



**MINERE COM O GAMEPAD**  
O que representa a chegada de Minecraft ao Wii U?

**VIDEO GAMES LIVE: 10 ANOS**  
Tommy Tallarico se sente em casa ao tocar no Brasil

**POKÉMON XY&Z**  
Ash-Greninja antecipa o futuro da série nos games



# Nintendo World

**XENOBLADE CHRONICLES X**  
Proteja a última colônia de humanos no universo



## MARIO TENNIS ULTRA SMASH

Fique gigante e crie jogadas espetaculares para não deixar a bolinha sair da quadra!



**JOGUE COM CLOUD STRIFE**  
Encare grandes campeonatos no modo Tourney de Smash Bros.

**YO-KAI WATCH**  
Capture e regenere fantasmas zombeteiros no Nintendo 3DS



**tambor** NINTENDOWORLD.COM.BR **CASE**  
CELESTIAL  
ISSN 1516-1897  
00195  
Nº 196 R\$ 12,90  
9 771516 189008

# TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



Nas bancas, livrarias  
e Comic Shops

Adquira também em  
[www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)



# SUMÁRIO

## 14 - Spotlight

A galerinha de *Animal Crossing* faz a festa em *amiibo Festival*.

## 16 - Yo-Kai Watch

Problemas de memória ou fome extrema? Isso pode ser obra de um fantasma fanfarrão!

## 20 - Mario Tennis: Ultra Smash

Gigante, a turma do encanador bate um bolão nas quadras de tênis.

## 24 - Xenoblade Chronicles X

Usando robôs ou lutando em terra, proteja os últimos terráqueos vivos.

## 28 - Reviews

*Adventure Time: As Investigações de Finn e Jake* (Wii U), *Animal Crossing: Happy Home Designer* (3DS), *Chibi-Robo! Zip Lash* (3DS), *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* (3DS), *Skylanders SuperChargers Racing* (Wii), *Stella Glow* (3DS), *The Legend of Legacy* (3DS), *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* (3DS) e *Yoshi's Woolly World* (Wii U).

## 48 - Brincando de Miyamoto (Pt.II)

Ensinamos as principais técnicas para ser um mestre em *Mario Maker*.

## 52 - Planeta Pokémon

A nova fase do anime pode mostrar o caminho para os games da franquia.

## 54 - Challenger Approaching!

Fique por dentro da estrutura do Tourney, modo de campeonato online de *SSB*.

## 56 - Nostalgia Musical

Celebre conosco os 10 anos do Video Games Live.

## 63 - Grandes Nintendistas

Brasileiro, Diegho San é o maior jogador de *Just Dance* do planeta!



# EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual é seu jogo esportivo preferido entre aqueles lançados para os sistemas da Big N?

### Filipe Salles



*Mario Strikers Charged* ganha aqui. Apesar de não ligar para futebol, foi um dos poucos títulos que até meus amigos que não curtem a Big N deram o braço a torcer, rendendo campeonatos, gargalhadas e cascos vermelhos para impedir os gols!

### Hugo H. Pereira



Ainda está para ser criado algo melhor do que *Mario Super Sluggers*. O jogo de beisebol no Wii não só me tornou fã de um esporte pouco comum no Brasil, mas também do excelente modo história. Arenas diversas, grande elenco, gameplay sólido, divertido e variado. Isso sem contar os minigames que exploravam diferentes mecânicas.

### Ricardo Syozi

*Mario Power Tennis* leva essa. A jogatina no GameCube com todos aqueles especiais lindos e personagens variados me fizeram gastar horas de diversão com os amigões. Me recordo de quando o vi nas páginas da *Nintendo World* e só pensava em tê-lo logo na minha coleção.



### Thiago Dias



Vai parecer estranho, mas é *Extreme-G*, do Nintendo 64. Quando vi esse jogo de motos futuristas, que unia a velocidade de *F-Zero* com os power-ups de *Mario Kart*... Passei horas e horas jogando, a ponto de decorar todas as pistas e saber qual veículo era a ideal para todo o circuito. Foi uma paixão solitária, pois não tinha nenhum amigo que conhecia o jogo.



### Ítalo Chianca

Entre uma pelada e outra na rua, as disputas sempre continuavam em casa. Por mais que adorasse a alucinação de *Super Mario Strikers*, era com a precisão e técnica de *Mario Golf* do Nintendo 64 que mais me divertia com os amigos. Praticar uma modalidade que jamais tive a chance de fazer na vida real era algo que somente os games poderiam me proporcionar.

### Igor Andrade

Sei que é bizarro, mas sempre me empolgo quando anunciam mais um título da franquia *Mario & Sonic*. Nem sempre é por causa dos minigames inspirados nas modalidades olímpicas, mas sim em consideração ao grande encontro de mascotes. A abertura do primeiro título é daquelas cenas que não saem da minha mente.



### Flavio Ferreira



Apesar de "esportista" não ser uma boa característica para me definir, *Wii Sports* é a escolha. É sinônimo de diversão em grupo, foi muito bem feito e ainda ajuda a perder calorias. Não por acaso é um dos principais jogos da sétima geração de consoles.

### Juno Cecilio

Já encarei altas partidas de basquete contra a máquina apelona em *NBA Hangtime*, no Nintendo 64. Mas o jogo de esporte que ganhou meu coração foi *Mario Hoops 3-on-3*, no Nintendo DS. Na quadra de basquete meu Cactuar não conhece limites!



### Rodrigo Brasiliense

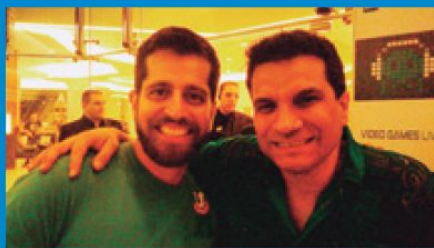
Salvo o eterno *NBA Jam*, passei longe dos jogos esportivos. Ainda assim me recordo de *Fighters Destiny* no N64. O título se empenhou em recriar um campeonato de artes marciais. Tudo era regido por pontos, inclusive muitas vezes era necessário se segurar para não aplicar um movimento violento demais e tomar uma punição, como acontece na vida real.



# EDITORIAL

## VERBA VOLANT, SCRIPTA MANENT

Dessa vez não consegui preparar um editorial daqueles mais densos, com algum tema para refletir. O jeito foi fazer uma colcha de retalhos.



Leandro Rizzardi (foto acima), que começou a participar da revista como convidado do *Nintendo Blast* e agora entrou para nossa patota, preparou uma matéria bem bacana, que inclui uma entrevista com Tommy Tallarico, sobre os 10 anos do Video Games Live. É bacana ver como o Brasil é tão marcante na vida do criador do show.

Se você gosta de coincidência, aqui vai um fato inútil. A **NW157** trouxe matérias especiais sobre *Mario Tennis Open* e *Xenoblade Chronicles*. Tempos depois

é a vez de tratarmos de *Mario Tennis: Ultra Smash* e *Xenoblade Chronicles X* nessa edição. O mundo dá voltas e retorna ao mesmo lugar...

Quem deu uma pasadinha pelo estande da Comix na Comic Con Experience 2015 encontrou as duas edições da **Pocket Guide**. Agradeço em nome da equipe aos leitores que prestigiam o guia. Aliás, não deixe de conferir a **Nintendo Collection 9**, que fala sobre o universo de Kirby e Star Fox.

Dois fatos interessantes sobre 2016: além de termos 366 dias para jogar muito, você passará os próximos meses na companhia da edição especial 14 da **NW**, que vem com um calendário bacanudo. Esse e outros produtos você encontra na sua banca preferida ou na loja virtual [popster.com.br](http://popster.com.br).



Nas bancas e na Popster!

**IGOR ANDRADE**  
EDITOR FELLOW

**Rafael Peccioli Moreno**

Me lembro de ter ficado maravilhado com *Mario Tennis*, com aquelas raquetadas cheias de brilho e com as trocas frenéticas nas quais as partidas se tornavam. O multiplayer era a melhor parte de todas. Só não era mais legal porque sempre perdia, mas se não fosse isso seria diversão pura no Nintendo 64!



**Alex Sandro de Mattos**

Meu jogo esportivo favorito é *International Superstar Soccer*, do SNES. Passei boas e saudosas tardes disputando acirrados campeonatos com meus amigos e irmãos, anotando aqueles extensos passwords (lembra disso?) e observando Allejo, o grande craque do futebol virtual, em campo!



**Fellipe Camarossi**

*Mario Strikers Charged*, sem discussão. Fiquei apaixonado pela forma como a turma do Reino do Cogumelo bate um bolão! Além disso, foi uma das poucas oportunidades onde Waluigi conseguiu ser o manda-chuva. Afinal, sua invocação de paredes de espinhos facilitava demais o "encaixe" de especiais. Aí era só partir pro abraço!



**Wagner Nascimento**

*Cruis'n USA* marcou minha adolescência e prende minha atenção até hoje! Achava incrível os pegs pelas ruas dos Estados Unidos e adorava conduzir o Dodge Viper amarelo a toda velocidade. Mais do que isso, o acionamento duplo no pedal do acelerador fazia o carro empinar!



**Leandro Rizzardi**

Meus olhos brilharam na primeira vez que vi o Wii em funcionamento. Era como se pudesse entrar no jogo, fazendo o personagem se mover exatamente como eu. *Wii Sports* marcou a minha vida por mostrar que os videogames conseguem fugir do convencional, colocando a família na frente da televisão para se divertir – e sem ser para ver novela juntos.



## INESPERADO, MAS ESPERADO

A CHEGADA DE MINECRAFT AO Wii U É UMA DAS MELHORES NOTÍCIAS QUE PODERÍAMOS TER



Felipe Camarossi



Igor Andrade

**C**avar, minerar e derrotar seres quadriculados são atividades que têm feito parte da rotina de milhões de jogadores que encaram *Minecraft* diariamente. Criado por Markus Persson, surgiu em 2009 para PC e logo virou um sucesso no Ocidente ao acatar as sugestões da comunidade. Em 2014, em uma transação bilionária, foi parar nas mãos da Microsoft.

Depois das versões para celulares e consoles, o título da Mojang entrou para a biblioteca do Wii U em 17 de dezembro. À venda na Nintendo eShop, custa 30 dólares, está em português e tem suporte para quatro pessoas localmente e oito online. Esse encontro é tardio, mas ainda é muito significativo. Pregando a simpli-

cidade e a criatividade, há algo de Big N no game protagonizado por Steve ou Alex. Há muito tempo as pessoas esperavam por isso, tanto que Shigeru Miyamoto, na E3 de

2014, disse que gostava da experiência e que a Nintendo poderia ser uma parceira interessante para popularizá-lo no Japão.

A contradição nisso tudo é que o GamePad, que facilitaria muito a vida da galera, transmitirá apenas o que estiver na TV. Ainda assim, o estúdio sueco está estudando se, em uma atualização, a tela do controle servirá para a criação de objetos.



Steve e Alex estão prontos para minerar no terreno da Big N

Por enquanto, o jogo terá os principais DLCs de Skins e texturas vistos na concorrência, incluindo o conteúdo de *Skyrim* (!) e *Os Simpsons*. Em breve teremos surpresas exclusivas. Será um barato correr atrás de Creeper empunhando não uma espada de diamante, mas sim a Master Sword de Link. **NW**

### ALGO ÚNICO E DIFERENTE

Os próximos meses serão intensos para a Nintendo. O aniversário de 20 anos de *Pokémon* e o de 30 anos de *Zelda* são datas marcantes, mas são apenas o topo do iceberg. Em entrevista para a *Time*, a revista mais importante do planeta, Tatsumi Kimishima soltou o verbo sobre o futuro.

O presidente não é a favor de lançar franquias em dispositivos mobile sem qualquer tipo de cuidado. Os apps são importantes, mas terão a mesma função, por exemplo, do licenciamento de Mario e outros personagens para produtos. A ideia é usá-los como peça de propaganda, fazendo com que as pessoas cada vez mais convivam com o universo da Big N.

O Wii U e o Nintendo 3DS, que ainda são o carro-chefe, continuarão recebendo títulos. O projeto de qualidade de vida também continua nos planos. É algo único e diferente. Nos afastamos das plataformas anteriores para que o conceito agradasse à nossa base de consumidores", contou. Afastar significa evitar que o novo hardware entre em confronto com o que já foi feito antes. Para Kimishima, o grande sucesso do Wii fez com que o público ficasse preso ao sistema, o que dificultou a vida do Wii U. Felizmente, depois de tanto mistério, em 2016 descobriremos o que está por trás do N e do X.



## CONEXÃO COM O FUTURO

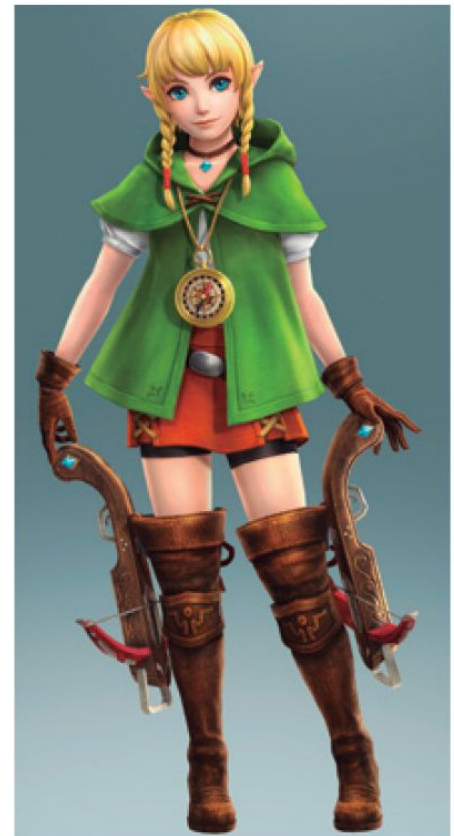
Um dos jogos mais aclamados do GameCube e do Wii estará de volta em 4 de março. *Twilight Princess HD* segue o ritmo iniciado por *Ocarina of Time 3D* e continuado por *The Wind Waker HD* e *Majora's Mask 3D*. Com um visual mais polido, abusará do poderio do Wii U. Enquanto não sabemos quais funções o controle terá na aventura, uma coisa é certa: Wolf Link e Midna viraram um amiibo lendário. Além dele, as outras figuras interativas já existentes dos personagens de Hyrule serão compatíveis.



## 'E SE O ZELDA FOSSE UMA GAROTA?'

*Hyrule Warriors Legends*, previsto para 25 de março, também tem suas novidades. Depois de aparecer em artes conceituais da Koei Tecmo, Linkle foi confirmada como personagem jogável do título do Nintendo 3DS.

A quase "releitura feminina" de Link esbanja qualidades únicas. Para começar, não perde tempo com espadas e escudos, ou sequer usa ambas as mãos para manejar um arco e flechas. O negócio dela é disparar flechas de duas bestas. A garota, além da pirata Tetra, de King of Hyrule e do travesso Skull Kid, que também estão estreando no crossover, pode ser transferida para a versão do Wii U.



## PEQUENA AMOSTRA

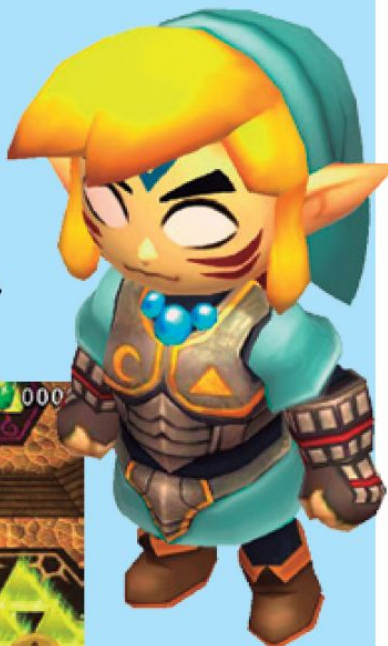
Uma nova Screenshot do *The Legend of Zelda* do Wii U não esclareceu nada, mas deu o sinal que não houve alteração no estilo mostrado no trailer de 2014. Em relação aos amiibo, o boneco com Wolf Link e Midna terá uma funcionalidade importante na história. Funcionará da mesma forma que em *Twilight Princess HD*? São perguntas que só o Herói do Tempo pode responder.



Quero imagens!

## POÇO DE DESAFIOS

*Tri Force Heroes* agora conta com um novo desafio. Den of Trials possui 30 andares e só é possível alcançar o topo após eliminar todos os alvos. Para tal, é preciso cooperar muito com seus parceiros, e só há alguns pontos de descanso no decorrer do modo – isso somado às novas roupas do trio colorido de Link, como a Fierce Deity Armor, de *Majora's Mask*. Atualize gratuitamente o jogo e divirta-se!



# SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

## TEMOS QUE PEGAR!

Quem diria que a Nintendo finalmente fosse ceder e lançar na Nintendo eShop do Nintendo 3DS as três primeiras aventuras dos monstinhos de bolso? Mais bacaninha ainda é saber que não apenas teremos simples emulações, mas trocaremos criaturas e batalharemos como nos tempos do Cabo Link. Pois é, *Red*, *Blue* e *Yellow* enfim serão eternizados.

É importante lembrar que até então Big N e Pokémon Company foram contra o relançamento de clássicos da franquia principal em formato digital. De qualquer forma, muita coisa deve acontecer a partir disso. Isso abre caminho para *Gold*, *Silver* e *Crystal*. E que tal *Ruby* e *Sapphire* dando as caras no Wii U, já que o catálogo do Virtual Console do console de mesa tem títulos do Game Boy Advance?

Já no Japão, a surpresa foi ainda melhor. As quatro versões nipônicas serão lançadas nas caixinhas originais de Game Boy, incluindo o manual da época. Dentro do pacote, haverá um código para baixar o jogo e um cartuchinho decorativo.

É muito empolgante presenciar tudo isso, pois cada vez mais parece que a Nintendo está prestando atenção nos fãs, tentando manter os que já possui e conseguir novos apaixonados para seu imenso clube. Ah! Vou pegar o *Blue* e treinar meu Blastoise tudo de novo, convenhamos.

## MEWTWO CONTRA-ATACA!

O vilão de *Pokémon Tournament* é uma forma curiosa de Mewtwo, a Shadow Mewtwo, que tem uma coloração mais escura e um cristal saindo de seu ombro. Capaz de atingir sua MegaEvolução X, o desafio derradeiro será vencê-lo e conquistar o direito de usá-lo após horas de combate e treinamento. Isto é, se você não comprar a primeira leva do jogo de luta do Wii U, que deve chegar às lojas até junho. Os estoques iniciais virão com um amiibo Card invocado que desbloqueará a criatura. Ah, já te dissemos que Sceptile será um dos combatentes?



## QUEBRANDO TABUS

Nadando contra a corrente, a Big N enfim se rendeu e colocará à venda na Nintendo eShop os títulos que deram origem à franquia de *Pokémon*. Os monocromáticos *Red*, *Blue* e *Yellow* retornam ao mercado exatamente como rodavam no Game Boy. O relançamento está marcado para 27 de fevereiro, uma data mais do que relevante para todos os treinadores.



Lá vou eu recomençar minha jornada!





## ESCOLHA SEU DESTINO

Em *Fire Emblem Fates*, *Birthright* e *Conquest* são dois lados de uma mesma história, levando em consideração a escolha do protagonista e suas consequências. Se quiser jogar ambas, dá para comprar um dos games e adquirir a outra rota por um preço mais camarada. De quebra há uma terceira trama, a *Revelation*. Um kit especial, que ficará disponível em 19 de fevereiro, reunirá as três aventuras, além de ter um livro de artes e uma bolsa de tecido para 3DS.



## UMA NOITE NO MUSEU

A Nintendo está investindo pesado em aumentar a vida útil de seus jogos do momento, e isso é perceptível em *Splatoon*. Em uma das mais recentes atualizações, há um curioso mapa cheio de plataformas giratórias. Museum d'Alfonsino agora faz parte do acervo de áreas que podem rotacionar a cada quatro horas nos modos Regular e Ranked. A propósito, mais de 40 novos equipamentos entraram gratuitamente na coleção das lojas. Então fique de olho para continuar estiloso! Falando em moda, no Japão, como parte do projeto de licenciamento das franquias da empresa, foram produzidas roupas e comidas inspiradas nos Inklings. Com o sucesso que não parece perder força, não deve demorar até a linha das Squid Sisters brilhar por aqui.



## FEBRE QUE NÃO ACABA

Os amiibo vieram para ficar. Em janeiro, além da segunda série de amiibo Cards de *Animal Crossing*, no dia 22 do mesmo mês será a vez de Lucas, um dos personagens de DLC de *Super Smash Bros.*, cair nas graças do povo. Todo amor para *EarthBound* é pouco, então pode mandar mais, Big N!



## O LEGADO DO ATIRADOR AZUL

Confirmada para 23 de fevereiro, a versão em caixinha de *Mega Man Legacy Collection* virá com artes conceituais que nunca antes foram reveladas, fazendo com que a coletânea dos primeiros títulos da mascote da Capcom tenha um peso ainda mais especial. Quem tiver o amiibo de Blue Bomber poderá desbloquear 11 novos desafios. Quem não tem tal bonequinho pode adquirir o modelo totalmente dourado, que virá em um bundle de respeito.



## CAMPEÕES

*Super Mario Maker* venceu como Melhor Jogo Familiar e *Splatoon* faturou as categorias Melhor Shooter e Melhor Jogo Multiplayer no The Game Awards 2015, umas das premiações mais relevantes da Terra do Tio Sam, desbancando os favoritos de todos os anos. Acabou, Jéssica?

## TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Splatoon* (Wii U)
- 2 - *Mario Kart 8* (Wii U)
- 3 - *Super Mario Maker* (Wii U)
- 4 - *Pokémon Super Mystery Dungeon* (3DS)
- 5 - *Animal Crossing: Happy Home Designer* (3DS)
- 6 - *Yoshi's Woolly World* (Wii U)
- 7 - *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* (3DS)
- 8 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
- 9 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 10 - *Stella Glow* (3DS)

Fonte: VGChartz.com

## EXPLORANDO NAS AMÉRICAS

Mesclando elementos da amada franquia de RPGs com exploração no estilo de *Monster Hunter*, *Final Fantasy Explorers* aterrissa em 26 de janeiro, ostentando uma edição de colecionador de arrasar. O recheio da caixa é um livro com as artes do game, outro com ilustrações do mestre Yoshitaka Amano, CD com trilha sonora e um estojo para portáteis. Antes rivais e agora ambas da mesma companhia, títulos de *Dragon Quest* também virão ao continente. Remasterizados, os capítulos *VII: Fragments of the Forgotten Past* e *VIII: Journey of the Cursed King* serão publicados pela Big N para o 3DS em 2016.



As duas maiores séries da Square Enix mostram sua força no 3DS em 2016

## ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 01/12 - *Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends* (3DS)
- 04/12 - *Xenoblade Chronicles X* (Wii U)
- 11/12 - *Devil's Third* (Wii U)
- 15/12 - *Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends* (Wii U)
- 22/01 - *Mario & Luigi: Paper Jam* (3DS)
- 26/01 - *Final Fantasy Explorers* (3DS)
- 26/01 - *Lego Marvel's Avengers* (3DS e Wii U)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

# FEBRE DE amiibo!

A VIDA DE COLECIONADOR NÃO É FÁCIL!



Hugo H. Pereira



Igor Andrade

**N**ão era fila para algum grande show, mas não era muito diferente disso. Eram 4h40 da manhã de 30 de maio de 2015. Dezenas de nintendistas se alinhavam em frente a uma loja de games nos Estados Unidos na esperança de comprar a quarta leva de amiibo, que seria lançada naquele dia. Eu era uma dessas pessoas.

Grande nome do varejo, a loja virtual da GameStop ficou fora do ar durante três horas quando foi aberta a pré-venda da mesma coleção. O interesse em adquirir novos bonecos da linha de *Smash Bros.* causou o mesmo problema de tráfego nos sites do Walmart e da Target.

Isso começou a acontecer na Terra do Tio Sam porque certos bonecos têm uma tiragem significativamente menor ou então são exclusivos de certos revendedores. Apelidados de "Santíssima Trindade", Marth, Wii Fit Trainer e Villager sumiram rapidamente das prateleiras e foram parar no eBay custando preços absurdos, passando dos 400 reais. Isso se repete com os produtos mais recentes.

A escassez fez com que surgissem por lá os amiibo Hunters. São colecionadores que trocam informações por meio de grupos no Facebook e sites especializados e viajam horas por aquele país para encontrar raridades em cidades pacatas.

A Nintendo tem realmente uma mina de ouro nas mãos. De acordo com os números mais atuais, mais de 21 milhões de unidades já foram produzidas e cerca de 60% das vendas se concentram nos Estados Unidos. Sabendo disso, carregamentos mais generosos, que incluem bonecos esgotados, são direcionados para a Terra do Tio Sam.

Isso causa impacto direto nos brasileiros, que têm duas formas de conseguir os bonecos. Com a interrupção das ações comerciais da Nintendo por aqui, a NC Games resolveu trazer as primeiras coleções para cá. Você pode encontrá-las em redes como Saraiva e UZ Games. Procurada, a distribuidora não dá detalhes sobre a operação. Outra saída é importá-los pela Amazon americana, que calcula no ato da compra a tributação, repassando então os impostos para o governo federal.

Com tanto amiibo espalhado por aí, como o seu pode se destacar na multidão? Bom, com um pouco de tinta, massa e... Bem, isso é assunto para a próxima edição! **NW**



## amiibo X MARIO PARTY 10

Os bonecos funcionam literalmente como peças de um jogo de tabuleiro – e até são derrubados pelos dados lançados. São responsáveis por protagonizar um modo que lembra os *Mario Party* das antigas, dando voltas no mapa, gastando 20 moedas para adquirir estrelas e com minigames no final dos turnos.

Os amiibo também possuem bases alternativas desbloqueáveis e podem guardar um poder especial, como lançar cinco dados, para usar durante as partidas. *Mario Party 10* marcou o lançamento da série *Super Mario Bros.* das figuras interativas.





# DEVIL'S THIRD

NINTENDO  
BLAST + Nintendo  
World

EM MEIO À DESTRUÇÃO, UM TERRORISTA VIRA A MAIS NOVA ESPERANÇA DA HUMANIDADE



Ítalo Chianca

**TIROS, LUTAS COM ESPADAS, SANGUE** espirrando na tela, palavrões e rock pesado são elementos básicos de *Devil's Third*. Com sua proposta nada convencional para os padrões da Nintendo, jornalistas foram surpreendidos na E3 de 2014 quando a aventura em terceira pessoa foi anunciada como exclusiva do Wii U.

Apresentado quatro anos antes na mesma feira, o projeto, que não seria lançado até então para os sistemas da Big N, era uma promissora parceria entre a THQ e a Valhalla, fundada por Tomonobu Itagaki após sua saída da Tecmo.

Os desenvolvedores prometiam uma experiência única, capaz de aliar uma história profunda com combates frenéticos e cenários grandiosos. Mesmo com a falência da companhia americana em 2012, nada estava perdido para o time

que, nos últimos anos, foi responsável por *Dead or Alive* e *Ninja Gaiden*.

De acordo com Itagaki, o projeto foi transferido para o Wii U porque a Nintendo "entendeu sua visão". E, convenhamos, isso não é nada estranho para um sistema que já recebeu games na mesma pegada, como *Bayonetta 2* e *Ninja Gaiden 3 Razor's Edge*, que também foram publicados pela empresa de Quioto.

## PURA CATÁSTROFE

A destruição de quase todos os satélites de comunicação é o estopim de um conflito sem precedentes entre forças civis e militares em busca do controle da população mundial. É justamente nesse cenário tenso que surge Ivan, ex-mercenário libertado do seu encarceramento, para derrotar a School of Democracy.



## ESTILO DE SOBRA

*Devil's Third* é uma mistura de vários elementos de diferentes gêneros, como Hack 'n' Slash e FPS. Resolver puzzles, superar plataformas, atirar com visão em terceira pessoa, travar duelos com espadas até a morte e mirar com a precisão única da visão em primeira pessoa são apenas algumas das possibilidades do título. É variedade e estilo, com pitadas de violência e humor, para ninguém botar defeito (ou não).



Criada por Isaac Kumano e comandada por Big Mouse, Grundla Saha, Jane Doe, C4 e Ludmilla Karenina, o protagonista já foi integrante da organização criminosa. Do outro lado do campo, agora ele terá o auxílio de um grupo de fiéis soldados americanos.

Com a devastação, a guerra deixa de lado o armamento bélico de última geração para o clássico combate corpo a corpo, o que faz o novo herói da praça usar as mais diferentes armas para exterminar qualquer um que se coloque entre ele e a redenção.

Aliás, o russo ao usar o poder das Enbaku, ficará virtualmente imbatível durante um tempo muito curto, o que fará com que suas tatuagens comecem a brilhar. Algo semelhante acontece quando Ryu Hayabusa acumula e libera energia durante os embates em *Ninja Gaiden* 3. Apesar do lado sombrio, o sistema

cooperativo terá momentos insanos para quebrar o gelo, como carregar melancias até determinado ponto, arremessar bananas em barris e guiar uma tropa de galinhas coloridas. Loucura, não?

Além do modo campanha, que mistura vários elementos de diferentes gêneros, o título trará um divertido e original modo multiplayer – que também estará disponível para PC. Seguindo uma nova tendência do mercado, a Nintendo autorizou que uma versão especial fosse feita, mas não para consoles concorrentes.

Com os amigos, online ou localmente em tela dividida, você poderá fazer alianças, participando então de clãs, ou seguir a jornada como um guerreiro solitário, atacando as áreas de inimigos para reunir recursos para melhorar sua própria base. O grau de customização é tanto que, em certos momentos, você verá uma batalha no deserto travada por militares com

máscaras chinesas contra ninjas armados com metralhadoras e bananas explosivas fugindo de aviões da Segunda Guerra Mundial, que atiram panfletos de mulheres de biquíni. Pois é, assim é *Devil's Third*. Agora entende o nosso espanto?

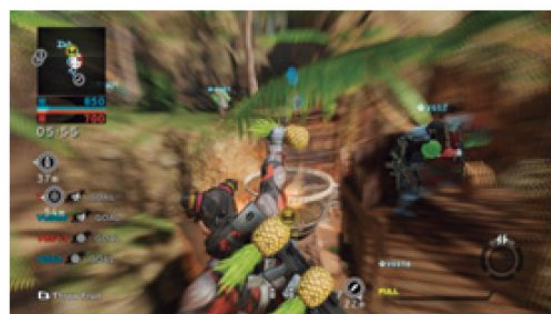
Com uma proposta original que mistura mecânicas de diferentes gêneros, apelando para violência demasiada, muita ação e desafio acima da média, o game tentará conquistar os nintendistas americanos, algo que não aconteceu com eficiência na Europa e no Japão. Lançado no meio de 2015 nessas regiões, infelizmente não agradou muito a imprensa especializada. Os primeiros reviews dos EUA indicam que a situação se repetirá por aqui... **NW**

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

**Plataforma:**  
Wii U  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Valhalla  
**Gênero:**  
Ação, Shooter  
**Lançamento:**  
11 de dezembro (EUA)



**No multiplayer você luta sozinho ou defende um grupo. Se quiser, use galinhas como arma!**



# MINHA NADA MOLE VIDA!

EM ANIMAL CROSSING: amiibo FESTIVAL VENCE QUEM VIVER MAIS MOMENTOS FELIZES



Flavio Ferreira

Quando muita gente pedia para a Nintendo fazer um jogo baseado nos amiibo, ninguém imaginava que a série escolhida para esse feito seria *Animal Crossing*. Como sempre, a ideia dos produtores foi completamente diferente do que os fãs imaginavam, já que dessa vez eles colocaram os bonecos em um grande jogo de tabuleiro. Cada um dos bonecos especialmente criados para *amiibo Festival* tem um papel essencial, além de funções características, que mudam completamente o gameplay a cada rodada. **NEW**



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nd Cube  
**Gênero:**  
Party, Simulador  
**Lançamento:**  
11 de novembro (EUA)

## É Mario Party?

É impossível não pensar na semelhança do spin-off com a proposta de *Mario Party*, até porque ambos foram desenvolvidos pelo mesmos profissionais. De fato, os jogos possuem pontos parecidos, como a movimentação dos personagens e o uso de dados para definir o número de casas andadas, mas *amiibo Festival* tem diversas particularidades divertidas. Uma delas, talvez a mais interessante, é o uso dos tabuleiros expansíveis e bastante dinâmicos, que mudam de tamanho e alteram os caminhos de acordo com a exploração do jogador. Além disso, as habilidades de cada personagem influenciam na jogatina, sendo mais úteis em determinadas atividades ou completamente inúteis em outras.



Será que tenho Bells o suficiente pra comprar todos esses carinhos?



## Jogo da vida

Você vai se dar muito bem aqui se conhecer o clássico Jogo da Vida, da Estrela, ou o Game of Life, da Hasbro. A ideia é encarar, a cada tabuleiro, a vida atribuída dos animais durante um mês. Ao cair em uma casa,

você ganha Happy Points, Bells – ou ambos –, ou toma prejuízo. Isso vai depender da história positiva ou negativa que for revelada.

## MUITOS amiibo

O game foi lançado no continente com oito amiibo, com Isabelle e Digby disponíveis em um bundle especial. Em janeiro, mais quatro entram nas lojas dos Estados Unidos, Canadá e México. Para consegui-los, não deixe de ler o *Toys to Life* dessa edição. Ao jogar, escolha um dos bonecos e encoste-o sempre que necessário no leitor NFC do GamePad.



## Ano Inteiro

Os tabuleiros e as atividades mudam de acordo com a época do ano em que os jogadores estiverem. O game terá como base as quatro estações, além de eventos sazonais, como o Bunny Day

(Páscoa) e os concursos de pesca, que ocorrerão de acordo com datas pré-programadas. Eventos específicos vindos de atualizações também estão programados.



## Esteja preparado

Para jogar e vencer as partidas, é bacana conhecer bem o universo da franquia, já que às vezes será necessário participar de algum quiz para avançar no tabuleiro ou em algum dos modos extras. Os dados podem atrapalhar mais do que ajudar às vezes, mas será possível ganhar combinações de outros personagens, o que talvez ajude um pouco. Você pode encontrar materiais específicos em determinados tabuleiros para montar objetos e deve tomar muito cuidado para não cair em buracos no meio do caminho ou ser obrigado a fazer compras indesejadas. Tudo isso atrasará o acúmulo de pontos.



## É TCG?

Os amiibo cards também são compatíveis com o game, incluindo a segunda série, que também estará disponível a partir de janeiro. Os cartões liberam modos de jogo e expansões para tabuleiros, além de serem colecionáveis na vida real.



## Ilha deserta

No Desert Island Escape, que é cooperativo, os jogadores controlam os personagens em uma ilha deserta e o objetivo é escapar dela. É claro que não será tão fácil, já que haverá um número máximo de dias para deixar do local e os pequenos animais precisam encontrar comida, descansar e acampar à noite. O mais divertido é explorar a região para encontrar itens que podem ser úteis na fuga, como pedras e madeira, ou abelhas e outros insetos, que simplesmente atrapalham todo mundo.



ESPECIAL



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Level-5  
**Gênero:** RPG  
**Lançamento:**  
6 de novembro (EUA)

# OS FANTASMAS SE DIVERTEM

LEVE CRIATURAS QUE ADORAM APRONTAR PARA O LADO DO BEM EM YO-KAI WATCH



Igor Andrade

Jurei em nome de Arceus que não compararia o maior fenômeno multimídia da atualidade no Japão com um fenômeno do mesmo gênero que, como nenhum outro, conquistou o planeta no final dos anos 1990 e ainda tem um grande espaço no coração da galera. No entanto, tive que quebrar minha promessa logo ao colocar as mãos em *Yo-Kai Watch*. A franquia, aliás,

já foi tema de uma matéria na **NW189**. Primeiro você escolhe se será Nathan Adams ou Katie Forester ("Are you a boy or a girl?"), que acabou de entrar em férias escolares. Ainda assim não haverá descanso, pois terá que fazer um projeto de ciências, coletando então alguns insetos – Satoshi Tajiri, criador de *Pokémon*, adorava fazer isso na infância. Desejando ter os mais raros, o jeito



é encarar o que se esconde atrás das moitas em uma floresta em Springdale.





Perto de um templo você se depara com uma árvore sagrada. Nela há uma máquina antiga de colecionáveis em cápsulas como aquelas de shoppings e bancas de jornal. Em vez de ter bonequinhos ou bolinhas saltitantes, dela sai um fantasma.

Depois de 190 anos de aprisionamento, Whisper surge e pede sua ajuda para impedir que assombrações atrapalhem a rotina de cidadãos comuns. Essa é a maior graça da aventura. Por mais que tenha que combater e regenerar criaturas bizarras, tudo acontece por meio de histórias leves e cotidianas.



Não há fases, mas quests que funcionam como capítulos de um anime. De repente, um amigo está com algum problema. Ao pesquisar, você descobre que ele está sofrendo a influência de um poderoso Yo-Kai que provoca fome, inveja ou qualquer outra coisa que a gente realmente tenha em nossas vidas reais. Em uma das tramas, por exemplo, Nate deve levar uma pasta do trabalho para o pai. Dominado pelo monstro Wazzat, que personifica o esquecimento, o personagem larga documentos importantes na estação de trem.

Concluir um desafio significa andar pelas ruas de Springdale, que se expande aos poucos, ajudando quem encontrar pelo caminho. Há alguém com sede que pede um refrigerante ou um chá? É só dar uma passada no mercado,

comprar o refresco e entregá-lo para receber pontos de experiência para seu time. São as tais Requests (pedidos) e Favors (favores), representados pelas bandeiras azul e laranja no mapa. Não é preciso concluí-las dentro de uma missão principal, já que ficam registradas em seu diário de aventuras.

## TIME DE SEIS

No final de um capítulo você enfrenta o fantasma que representa o problema da vez. Para isso, é importante ter um time bem preparado. Como em *Pokemon*, você pode ter até seis deles em seu time, mas não é simples capturá-los.



Por resgatá-lo, Whisper te dá o relógio Yo-Kai, que tem uma lente permite enxergar os fantasmas. Assim, ao passar perto de um poste ou de carro, o sensor chamará sua atenção. Acionado, saque a Stylus e analise a cena. Criatura revelada, começa o confronto.

Em turnos, os seres atacam sem ouvir qualquer ordem sua. No entanto, você pode e deve dar uma forcinha ao clicar em Soultimate na tela de toque. Isso libera o ataque assinatura de um deles por vez. O Target indica qual dos inimigos será priorizado no combate. Sim, o adversário pode chamar dois colegas. Já o Purify tira o status negativo de um de seus amigos e Item guarda objetos que melhoram HP dos seus fantasmas ou dos espíritos



combatidos. Isso parece estranho, mas agradá-los é um atitude que aumenta a chance de um deles entrar para seu time, segundos após o fim da partida. Eles te escolhem e não o contrário.

O mais interessante dessa mecânica é a disposição dos Yo-Kai em uma roda. Três por vez ficam ativos na tela e aí basta girá-la para alterná-los.



**O Soultimate libera ataques especiais, como o Paws of Fury, de Jibanyan**

Se criaturas de uma mesma espécie estiverem próximas, terá um bônus na luta. Se não quiser definir seu time manualmente, o jogo sugere combinações baseadas em defesa ou ataque.

Enquanto não desbloquear novas áreas ou não fizer o upgrade do Rank do seu relógio, você terá dificuldades para cruzar com espíritos fortes. Uma das saídas é liberar o StreetPass, fazendo com que outros caçadores apareçam em Wayfarer Manor. Dá também para batalhar localmente com outro nintendista. Se ele tiver o cartucho, vá até a agência dos Correios e arme a disputa!

## PARA TODOS OS LADOS

Concebida desde o início como uma franquia que teria animação e colecionáveis, a chegada do primeiro jogo ao Ocidente veio acompanhada de produtos licenciados. O anime é exibido nos Estados Unidos no Disney XD, mas alguns trechos estão disponíveis no canal oficial no YouTube. Basta acessar [youtube.com/c/yokaiwatch](https://www.youtube.com/c/yokaiwatch). O mangá foi traduzido para o inglês e é mais provável que os filmes não sejam lançados no cinema, mas direto na TV a cabo, como acontece com a turma de Pikachu. Por enquanto, não há previsão sobre o desembarque de todas essas novidades no Brasil, mas um empurrão deve vir da Hasbro, que confirmou que comercializará os brinquedos no país em 2016. Já é alguma coisa!



## COMPLETE O MEDALLIUM

Há 448 monstros no universo da franquia, mas como o título é o primeiro de três "gerações", você en-



Spirit, Power, Speed, Defense, além de Skill e Special Effect. Parte dos fantasmas, ao alcançar certo nível, altera de forma. A fusão entre dois deles é possível graças a um monge no Shoten Temple. Tal combinação também acontece com objetos. Aqui você não completa uma Pokédex, mas sim um Medallium. No livro ficam as medalhas de cada Yo-Kai que se torna seu companheiro de jornada. Tais itens, colocados no relógio especial, invocam os espíritos.

Uma forma de obter moedas é tirar fotos com o aplicativo Yo-Kai Cam. Já na Crank-a-kai, a tal máquina de cápsulas que fica na árvore sagrada, você gasta Play Coins diariamente e torce para receber monstros raros.



**Komasan vira Komane ao atingir o nível 35**

contrará apenas 200 deles. Os outros são Yo-Kai Watch 2: Ganso & Honke (2014), Yo-Kai Watch 2: Shinuchi (2014) e Yo-Kai Watch 3 (2016), que, por enquanto, são exclusivos do Japão.

Os seres foram divididos em oito tipos, tratados como tribos, e têm como status

## CULTURA NIPÔNICA

Talvez você nem repare nisso, mas, ao entrar nos edifícios, Nathan ou Katie tiram os sapatos. É um pequeno detalhe que seria facilmente removido na localização do jogo, mas acabaria tirando boa parte da imersão. "Parte do conteúdo é orientado ao Japão, mas aprendi que, em vez de adaptá-lo, é mais interessante levar a cultura para mercados diferentes. As pessoas aceitam isso como um mundo ficcional", contou Akihiro Hino, CEO da Level-5, em entrevista para a revista *Wired*. No seu dia a dia, você se flagrará pescando, trocando besouros por itens especiais, visitando templos ou outras

atividades típicas do dia a dia da Terra do Sol Nascente – isso na companhia de Edward Archer e Barnaby Bernstein. O mais engraçado é que até mesmo a disciplina deles aqui é levada a sério.

Jibanyan, mascote da série, morreu atropelado, o que fez com tivesse raiva da humanidade. Depois de regenerá-lo, você aprende que deve sempre respeitar a sinalização de trânsito. Sabendo disso, nem tente atravessar a faixa de pedestre com o semáforo (sinal, farol) verde para os carros. Aliás, também não fique zanzando pela cidade durante a noite.

Se em *Pokémon* um garoto de 10 anos recebe o apoio dos pais para desbravar sozinho uma região, em *Yo-Kai Watch* a menor das infrações despertará o pior dos monstros! **NW**

# QUAL É A SUA TRIBO?

Em vez de tipos, os Yo-Kai são agrupados em oito divisões. O visual de cada integrante até serve como indicativo para a classificação, mas isso não é 100%. Os felinos, por exemplo, não pertencem a um único grupo. Fala-se em uma nona linhagem, que seria exclusiva dos fantasmas lendários, mas isso não vale neste jogo. Na hora da luta, os atributos (Thunder, Fire, Absorption, Water, Earth, Ice, Wind e Restoration) também contam. Uma criatura Thunder (eletricidade) resiste a uma criatura Water (água), que sofre na mão de uma criatura Earth (terra). A seguir você confere os detalhes das tribos.

