAMBOR QUADRINHOS NAS BANCAS E
LIVRARIAS DE SUA CIDADE

TAMBOR
QUADRINHOS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS
PUBLICAÇÕES EM SUA CIDADE,
ACESSE HOJE MESMO

popster
.com.br

UM HOMEM OUSOU FALAR DE PAZ EM UM MUNDO DE CONFLITOS

O 14º

DALAI LAMA

Uma biografia
em mangá

Tetsu Saiwai

Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops

Ou pelo site:
www.popster.com.br

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

TAMBOR

CASE
EDITORIAL