

ENTRE NOHR E HOSHIDO
Qual reino você defenderá
em Fire Emblem Fates?

LEGO MARVEL'S AVENGERS
Produtor fala sobre a adaptação
dos filmes dos Vingadores

TRI FORCE HEROES
Encare as dungeons com
nosso guia todo estiloso!

FINAL FANTASY EXPLORERS
Cace monstros em uma aventura
que foge das tradições da série

Nintendo®



World

**MARIO & LUIGI
PAPER JAM**
Monte o papercraft
do bigodudo!

Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR CASE EDITORIAL
ISSN 1516-1897
9 771516 189008 00196
Nº 196 R\$ 12,90



20

🐾 20 motivos para celebrar a data

🐾 A homenagem dos leitores

🐾 De Kanto a Kalos, refizemos a jornada mais incrível de todas!

🐾 Como está a Liga Pokémon mais antiga do Brasil?

Anos de Pokémon!

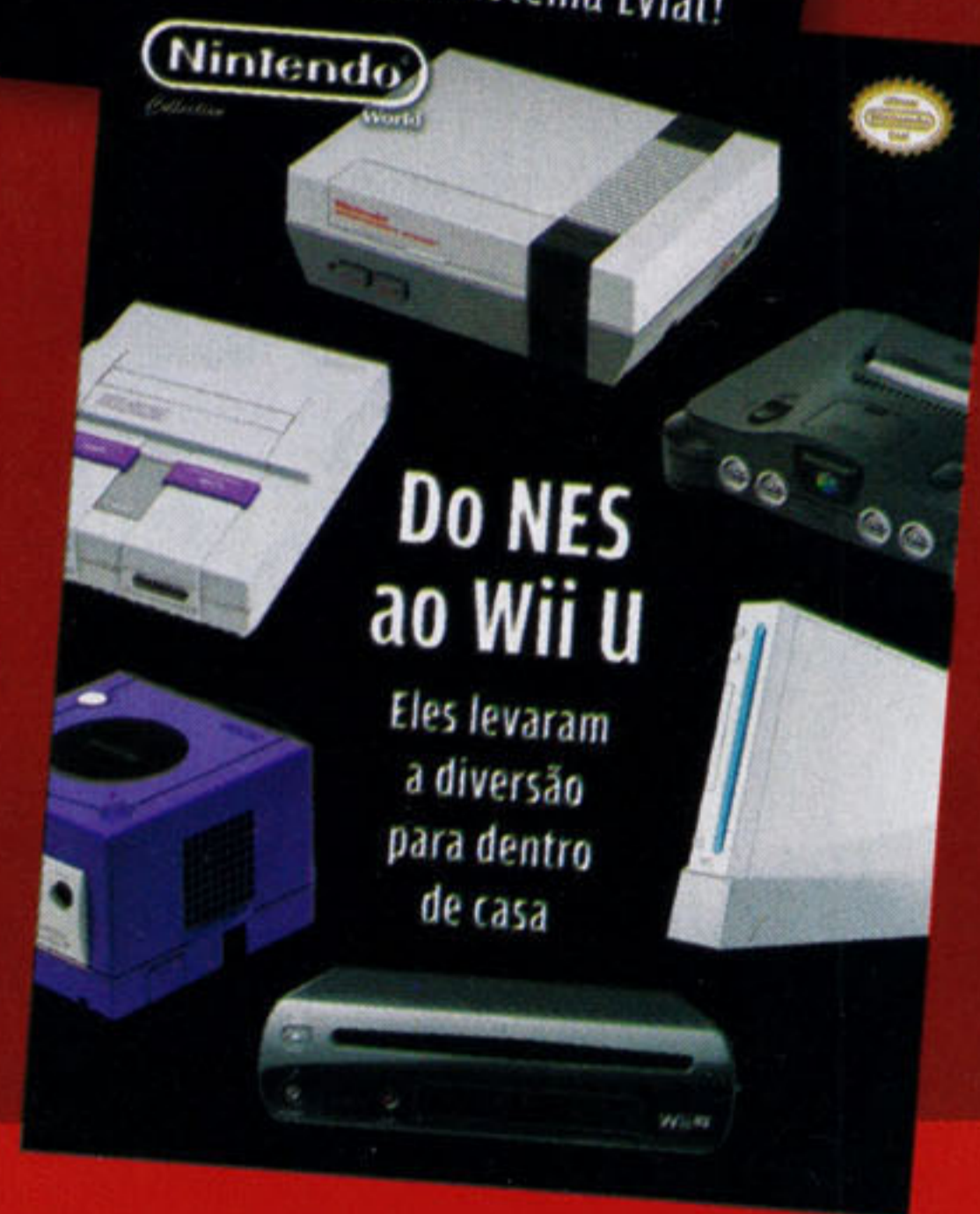
TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