**Shady:** espertinhos, usam truques considerados sujos para vencer a partida. Negatibuzz faz parte da tribo.



**Heartful:** eles são especialistas em curar os colegas de time. Wiglin faz parte da tribo.



**Eerie:** eles agem para induzir status negativos nos oponentes, fazendo com que até os adversários parem de atacar. Dismarelda faz parte da tribo.



**Slippery:** pegajosos, melhoram as estatísticas de seus aliados. Bloominoko faz parte da tribo.



**Tough:** resistentes, sofrem menos do que os outros ao levar pancadas. Noway faz parte da tribo.



**Mysterious:** se viram nas batalhas usando técnicas mágicas intensas. Tattletell faz parte da tribo.



**Charming:** apesar do visual engraçadinho, atacam com intensidade e rapidez. Walkappa faz parte da tribo.



**Brave:** são os caras quando se trata de poder e ataque extremos. Mochismo faz parte da tribo.





# UMA SACADA COLOSSAL!

A QUADRA FICOU PEQUENA PARA MARIO TENNIS: ULTRA SMASH



Thiago Dias

**E**m time que está ganhando não se mexe. Por mais que o ditado pertença ao universo do futebol, também dá para aplicá-lo em outro esporte. Aliás, em um que é bem mais popular entre os súditos do Reino do Cogumelo. *Mario Tennis: Ultra Smash* é mais um capítulo na antiga parceria da Big N com a Camelot, que, desde o Nintendo 64, leva a turma do encanador para as quadras de saibro, além dos campos de golfe em *Mario Golf*.

Depois de uma pausa de 7 anos entre *Mario Tennis: Power Tour* e *Mario Tennis Open*, o spin-off voltou revitalizado no Nintendo 3DS. É justamente a partir das inovações que foram apresentadas no portátil que foram tiradas as inspirações para o Grand Slam que o Wii U sedia agora.

Um dos melhores exemplos é o Chance Shot, que foi mantido. A funcionalidade, em determinados momentos, surge como um círculo colorido na quadra, indicando a posição ideal para uma rebatida turbinada, se o jogador chegar ao local correto a tempo.

Não aparece sempre, mas é uma ajuda para os iniciantes pegarem o ritmo da partida, além de possibilitar outros tipos de ação. Um deles é o Jump Shot, que permite bater bem forte na bola enquanto estiver no ar, estendendo o alcance e, quem sabe, faturando o ponto com bastante estilo. Embora não seja uma mudança radical, é daquelas mecânicas que serão corriqueiras daqui em diante.

Literalmente, a grande surpresa é o novo modo Mega Battle. Nele, os atletas disputam a partida enquanto os Toad lançam cogumelos gigantes a todo instante. Durante alguns segundos, os Mega Mushroom fazem com que o personagem cresça de tama-



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Camelot  
**Gênero:**  
Esportivo  
**Lançamento:**  
20 de novembro (EUA)

inho, ganhando maior alcance e força. Contudo, é preciso ficar atento, pois os itens circulam aleatoriamente pelo espaço. Não corra atrás de um deles se isso colocar em risco sua jogada.

Mas se você estiver procurando um confronto mais nivelado para ver quem entre seus amigos é digno de receber o título de sucessor de Maria Esther Bueno ou de Gustavo Kuerten, encare os modos Standard e Basic. No primeiro, apesar de não ter power-ups à disposi-

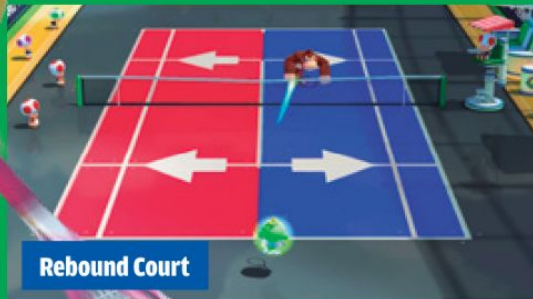
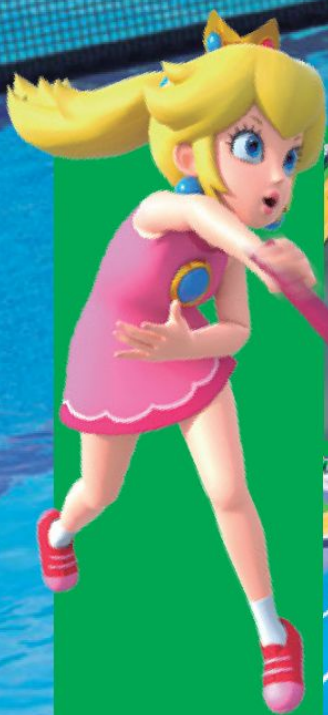
ção, lá estão os Chance e Jump Shots. Já no segundo, nos dois são permitidos. É a experiência mais

parecida com a de um jogo de tênis real. Não temos Rafael Nadal e Novak Djokovic, mas Luigi e companhia conseguem substituí-los com garbo e elegância.



**Os sensores de movimento foram deixados de lado**





Rebound Court



Ice Court



Mega Ball Rally

Com cara de mini-game, no cooperativo Mega Ball Rally o segredo é bater e rebater uma bola que muda de velocidade, direção e tamanho a maior quantidade de vezes possível. Quanto maior for a duração dela em quadra, maior será a quantidade de moedas recebidas.

### OLHE POR ONDE PISA!

As quadras sempre foram importantes atrações da franquia. De terra batida, grama ou superfície dura, se misturam com os elementos recorrentes dos jogos de plataforma de Mario, como lava, gelo, areia e outros obstáculos.

Como em *Mario Kart 8*, as clássicas foram repaginadas e as inéditas causam certa curiosidade. A Ice Court tem uma fina e traiçoeira camada de

gelo. A Rebound Court altera a direção da bola entre direita e esquerda e a Morph Court alterna todos os tipos, usando um por vez em cada parte das quatro linhas. Tudo isso tem cara de mudança cosmética, mas fique esperto, pois o cenário escolhido influencia diretamente seu desempenho.

A Camelot trabalhou intensamente nos detalhes que cercam um jogo de tênis, como a torcida, os juizes de linha e os efeitos em torno das bolas, que foram preparados de forma que a sensação de velocidade seja ainda maior. Outro destaque são as animações dos movimentos, como no Jump Shot e os replays, ainda mais que cada personagem tem animações próprias.

A Nintendo deu mais uma chance aos personagens que fizeram história na franquia. Vale lembrar que a estreia de Waluigi foi no primeiro *Mario Tennis* – nessa conta não entra o título do Virtual Boy. Ao todo, serão 16 atletas. A quantidade se justifica, pois novamente o multiplayer é o aspecto mais valioso do jogo.

Com partidas simples e de duplas, permitindo até quatro pessoas por vez, *Ultra Smash* tem jogatina online. Além disso, você poderá chamar um amigo para juntos desafiar outros dois carinhas via internet. É um avanço que merece ser comemorado, já que a série se baseia tão fortemente no multiplayer local.

## PRIMEIRO SET

A Camelot sempre esteve por trás da franquia de tênis do encanador, mas isso não significa que tudo começou com a produtora no Nintendo 64. No Virtual Boy, a turma do Reino do Cogumelo já mostrava intimidade com raquetes e bolinhas. Desenvolvido pela própria

Big N, *Mario's Tennis*, de 1995, não tinha power-ups, era totalmente focado nos fundamentos do esporte. Era possível escolher entre sete personagens, incluindo o icônico Donkey Kong Jr., que está sumido desde então. Com 3D estereoscópico, foi um dos títulos mais populares do impopular console.



## LEVANDO RAQUETADA

Assim como nos games anteriores, cada personagem tem características próprias, como velocidade, técnica, defesa e ataque. Além, é claro, daqueles que serão balanceados, como os encanadores. *Ultra Smash* conta com Mario (All-Round), Luigi (All-Round), Toad (Speed), Bowser (Power), Peach (Technical), Donkey Kong (Power), Yoshi (Speed), Boo (Tricky), Waluigi (Defensive), Wario (Power), Daisy (All-Round), Rosalina (Power) e há quatro desbloqueáveis. Para liberá-los:

**Toadette (Tricky):** jogue 10 partidas no modo Mega Battle

**Bowser Jr. (Tricky):** jogue 10 partidas (Standard) no Classic Tennis mode

**Dry Bowser (Defensive):** jogue 10 partidas (simples) no Classic Tennis mode

**Sprixie Princess (Technical):** acerte 100 jogadas consecutivas no Mega Ball Rally



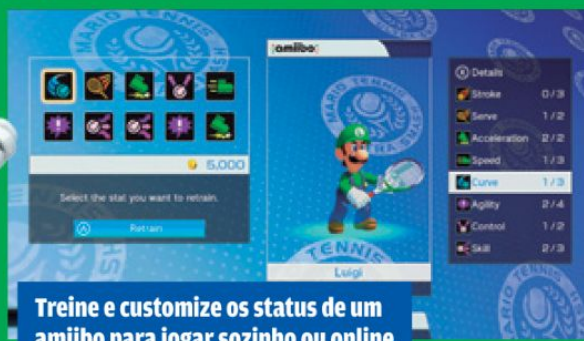
Para facilitar a interação, o título é compatível com o Wii U Pro Controller e com o Wii Remote, segurando-o na horizontal. Dessa vez os sensores de movimento não foram usados. Quem ficar com o GamePad terá uma visão diferente de quem estiver olhando para a TV. Ou seja, terá o ângulo do personagem que estiver controlando. Com isso, nada mais de dar a desculpa: "Estou do lado pior da quadra!".

### DUPLA DO BARULHO

Caso seus amigos não possam ir até sua casa, basta substituí-los por um amiibo. Entretanto, só é permitido aproveitar os bonecos de quem for jogável em *Ultra Smash*. A forma como agem é semelhante ao que há em *Super Smash Bros.*: eles ganham pontos de experiência, subindo então de nível nos mais distintos status. Quanto mais for treinada, mais eficiente será a figura interativa, seja em desafios no multiplayer local ou no online.

Anunciado na E3 de 2015, coube a este *Mario Tennis* ser o carro-chefe da Big N no fim de 2015, tomando a vaga de *Star Fox Zero*. De certa forma,

assumir essa responsabilidade não foi algo justo. O spin-off não tem a mesma força de *Mario Kart* e nunca foi planejado para ser um grande hit. De certa forma, isso fez com que a quantidade de críticas fosse maior do que se esperava, o que acaba afastando os fãs das quadras. Na próxima edição você saberá qual é o nosso veredicto. **NW**



Treine e customize os status de um amiibo para jogar sozinho ou online

# QUESTÃO DE SOBREVIVÊNCIA

EM XENOBLADE CHRONICLES X, É SEU DEVER PROTEGER A HUMANIDADE DA EXTINÇÃO



Rafael Peccioli Moreno

A Monolith Soft caiu nas graças de quem gosta de RPGs no início dos anos 2000. Seu carro-chefe é a série *Xeno*, mas outros títulos dela também ficaram famosos, como os dois *Baten Kaitos* para GameCube. Estúdio favorito deste que vos escreve, geralmente une mecânicas interessantes a histórias monumentais (e confusas).

O exagero positivo foi visto em *Xenoblade Chronicles* e está maior em seu sucessor espiritual. *Chronicles X* apresenta um dos maiores mundos abertos para exploração já criados na

história dos games, sendo cinco vezes maior que seu antecessor no Wii.

A trama se inicia nos últimos momentos da Terra, conforme duas armadas alienígenas combatem próximas ao planeta. Os humanos, usando imensas espaçonaves, escapam para sobreviver, mas a maioria delas é abatida. Uma, no entanto, a *White Whale*, é perseguida por dois anos pelo espaço e, danificada, faz um pouso catastrófico em Mira.

O protagonista, criado pelo jogador, incluindo gênero, aparência, altura e outros detalhes, é resgatado de uma

cápsula de sobrevivência por Elma, uma das personagens controláveis. Ela conduz o herói (ou heroína) até New Los Angeles, cidade formada por quem estava na tal embarcação atacada.

A cidade fica sob o controle de um governo temporário e da BLADE, braço armado particular que protege os moradores. Você trabalhará com esse grupo.

Naturalmente, as criaturas que perseguiam os seres humanos aparecem para exterminá-los, uma ameaça que se soma às já presentes no ambiente lindo mas hostil daquele planeta.





**Protagonistas observam a New Los Angeles, onde moram os refugiados da Terra**

**Plataforma:**  
Wii U  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Monolith  
**Gênero:**  
Ação, RPG  
**Lançamento:**  
4 de dezembro (EUA)

## AÇÃO E EXPLORAÇÃO

Para enfrentar os perigos, você e sua equipe contam com uma grande variedade de armas e armaduras. Todas são visualmente diferentes e aparecem nos personagens quando são equipadas. Há agora ataques de curta e longa distância para todos os combatentes e você pode se especializar em diversas classes, que priorizam algum tipo de capacidade, como proteger companheiros, curar e atacar.

Cada guerreiro tem uma categoria específica, exceto o protagonista,

que escolhe aquela em que quer se especializar. Além de evoluir níveis em combates, é possível equipar Arts, que são habilidades especiais, e progredí-las. Isso vai depender de sua classe e da Division, que são oito subdivisões da BLADE que afetam suas estatísticas.

Uma das coisas mais legais é pilotar os Skell, usados para lutar e explorar os colossais cenários. Tenha cuidado, pois partes dos robôs podem ser quebradas, impedindo que certas habilidades fiquem inoperantes. Seus níveis independem daqueles dos personagens

que os dirigem. É possível personalizá-los, comprar modelos diferentes e equipar com peças raras. Eles consomem combustível, que recarrega aos poucos enquanto não estão em ação ou de uma vez em New Los Angeles. Em estágios mais avançados da jogatina podem voar e se transformar de motos a tanques. Isso é garantia de confrontos aéreos memoráveis.

Os inimigos são igualmente impressionantes. Muitos são gigantes e possuem diversos pontos em seus corpos para mirar e ferir.

Ainda, ataques aumentam uma barra de tensão, que serve para reviver aliados e mais. Quando ultrapassa um certo valor, libera sequências de golpes bem vantajosos. Durante lutas entre Skell, as artes não custam combustível para serem ativadas.

Todas as Arts têm um período de descanso após a utilização. É possível também esperar que as barras se encham mais vezes para que a Art se torne mais poderosa ou ganhe efeitos extras. Isso torna os combates ainda mais táticos, já que certas habilidades

funcionam melhor quando liberadas de certos ângulos contra o inimigo, fazendo o posicionamento dos lutadores no campo um fator importante.

### LIVRE E SOLTO

Grande parte da graça do game está na exploração. Tudo o que se vê é alcançado, e a ausência de dano de queda dá a liberdade para ir onde quiser.

Descobrir novas localizações rende experiência e a fauna alienígena é um espetáculo. Some a isso condições climáticas aleatórias e diversos continentes com paisagens distintas.

Seu senso de aventura te fará perder muitas horas vagando por aí.

Certos artefatos, os Data Probe, podem ser instalados em lugares específicos para dar avisos aos sobreviventes, coletar recursos automaticamente e permitir viagens instantâneas pelo planeta. Tudo isso acontece com toques no GamePad. Aliás, a ação acontece de fato na TV, mas mapas e outras informações são colocadas na tela do controle para fácil acesso.

Uma das novidades mais comemoradas em relação à versão do Wii é o mul-

## TAL PAI, TAL FILHO

Envolvendo os titãs Bionis, o natural, e Mechonis, o artificial, *Xenoblade Chronicles* é imenso e repleto de reviravoltas. Ao redor dos colossos cidades foram fundadas e ocorre uma guerra antiga entre seres biológicos e máquinas. É um conflito que se repete por toda a série *Xeno*, e Tetsuya Takahashi, presidente da Monolith e diretor-executivo de XCM, afirmou em 2014 que só com o Wii U ele conseguiu fazer um RPG em que humanos e robôs coexistissem de forma satisfatória.

Embora os nomes sejam quase idênticos, a Nintendo confirmou que *Chronicles X* é um sucessor espiritual do título do Wii, mas não é continuação da saga de Shulk e da Monado. Apesar disso, há muitas similaridades, como inimigos que se repetem. Telethia é um deles. Não por acaso, alguns fatos, a quem desejar fazer as ligações, viram argumentos para conectar os títulos.



## VAI TIME!

Além dos oito personagens controláveis principais, há diversos opcionais para recrutar, incluindo alguns que fazem parte de DLCs. Depois do protagonista, o destaque é Elma, capitã da BLADE e comandante da divisão Reclaimer, responsável por localizar cápsulas de escape com sobreviventes. Ela porta duas armas e duas espadas e te apresenta a outros integrantes das forças armadas, como Lao, Lin, Doug e os Interceptors Gwin e Irina.

O primeiro é um rapaz de 24 anos da classe Samurai Gunner que tem profunda atração por Irina. A garota é uma combatente eficiente que já foi subordinada de Elma na Terra. Doug, que aparece estraçalhando um Skell defeituoso que pilotava, é um perito nessas máquinas. No mano a mano, tem uma arma de raios e um Photon Saber. Ele conhece Lao desde que ambos serviram o exército dos Estados Unidos.

Lao, silencioso e confiável, é comandante dos Pathfinders. Usa uma lança e um rifle de precisão e tem ligação com Lin, prodígio que integra os Outfitters e desenvolve os robôs. Em diversos momentos, a adolescente atua como alívio cômico, mas é também competente no combate. Além disso, Tots sempre a segue como personagem de apoio.



tiplayer online. Até quatro jogadores se unem para enfrentar chefes especiais e para se ajudarem em quests. Com tudo isso, a cereja do bolo é mesmo o acabamento, que não poderia ser menos impecável. Há mais de 90 faixas sonoras no título, boa parte delas com vozes.

Sabendo disso, esperamos que sua estadia em Mira não seja muito dolorosa. Pode ser um lugar exótico, mas proteger o último resquício de humanidade em todo o universo de ameaças externas e internas não será algo fácil e rápido. **(NW)**



**Conforme a trama progride, os protagonistas podem adquirir melhores e diferentes robôs Skill**

## CLASSES E DIVISIONS

A BLADE possui oito divisões. Os personagens estão ligados a uma delas e cabe a você escolher de qual o protagonista será integrante. Elas servem a diferentes propósitos, como os Curators, que exploram Mira e coletam recursos, e os Interceptors, guarda-costas que derrotam monstros. Sua escolha afeta diálogos e algumas missões, mas o mais importante é que elas garantem bônus para atributos.

**Curator:** maiores chances de acerto crítico

**Pathfinder:** maior regeneração de HP

**Reclaimer:** maiores chances de achar itens

**Outfitter:** tem vantagens para desenvolver armas e Skills

**Prospector:** recebe menos dano de ataques inimigos

**Mediator:** Tension Points aumentam usando Arts

**Interceptor:** maior dano com armas de longa distância

**Harrier:** maior dano com armas de curta distância

Todos estes tipos complementam a Class eleita. No início, o protagonista é um Drifter, balanceado para ataque, defesa e suporte. No entanto, após chegar ao nível 10, dá para se especializar em uma de três escolhas de Rank 2. Cada uma pode ser evoluída para duas alternativas, totalizando seis classes de Rank 3. Treinadas, atingem o Rank 4.





9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

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

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



# YOSHI'S WOOLLY WORLD

POR TRÁS DA FOFURA DE UM MUNDO DE LÃ E TECIDOS HÁ UM GRANDE DESAFIO



Felipe Camarossi

## SE TEM ALGO QUE A FRANQUIA DE YOSHI NOS

ensinou em todos esses anos foi que adicionar um pouco de arte aos games torna a experiência mais viva. Com aspectos de giz de cera, massinha ou tecido, o dinossauro provou que cada fase pode ser parte de uma obra de arte – e é claro que o novo jogo estrelado por ele não poderia fazer menos. Desde seu anúncio em 2013, então chamado de *Yarn Yoshi*, o título chegou para apaixonar. Desenvolvido pela mesma produtora de *Kirby's Epic Yarn*, é um mundo totalmente repaginado visualmente, mas cheio de elementos familiares. Bem, pra falar do novo e do velho, é preciso desfiar o game linha por linha.

## FIO DA MEADA

Era para ser mais um dia normal no vilarejo dos Yoshi, exceto que eles são feitos de lã, suas casas são feitas de lã e todo o cenário é feito de lã. Aliás, não tem nada que não seja de lã. Minto, pois há botões e outros apetrechos de tecido

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

Nota Final:

9.0

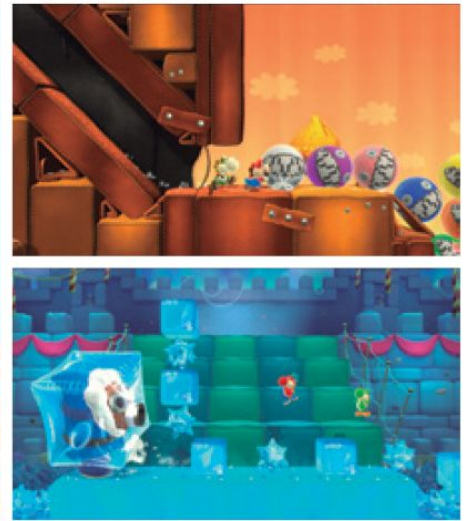


Plataforma:  
Produção:  
Desenvolvimento:  
Gênero:  
Jogadores:  
Classificação:  
Recursos:

Wii U  
Nintendo  
Good-Feel  
Plataforma  
1 - 2  
Livre (ESRB)  
amiibo



Reúna os novelos para salvar seu amigos



também por lá. O que importa é que logo de cara estamos diante de um tipo de universo paralelo onde tudo é constituído de fios e tecidos. O dinossauro não viajou entre dimensões que distorceram a realidade que conhecemos. Acredite, é importante saber disso para entender a história.

Em mais um plano mirabolante, Baby Bowser (não confunda com Bowser Jr.) ordena que Kamek transforme todos os habitantes do lugar em novelos, além

## YOSHI PLATINADO

História concluída, o maior dos desafios é enfrentar uma versão ainda mais complexa dos chefões. Você não é obrigado a lutar contra todos consecutivamente, o que facilita um pouco a situação, mas não ache que terá batalhas fáceis só por isso. O ritmo acelerado e as condições especiais dos embates torna tudo ainda mais emocionante. Vencê-los rende as formas especiais dourada, prata e bronze de Yoshi.

Para dominar tudo por completo, reúna todos os colecionáveis. Isso libera uma fase no centro do mundo do game. A corrida final não é para corações fracos e vai exigir toda a experiência que aprendeu na jogatina. Uma vez que tenha conseguido, libere o Shiny Platinum Yoshi. Depois disso o dinossauro poderá voltar à vida pacata!

de aprisioná-los no castelo. Cada um dos animais é transformado em cinco bolinhas separadas em cores, o que rende ao vilão um carregamento enorme para levar para casa. Os dois sobreviventes, o protagonista e um vermelho, tentam impedir a fuga do feiticeiro, mas falham. Pelo menos conseguiram fazer com que o capanga derrubasse parte da carga pelo caminho. A missão então é recuperar seus amigos!

São no total seis mundos com oito estágios em cada, seguindo o padrão iniciado por *Yoshi's Island*. Todos possuem uma fase secreta, que só fica disponível após recolher determinados colecionáveis de todo o território. Parece difícil, mas com certeza você vai querer encontrar um por um.

## BELA MISTURA

Diferente dos games de plataforma de Mario, *Yoshi's Woolly World* não possui um contador de tempo. Isso se deve ao fato de que a exploração é o principal foco desse mundo bidimensional, com telas enormes e cheias de segredos esperando pela sua curiosidade. Não precisa sair correndo para terminar tudo, você deve apreciar cada detalhe com a atenção merecida.

Cada estágio conta com quatro itens colecionáveis. São 20 Stamp Patches, que liberam carimbos para o Mii-

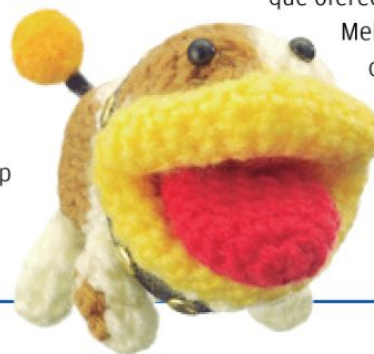
verse, 5 Smiley Flowers, que dão acesso às fases bônus e a lugares secretos, 5 Wonder Wools, que alteram a aparência do protagonista, e seu HP.

Temos uma mistura dos melhores recursos da linha *Yoshi's Island* com *Yoshi's Story*, resultando em uma experiência mais completa que ambos. Não temos um bebê chorão exigindo nossa atenção, mas enfrentamos os mesmos inimigos das ilhas dos dinossauros. O HP herdado do clássico de Nintendo 64 é um dos pontos mais bacanas, já que permite que você erre uma vez ou outra, não ficando refém de um único golpe.

O mundo de lã é aproveitado das maneiras mais variadas, começando pelos ovinhos. Em vez de transformar os oponentes engolidos em ovos para usar como munição, aqui é a vez de pequenas bolas de lã, que tanto podem ser usadas para aprisionar seus oponentes como para alterar o cenário. Ao reparar em um fio solto, solte a língua e devore-o rapidamente. Além de revelar algo, ganhará uma bola enorme!

Se *Yoshi's New Island* decepciona por ser muito fácil, *Woolly World* tem fases de arrancar os (fios de) cabelos. Tanto que oferece os modos Classic e

Mellow. Enquanto no primeiro o jogo rola normalmente, no segundo o dinossauro recebe asas, permitindo voar livremente. É perfeito para quando estamos caindo demais



em um abismo ou para não afastar os gamers que não estão acostumados com aquilo. O legal é que a troca de estilos é alterada a qualquer instante.

Caso não queira tanta facilidade, experimente as Power Badge. Compradas com as joias coletadas, as insígnias dão habilidades especiais para Yoshi durante uma única fase, como garantir que as bolas de lã sejam gigantes e convocar Poochy, mesmo que o cão não apareça originalmente no local. A variedade é grande, então não deixe de analisar qual dos itens pode ser mais eficiente.



**MARAVILHOSO MUNDO**

O maior charme da aventura é seu visual. Os desenvolvedores da Good-Feel, depois

de trabalharem com Kirby, estudaram ainda mais a fundo os tecidos que seriam reproduzidos. Do outro lado, produtores

**PARCEIRO DE BOLSO**

Junto do game foi lançada uma coleção com três amiibo incomuns. Em vez de bonecos de plástico, são adoráveis pelúcias de lã. São vendidas nas cores verde, rosa e azul, além de uma versão gigante. Apesar de não terem uma base, todos contam com um chip para o salvamento de dados. As figuras interativas funcionam como qualquer outro Yoshi em títulos como *Super Smash Bros.*, mas em *Woolly World* eles serão seus melhores amigos. Quando acionados dentro de uma fase, você ganha um parceiro que imita todos os seus movimentos. Você ainda pode customizar sua aparência. É como jogar com todas as vantagens de dois jogadores, só que sozinho.

Esse aí comeu maçãs ou um cogumelo?



da Nintendo fizeram maquetes de cenários e personagens de lã, de onde surgiu a ideia dos amiibo, garantindo que o jogo fosse fiel às características dos materiais.

Shy Guy segurando agulhas em vez de lanças, Bullet Bill – ou deveria dizer Woollet Bill? –, deixando um rastro de nuvens, entre outros personagens, tiveram suas funções adaptadas para que tudo ficasse ainda mais mágico e carismático. A sacada deu tão certo que virou tema de um dos estágios de *Super Smash Bros.*! Há 58 variações de Yoshi

disponíveis para desbloquear colecionando os Wonder Wools e vencendo os desafios. Com isso, você nunca vai enjoar de sua aparência. Do começo ao fim, é um game que não cansa, com novidades surgindo a cada nova curva, seja de cena, seja de aprendizado.

É engraçado pensar que o dinossauro teve que deixar a forma tradicional para protagonizar uma produção que tivesse o melhor de sua franquia. *Yoshi's Woolly World* diverte sem escrachar, é lindo sem exagerar. É um dos melhores títulos do

Wii U, agradando a todos os públicos da mesma forma, com umas boas horas de gameplay para gastar sozinho ou com ajuda de um segundo personagem no modo cooperativo.

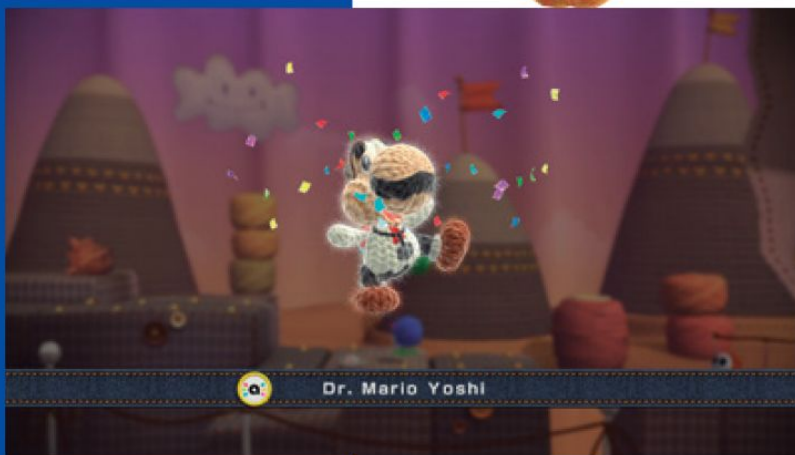
Agora você não vai mais reclamar quando alguém te der uma blusa de lã cafona. **NW**



## MIL FACES

Além dos bonecos exclusivos, figuras de outros personagens liberam Skins para o dinossauro. Todas são compatíveis, menos a linha de *Pokémon* (Lucario, Greninja, Jigglypuff, Charizard...). Ao usá-los não surgirá, por exemplo, um visual baseado no amarelo de Pikachu, mas sim um Yoshi verde com o símbolo dos amiibo no peito.

Felizmente, não é preciso ter os bonecos do lado sempre que for jogar. Basta colocá-los uma vez no GamePad e a aparência nova ficará registrada eternamente! Sabendo disso, não tenha vergonha e pegue emprestada a coleção de seus amigos para completar o guarda-roupa do jogo baseado nos heróis e amigos da Nintendo!



Os Yoshi sabem como se divertir com estilo!



# THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

TER ESTILO E AMIGOS É O QUE VOCÊ PRECISA PARA SER UM HERÓI



Alex Sandro de Mattos

**'É PERIGOSO IR SOZINHO'. A CLÁSSICA** frase do primeiro *Zelda* nunca fez tanto sentido como em *Tri Force Heroes*. A Princesa Styla, principal ícone de moda do local, foi amaldiçoada por uma bruxa. As pessoas do reino de Hytopia entraram em pânico e somente três guerreiros, como diz a profecia, darão um jeito na situação. O game foge à regra e isso não é ruim. Não há Hyrule, um mundo a explorar ou calabouços gigantes. É tudo compacto e direto.

O foco é o multiplayer, mas você pode desbravar sozinho as regiões de Dra-blends, cada uma possuindo quatro fases, alternando o controle dos três personagens. Com um Link e dois bonecos inanimados Doppel, realizar as ações do grupo é funcional. Porém, você encontrará dificuldades para solucionar puzzles e enfrentar chefes que pedem pensamento rápido e trocas entre dois ou mais heróis.

*Tri Force Heroes* exibe sua beleza quando é jogado com mais duas pessoas. Com amigos ou desconhecidos, o modo online sofre com os frequentes lags. Além disso, você vai se deparar com jogadores que prejudicam ou abandonam a partida. Como cada pessoa escolhe o desafio que quer jogar, muitas vezes alguém se desconecta porque não gostou do que foi selecionado. Por isso, o verdadeiro ápice está no multiplayer local. Caso seus colegas não tenham o cartucho, dá para se divertir também via Download Play.

Os estágios não são extensos e, em poucos minutos, são superados. A exigência

do trabalho cooperativo está no uso de itens, no compartilhamento dos corações e na mecânica de Totem. Empilhados, os Link alcançam plataformas, resolvem enigmas e até acertam pontos fracos de inimigos. Aproveite e descubra quem é o melhor guerreiro de orelha pontuda no Coliseum, multiplayer competitivo onde o vencedor é quem perde menos vida. Como prêmio são dados materiais para a confecção de roupas.

Por falar nisso, as fantasias são uma ótima adição. Afinal, se Hytopia é um reino descolado, ter estilo é obrigatório. Exigindo diferentes elementos para criá-las, como carcaças e minerais, possuem efeitos que melhoram status dos personagens ou a eficiência de uma ferramenta. Escolhidos no início de uma missão, combinar os poderes dos cosplays com os itens das fases rende resultados interessantes, principalmente em momentos complicados.

Este *The Legend of Zelda* se distancia da fórmula consagrada da franquia, mas tem um charme único. Pode confiar na gente, não é modinha! **NW**

## FRIENDLY TOKEN NO BOLSO

No multiplayer local você ganha Friendly Token, que são úteis para liberar fantasias especiais, sendo que uma delas permite ler uma misteriosa placa em Hytopia...



Seus amigos não têm o jogo? É só usar o Download Play!

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

Nota Final:  
**8.0**



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

Nintendo 3DS  
Nintendo  
Nintendo, Grezzo  
Ação, Aventura  
1-3  
Livre (ESRB)  
DLC





# THE LEGEND OF LEGACY

SETE GUERREIROS BUSCAM A VERDADE POR TRÁS DOS MISTÉRIOS DE AVALON



Rafael Peccioli Moreno

**APESAR DO FRENESI POR TRÁS DOS** talentos envolvidos, aqui está um jogo honesto: pouca história e nada de firulas. O foco é a pancadaria mesmo. O que há de narrativa é mínimo, com sete personagens selecionáveis e seus motivos diferentes que os levam a se encontrar no misterioso continente perdido de Avalon.

Todos recrutáveis, você escolhe um protagonista fixo e dois acompanhantes trocáveis. Há só três estatísticas (Attack, Guard e Support) e várias habilidades para se aprender, cada uma com níveis. Há quatro elementos manipuláveis (água, fogo, vento e sombra) que influenciam você e os inimigos, além de Stances, que são formações táticas que podem ser descobertas. E há equipamentos, itens, magias... Nada que já não tenhamos visto.

De cara, o primeiro grande desafio é o jogo não explicar quase nada. Para piorar, os oponentes batem muito forte. Por sorte não há penalidade real para mortes, que são frequentes. Pior ainda, os ganhos de habilidades e atributos são aleatórios. As chances são maiores em lutas difíceis, mas tudo depende da sorte. Você pode ficar forte de forma rápida ou levar uma eternidade.

Nada disso desmerece o título, pelo contrário. Para quem gosta de desafios, há muita coisa para fazer. No nível técnico, os cenários são variados, bonitos e com várias áreas. *The Legend of Legacy*, apesar de ser um pouco curto, pode ser expe-

rimentado a partir de sete perspectivas – muito similares, contudo. Músicas e efeitos sonoros são esquecíveis, mas as animações são boas e os personagens não são tão carismáticos. Até por isso o cômico "sapo" Príncipe Filmia vai chamar mais sua atenção.

O RPG não vai agradar a quem apenas quer algo para relaxar. Também não espere por uma aventura grandiosa. Porém, pode contar com uma produção competente na sua proposta minimalista. **NW**

## TERRA DE SEGREDOS

Há diversos segredos em *The Legend of Legacy*. Até mesmo no sistema, como acelerar batalhas segurando o A ou salvar no meio do campo apertando R e X. É para quem sente saudades de games antigos, nos quais não havia tutoriais e tudo era aprendido na raça. A decisão dos desenvolvedores de não explicar nem as mecânicas básicas é controversa, mas sabe que até cai bem com a proposta da narrativa de explorar uma região onde tudo é misterioso?

A trama rasa é sobre a busca de detalhes de uma extinta civilização ancestral com poderes quase divinos. Isso se apoia na lenda real de Avalon, uma ilha fantástica dos mitos de Rei Arthur, onde a espada Excalibur teria sido forjada. No jogo há alguns outros paralelos – não sei se intencionais –, para quem curte o assunto.



Como nos velhos tempos, você aprende as mecânicas na raça!

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

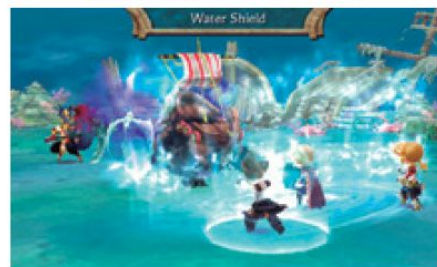
Nota Final:

**7.5**



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

Nintendo 3DS  
Atlus  
Furyu, Grezzo  
RPG  
1  
10 anos (ESRB)  
StreetPass



# ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DESIGNER

DECORAR PODE SER BACANINHA, MAS A JOGABILIDADE LIMITA A CRIATIVIDADE



Ricardo Syozi



## DECORAR SEMPRE É ALGO QUE GOSTO

de fazer em *Animal Crossing*. É claro que me divirto muito brincando pela cidade, fazendo novos amigos, entregando presentes e ajudando os comerciantes, mas a parte em que deixo minha casa com minha cara é a que mais me satisfaz. Pensando nisso, imagine minha felicidade ao ver que a Nintendo faria de tal atividade o tema principal de um game? Pois essa é a sacada de *Happy Home Designer*.

## ACEITARAM MEU CURRÍCULO!

Antes de colocarmos a mão na massa,

decidimos quem somos na empreitada. Menino ou menina, tipo de cabelo e olhos. Como sempre faço, optei por um garoto com cara de sono. Sei lá por que faço esta escolha tão repetitivamente, talvez porque ela reproduz com fidelidade a minha personalidade. Aí está! A série está sempre nos pegando pela direta ligação que fazemos com nós mesmos, já que repetimos escolhas que faríamos em nossa vida real. Com isso, o spin-off acerta ao oferecer opções para agradar a qualquer um.

Após conhecer meus colegas de profissão, Lottie me explicou tudo o que devia

Gráfico: 7,0  
Som: 7,0  
Jogabilidade: 8,0  
Diversão: 7,0  
Replay: 6,0

Nota Final:

**7.0**



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

Nintendo 3DS  
Nintendo  
Nintendo  
Simulador  
1  
10 anos (ESRB)  
amiibo card

fazer para ser um decorador de mão cheia. Cada cliente possui um interesse, como ter uma casa repleta de livros ou apenas com elementos azuis. Além disso, fazem pequenos pedidos, como ter uma cadeira e um rádio no meio de tudo. As opções não chegam a ser infinitas, mas são enormes e aumentam com o decorrer da jogatina.

Os objetos têm versões mais chiques e aquelas mais desencanadas. Cabe a você decidir qual melhor se encaixa na proposta. Ah, não adianta entupir o local com coisas! A propósito, os animais sempre pedem para combinar acessórios pessoais com novos. O resto é pura criatividade do decorador, ou seja, dedicação e boas ideias para garantir a qualidade da tarefa. Logo após as primeiras casas ajeitadas, aparece a função para utilizarmos os amiibo cards, oferecendo uma nova gama de clientela.

A partir daí, passei a realizar vários serviços para outros moradores, fui chamado para cuidar do exterior de uma casa onde adicionei balanços, brinquedos e árvores para dar aquela sensação de vila e agradar o cliente, por exemplo. Mas o trabalho



nunca para – ele só aumenta. Por isso, também trabalhei para ajudar Isabelle a desenvolver a cidade.

A partir de uma lista de exigências, emparelhamos uma escola, um hospital e até mesmo um café. Nunca tive momentos de pausa, mas tenho certeza que fiz o meu melhor. O mais importante disso é que as amizades ficaram gravadas em minha lista de clientes, que devem ser visitados de vez em quando, pois alguns vão te contratar novamente para novas atividades.

Ao final de cada projeto, fica claro no rosto do personagem se ele gostou ou não do que foi feito, rolando até um comentário a respeito. Você não ganha dinheiro ou medalhas. Recebe apenas a sensação de dever cumprido.

## NEM TUDO SÃO FOLHAS

Tudo tem a mesma cara de *New Leaf*, o título anterior para Nintendo 3DS. A qualidade gráfica não foi nem melhorada ou piorada, é exatamente a mesma. As músicas são muito similares ou não sofreram alteração. Até mesmo a maioria dos móveis já é conhecida.

A boa notícia é que a jogabilidade ganhou um toque refinado, deixando a decoração mais agradável. Você só precisa usar a tela de toque e a Stylus para mover e posicionar os elementos onde quiser. Para multiplicar móveis, é só segurar o botão L e dar um toque no objeto para que surja outro. O filtro para encontrar aquele item específico é bem interessante. Basta usar a palavra-chave dita pelo cliente para facilitar a vida.

Os animais sempre curtem seu projeto, mesmo que você ouse um pouco. Em uma das missões apenas usei os móveis exigidos e nada mais. Nem posicionei nos lugares corretos e ainda assim fui elogiado. Isso mostra o baixo nível de desafio.

Para quem está se aventurando pela primeira vez em *Animal Crossing*, o game log se torna maçante. Já para o fã há

## HAPPY HOME NETWORK

Divulgue como ficaram as residências de seus clientes via Nintendo Network e visite os trabalhos de pessoas ao redor do mundo. Com isso, adquira ideias e se inspire. Além disso, você pode opinar sobre a decoração alheia. A função dá um charme parecido com o *Dream Suite* de *New Leaf*.

uma certa demora para isso acontecer, mas ainda assim o cansaço bate. Apesar de dar o foco necessário, a diversão fica bem limitada. Para valer o investimento, a dica é dedicar apenas alguns minutos por dia, concluindo então uma ou duas missões por vez. Ainda mais que não há necessariamente um fim.

*Animal Crossing: Happy Home Designer* é um passo em uma boa direção para a franquia. É um spin-off de qualidade que precisava ser mais lapidado para se tornar mais atraente após muitas horas de gameplay. Mesmo com a adição dos amiibo, o conteúdo não é tão interessante para nos fazer bater o cartão todos os dias. **HW**

## amiibo QUE DÁ TRABALHO

A função mais legal de *Happy Home Designer* são os amiibo cards. Com ele, o jogador pode trazer clientes exclusivos e famosos (KK Slider, por exemplo) com novas exigências de decoração para suas casas. É claro que as informações que você adquiriu ficam nos cartões para que possa mostrar suas façanhas para seus amigos.



Seu clientes vão curtir seu trabalho mesmo que não seja tão criativo

# CHIBI-ROBO! ZIP LASH

COM POUCOS DESAFIOS, NOVA AVENTURA DO ROBOZINHO ENFERRUJA RAPIDAMENTE POR CAUSA DA POUCA VARIEDADE DE AÇÕES



Alex Sandro de Mattos

## NOS ÚLTIMOS MESES A NINTENDO

decidiu, mais do que nunca, explorar diferentes estilos de jogos em suas franquias, iniciativa da qual *Zip Lash* faz parte. Esqueça as tarefas domésticas de *Plug Into Adventure* (GameCube), a jardinagem de *Park Patrol* (Nintendo DS) ou as selfies de *Photo Finder* (Nintendo 3DS), pois a nova aventura do robô é de plataforma com progressão lateral.

Alienígenas invadiram a Terra e estão roubando nossos recursos preciosos, inclusive doces e salgadinhos. Como viver sem eles? Chibi-Robo então é escolhido para impedir que as criaturas levem as deliciosas guloseimas. Para isso, o carismático personagem usa seu cabo e plugue em diferentes situações no melhor estilo de *Castlevania*. Simon Belmont ficaria com inveja!