Nas bancas, livrarias
e Comic Shops

Adquira também em
www.popster.com.br

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



Nintendo®
Collection World



SUMÁRIO

11 - Preview

Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale (3DS)

12 - Project X Zone 2

Tem uma galerinha marota nesse crossover que você precisa conhecer

14 - Avante, Vingadores!

Entrevistamos o produtor de *Lego Marvel's Avengers*

16 - Final Fantasy Explorers

O jogo aposta em uma nova jogabilidade, mas ainda conta com o melhor da famosa franquia de RPG

20 - Mario & Luigi: Paper Jam

Uma pequena trapalhada e, boom!, duas dimensões do Reino do Cogumelo se unem!

24 - Coração dividido

Te ajudamos a decidir qual lado defender em *Fire Emblem Fates*!

30 - Reviews

Animal Crossing: amiibo Festival (Wii U), *Just Dance 2016* (Wii U), *Mario Tennis: Ultra Smash* (Wii U), *Pokémon Super Mystery Dungeon* (3DS), *Rodea the Sky Soldier* (3DS e Wii U), *Xenoblade Chronicles X* (Wii U) e *Yo-Kai Watch* (3DS)

48 - Tri Force Heroes

Saiba como customizar as roupas especiais, além de outros macetes para enfrentar a aventura em Drablans

56 - Nostalgia

Dois décadas de *Pokémon* são contadas em nossa retrospectiva!

EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual personagem, que já esteve em algum jogo para os consoles da Big N, deveria aparecer nos lançamentos do momento?

Flávio Ferreira

Depois do lançamento de *Minecraft* pro Wii U, não ficaria triste se Steve aparecesse em *Smash Bros.* ou algo do tipo. De preferência usando uma espada de diamante.



Filipe Salles

Seria irado se a comandante Jane Shepard, de *Mass Effect*, esbarrasse nas missões de Samus. As duas chutariam traseiros de piratas espaciais em grande estilo!



Ítalo Chianca

Mega Man quase estrelou um jogo em primeira pessoa chamado *Maverick Hunter*. E se os seus desenvolvedores, que antes foram responsáveis por *Metroid Prime*, reaproveitassem algumas ideias e unissem Samus e o azulzinho em uma aventura cheia de tiros e exploração? Teríamos o retorno magistral das duas séries.



Dani Ianni

Meu sonho de infância era ver o Mario junto de Sonic, mas isso já se realizou diversas vezes. Agora, bem que podiam convidar uma galera da pesada para o *Mario Kart*, como personagens da Disney, *Star Wars* e até da Turma da Mônica. A dentuça daria coelhadas em quem jogasse um casco azul no carro dela.



Hugo H. Pereira

Como *Star Wars* está em alta, já imaginou se o bom e velho Chewie emprestasse seu talento como copiloto de naves fazendo uma pontinha em *Star Fox Zero*? Daria aquela ajuda na hora de explodir as instalações de Andross.



Rodrigo Brasiliense

Aproveitando a deixa, por que não colocar personagens de *Tekken* como treinadores, já que isso deu certo com os guerreiros de *Samurai Warriors* em *Pokémon Conquest*? Jin Kazama e Paul Phoenix ficariam perfeitos trocando socos na companhia de seus monstros no campo de batalha!



Mateus Lôbo

Se Pikachu agora é um legítimo detetive, seria bem legal vê-lo resolvendo casos ao lado do grandioso Phoenix Wright. Completamente inusitado, né?