## TÁ LIGADO?

Toda a jogabilidade está centrada em atirar o fio do protagonista pelos cenários, e você pode utilizar duas variações do chicote. O Whip Lash é mais rápido e possui alcance curto, mas apenas segue para os lados ou diagonais para cima. Já o Zip Lash, que dá nome ao jogo, é um movimento carregado e mais poderoso, ideal para destruir vários inimigos e grandes blocos de uma vez, além de encostar em lugares mais distantes.

Tal mecânica diverte no início principalmente porque o alcance aumenta conforme você coleta pequenas bolas azuis nos estágios. Dessa forma, o cabo rebate nas paredes e é necessário achar o ângulo correto para grudar o plugue no



## COM ESTILO

Ao jogar novamente uma fase, haverá um pequeno alien azul perdido. Ele te dará um dígito de uma combinação de cinco números para desbloquear fantasias. Publique o número no Miiverse, procure os restantes na Comunidade de Troca de Códigos de Disfarces e insira a sequência na opção Chibi-Outfit

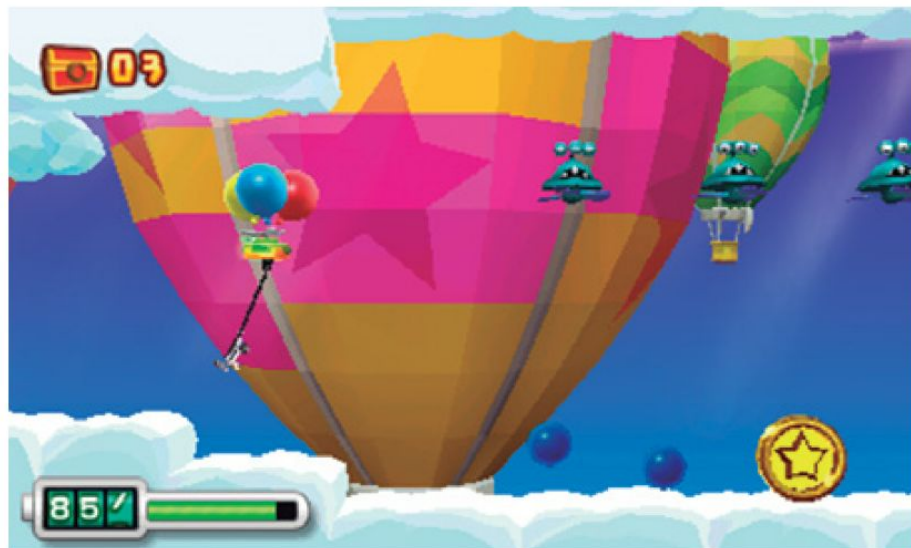
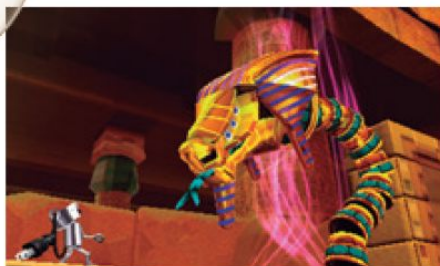
Network no Chibi-PC. Depois, entre no estágio, leve o E.T. até a área de pouso do disco voador, em um local onde há totens, e arremesse-o em direção à nave para ganhar um baú com a roupa. Vista-se de Mario, Link e até de Papai Noel!



ponto exato para progredir, reunir baús e moedas. O Zip Lash também é essencial para solucionar alguns puzzles, como ativar botões em sequência. Para aumentar a precisão, ajeite a mira com o direcional digital.

Apesar da utilidade interessante do chicote, as fases possuem pouca variação e os desafios se repetem por diversas vezes. Como nos jogos anteriores da série, a energia de Chibi diminui gradativamente com o tempo, ao sofrer danos ou ao cair em abismos. Com isso, é vital recarregá-lo em tomadas, encontrar baterias ou acumular lixo para queimá-lo no gerador





## amiibo ROBÓTICO

Zip Lash é compatível com o amiibo de Chibi-Robo. Após completar uma fase, toque no ícone na tela inferior e salve a pontuação como experiência no boneco. Em qualquer momento, você pode contar com o brinquedo para transformar o personagem em Super Chibi-Robo, deixando-o dourado, mais rápido e com mais energia. Apesar do efeito ser limitado, aumenta o nível da figura interativa, permitindo usá-la mais vezes por dia. Dentro da Chibi-House, ele também é utilizado para ativar a Toy Capsule Machine. Nessa máquina você compra cápsulas que desbloqueiam pequenas estátuas de quem aparece no jogo. Quanto maior o nível do amiibo, maior é a chance de obter algo raro. No segundo andar da nave de Chibi-Robo, as figuras podem ser combinadas e posicionadas em diferentes cenários de fundo para você fotografá-las e postar no Miiverse.



da nave. É muito raro ver telas de Game Over, com exceção dos estágios nos quais controlamos veículos.

### PROBLEMAS MECÂNICOS

Jogar com o personagem nas áreas de balão, wakeboard e no submarino é um pouco complicado. Cada veículo possui uma jogabilidade e vai levar um tempo até você dominar os controles. Além disso, a progressão acaba prejudicada pela forma de seleção de fases.

Ao terminar um estágio, você tem a chance de acertar um disco voador de cor dourada, prata ou bronze, o que define o número de vezes

que pode rodar a roleta para escolher o próximo nível. Isso deixa tudo nas mãos da sorte. Dependendo do resultado, dá para pular missões ou ser obrigado a jogar algo já terminado. Uma solução é comprar painéis para a roleta para então cair no nível desejado.

### DOCE AVENTURA

Chibi-Robo! Zip Lash não é provocador. Muitas vezes há marcações no chão e nas paredes indicando os locais para acertar o cabo do robô e áreas secretas são óbvias. Mas quem gosta de colecionáveis, vai encontrar um prato cheio. Agrupe as três moedas douradas Chibi-Tot e guloseimas em cada fase para completar o jogo. Termine-as sem usar itens, checkpoints ou sem sofrer danos para garantir pontos extras. Por falar em comida, tudo é inspirado no mundo real e você pode encontrar

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

Nota Final:

7.0



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

Nintendo 3DS  
Nintendo  
Nintendo  
Plataforma  
1  
Livre (ESRB)  
amiibo

até um pacote de balas Mentos e pirulito Chupa Chups! Cada mundo possui um Toy, brinquedo que pedirá alguns doces. Além de liberar extras, você conhece um pouco da história por trás dos confeitos.

Assim como mascar um chiclete, o game é interessante, mas perde o gosto com o tempo. Só o carisma de Chibi-Robo é irresistível, como a nossa vontade de comer tranqueiras! **NW**



# SKYLANDERS SUPERCHARGERS RACING

TALVEZ SEJA MELHOR SÓ ENCARAR A VELOCIDADE NA AVENTURA DO Wii U



Hugo H. Pereira

**DEPOIS DE TROCAR PARTES DE CORPO,** lidar com criaturas gigantes e aprisionar chefes, *Skylanders* retorna com a adição de veículos e alguns convidados especiais. Enquanto *SuperChargers* no Wii U segue o modelo tradicional da franquia, com exploração, puzzles e afins, *SuperChargers Racing*, exclusivamente para Wii e Nintendo 3DS, foca apenas em corridas.

Além dos torneios, com quatro ou mais desafios seguindo um tema, o jogo conta com um modo aventura, que te leva a progredir em uma série de corridas, podendo escolher o nível de dificuldade e caminhos alternativos, usando então as combinações Wii Remote, Wii Remote + Nunchuk e Classic Controller. Tudo isso é apresentado por Pandergast the Magnificent, um ricoço que convocou os melhores pilotos das ilhas Skylands para participar de um reality show de velocidade, o Racelandia Wrap Up. O vencedor receberá o troféu Snowglobe of Destiny.

Os tipos de missão, além de variarem de acordo com o ambiente, modificam a estratégia e o controle drasticamente, principalmente se acontecerem não na terra, mas no ar ou na água. Corridas no solo funcionam como um meio-termo entre *Mario Kart* e *Sonic & Sega All-Stars Racing*. Frenéticas e dinâmicas, os personagens conseguem atirar e têm uma barra de vida, além de poderes que são ativados automaticamente. Na água, as derrapagens são substituídas por manobras ao pular ondas e emergir e submergir para desviar de obstáculos

ou encontrar atalhos. Já no ar, você tem um superturbo, que limita a mobilidade do veículo. Além disso, a campanha principal tem desafios Time Trial, no qual seu único adversário é o tempo, ou desafios nos quais é vital marcar pontos com manobras.

Ao cruzar a faixa de chegada, personagens e veículos ganham experiências e passam de nível, embora a diferença no aumento de status seja imperceptível. Hammer Slam Bowser e a nave Clown Cruiser, que vêm com o kit inicial do jogo, infelizmente não brilham tanto quanto na aventura do Wii U. Aqui, a falta de carisma e a pouca interação é limitada, já que todos os SuperChargers se comportam da mesma forma. **NW**

Gráfico:	5.0	Nota Final:	<b>6.5</b>
Som:	7.0		
Jogabilidade:	7.0		
Diversão:	7.0		
Replay:	7.0		
Plataforma:	Wii (há versão para 3DS)		
Produção:	Activision		
Desenvolvimento:	Beenox		
Gênero:	Corrida		
Jogadores:	1 - 4		
Recursos:	Nenhum		

## PISA NO FREIO!

O spin-off até diverte com seus bons comandos e dublagem em português, embora possua pistas muito similares e os gráficos da versão de Wii sejam equivalentes ao que vemos no Nintendo 3DS, algo que é ruim, se considerarmos a diferença no tamanho das telas. Aventura descompromissada e sem fortes emoções não falha mas também não empolga. Sugestão? Lute contra Kaos no Wii U ou continue jogando *Mario Kart*.



Na trama, um ricoço reuniu os melhores pilotos em um torneio. Aceita o desafio?



# DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

A PANCADARIA ENTRE AMIGOS E INIMIGOS DE GOKU É DE MAIS DE 8 MIL!



Felipe Camarossi

## UMA DAS HISTÓRIAS MAIS MARCANTES

da cultura pop é, sem dúvida, aquela do alienígena que veio para Terra e se tornou o protetor do planeta – não estamos falando de você, Clark. A franquia dos sayajin brilha nos consoles desde 1986, quando *Dragon Ball: Shenron no Nazo* chegou ao Famicom. Embora suas produções mais memoráveis sejam jogos de aventura, como é o caso de *Legacy of Goku* e *Buu's Fury*, para Game Boy Advance, o brilho mesmo fica por conta dos títulos de luta.

A linha *Butoden*, que nasceu nos consoles da Nintendo, sempre focou em batalhas com sprites em 2D, com personagens isolados para cada transformação e um sistema de combos que parece simples, mas é complexo na hora de mesclar. *Extreme* é exatamente assim. As combinações de ataques são ativadas da mesma forma, mas variam contra inimigos diferentes. É questão de prática até entender como tudo funciona e como tirar o máximo do personagem favorito.

O game tem um modo de cenários, no qual se combate do ponto de vista dos Guerreiros Z, e outro no qual vilões assumem a ação. No entanto, encare-o como um longo tutorial. No modo aventura atravessamos mapas para enfrentar inimigos em uma história própria, onde passado, presente e futuro se fundiram, e temos todas as grandes ameaças de *DBZ* atuando ao mesmo tempo. Passar por tudo isso me custou cerca de oito horas, isso sem contar depois o Extreme Tournament.

É incrível como faz falta um modo online, mas não é preciso reunir as Esferas do Dragão para dar um jeito nisso. A Bandai Namco já confirmou que o título receberá uma atualização que o adicionará ao jogo, além de um modo de treinamento, que não ficou pronto antes. Vai ser bom ter ambos para testar os incontáveis lutadores jogáveis e de apoio, que entram em campo ao serem chamados pela tela de toque. Encontrar o melhor time é o que diferencia saiyajins mais jovens dos mais velhos.

A simplicidade dos comandos deixa *Extreme Butoden* acessível, mas a habilidade que se tem para usá-los é o que o torna dinâmico e com uma longa curva de aprendizado. Achou fácil? Aumente a dificuldade e tente de novo. Aí, se prepare no Extreme Tournament até o dia em que pudermos provar quem tem o maior poder de luta online. **NW**



Gráfico:	9,0	Nota Final:	<b>8.0</b>	
Som:	7,0			
Jogabilidade:	8,0			
Diversão:	9,0			
Replay:	8,0			

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Bandai Namco
Desenvolvimento:	Arc System Works
Gênero:	Luta
Jogadores:	1
Classificação:	10 anos (ESRB)
Recursos:	Não

## DEBLOQUEANDO O PODER MÁXIMO

Apesar de muitos personagens de apoio serem liberados na aventura, poucos são realmente jogáveis e alguns só ficam disponíveis por meio de códigos. Para ter Goku em sua forma Super Saiyajin Deus Super Saiyajin (que nome!) logo de cara, digite a seguinte sequência na tela inicial: cima, X, baixo, B, A, A, esquerda, A, A, cima, X, baixo, B, A, A, esquerda, A, A, direita, A. Se não der na primeira, tente outra vez.



Ajudantes entram a qualquer momento na batalha

# ADVENTURE TIME

## AS INVESTIGAÇÕES DE FINN E JAKE

A DUPLA REVIRA O REINO DE OOO PARA RESOLVER MISTÉRIOS



Juno Cecilio

### EM VEZ DE CADA EPISÓDIO TER APENAS

11 minutos frenéticos como na TV, os cinco que formam o jogo duram cada um por volta de duas horas. A trama começa quando os heróis decidem seguir os passos dos pais de Jake, investigando casos envolvendo seus amigos. Para resolvê-los, conversamos com os personagens ao redor e coletamos itens, que serão importantes em situações específicas

Ao encontrar uma garrafa, por exemplo, venda para ganhar uma moeda, que será usada em um orelhão para pedir uma pizza. Entregue a redonda para um amigo para que te dê toques sobre um certo mistério. Para ajudar, temos Jake sempre ao lado de Finn. Além de comentar fatos que aconteceram no seriado, ele alcança pontos altos. Se você não acompanha a animação, corre o risco de não entender boa parte das referências e até a lógica de alguns enigmas.

Essência da aventura, é legal saber que os diálogos estão em português. Já as vozes estão em inglês, dubladas pelos atores americanos. Por falar nisso, os cenários foram fielmente reproduzidos. Ao explorar o castelo do Rei Gelado, encontrei a sala secreta de armas ninjas.

As batalhas são bem simples: é um bo-

ção para golpear com a espada e outro para se esquivar dos ataques. Após alguns movimentos consecutivos, Finn pode usar Jake como roupa de músculos, catapulta, ioiô ou como montaria. O curioso é que, por mais que apanhem, não perdem nenhuma luta. Elas apenas servem para dar ritmo ao jogo.

Alguns objetivos paralelos, como fazer um combo de 15 golpes ou encontrar os 15 caramujos pelas fases, poderiam aumentar o fator replay ao recompensar o jogador de alguma forma.

*As Investigações de Finn e Jake* seria muito melhor se contasse algo verdadeiramente inédito, em vez de apenas remeter à nostalgia. A única exclusividade é Sunny, que foi criado através de um concurso de desenhos de fãs. No entanto, o personagem não faz praticamente nada, entrando mudo e saindo calado.

Mesmo com a falta de capricho nas animações dos protagonistas, o game entretém e faz com que você se interesse pela série do Cartoon Network. Nessa

Gráfico:	8,0	Nota Final:	 <b>7.5</b>
Som:	10		
Jogabilidade:	8,0		
Diversão:	8,0		
Replay:	5,0		
Plataforma:	Wii U (há versão para 3DS)		
Produção:	Little Orbit		
Desenvolvimento:	Vicious Cycle		
Gênero:	Aventura		
Jogadores:	1		
Classificação:	Livre		
Recursos:	Não		



jornada por Ooo coisas bacanas podem rolar a qualquer momento. Por mais que demorem para surgir, a sensação de dever cumprido virá junto dos créditos de encerramento. **(NV)**

### BELA AJUDA!

Psiiu, se você travar diante de algum desafio, aperte o botão L para que todos os pontos exploráveis brilhem na tela. Isso quebra o maior galho na hora de encontrar aquela pizza debaixo do sofá.

Descubra as pistas ao ler os diálogos em português!





# STELLA GLOW

EM UM REINO SEM MÚSICA, NÃO DEIXE UMA BRUXA ENTOAR A DESTRUIÇÃO



**Rodrigo Brasiliense**

## COMEÇA COMO BOA PARTE DOS RPGS

aspirantes. Um protagonista órfão sem memória, parceiros de infância com habilidades misteriosas, um rival impressionante e um explosivo vilão incompreendido. Contudo, dura pouco a "parte genérica" de *Stella Glow*. Logo você percebe que está diante da sequência espiritual de *Luminous Arc*. É algo bom, mas triste também, já que se trata da última produção da Imageepoch.

Não existe mais música em Regnant, uma punição de Deus pela malícia e pelo orgulho dos humanos. O jovem Alto, em um dia como todos os outros, escuta uma canção. O que parecia ser algo belo, entretanto, virou uma sentença de morte. As

bruxas eram as únicas capazes de cantar e, com isso, invocar poderes inimagináveis. Ao lado da amiga Lisette, o protagonista assiste ao fim de seu vilarejo, destruído pela feiticeira Hilda, jurando que fará de tudo para que o restante do planeta não viva tal desespero.

Assim como *Fire Emblem Awakening*, é um título tático no qual 90% da ação acontece no campo de batalha. Viajando com os cavaleiros do reino para encontrar as outras quatro bruxas capazes de impedir a vilã, o herói e seu grupo enfrentam batalhas atrás de batalhas. Apesar de não existir mortes permanentes e

os personagens, que aumentam de nível, recuperarem vida no meio do confronto, o ritmo progride bem, mas exige muita concentração.

Cada personagem tem suas habilidades e poderes. Combinar Alto e o pomposo Klaus é sempre uma boa ideia. Contudo, é ainda mais sábio fazer isto quando Lisette e o sério Archbald montam a defesa. Encontrar os melhores tons para cada situação é o mais divertido dos passatempos. Assim como *Luminous Arc*, há ênfase no posicionamento individual. Ou seja, terminar um turno de costas para oponente pode significar o mais árduo fim.

Como envolve música, não é de se impressionar que a trilha arranque suspiros. Foi composta por Yasunori Mitsuda – sim, o mesmo cara por trás de *Chrono Trigger*. O que pega de surpresa é a qualidade visual. Todo mundo sabe fazer games bonitinhos, mas os gráficos durante as sequências no mundo isométrico vão além, principalmente nas cenas de ataque.

Esse é exatamente o tipo de capricho que nem todo estúdio almeja. Lançado no Japão pela Sega e nas Américas pela Atlus, é uma bela lembrança do trabalho da Imageepoch, que sucumbiu em dívidas, fechando em maio de 2015. **(NW)**



Game é o projeto derradeiro do estúdio que fez Luminous Arc

Gráfico: 9.0	Som: 9.0	Nota Final: <b>8.5</b>	
Jogabilidade: 8.0	Diversão: 9.0	Replay: 8.0	
Plataforma: Nintendo 3DS	Produção: Atlus, Sega	Desenvolvimento: Imageepoch	Gênero: RPG
Jogadores: 1	Classificação: 13 anos (ESRB)	Recursos: StreetPass	



## DEM DE DENTRO

Alto não apenas tem a chance de treinar, conhecer melhor seus companheiros e fazer rondas, como também literalmente viaja pelo coração das feiticeiras. Nas pequenas missões, a ideia é derrotar demônios interiores, garantindo o surgimento de habilidades secretas. Isso impacta na conclusão da trama.



# Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

## FATAL FRAME MAIDEN OF BLACK WATER

O GamePad vira Camera Obscura nessa caça aos fantasmas

Desde que se tornou exclusiva, fiquei ansioso para ver um capítulo principal de *Fatal Frame* em um console da Big N. *Spirit Camera: The Cursed Memoir*, para Nintendo 3DS, é apenas um spin-off. Inovação pontual para a saga, *Maiden of Black Water* mantém a essência ao transformar o GamePad na Camera Obscura. Com isso, a jogabilidade brilha ao movimentarmos o controle para solucionar enigmas e encontrar espectros.

Outra boa adição é poder correr para agilizar a exploração e escapar de situações críticas. E estão de volta os ambientes claustrofóbicos e as aparições de fantasmas em momentos específicos, que garantem pontos extras quando são fotografados. Na história, três protagonistas exploram a misteriosa Hikami, montanha conhecida por ser um local de suicídio.

A alta definição permitiu que efeitos de água, elemento primordial no jogo, fossem mais perceptíveis. Como os personagens ficam mais vulneráveis quando estão molhados, você notará se as roupas estiverem encharcadas. Por isso, repare no marcador azul no canto direito da tela para saber o nível de umidade deles.

Apesar de só existir versão digital nas Américas, é bom saber que a NoA se esforçou para publicá-lo. Com menos puzzles e encontros mais frequentes com as assombrações,



deixando os combates repetitivos, este *Fatal Frame* merece a atenção dos fãs da série e do gênero de terror. Muita água e enxurrada de sustos estão garantidas. **(Alex Sandro de Mattos)**

**Plataforma:** Wii U  
**Produtora:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Koei Tecmo  
**Gênero:** Horror  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** 49,99 dólares  
**Nota:** 8.0



## NINTENDO BADGE ARCADE

O game funciona como uma daquelas máquinas de faturar prêmios vistas em fliperamas. Você controla uma garra e tenta capturar insígnias, que retratam os personagens da Big N, para decorar o menu do Nintendo 3DS, incluindo suas pastas. Você pode jogar de graça uma vez ao dia, mas pagará 2 reais para ter mais cinco tentativas. Com conteúdo sempre pintando no game, por meio dele dá para comprar papéis de parede exclusivos. **(Felipe Camarossi)**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Nintendo  
**Gênero:** Minigame  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** Grátis



**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 do eShop do 3DS está funcionando em solo nacional. Em português, a loja aceita cartões nacionais e internacionais das bandeiras Visa e Mastercard. Preços em reais.

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



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

## THE BRIDGE

Puzzle com elementos de plataforma, *The Bridge* utiliza a física como base da jogabilidade para brincar com sua noção de espaço. Os olhos vazios do protagonista e a coloração monocromática passam uma sensação de desolação e solidão, sentimentos bastante desconfortáveis para mim, mas que evocam diferentes reações em cada jogador.

Em cenários inspirados na época em que viveu boa parte dos cientistas homenageados – aliás, Isaac Newton é um deles –, são 24 puzzles, jogados no modo normal e de forma espelhada. A principal maneira de resolvê-los é manipular a gravidade, girando os elementos.

Por alguns momentos, principalmente nas fases finais, a mecânica não pareceu fazer sentido, com elementos seguindo direções incoerentes, mas o título faz bonito em sua concepção artística e sonora. Sua curva de dificuldade poderia ser melhorada, pois tive a impressão que tudo é fácil de concluir, apesar de os três últimos estágios fundirem a cuca até mesmo das mentes mais brilhantes da Terra.

(Filipe Salles)

**Plataforma:** Wii U  
**Produtora:** Quantum AstroPhysics  
**Desenvolvimento:** Quantum AstroPhysics  
**Gênero:** Plataforma, Puzzle  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** 9,99 dólares  
**Nota:** 8.0



**Quatro perguntas para Ty Taylor, designer de The Bridge**

**Por que Isaac Newton e não um protagonista tradicional?**

Como quis fazer um jogo com mecânicas relacionadas à gravidade, me pareceu natural escolher físicos renomados como personagens centrais.

**The Bridge é bastante introspectivo, mas desperta bastante curiosidade. Por quê?**

Uma das minhas maiores inspirações foram os trabalhos do [artista gráfico holandês] M.C Escher. Queria navegar em suas obras, que inspiram indagações e admiração.

**A cena inicial da maçã é uma referência a Newton, mas notamos que, na verdade, é um sentimento comum após a resolução de um puzzle. Foi intencional?**

Foi sim. Usamos justamente tal momento para dar este tom ao jogo. Tanto que, para começar, é necessário girar a tela para a maçã cair na cabeça do protagonista.

**Há planos para DLCs?**

Não. Fizemos o máximo de conteúdo possível e não temos intenção de desenvolver uma sequência. Já estamos trabalhando em *Tumblestone*, outro puzzle com um conceito único.

## POKÉMON PICROSS

Quebra-cabeças numéricos que misturam sudoku e palavras cruzadas, o título segue o padrão de *Picross DS*, que fez sucesso na geração anterior. Conforme você resolve o desafio, vai se formando a imagem de um Pokémon para capturar. São mais de 300 puzzles, que contam com MegaEvoluções e lendários.

(Fellipe Camarossi)



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Nintendo, Pokémon Company  
**Desenvolvimento:** Jupiter Corporation  
**Gênero:** Puzzle  
**Jogadores:** 1  
**Preço:** Grátis

## BRINCANDO DE MIYAMOTO (PARTE 2)



APRENDA CONOSCO A SER UM MESTRE EM SUPER MARIO MAKER



Hugo H. Pereira

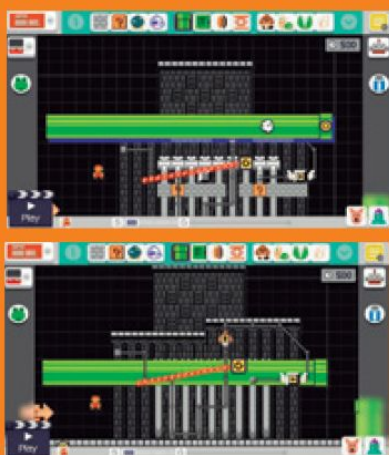
Éis a segunda aula de design de fases de *Super Mario Maker*. Aprenda atalhos, conceitos e técnicas que te ajudarão a garantir aquelas estrelas a mais na avaliação da comunidade. Por isso, não deixe de estudar minuciosamente o que for mencionado aqui. E, assim que seu estágios estiverem prontos, mande o código deles para [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br). Queremos ser desafiados!



### APAGANDO MAIS DE UM JEITO

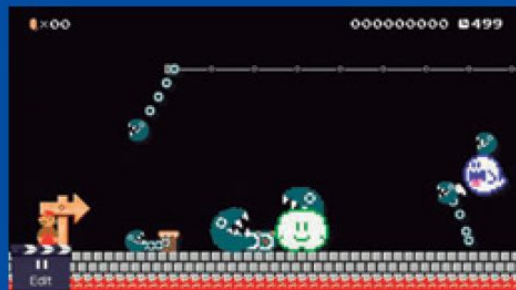
Clicar no botão da borracha para apagar itens se torna problemático quando temos várias coisas para jogar fora. Para isso há algumas alternativas:

- arraste o objeto em questão para fora da tela.
- segure ZL+L ou ZR+R para entrar no modo de apagar.
- crie canos longos e coloque-os sobre objetos para eliminá-los. A técnica é eficaz pois não deleta as plataformas ao redor e os elementos que estejam nelas!



### LIMITE-SE

Não é por acaso que *Mario Maker* adiciona itens aos poucos em um estágio. Por mais tentador que seja espalhar muitos inimigos diferentes na mesma cena, isso prejudica a jogabilidade e a temática escolhida. Aproveite a customização da barra de elementos e crie uma para a fase que estiver desenhando, fazendo com que use somente o que estiver ao seu alcance. É mais divertido, e justo, ver o desafio evoluir a cada passo em vez de ser algo sem coerência. Comece com Chain Chomp presos, soltos, gigantes e só coloque gigantes alados na parte final. A ideia é que o obstáculo anterior te prepare para o que estiver por vir.



## PRIMEIRO O CONTORNO, DEPOIS OS DETALHES

Em uma pintura, primeiro temos o rascunho, depois entram as cores que servem de base. Luz e sombra são adicionadas e somente então surge a preocupação com os detalhes. Para ter uma obra-prima, comece pelo design geral, levando Mario do ponto de partida ao final da fase, já com as principais plataformas, buracos e armadilhas definidos. Depois, pense em como o personagem deverá alcançar os pontos desejados. Vá sempre do macro ao micro. Em vez de passar horas desenhando linearmente cada tela, trabalhar por camadas te ajuda a visualizar o que está produzindo com mais clareza, facilitando ajustes pontuais.



## AMBIENTAÇÃO CAUSA IMERSÃO

Apos concluir um nível, principalmente se retratar algo que já existe, como uma fase de um clássico do encanador ou algum outro jogo famoso, é importante voltar ao início e adicionar detalhes. Combine elementos como as vinhas, caixas e blocos de gelo para aludir e criar coisas que não existem. Utilizando as plataformas-cogumelo, por exemplo, temos uma nave da *Samus* bem bacana, aumentando a imersão de um desafio que homenageia *Metroid*. Como têm elementos mais genéricos ou com menos detalhes, já que estão em 8-bit, os temas de *SMB* e *SMB3* são mais indicados para reproduzir cenários que ficaram registrados em nossas memórias afetivas.



## ABUSANDO DA SONOPLASTIA

São pouco utilizados, mas são sempre bem interessantes. Sons que imitem batidas de coração podem ser atrelados a certos inimigos, ecoando então apenas enquanto eles estiverem andando na tela. Adicione-os em canos para que sejam tocados assim que Mario saia deles, além de deixar a trilha da franquia servindo de fundo musical ao longo da fase.

## FAÇA MAIS EM MENOS TEMPO

Ganhe tempo com esses atalhos:

**L ou R:** selecione rapidamente diversos itens.

**ZL ou ZR:** copia elementos. Funciona também com múltiplos objetos selecionados.

**ZL+L ou ZR+R:** segure os botões para apagar itens com um clique. **-:** inicie rapidamente a fase desde o começo, com Mario sem poder algum.

**Y:** segure-o para mover a tela mais rapidamente ao pressionar alguma direção no analógico. Indicado para locomover objetos ou criar e apagar longas linhas de blocos ou terreno.



## O PODER DE UM COGUMELO

Conceder power-ups não somente tornam o desafio mais justo, pois dá mais chances de sobrevivência, mas também mudam a postura do jogador ao interagir com os inimigos. Experimente fazer caminhos que são atravessados apenas após obter um elemento. *Metroid U* (5778-0000-000F-47D4) é um bom exemplo. Não esqueça de recompensar os mais cuidadosos. Arraste um Super Mushroom para cima de outro power-up mais eficiente, como Fire Flower ou Tanooki Leaf. Se estiver pequeno, Mario ganhará um cogumelo. Se estiver maior, vai faturar o outro poder.



## APADRINHANDO MARIO

O que acontece quando produtores lendários também resolvem brincar de Miyamoto? Descubra por conta própria!

**Markus Mansson (SteamWorld Dig):** 7A48-0000-0052-9CFO



**Michael Herbster (Shovel Knight):** 768A-0000-00D4-D0D6

**Koji Igarashi (ex-Castlevania):** C392-0000-003D-3672



## ELEMENTOS MODIFICADORES

Certos itens alteram o comportamento dos capangas de Bowser.

**Cogumelos:** aumentam o tamanho, tornando-os mais fortes, empurram Mario com colisão (Bowser), morrem apenas com bundadas (Dry Bones) ou se transformam (Hammer Bro vira Sledge Bro).

**Asas:** alados, voam verticalmente ou andam pulando. Adicionadas em inimigos nos trilhos, em nuvens ou em um Koopa Clown Car, eles se moverão mais rápido.

**Lakitu Cloud:** chacoalhe um Lakitu para colocar outras criaturas em sua nuvem voadora (Goku, é você?). Seguindo o encanador, a maioria flutuará horizontalmente ou então em ondas, caso tenham asas.

**Koopa Clown Car:** o carrinho faz com que qualquer minion (ou item) dentro dele voe direto na direção de Mario. Ao pilotá-lo, Bowser atira Bob-omb. Se tiver asas, com Bowser Jr. atirárá martelos.

**Boo:** monte um inimigo em cima do fantasma para que atravessem paredes e persigam o protagonista. Ficam mais velozes com asas.

**P-Switch:** paralisa esteiras, além de transformar blocos em moedas (e vice-versa). São ativados por grandalhões como os Thwomp.

## DESIGN SÁDICO

Você deve propor um desafio superável, com dificuldade elevada no tom suficiente para que o jogador tenha uma sensação boa ao completá-lo. Pense duas vezes ao colocar um inimigo em um ponto da fase. A presença dele se justifica por algum motivo ou está lá apenas para tornar tudo mais difícil? Caso seu nível esteja longo demais ou esteja pendendo para o lado "Extremely Hard" (Extremamente Difícil) da balança, coloque um Checkpoint na metade dele.



## PRODUÇÃO INTERNA

Que tal dar aquela prestigiada nos estágios preparados pela galera da redação?

**Alex Sandro de Mattos:**  
B607-0000-00A6-C1B7



**Hugo H. Pereira:** 14BD-0000-00CB-174A



**Juno Cecilio:** 136A-0000-0089-1E39



**Leandro Rizzardi:** 6509-0000-00D6-94AE



**Bruno Cotrim:** 2180-0000-00C4-79A8



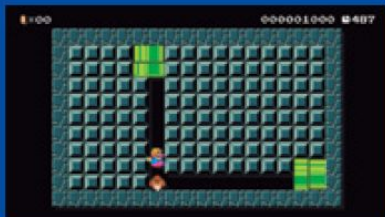
## CASOS DE ESTUDO

Além de divertidíssimas, essas fases da comunidade de jogadores são ótimos exemplos de como cenários aumentam a imersão, de como contar histórias ou de como utilizar os elementos de maneira pouco tradicionais.

**Zelda NES Dungeon:**  
59B7-0000-0036-B2BE



**WarioWare, Inc.:**  
2B43-0000-0038-3F06



**Princess Toadstool's Castle:**  
9EFC-0000-007D-75A7

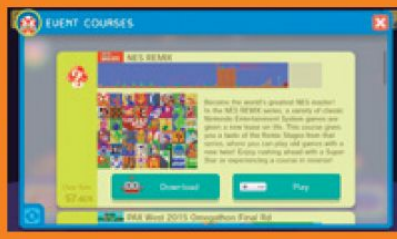


**Waluigi Umbearable Existence:**  
DAF8-0000-0027-7A46



## A NOVA ROUPA DO ENCANADOR

Mesmo restritas ao tema de *Super Mario Bros.*, as Skins aumentam o leque de possibilidades. Se tiver um amiibo, desbloqueie o personagem correspondente e de forma permanente. Embora as figuras interativas liberem boa parte das "roupas" do Mystery Mushroom, algumas somente são recebidas ao completar os níveis do 100 Mario Challenge no Course World. Há também os Event Courses, disponibilizados periodicamente pela Nintendo, que habilitam fantasias exclusivas, como a dos heróis de *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*, dos protagonistas de *Mario & Luigi: Paper Jam* e a Frog Suit de *SMB3*.



## PESQUISANDO E APRENDENDO

Até o fechamento dessa edição ainda não estava no ar, mas *Mario Maker* terá um site exclusivo para mostrar o que está acontecendo na comunidade, com recursos que facilitem a busca de fases. Provavelmente fará parte da página [supermariomaker.nintendo.com](http://supermariomaker.nintendo.com).

# PLANETA POKÉMON

## NO FINAL DO ALFABETO

ASH-GRENINJA E ZYGARDE LIDERAM AS NOVIDADES DE POKÉMON XY&Z QUE DEVEM INFLUENCIAR OS GAMES DA FRANQUIA



Felipe Camarossi

O anime dos monstros está passando por grandes mudanças, o que pode nos dar pistas sobre o futuro da franquia nos videogames. Tudo começa pelo nome da nova fase que estreou no Japão.

O destaque logo no primeiro capítulo foi para um dos lendários com pouco espaço em *Pokémon X* e *Pokémon Y* no Nintendo 3DS. Zygarde, responsável pelo equilíbrio do ecossistema, entra em ação quando há um conflito entre Xerneas e Yveltal, conforme explicam suas informações na Pokédex. Tanto que sua habilidade Aura Break serve para se opor à dupla. Contudo, para bater de frente com os outros, ele terá de alcançar um novo patamar de poder.

Depois de conquistar sua sétima insígnia, Ash é forçado a dar um tempo em seu objetivo de enfrentar a Liga para lidar com a Team Flare, que

### TÍTULO DE JOGO?

A GameFreak, que não produz o desenho mas desenvolve os principais jogos da franquia, tratou também de registrar o nome *Pokémon XY&Z*. Pode ser apenas uma medida de proteção da marca. E se isso for um indício de que um irmão mais novo de *Pokémon X* e *Y* está por vir?

até então também teve participação insignificante na saga.

Além da equipe vilã, Bonnie, companheira de viagem do treinador de Pallet, se torna parte dos conflitos ao cuidar de Zygarde-Core, uma das duas formas que integram o núcleo do monstro.

Já Alain, protagonista do anime especial que retrata as MegaEvoluções e é exibido em paralelo na televisão japonesa, será um dos um dos oponentes da aventura principal. Como o jovem tem um Mega Charizard X, veremos o retorno do Charizard de Ketchum? Se isso acontecer, ele MegaEvoluirá para a forma Y?

Por enquanto, a única certeza é que o brincalhão Froakie virará um majestoso Greninja. Intenso, seu vínculo com o treinador causará uma mutação em sua evolução, criando uma nova configuração que é tratada como Ash-Greninja.

A abertura da série dá a entender que, além de estética, a aparência deixa o sapo mais confiante, já que ele não faz feio ao combater o Mega Sceptile do rival Sawyer, apesar da desvantagem de tipo. Não se assuste se a mudança visual aparecer nos próximos jogos. *Pokémon XY&Z* começou em 17 de outubro de 2015



O vermelho e o azul no peitoral de Zygarde têm relação com Xerneas e Yveltal?



na TV Tokyo. Com poucos episódios exibidos até agora, imagine o que pode aparecer nos próximos meses!





# TCG

Trading Card Game



# QUEM CUIDA TEM! (PARTE 1)

## DICAS SIMPLES MANTÊM SUAS ESTAMPAS ILUSTRADAS COMO NOVAS



Flávio Ferreira

**T**odo colecionador, incluindo os donos de Trading Card Game, gosta de ver suas cartas sempre protegidas e bem cuidadas, ainda mais quando são raras ou especiais. Para que durem muito mais, é importante seguir algumas recomendações.

### NÃO ARRASTE

Para evitar que a jogada não seja vista pelo adversário, é comum arrastar as cartas, tanto ao tirá-las do deck quanto ao movimentá-las em campo. O ideal é segurar com cuidado para não amassá-las. Caso contrário, ficarão marcadas para sempre.



### AQUELA PROTEÇÃO

Os protetores estão à venda em qualquer loja especializada. Há diversos tipos e tamanhos, mas é fácil encontrar o modelo certo para o TCG de *Pokémon*. Você pode optar por Sleeves de plástico simples e transparentes, que apenas protegem as cartas, mas existem

Shields – como eles também são conhecidos –, de material mais resistente e temáticos. Normalmente, são encontrados em embalagens com a quantidade necessária para um deck.



### TAPETE PARA JOGAR

Nem todas as mesas são apropriadas para jogar. Então, é bom andar com um Playmat. Ele servirá para adaptar qualquer superfície e ajudará na proteção das suas cartas. Os decks básicos de *Pokémon* Estampas Ilustradas vêm com um tapete de papel, mas prefira os emborrachados.



### EM PASTAS FICHÁRIO

Você pode usar aquele fichário da escola que não tinha mais utilidade para guardar seus tesouros! Basta comprar folhas plásticas específicas em lojas do ramo. Trocá-las de tempos em tempos é importante para não ter surpresas

desagradáveis. Quem quiser gastar um pouco mais de dinheiro pode adquirir pastas próprias para TCG, feitas sem alguns componentes químicos nocivos, retardando então o envelhecimento das estampas.




### GUARDE OS DECKS

Existem caixas específicas que têm espaço exatamente para as cartas permitidas em uma batalha. Assim como os Shields e os Playmats, há de todos os tipos e materiais. Os mais legais são os estampados pelos *Pokémon*.



### TEMPERATURA E A UMIDADE

Leve em consideração se o lugar escolhido onde ficarão suas cartas possui umidade em excesso ou se há exposição direta do sol. Estantes e prateleiras precisam ser bem arejadas para evitar poeira, enquanto que gavetas e guarda-roupas podem sofrer com bolor.

Adversários podem meter medo, mas nada pode ser pior do que a má conservação! 



# NEW CHALLENGER APPROACHING



## SEGURE A TAÇA!

ENCARE A TENSÃO DE UM VERDADEIRO CAMPEONATO NO MODO TOURNEY



Ricardo Sjozi



Rodrigo Brasiliense



**E**volver em um jogo de luta significa lutar mais. Observar o seu comportamento e o do oponente, aprender com cada K.O. e buscar maneiras de vencer e surpreender. Por isso, é importante valorizar o Tourney, um dos melhores exemplos da arte em ação. Adicionado ao jogo em julho através de uma atualização, a modalidade coloca jogadores do mundo todo se digladiando em batalhas épicas. É dividido em Regular e Community.

### REGULAR

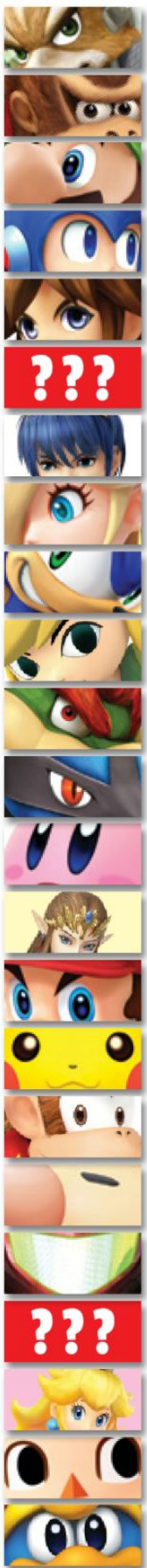
O sistema funciona de uma forma muito parecida com a dos games

anteriores. A principal diferença é que os combates são todos organizados pela própria Nintendo. Em diferentes horários e dias, muitas disputas aparecem, todas com regras específicas, como número de personagens e tipos de itens. Para participar, sinalize e aguarde pacientemente até a hora da peleja começar. O bacaninha é que, após uma ou outra partida, o replay é disponibilizado.

Variam entre torneios Small, Medium e Large. Ou seja, com 8, 16 ou 32 participantes. Sempre que o limite é alcançado, as inscrições são encerradas. Há variações

também em outras opções como partidas regidas por Stock e tempo. Campeonatos fechados podem rolar em um único cenário e há aqueles que só permitem o uso de Mii, por exemplo. No final, dá para empolgar até os mais exigentes.

Fique esperto, pois o evento será cancelado se o número exato de inscritos não for reunido. Outro ponto negativo é o lag, atraso chato que insiste em aparecer. Já que as disputas são realizadas entre quatro pessoas, há aquela chance de pelo menos um deles não possuir uma conexão ideal de internet. Para quem quer um nível

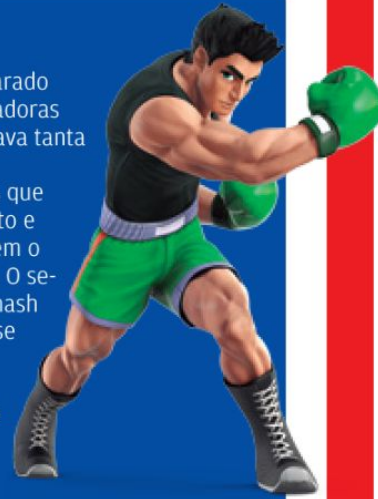


## HIT BOX

Calções verdes. Porte médio. Peso pena. Little Mac parece bem simplório se comparado ao panteão de *SSB*. Afinal, falamos de um mero boxeador enfrentando gorilas, caçadoras espaciais e jovens paranormais. Ainda assim, há tempos um personagem não causava tanta euforia na estreia de um game da série.