Ricardo Syozi

Curtiria disputar algumas partidas de *Mario Kart* dirigindo o Batmóvel. É claro que ele teria que ganhar um visual mais cartunesco, mas adoraria ver Batman atirando batarangues como o encanador lança bolas de fogo nos adversários.



Thiago Dias

O personagem que marcou minha infância na verdade eram dois. *Banjo & Kazooie* me divertiu por horas e horas, e sempre achei que a dupla tinham a cara da Big N. Desde então vivo esperando por uma participação deles em um *Smash Bros.* Só de pensar nos ótimos ataques que poderiam ser usados e na forma de voltar à arena com Kazooie ajudando...



EDITORIAL

TREINADOR TRINTÃO

É difícil não encontrar alguém que não tenha vivido algum tipo de experiência com o universo de *Pokémon*. Até mesmo quem não sabe do que se trata sabe reconhecer Pikachu entre outros personagens.

Não tinha um Game Boy quando a franquia chegou aqui em 1998, mas ela entrou no meu radar quando a versão animada bombou na televisão. As lojas ficaram repletas de produtos licenciados. Mas vi mesmo que era a hora de reagir quando descobri que o tema do aniversário do meu primo mais novo era dos monstrinhos.

Pokémon Red foi a porta de entrada. Escolhi Bulbassaur (sim, vou usar aqui a grafia Old School), o que me faz sempre começar uma jornada com um Pokémon de Grama.

Por mais que tivesse lido revistas a respeito, principalmente a edição do primeiro aniversário da **Nintendo World**, não imaginava que ficaria tão vidrado com aquilo. Não me perguntem detalhes, mas me lembro que passei



A foto não ilustra o editorial, mas tem seu valor. Ela registra o dia em que o mestre Syozi (à direita) me ensinou as regras do TCG de Pokémon

um feriado prolongado inteiro tentando pegar todos e desafiando os líderes de ginásio. Me viciei de forma assustadora.

Foi assim até a dor nos dedos de tanto apertar os botões – pressionava-os incessantemente assim que atirava a Pokébola em uma criatura –, começou a falar mais alto. Baixei o ritmo, mas não desisti de ir até o fim. Foi duro atravessar a Victory Road, mas me lembro até hoje da sensação de ver meu time no Hall da Fama.

Ainda impressionado com os recursos de jogabilidade – tomei um susto quando soube que Kadabra virava Alakazam ao ser trocado –, voltei às batalhas em *Pokémon Yellow*, mas sem nunca deixar

de dar uma paradinha para ver como Pikachu estava se sentindo.

Aqui estou eu, já um treinador trintão, lembrando o passado como aqueles tiozinhos que encontramos no ônibus. Me arrependendo de não ter participado de torneios, mas acredito que seria uma vergonha para o cenário competitivo.

Bem, me diverti muito e ainda esboço um sorriso quando uma nova aventura surge. Pelo menos foi assim quando cruzei Johto, Hoenn, Sinnoh, Unova e Kalos. Duas décadas depois, como foi (e é) incrível viver esse fenômeno de perto...

IGOR ANDRADE
EDITOR FELLOW

Igor Andrade

Seria sensacional se os amiibo de Mario e sua turma fossem compatíveis com *Disney Infinity*. Se a Big N já fez algo do tipo com *Skylanders*, isso prova que é possível. Eu compraria, sem perguntar o preço, um Playset do Reino do Cogumelo.



Alex Sandro de Mattos

Como Rayman já bateu uma bolinha com Pelé no Wii, o mascote da Ubisoft encararia numa boa partidas de futebol na série *Mario Strikers*. Com seus movimentos exagerados, seria um eficiente artilheiro! Só seria um desastre se fosse o goleiro...



Fellipe Camarossi

Mario já se encontrou com Sonic, Pac-Man, Snake e mais uma galerinha dos gigantes dos joguinhos. Mas quando é que ele vai se encontrar com ícones de outras mídias? Por exemplo, adoraria ver o bigodudo visitando com um certo orelhudo. Aliás, Mickey poderia fazer uma dupla com Pikachu. Ambos são ratos mundialmente famosos!



Bruno Cotrim

Acho que já falei disso aqui uma vez, mas torceria para uma mistura de *Chocobo Racing* com *Mario Kart*. Não daria nenhum trabalho colocar Chocobo e Black Mage como DLCs do game de corrida do encanador.



Leandro Rizzardi

Um dos personagens mais divertidos de controlar, Sora, de *Kingdom Hearts*, deveria entrar para o time de *Smash Bros*. Se antes do anúncio de Cloud isso já seria fantástico, poderíamos travar batalhas épicas entre os dois universos incríveis da Square Enix.



20 ANO ELETRIZANTE!

POKÉMON COMPANY E NINTENDO PREPARARAM DIVERSAS ATRAÇÕES PARA COMEMORAR OS 20 ANOS DA FRANQUIA DOS MONSTRINHOS



Felipe Camarossi

Quando falamos de mais de 275 milhões de jogos vendidos, 21,5 bilhões de Estampas Ilustradas e de mais de 800 episódios de uma animação que encantou gerações, esses 20 anos parecem pouco. E são! *Pokémon* não é o único aniversariante de fevereiro. *Zelda* completa 30 anos no dia 21. Mas nada de briga. Primeiro, vamos festejar a aparição dos monstros, que aconteceu em 27 de fevereiro de 1996. Com esse tempo de bagagem, Nintendo, Pokémon Company e suas parceiras não estão economizando em mostrar o quanto a franquia é importante. Tem tanta coisa legal vindo por aí que listamos 20 motivos que marcarão 2016 como o ano das criaturas de bolso!

1 Qual é a melhor forma de se comemorar do que ter *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* de volta? Em 27 de fevereiro eles entrarão para o catálogo do Virtual Console do Nintendo 3DS, além de *Pokémon Yellow*. Os títulos, que serão exatamente como os originais, virão com funções únicas, permitindo trocas e batalhas via conexão local.



2 Nem tudo é perfeito. Não será permitido usar o recurso do Virtual Console que cria Pontos de Restauração a qualquer momento da jogatina. A medida foi tomada para evitar que uma galera esperta cometesse infrações ao capturar os Pokémon. Ainda assim, o sistema de salvamento de *Red*, *Blue* e *Yellow* estará funcionando direitinho.

3 Durante os próximos meses, 11 lendários, todos no nível 100, serão distribuídos em eventos especiais. Infelizmente, alguns serão dados através de códigos, ação que ficará restrita a países da América do Norte e da Europa.

4 A seguir você confere os períodos das distribuições online. Vale para *Pokémon X*, *Pokémon Y*, *Pokémon Alpha Sapphire* e *Pokémon Omega Ruby*. Para recebê-los, entre em Mystery Gift no menu inicial e depois em Receive Gift e Get Via Internet.

- **Celebi:** 1 a 24 de março
- **Jirachi:** 1 a 24 de abril
- **Manaphy:** 1 a 24 de junho
- **Shaymin:** 1 a 24 de julho



- **Victini:**

1 a 24 de setembro

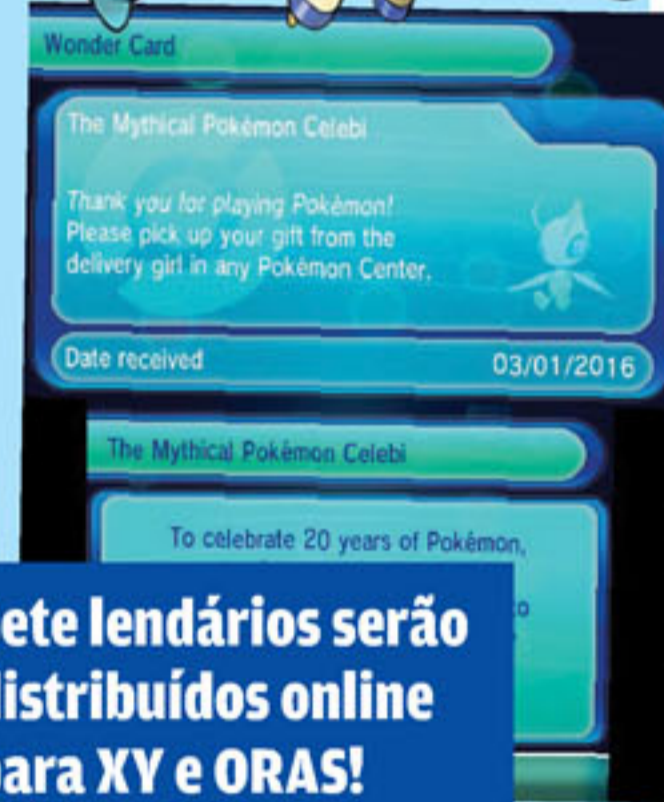
- **Keldeo:**

1 a 24 de outubro

- **Meloetta:**

1 a 24 de dezembro

Sete lendários serão distribuídos online para XY e ORAS!