Enquanto muitos fãs ainda pegavam o jeito com o novo capítulo da saga, aqueles que logo optaram pelo protagonista de *Punch-Out!!* já estavam distribuindo socos a torto e a direito, arremessando oponentes para todos os lados, tipo de coisa que traduz bem o personagem. É daqueles que atropelam e não dependem muito dos seus especiais. O segredo é se manter no meio dos cenários, misturando seus socos normais e seus Smash Attack (de preferência o Uppercuts!) para que seus oponentes percamos uma boa dose de porcentagem e sejam rapidamente tirados de cena.

Como em seu game de origem, o atleta não é difícil de ser nocauteado para longe, forçando o jogador a buscar principalmente duas estratégias: esquivar como se não houvesse amanhã – acredite, o personagem brilha nessas horas –, ou atropelar todos antes que façam isso contigo. Lembre-se: fique longe das beiradas!



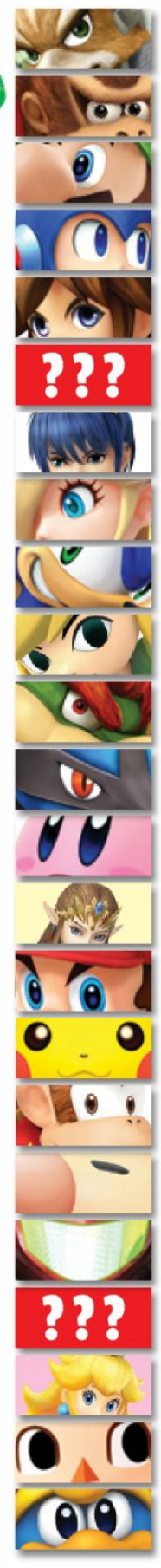
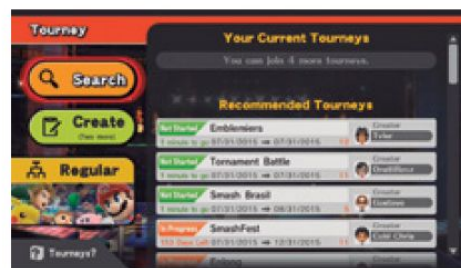
mais alto de competição, a pedida é encarar o torneio no estilo For Glory, mas não há lutas 1 vs. 1, o que desagradou geral. Mesmo assim, é uma oportunidade excelente para curtir com outros jogadores naqueles dias em que seus amigos não podem dar uma passada em sua casa.

## COMMUNITY

Não é lá tão diferente do Regular. A grande sacada, como diz o nome, é que são criados e administrados pela comunidade. Aqui igualmente há várias especificações, como a escolha de estágios, presença de itens e duração das partidas. Porém, não dá para formar times e, mais uma vez, não conta com disputas um contra um. Mas como

ficam as finais? Não ficam! Bem parecido com os torneios de *Mario Kart 8*, os confrontos acontecem de forma contínua. Isto é, sem chaves. Uma vez que o tempo do campeonato se esgota, é coroado vencedor quem tiver mais pontos. São justamente essas características "menos dramáticas" que fazem Community ser bem menos apreciado entre os fãs mais ferrenhos. Contudo, não deixe de experimentá-lo.

Um jogador versátil no mundo da luta costuma se comportar de um jeito diferente quando está jogando na frente da TV da sala ou em grandes campeonatos presenciais. Ter experiência para se dar bem em ambos é algo vital na formação de um mestre. Vá em frente! **NW**



## DIRETO DAS NUVENS

Cloud Strife é o próximo convidado a mostrar suas habilidades em *SSB*. Mais uma daquelas surpresas que mexem com todo mundo, o que mais surpreendeu no caso é o fato de *Final Fantasy VII* não ter saído, nem mesmo em remasterizações ou remakes, para os consoles da Nintendo. O game, aliás, foi lançado em 1997 exclusivamente para um console da concorrência. A atitude acabou gerando diversos atritos entre Square e Nintendo. Felizmente, a longa amizade das produtoras foi retomada em 2001.

Entretanto, vale ressaltar que Cloud já apareceu em *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, do Game Boy Advance, além de *Kingdom Hearts Re:coded*, no Nintendo DS, e *Theatrhythm Final Fantasy*, do 3DS. Disponível desde 15 de dezembro, é claro que você vai conferir aqui a análise sobre a performance do personagem nas arenas, incluindo na Midgar, que faz parte do DLC.



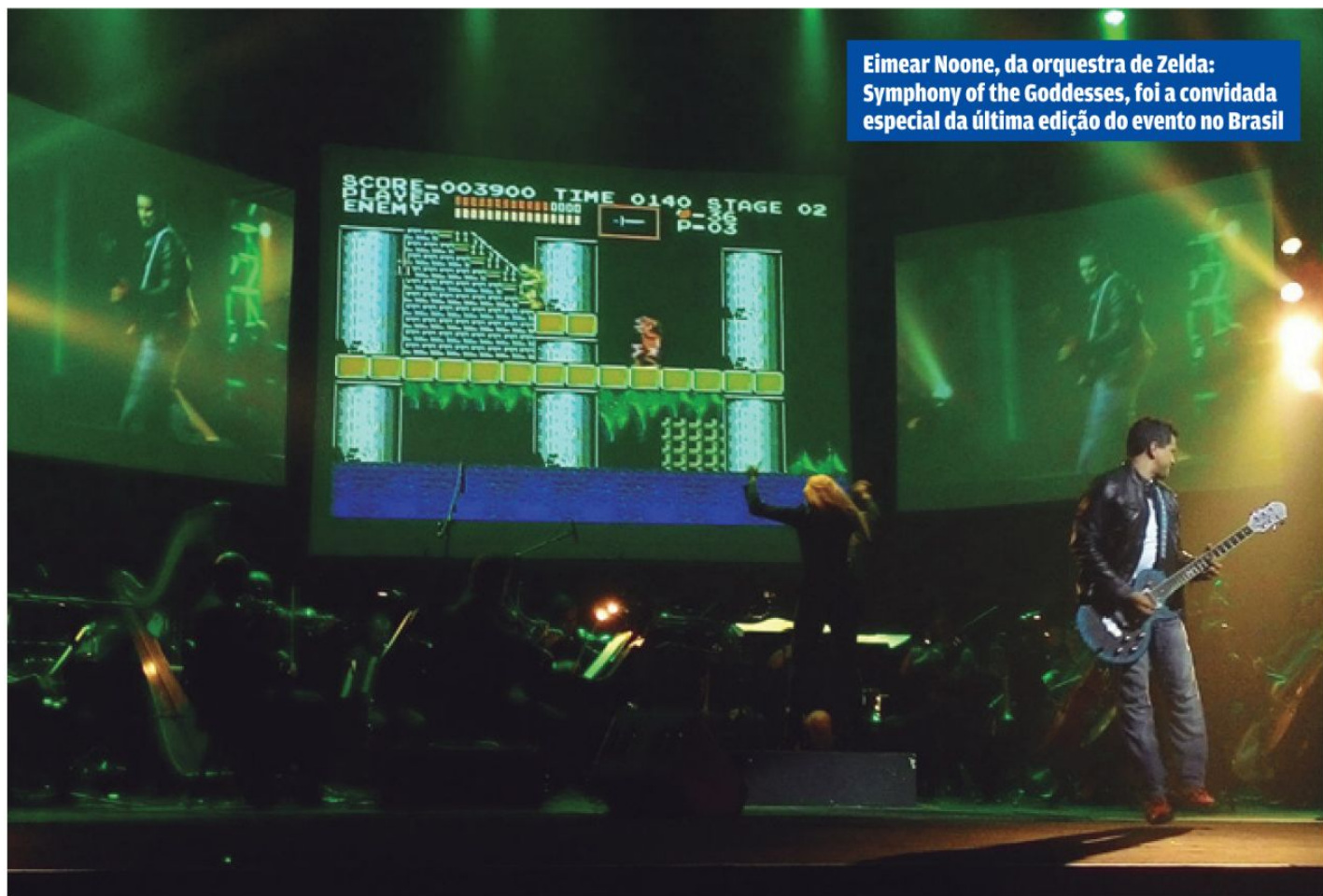
## EM ALTO E BOM SOM

LIDERADO PELOS RIFFS DA GUITARRA DE TALLARICO, VIDEO GAMES LIVE CHEGA AOS 10 ANOS



Leandro Rizzardi

Eimear Noone, da orquestra de Zelda: *Symphony of the Goddesses*, foi a convidada especial da última edição do evento no Brasil



**T**oda criança tem um sonho. Seja ir para a Lua ou se tornar um jogador de futebol, os desejos de um futuro fantástico parecem desaparecer da nossa vida quando nos tornamos adultos. Ainda assim, tem gente que persiste e consegue

realizá-lo. Em Springfield, em Massachusetts, morava um jovem que lutava para viver da música, sua maior paixão. Largando tudo para trás, partiu em 1991 para Los Angeles, na Califórnia. Famosa por abrigar centenas de atores e cantores

do mundo inteiro, lá estavam as oportunidades para quem busca a vida nas artes.

Desapontado com Hollywood, o rapaz se viu obrigado a encarar qualquer coisa, desde que conseguisse dinheiro para sobreviver. Por alguns dias, chegou a

## CASA CHEIA

Tallarico não esconde suas paixões. Em sua mansão há um quarto inteiro decorado com objetos inspirados em Homem-Aranha, seu herói predileto. Existe também uma sala de cinema, garagem com uma coleção de carros maneiros e espaços com ambientação inspirada nas pirâmides do Egito e em florestas selvagens. Diversão é o que não falta!



morar no próprio carro até arranjar um emprego, o que lhe deu certa esperança.

Vendedor de teclados e pianos em uma loja, nem teve muito tempo para ganhar experiência na profissão. Logo um dos clientes gostou da sua camiseta, puxou papo e o convidou para fazer parte da Virgin Mastertronic, trabalhando como compositor da distribuidora e produtora de games. Ao dizer sim, Tommy Tallarico

acabava de colocar os dois pés no mundo dos jogos eletrônicos.

### DÉCADA MUSICAL

Depois de ter assinado diversas trilhas sonoras que fizeram história, incluindo *Mortal Kombat* e *Earthworm Jim*, o músico conheceu Jack Wall, famoso pelas trilhas de franquias como *Mass Effect* e *Call of Duty*. Os dois então começaram a



desenvolver um projeto que fosse além do que já faziam. Dessa parceria surgiu o Video Games Live.

Entre esboços e planejamentos, foram quase quatro anos até a primeira apresentação, que ocorreu em 2005, em Los Angeles, com um público de mais de 11 mil pessoas. Desde o início, o concerto trouxe uma proposta inovadora. Muitos já foram aos delírios com as exibições de cosplays, campeonatos de *Guitar Hero* – levando o vencedor a tocar com a orquestra –, e até mesmo curiosas interações, como em uma na qual espectadores vestindo camisetas com estampas de nave espacial corriam de um lado ao outro para destruir invasores alienígenas.

O sucesso, entretanto, não se deu somente por conta das brincadeiras no palco. Além de interpretar clássicos dos games, Tallarico lidera o show com muito humor, energia e falando diretamente para o público. Há também a presença especial de outros profissionais do gênero, que estão sempre dispostos a tirar fotos

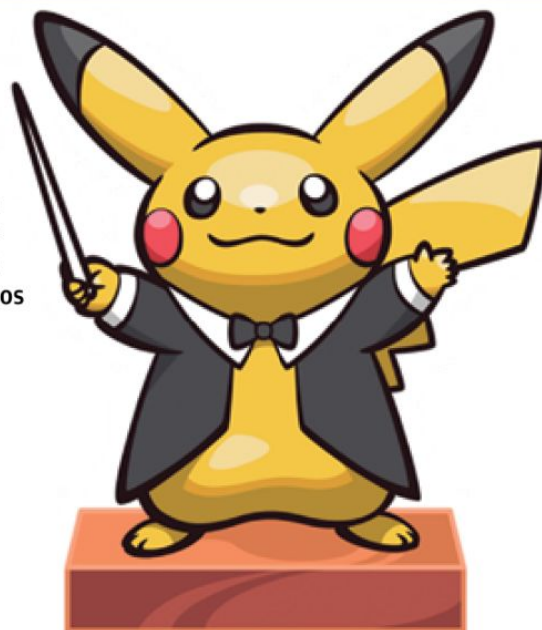
## CONCERTOS PARA A JUVENTUDE

Apesar de o Video Games Live ser um dos maiores espetáculos quando se trata de shows de trilha sonora de jogos eletrônicos, há muitos outros exemplos internacionais que fazem certo estardalhaço.

### Zelda: Symphony of the Goddesses

Depois de produzir outros concertos de trilhas sonoras, o produtor musical Jason Michael Paul se juntou com a Nintendo para criar um espetáculo que comemorasse os 25 anos da franquia de *Zelda*. Com direção de Chad Seiter, que compôs as trilhas das séries de TV *Lost* e *Fringe*, eles convidaram a maestrina Eimear Noone, que até então era conhecida pelo seu trabalho na Blizzard, para comandar uma orquestra respeitável. No entanto, desde 2015 a dona da batuta é Amy Andersson.

Encantando o público desde 2012, segue o modelo de apresentação mais formal, sempre exibindo vídeos da aventura homenageada. Está na terceira fase, chamada de *Master Quest*, que, assim como a *Second Quest*, apresenta um repertório renovado. Infelizmente não há previsão de vinda ao Brasil. No entanto, farão duas apresentações em 7 de maio em Santiago, no Chile. Saiba mais no site [zelda-symphony.com](http://zelda-symphony.com).



### Piano Opera: Music from Final Fantasy

Em 2014, os fãs foram pegos de surpresa quando o arranjador e músico Hiroyuki Nakayama veio a São Paulo para uma apresentação gratuita no MASP, tocando então músicas célebres de *Final Fantasy* no piano. Obviamente, o evento atraiu muito mais pessoas do que o esperado, fazendo com que a volta fosse planejada. O show, dessa vez completo, acontecerá em 2 de março na capital paulista, contando inclusive com Nobuo Uematsu, o mestre por trás das trilhas mais clássicas da série.



Sampa receberá a fantasia de Uematsu em março

### Pokémon: Symphonic Evolutions

Produzido por parte da equipe envolvida em *Symphony of the Goddesses*, estreou durante o Mundial de *Pokémon* de 2014 (estávamos lá!), em Washington, D.C., nos Estados Unidos. Segue o mesmo modelo da versão do concerto de *Zelda*, fazendo então uma respectiva da saga nos games, apesar de o tema de abertura do anime dos monstros de bolso ser tocado no final do espetáculo. A orquestra é regida por Susie Seiter, esposa de Chad, que também é responsável por esse projeto.



e a dar autógrafos assim que a atração se encerra. Com isso é fácil entender por que os ingressos esgotam rapidamente.

## DENTRO DO MAPA

O Brasil não está fora disso tudo. Exceto os Estados Unidos, é o país com o maior número de apresentações no mundo, além de contar com os fãs mais cativantes e empolgados, que não têm vergonha de demonstrar o amor pelos videogames. Sabendo disso, a organização não poupa esforços e prepara a cada edição performances exclusivas. Por aqui, em 2011 tivemos músicas de *Pokémon* com direito aos bordões da Equipe Rocket em português!

Em 2015, o show rolou mais uma vez em São Paulo. Deixando de lado os concursos e as brincadeiras, focaram totalmente em canções escolhidas com base nos pedidos feitos no site e nas redes sociais do VGL.

Essa não poderia ser uma edição comum. Afinal, são 10 anos de evento e em


todos o concerto esteve no Brasil. Repetindo piadas que a maioria dos espectadores já conhece, a música de abertura foi um medley de *Castlevania*, algo que só costuma aparecer no meio de uma apresentação, quando a empolgação da galera começa a cair.

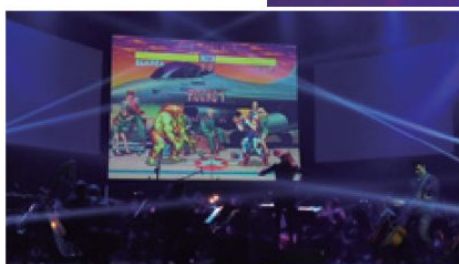
"Montamos a setlist pensando no gosto do brasileiro", contou Tallarico. Não por acaso, as primeiras notas das músicas de *Mega Man* já deixaram muitos marmanjos com lágrimas nos olhos. A maior surpresa, porém, veio em seguida, com Laura Intravia. Intérprete e autora de trilhas sonoras, ela cantou o tema de *Metal Gear Solid 3* pela primeira vez no país.

De edições anteriores, certas performances foram aplaudidas de pé por quem estava no Teatro Bradesco. Foi o caso dos números de *Kingdom Hearts* e *Sonic*, que trouxeram uma enorme nostalgia, ainda mais com o coral entoando a abertura da Sega. Esse foi apenas o começo de um dos melhores shows do *Video Games Live*.

Bastou ouvir apenas as primeiras notas para que lembrássemos de *Donkey Kong Country* – e com arranjos totalmente originais. Músicas que encerraram as edições de outros anos deram as caras mais cedo, como os casos de *Chrono Trigger* e uma versão em ópera de *Tetris*.

A vez de *Street Fighter* contou com um vídeo de Blanka e, em um dos momentos mais emocionantes, Laura apareceu vestida de Link. Sua participação foi acompanhada pela regência de Eimear Noone, uma das maestrinas de *Symphony of the Goddesses*, concerto oficial de *Zelda*. Houve ainda a estreia da trilha sonora de *Phoenix Wright*.

No encerramento, Moisés Lima, integrante da Família Lima, entrou com seu violoncelo para tocar *One Winged Angel*, tema do vilão de *Final Fantasy VII*. Tallarico prometeu que a próxima edição trará, entre as novidades, a trilha de um jogo do Super Nintendo que é considerado um clássico para os brasucas. Isso você confere na entrevista a seguir. 



# 'ME SINTO EM CASA NO BRASIL'

ALÉM DE FAZER UM BALANÇO SOBRE A IMPORTÂNCIA DO VGL, TOMMY FALA SOBRE A EMOÇÃO DE SE APRESENTAR MAIS UMA VEZ EM NOSSO PAÍS



Cocriador do show, Jack Wall liderou a orquestra em 2006 na primeira apresentação em São Paulo



Curitiba, 2008



Rio de Janeiro, 2011

O *Video Games Live* completou dez anos de existência e, como nenhum outro evento do gênero, tem uma forte ligação com o Brasil. Desde sua criação, sempre passou pelo país, que foi palco inclusive de momentos únicos da história do show. Por isso, batemos um papo descontraído, e sério em alguns momentos, com Tommy Tallarico. O compositor e criador do show falou francamente e revelou o que vem por aí. (Leandro Rizzardi)

É um enorme prazer falar contigo depois de tantos anos te vendo no palco.

**Nunca deixei de ir às edições do Video Games Live no Brasil.**

Não fale assim, pois vou me sentir velho [risos]! Puxa, fico muito feliz. São pessoas como você que fazem o show acontecer. É muito difícil produzir algo que agrade ao público.

**E como vocês conseguem produzi-lo? Como escolhem o repertório entre tanta música boa?**

Falamos com os fãs. Criamos um grupo no Facebook e, por lá, perguntamos o que todos querem ver e ouvir. Foi assim que trouxemos *Phoenix Wright* em 2015,

já que tantos brasileiros queriam. Tocou aí antes de qualquer lugar no mundo! Foi fantástico! No ano que vem devemos trazer... como era o nome mesmo? *Top Gear!*



Top Gear só no Brasil



Cara, vocês realmente gostam desse jogo? Aqui nos Estados Unidos as pessoas sequer sabem dele.

### **Joguei muito e nem era tão fã de jogos de corrida na infância!**

Barry Leitch é meu amigo e vai ficar muito feliz de saber que tem gente ouvindo as músicas dele no Brasil. Podem se preparar, pois será uma apresentação bem legal e exclusiva para vocês.

### **O que mudou no VGL nesses 10 anos?**

A premissa sempre foi a mesma. Interpretamos músicas populares de games com efeitos de luz, imagens em telões e muita diversão, que é a parte mais importante do show. É o momento em que criamos uma unidade [entre plateia e palco]. O show não mudou, só as setlists mudam, basicamente. Claro, há também os convidados especiais.

### **Conheço pessoas que passaram a se interessar mais pelas músicas de games por causa de vocês, o que deve ter aberto caminho, por exemplo, para Piano Opera music from Final Fantasy, que contará com o próprio Nobuo Uematsu na apresentação em São Paulo.**

Uau! Você não faz ideia de quantas vezes tentei levá-lo conosco ao Brasil, ainda mais que Square Enix tem certas restrições.

### **Vocês sempre tocam as músicas de Final Fantasy e Kingdom Hearts, mas sem usar imagens oficiais ao fundo...**

Eles não deixam, apesar de ter tentado de todas as maneiras. Agora que eles têm um concerto próprio, fazendo tour pelo mundo, essa é uma batalha perdida. Não acho isso ruim, as músicas são lindas e aí usamos artes feitas e enviadas pelos fãs, além de um material cedido pela Disney. Aliás, a própria Square me manda desenhos de gamers!

### **E como é sua relação com a Big N?**

Ela sempre foi muito importante para o mercado e foi uma das primeiras a

apoiar nosso projeto. Tem os maiores fãs, que vibram quando ouvem as músicas de *Mario* e *Zelda*, que são as minhas franquias favoritas. É uma pena que não viva um bom momento com o Wii U. Além do concerto de *Zelda*, agora eles têm um de *Pokémon*. Com isso, fica praticamente impossível convidar seus grandes compositores. Já tivemos a presença de Koji Kondo em uma das nossas apresentações!