5 Que tal este Nendoroid de Red em sua versão campeão exposto em toda sua glória em sua quarto? O personagem é acompanhado pelas formas finais dos três iniciais de Kanto. Será vendido apenas em pokemcenter.com no final de fevereiro! O site é a loja oficial de Pokémon.





As novidades do TCG virão ao Brasil

6 A expansão *Generations*, que foca nas criaturas da primeira geração, trará um pouco de nostalgia para os fãs do Trading Card Game. Com 110 cartas, incluindo novas versões EX de Venusaur, Charizard e Blastoise, a coleção, nos Estados Unidos, será acompanhada por produtos da linha Mythical Pokémon Collection, que terá cartas EX dos 11 lendários que serão distribuídos.

7 Os itens da coleção devem chegar às lojas brasileiras a partir de maio. "A expansão em si será idêntica a dos Estados Unidos. Porém, alguns produtos terão algumas adaptações nas embalagens", revelou Fernando Carvalho, coordenador de projetos especiais da Copag.

8 Fique de olho nas atividades da comunidade de *Pokémon* da sua região, pois a Copag também participará da celebração dando apoio a torneios.



9 A final do futebol americano sempre atrai a atenção dos fãs de esporte e também dos fãs da música pop, com shows inesquecíveis de astros internacionais. As propagandas também fazem parte da atração. Numa aposta ousada, a Pokémon Company garantiu seus 30 segundos de fama em um dos intervalos do Super Bowl.

10 Liberado na íntegra no YouTube, o comercial, que está repleto de Easter Eggs, exhibe o Rio de Janeiro, com um suposto brasileiro correndo pelas

suas
belezas
naturais.

11

Pokkén Tournament fará parte da próxima edição do EVO, maior campeonato de games de luta do planeta. O game também terá um torneio especial no Mundial de *Pokémon*. Boa!



12 Pikachu ganhou um spin-off no qual fala e resolve mistérios? *Detective Pikachu* (em tradução livre) mostra o rato elétrico vestindo o chapéu imortalizado por Sherlock Holmes atuando ao lado de um adolescente. Não sabemos quem o dublará por aqui, caso o game venha para as Américas, mas já rolam petições para que seja Danny DeVito. Já imaginou ouvi-lo com a voz do Pinguim de *Batman: O Retorno*?

13 Se você considera trocar seu 3DS por um New 3DS, que tal uma versão com as artes de *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* e com os jogos já instalados? Disponível nos EUA a partir de fevereiro.



14 Quem joga *X*, *Y*, *Omega* e *Alpha* poderá participar do torneio online Kanto Classic Competition, restrito apenas às criaturas da primeira geração, excluindo Mewtwo e Mew e sem itens em batalhas de um contra um. Inscreva-se em pokemon-gl.com

entre 25 de fevereiro e 5 de março e defenda seu time entre 4 e 6 de março. Todos os jogadores receberão um Dragonite de nível 62, igual ao de Lance, com o golpe único Barrier.

15 O *Badge Arcade* tem dezenas de modelos de insígnias temáticas para enfeitar a Home de seu 3DS. Jogue todos os dias para pegar o maior número possível!



16 Volcanion foi oficialmente anunciado como o último integrante da Pokédex de Kalos. O lendário protagonizará um filme ainda esse ano e deve ser distribuído em breve. Com isso, podemos ficar na espreita de uma sétima geração?

17 Os filmes de *Pokémon* estão sendo remasterizados e publicados em lojas como iTunes e Google Play. Não há previsão para um lançamento brasileiro.

18 Porém, você pode acompanhar as temporadas 17 e 18 do anime na Netflix. A fase XY das aventuras de Ash Ketchum entram no ar em 15 de fevereiro.



19 Se tudo isso não te convenceu ainda, se anime ao visitar o pokemon20.com, que contém diversas ações oficiais dos 20 anos da turma de Pikachu. Lá, por exemplo, estão fotos que foram postadas nas redes sociais com a hashtag #Pokemon20.

20 Por último, que tal dar uma olhada nos nossos produtos sobre *Pokémon*? Todos eles foram reunidos em uma área especial da loja popster.com.br.





O Wii U Street U marcou o início da parceria com a Google

MAPA NA TELA

Um dos aplicativos mais badalados do Wii U será descontinuado em 31 de março. Através do *Wii Street U* dava para usar os recursos do Google Maps, como o Street View, de uma forma bem interativa com o GamePad. Ele pode ter chegado ao fim, mas aproximou a Google da Nintendo. Ambas juntaram forças para desenvolver *Pokémon Go*.



PARABÉNS, LIGEIRINHO!

Não deixe de anotar no seu calendário da **Nintendo World**: Sonic completa 25 anos em 23 de junho, e a Sega não vai deixar passar batido! Os planos envolvem as diferentes encarnações do ouriço - como o clássico, o dos quadrinhos e o visual mais moderno, - nas campanhas de marketing. Diversos produtos do personagem mais rápido dos games serão lançados no decorrer do ano. Já sabemos que *Sonic Boom: Fire & Ice* está em desenvolvimento, mas é provável que outra aventura inédita surja para a ocasião.

SPLATANDO AO VIVO!

Após o sucesso astronômico de *Splatoon*, que atingiu a marca de 1 milhão de unidades vendidas no território japonês, a Nintendo produziu naquele país um show das Squid Sisters (adoraríamos ter os amiibo dessa dupla!) no final de janeiro. As músicas da trilha sonora foram apresentadas pelas irmãs Callie e Marie através de animações de computação gráfica, no mesmo modelo de Hatsune Miku. Isso sim é uma verdadeira Splatfest!