### **Como vocês conseguem permissão para ter as mais diferentes músicas no show?**

É algo simples. As desenvolvedoras adoram a ideia. Inclusive, muitas pedem que a gente coloque seus jogos no VGL. O pessoal da Capcom, por exemplo, entrou em delírio quando pedimos para usar a trilha de *Phoenix Wright*. Quem sabe eu converse com o criador de *Top Gear* e tente levá-lo comigo ao Brasil... Pelo que conheço dos brasileiros, vocês vão demonstrar toda a paixão que têm pelo game. Queria muito ver a reação do Barry Leitch.

### **Somos muito famosos pelo entusiasmo. Aliás, sei que você ama o Brasil.**

Digo isso, mas não é só quando estou aí. Falo onde quer que esteja. Vocês são muito parecidos comigo. Viajo pelo mundo há 10 anos. Na Ásia, por exemplo, as apresentações sempre estão lotadas, todo mundo ama. Mas eles têm um jeito diferente de se expressar e curtir o momento. O VGL não foi feito para que as pessoas coloquem ternos e aplaudam com cuidado entre as músicas. Ao contrário do restante do planeta, o brasileiro vibra, pula, grita. Aí me sinto em casa.

### **Por que os últimos shows foram realizados apenas em São Paulo?**

Acredite, se pudesse faria uma turnê pelo país todo. Ficaria mais de um mês aí! Mas o Brasil dificulta muito as coisas. Temos que pagar pelo transporte, maquinaria, equipe técnica, orquestra, hospedagem. São milhares de dólares de custo e ainda temos que dividir os lucros. Atualmente, o VGL chega ao país por causa do patrocínio da Petrobras. No começo tínhamos mais parceiros, mas parece que, desde a Copa do Mundo, o dinheiro foi para outra direção. Espero que as coisas melhorem depois das Olimpíadas. Se os fãs quiserem nos ajudar, por favor, comprem nossos produtos originais. Assim voltaremos mais vezes. Aliás, lançaremos nosso quinto álbum muito em breve.

### **Como você vê o futuro do VGL?**

O show é praticamente feito pela comunidade de jogadores. Então, o futuro deve ser parecido com o presente. Espero tocar em mais cidades, principalmente no Brasil. Quero ter mais novidades, músicas e convidados. Inúmeros compositores não imaginam o sucesso que fazem e o carinho que se tem por eles. Por isso, vejo o *Video Games Live* como um trabalho em andamento, que ainda chegará a mais pessoas.

### **Além de Top Gear, o que veremos na próxima edição? Já tem data?**

Deve ocorrer em meados de outubro, como nos últimos anos. Faremos uma turnê pelo continente asiático e, logo em seguida, iremos para a América Latina. Mas fique tranquilo, pois voltaremos com surpresas e tudo o que vocês tanto gostam. Nos vemos me breve!



# CARTAS MARCADAS

INSPIRADO EM UM BARALHO DE TARÔ, DESIGNER RETRATA A PERSONALIDADE DOS LUTADORES DE SMASH BROS.



**Hugo H. Pereira**

**H**olly Andrade nasceu nas Filipinas, cresceu na Áustria e nunca foi chegado em esportes ou livros. Não é por acaso que, quando criança, se não estava vendo TV ou desenhando, passava horas a fio se divertindo com o *Mario Paint* de seu amigo. Formado em Gráficos e Multimídia, trabalhou em projetos como artista conceitual, mas se sentia estressado e solitário. Ele então se mudou para o Japão, trabalhando como professor de inglês e de arte em uma pré-escola. Já no seu tempo livre ilustra o que gosta: personagens da Nintendo.

Não importa o que esteja retratando, Quas-Quas, como é conhecido na internet, gosta de desenhar muita coisa junta e, preferencialmente, coisas variadas. Com isso, é claro que se sentiu atraído pelo elenco de *Smash Bros*. Depois de desenhar a galera um a um

na época de *Brawl* e fazer vitrais com o roster das versões de Wii U e 3DS, a mais nova empreitada é um baralho inspirado no tarô e nas cartas Clow de *Sakura Card Captors*.

"Meus temas são sempre estruturas que posso expandir, conforme tenho novas ideias. Com o tarô, abandonei as cores para focar no traçado e no sombreado dos personagens. Depois de ver que preto e branco, ou mesmo o final em tons de roxo, era muito sem graça, adicionei os detalhes em dourado e o efeito holográfico", explicou.

A ideia também era não desenhar nada complexo, já que personagens simples como Kirby e Pikachu destoariam de outros como Bowser ou os guerreiros de *Fire Emblem*. "É mais fácil simplificar um design que torná-lo mais complexo. Com tantos personagens, nunca terminaria se tivesse muito deta-



**Acesse [quas-quas.deviantart.com](http://quas-quas.deviantart.com) para ver outros trabalhos de Holly**

lhe!", brincou. Apesar de não acreditar em misticismo, várias pessoas já recomendaram o baralho para ler o futuro. Ainda assim, Holly crê que os figurões da Big N tenham algum tipo de aura especial. "Na minha imaginação, vejo os personagens como seres atemporais, que são admirados como divindades. Já imaginou um templo dedicado a *Zelda*? É esse efeito que quero que minha arte cause nas pessoas", comentou.

Antes de partir para mais uma aula com os pequenos japoneses, Quas-Quas deu o tradicional conselho aos novos artistas. "Se for desenhar, desenhe por escolha própria. Não desenhe para ter a atenção dos outros. Estude, mesmo que seja apenas um hobby, pois isso transformará a atividade em algo sensorial!" **NW**



# GRANDES NINTENDISTAS

**BICAMPEÃO, DIEGHO SAN PROVOU AO MUNDO QUE SOMOS O PAÍS DE JUST DANCE**



**Igor Andrade**

**N**intendista, Diego dos Santos, 25 anos, sempre curtiu Mario, mesmo se fosse algo na linha de *Mario Kart* ou *Mario Tennis*, além de *Donkey Kong*, *Kirby* e *Zelda*. Em 2009, tais franquias tiveram que dividir espaço no Wii com um game musical, a novidade da época. Quem poderia imaginar que um presente de suas amigas transformaria o morador de Nova Iguaçu, no Rio de Janeiro, no primeiro campeão mundial de *Just Dance*?

"Chamava os amigos para dançar as coreografias engraçadas. Isso acabou se tornando parte da minha vida, pois jogava todos os dias, mesmo se estivesse sozinho", disse. A brincadeira ficou séria em 2014, quando ele leu na internet que a franquia faria parte do Electronic Sports World Cup.

Inscrito, começou uma intensa etapa online, dividida em oito domingos. "Era das 4 às 5 horas da manhã. Depois das 9 às 10 horas. E aí das 14 às 15 horas. Tinha que seguir a coreografia que surgisse", explicou. O pintor e decorador de paredes passou com folga pelas eliminatórias, mas tinha medo que algo ruim acontecesse. E realmente aconteceu. "No último dia fiquei sem eletricidade.

Era meia-noite e corri com o Wii U para a casa da minha tia", confidenciou. Felizmente a situação foi contornada. Depois de encarar 2.838 adversários de 70 países, o jovem garantiu uma das 20 vagas para a final em Paris, na França.

## HEGEMONIA BRASILEIRA

Focado, tanto que deixou o emprego para treinar, Diegho San recebeu da organização um vídeo com 10 canções de *JD2015* das quais três serviram como o teste derradeiro: *Break Free*, *Summer* e *Bad Romance*. "Sou excessivamente tímido e fiquei tão nervoso que não sorria. Realmente não esperava ganhar. Paralisado, mal consegui levantar o troféu", lembrou. Os brasileiros Tulio Akar e Kelvin Jaeder ficaram na segunda e na quarta posição.

O fluminense voltou em 2015 à Cidade Luz para receber um prêmio inesquecível: conhecer o estúdio da Ubisoft, testar *JD2016* em primeira mão e fazer sua coreografia de *Turn Up The Love*, de *JD2014*, que está disponível no repertório do app *Just Dance Now*.



**Acima, o gamer vence o torneio pela primeira vez. Ao lado, enfrenta a amiga francesa Dina na final de 2015**



Mesmo sem nunca ter feito uma aula de dança e avesso a jogos de ritmo até conhecer a franquia, em novembro o jovem venceu o ESWC de novo. Temos realmente um nintendista talentoso. "É engraçado passar pela situação onde represento o Brasil. Sou convidado para eventos, sou reconhecido, é tudo o que sempre sonhei", finalizou. **(NW)**

## PARCEIRO DE DANÇA

*Just Dance* tem diferentes versões, mas o campeão sempre treinou com os consoles da Big N. "Foi mais fácil aprender com o Wii Remote, pois é mais didático e o controle responde melhor aos movimentos". A única vez que não dançou na frente de um Wii ou de um Wii U foi nas finais do ESWC.



## 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](mailto:redacao@nintendoworld.com.br) com 200 dpi de resolução. Diga qual console (Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

### CARTA DO MÊS

#### UM BARDO ENTRE NÓS

Certa tarde, esperando em um terminal rodoviário o ônibus que me levaria ao centro de Macaé [município do Rio de Janeiro], onde eu daria aula, tive a ideia de escrever um poema depois de repassar mentalmente o trecho de outro do livro *Mensagem*, de Fernando Pessoa, que fala de D. Afonso Henriques, primeiro rei de Portugal. Percebi que as características do monarca combinavam com Link.

Essas duas influências, somadas à inspiração de algumas músicas de Koji Kondo, me motivaram a escrever os versos a seguir.

**LINK, O PALADINO DA CORAGEM**  
(Homenagem antecipada a *The Legend of Zelda* por seus 30 anos)

Link, és o mais corajoso cavaleiro.  
Mesmo sem no real existires,  
Criou-te, e, criando-te guerreiro,  
Recreate-nos por resistires  
Às infandas guerras. Dá-nos por inteiro  
A tua Coragem, de que sempre tires  
A re-existência. A nós no presente  
Basta o teu ser em forma de ente.

Empresta-nos a tua destreza inteira  
E tua inteira glória!  
Afia o fio partindo madeira;  
Corta o campo; cruza o mar;  
rasga o céu de sóbrias  
Nuvens, sombras no chão;  
e, sob o firmamento, beira,  
Firme, ao divino Tripé,  
lenda a escorrer na história,

Em que és de verde Esperança.  
É que tua Espada é de Hyrule a  
Balança!

Saca e crava a luzidia Lâmina sagrada;  
Faz sangrar o ignóbil, o patife, o vilão.  
Grave, faz do semblante um emblema  
e brada;  
Bradando, a face é de  
Valentia um brasão.  
Por tudo isso, em tua  
labiríntica jornada,  
Vinte vezes mais valoroso  
é o teu Coração,  
Que acompanham, rufando,  
mais de 47 milhões de juízos,  
Para quem viver no real não é preciso.

Tenho dois poemas sobre games.  
Deverei produzir outros sobre Mario e  
*Pokémon*, mas preciso buscar influências  
na literatura para concretizar as  
ideias que tenho em mente.

Márcio Alessandro de Oliveira  
Rio das Ostras - RJ

**Adoramos o poema, Márcio!  
Podemos sentir a influência  
dos textos originais de Pessoa,  
especialmente na métrica, mas  
o que mais curtimos foram os  
pequenos detalhes. O número  
de corações em especial foi uma  
sacada muito inteligente. Quando  
seus novos trabalhos estiverem  
prontos, não hesite em nos  
mandar! Faz falta um bardo para  
narrar os contos do maior herói  
que Hyrule já viu!**

#### ALTERNATIVAS

Gostaria de saber como faço para comprar a **Nintendo World Pôster 1**. Não consegui encontrar essa edição na minha cidade durante o mês de lançamento. A segunda **NP** chegou por aqui e até comprei duas. Quero saber se tem como a distribuidora mandar dois exemplares dela para a banca que costumo frequentar...

Yuri Lima  
Natal - RN

**Olá, Yuri! Certos especiais são relançados em bancas em partes do país depois de alguns meses, mas há uma alternativa mais simples e mais rápida de consegui-la. Você encontra na Popster todos os produtos da Nintendo World, além de outras publicações da Tambor, como a EGW e a Clube Go! Para saber mais, acesse a loja em [www.popster.com.br](http://www.popster.com.br).**

#### NOSSO VELHO CONFLITO

Fico me perguntando por que a @NintendoWorld\_ lança duas capas para a mesma edição...

@wrOger  
Via Twitter

**Tomar essa decisão sempre é algo complicado. Em alguns meses temos nas mãos dois jogos com o mesmo grau de destaque. No fim das contas, damos a ambos a oportunidade de brilhar na capa. A culpa não é nossa, é dos jogos! Ainda assim, é sempre legal fazer algo diferente.**

#### PRECIOSA RARIDADE

Você é uma ótima #DonadeCasa, @MarciadeApareci. Lavou minha camisa antiga que ganhei da @NintendoWorld\_



## Envie sua obra de arte e participe!



### Desenho do mês

Luiz Fernando Meneses de Jesus

9 anos - Sorocaba - SP

Não sabemos exatamente o que fez a turma da Big N escalar um prédio tão alto, mas é bem provável que seja uma Smash Ball, aquela esfera de energia que libera o poderoso Final Smash. Isso apenas o Luiz poderá nos revelar. Agora, o que nos deixou bem encaifados é saber como Villager escalou o edifício usando apenas um skate. Queremos comprar um desses! Pelo desenho, o nintendista ganha um jogo para o console citado em sua carta.



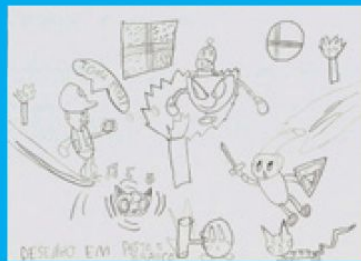
Flavio Henrique Meneses de Jesus

12 anos - Sorocaba - SP



Everson Tenório de Faria

29 anos - Sorocaba - SP



David Moreira Pfanemuller

8 anos - São Paulo - SP



Lucas Diab França

9 anos - Serra Negra - SP

@EstudantedoBras  
Via Twitter

Mas esse é um tesouro e tanto, hein? Ninguém da equipe atual da revista tem essa camiseta. Onde você a conseguiu? Qual é a história por trás desse grande achado? Conte pra nós!

### Fale conosco!

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

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE  
Fellipe Camarossi

ARTE  
Dani Ianni (Diretora de Arte)  
Wagner Nascimento (designer)

COORDENADOR DIGITAL  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alex Sandro de Mattos,  
Filipe Salles, Flavio Ferreira,  
Hugo H. Pereira, Ítalo Chianca,  
Juno Cecilio, Leandro Rizzardi,  
Rafael Peccioli Moreno,  
Ricardo Syozi, Rodrigo Brasileiro  
e Thiago Dias

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 195  
Dezembro de 2015

Meu primeiro filho se chamará  
Bifosfonato!

DIRETORIA  
Joaquim Carqueijó e  
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA  
Janaína Mendonça

GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO  
Marco Marcondes

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

Este produto é uma coedição da  
Case Editorial com a Tambor

# FALA COMIGO!

O primeiro jogo para celulares da Nintendo é inesperado e interessante

Fellipe Camarossi

Quando a Big N anunciou que faria games mobile, é claro que esperávamos ver *Mario* e *Zelda* logo de cara nos celulares. Contudo, a estreia é algo completamente fora dos limites das nossas expectativas!



Igor Andrade



Apesar de me sentir preparado para fortes emoções, ao mesmo tempo já esperava que pintasse um app que servisse como cobaia. Não é apenas o primeiro projeto para celulares, mas também o primeiro da parceria com a DeNA, que cuidará da distribuição. Eles querem testar tudo para evitar o caos. Imagine se o aplicativo de lançamento fosse do encanador e desse problemas? A galera cairia matando, como aconteceu com *Pokémon Bank*. No entanto, acho engraçado começarem com *Miitomo*. Tenho a sensação que não era a melhor escolha, do ponto de vista de um produto globalizado.



Fellipe Camarossi

É um tiro no escuro, totalmente. Me parece uma versão mais amigável de sites como *Ask.fm*, no qual fazemos perguntas de forma anônima para as pessoas. Entendo o objetivo, que é incentivar a interação entre os mais tímidos, dando aquela quebra no gelo. Mas nem de perto chega a ser o que esperávamos. Aliás, mal podemos dizer que é um jogo!



Igor Andrade



Talvez o que mais atraia a atenção dos ocidentais seja a parte dedicada a customização dos avatares, algo que deu muito certo em *Tomodachi Life*. A propósito, quero muito ver como vamos lidar com as compras internas. Previsto para março, será gratuito para baixar, mas teremos que gastar alguns tostões para comprar roupas e acessórios. Além disso, espero que a interação com os conselhos seja algo bacana, ainda mais porque ele marca a integração do My Nintendo e do Nintendo Account.

Fellipe Camarossi

Estou ansioso para ver como os serviços se conectarão com os consoles. Já podemos fazer Mii no Nintendo 3DS e no Wii U, mas parece que a customização vai muito além do que existe hoje. Será que é uma dica de uma nova geração de avatares surgindo com a chegada do NX? Minha cabeça dói imaginando as possibilidades!



Igor Andrade



O mais engraçado disso é que, apesar de tudo, milhões de nintendistas – e eu faço parte desse número –, baixarão o jogo para dar aquela espiadinha. Não é algo com o qual sonhamos, mas essa nova fase está apenas começando!

# PASSE 2016 AO LADO DE SEUS GRANDES AMIGOS!



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

**DONKEY KONG**

**JANEIRO**

27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

**FIRE EMBLEM**

**FEVEREIRO**

31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	1	2	3	4	5

**METROID**

**MARÇO**

28	29	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

**TAMBOR**

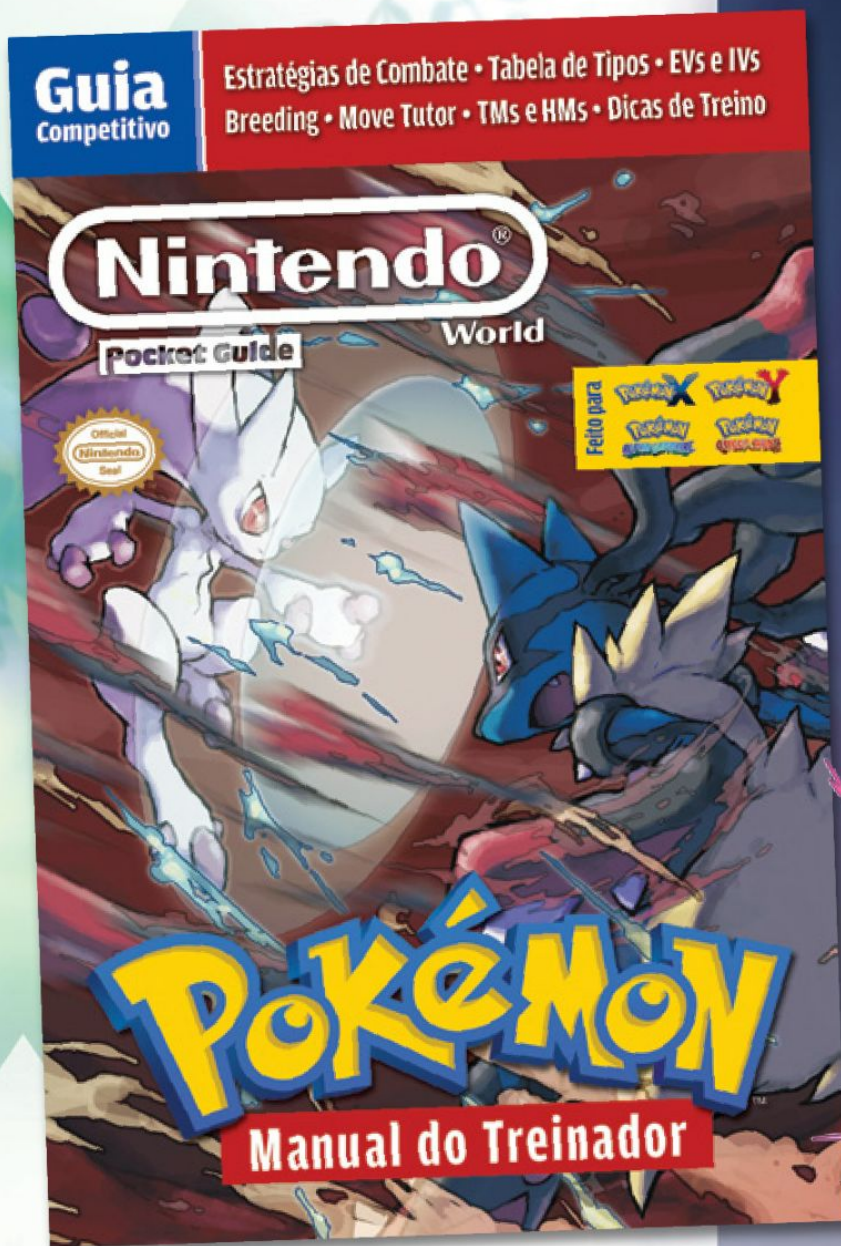
**CASE EDITORIAL**

Setembro 2016

Outubro 2016

Novembro 2016

# SEJA DOS MESTRES O MELHOR!



Na nova edição da Nintendo World Pocket Guide você fica por dentro do mundo competitivo de Pokémon.

Aprenda com o guia a ter criaturas mais fortes, conquiste lendários e saiba como jogar competitivamente com seus amigos e rivais.

**Guia com  
100 Páginas!**

Você achou que a jornada em Pokémon X e Pokémon Y ou Pokémon Omega Ruby e Pokémon Alpha Sapphire havia terminado? Ela está só começando...

Nas bancas, livrarias e Comic Shops.  
Adquira também em [www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)

TAMBOR

CASE  
EDITORIAL