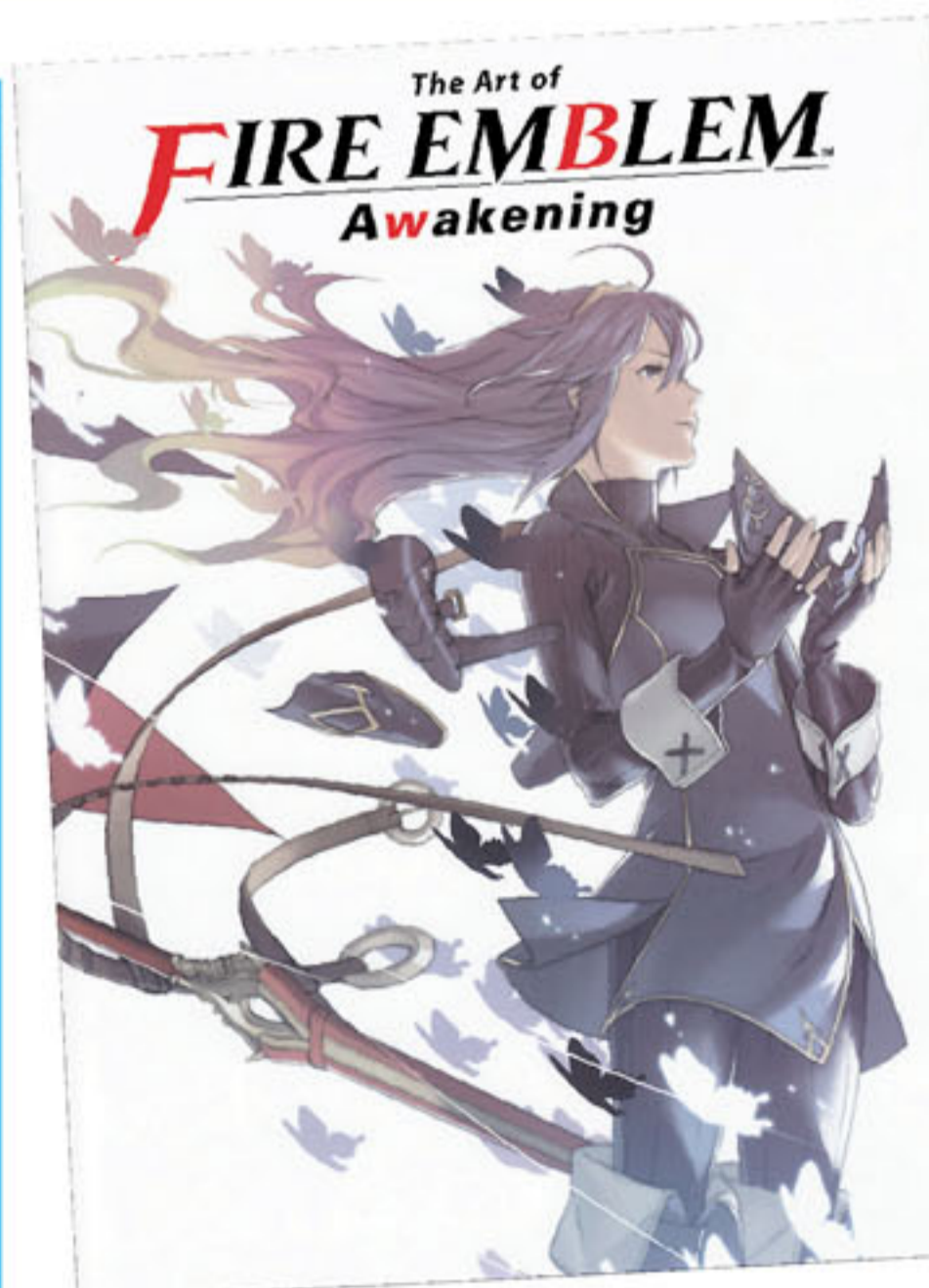


OBJETO DE DESEJO

Arranje espaço em sua estante para *The Art of Fire Emblem Awakening*. O livro é recheado de informações aprofundadas do desenvolvimento do jogo, ilustrações novas e exclusivas dos personagens e tem o roteiro da trama, com todos os diálogos e todas as rotas possíveis! O livro será lançado em agosto nos Estados Unidos e já está em pré-venda na Amazon.

UNIVERSO CINEMATOGRÁFICO

Nosso memorável Satoru Iwata já dizia que a Nintendo expandiria a marca em diferentes mercados. O atual presidente, Tatsumi Kimishima, continua levando o projeto adiante e afirmou que logo sairão os primeiros detalhes do parque de diversões da Big N. A novidade fica por conta da intenção de licenciar os personagens para animações e filmes. Já pensou se rola algo como a Marvel está fazendo? Produzem o filme de Mario, de Link, Samus e aí todos se encontram em um longa-metragem de *Smash Bros.*?



BIGODUDOS NA CASA BRANCA

Eram apenas parte do cenário montado para uma entrevista de Barack Obama com YouTubers, mas, daquele jeito que só a internet explica, os bonecos do Reino do Cogumelo viralizaram. O vídeo, gravado na Casa Branca, mostra no fundo objetos icônicos da cultura pop, como uma réplica da Millennium Falcon e do skate voador de *De Volta para o Futuro 2*. Primeiro, acharam que se tratavam de amiibo, mas eram figuras comuns. Isso não chega a assustar. Mario e Luigi já participaram de eventos na sede do governo americano.



Queremos os irmãos Mario no poder!



ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 16/02 - *Project X Zone 2* (3DS)
- 16/02 - *Return to PoPoLoCrois: A Story of Seasons Fairytale* (3DS)
- 19/02 - *Fire Emblem Fates: Birthright* (3DS)
- 19/02 - *Fire Emblem Fates: Conquest* (3DS)
- 23/02 - *Mega Man Legacy Collection* (3DS)
- 27/02 - *Pokémon Red, Blue e Yellow* (3DS)
- 04/03 - *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* (Wii U)
- 18/03 - *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* (3DS)
- 25/03 - *Hyrule Warriors Legends* (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Monster Hunter X* (3DS)
- 2 - *Super Mario Maker* (Wii U)
- 3 - *Splatoon* (Wii U)
- 4 - *Monster Strike 3DS* (3DS)
- 5 - *Animal Crossing: Happy Home Designer* (3DS)
- 6 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
- 7 - *Mario & Luigi: Paper Jam* (3DS)
- 8 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 9 - *Mario Kart 8* (Wii U)
- 10 - *Just Dance 2016* (Wii U)

Fonte: VGChartz.com

SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi



FIRE ADAPTAÇÃO EMBLEM

Fates não chegará aos Estados Unidos com a mesma cara da versão japonesa. Isso é até normal na localização, quando certas expressões mudam para se encaixar no dia a dia dos gamers deste lado do globo. Mas dessa vez foi além. Foi cortada uma pequena discussão que tocava no gênero de uma das personagens. Além disso, não teremos o minigame no estilo de *Pokémon-Amie*, no qual poderíamos fazer carinho nos guerreiros usando a Stylus na tela de toque, além de trocar suas roupas.

Para alguns, isso foi uma afronta, já que tais omissões podem atrapalhar a experiência do jogo, mas há quem defenda como uma medida necessária. A minha intenção não é dizer quem está certo ou errado, mas sim abrir uma porta para a reflexão.

Estamos em tempos mais conservadores? Pense comigo: nos EUA, um dos homens mais cotados para assumir a presidência é Donald Trump, um magnata rico, extremamente conservador e que não gosta de latinos. Além disso, por aqui temos muitos exemplos de políticos e personalidades do gênero. No Japão, parece que há mais tolerância quando se trata de arte e entretenimento, apesar de também ser um país que prega fortes valores tradicionais.

Essa censura em *Fire Emblem Fates* é realmente necessária? Se não houvesse, qual seria o risco de o jogo não ser comprado pelos pais? Questões comerciais costumam falar mais forte nessas horas.

De qualquer forma, mesmo sendo um fã da franquia, a retirada do modo extra não é algo que incomoda. O mais curioso é estarmos discutindo sobre tudo isso, quando o correto deveria discutir o que há de legal na aventura. Para onde estamos indo, afinal?

VERSÃO DIFERENTONA

ARTISTA CONQUISTA AS REDES SOCIAIS AO DAR UM TOQUE PESSOAL ÀS SUAS FIGURAS INTERATIVAS



Hugo H. Pereira

Com mais de 80 amiibo disponíveis, não é difícil achar um que combine com sua personalidade. Entretanto, alguns nintendistas, demonstrando muita criatividade, tornaram suas coleções mais do que únicas. A customização rapidamente dominou o mundo das figuras interativas.



"A Nintendo protege bastante seus ícones. Por isso, é a primeira vez que vemos bonecos de alguns que tanto amamos. Agora, não só estão nas nossas mãos, mas também podemos transformá-los naquilo que imaginamos enquanto jogamos", conta Krystyne 'GandaKris' Escalambre (foto), umas das customizadoras mais populares nos Estados Unidos.

Despedaçando dezenas de amiibo, misturando partes e remodelando usando variadas massas, aquilo que parece a receita de um Frankenstein se torna uma releitura, como o Dark Mewtwo, de *Pokkén Tournament*, ou algo inteiramente novo, como Ridley, de *Metroid*, e Geno, de *Super Mario RPG*. Às vezes, até braços e pernas da galera de *Disney Infinity* e *Skylanders* entram na mistura!

Uma boa pesquisa é primordial para os artistas, levando em questão quais materiais são compatíveis, a tinta certa e a finalização. A própria GandaKris não tinha muito conhecimento sobre o assunto. Até então sua experiência era uma escultura produzida na aula de Trabalhos Manuais no Ensino Médio. Como agradecimento à comunidade de fãs que a acolheu, a jovem pretende gravar uma série de vídeos ensinando seu processo de criação. Você pode acompanhá-la em [instagram.com/ganda_kris](https://www.instagram.com/ganda_kris).

Há também aqueles designers que fazem modelos a partir de impressoras 3D e outros que se dão o trabalho de reinventar até mesmo as embalagens. Independente do objetivo, sabemos que existem milhões de amiibo espalhados por aí – alguns até na Casa Branca. Quem consegue prever o que pode ser feito com eles? **NW**



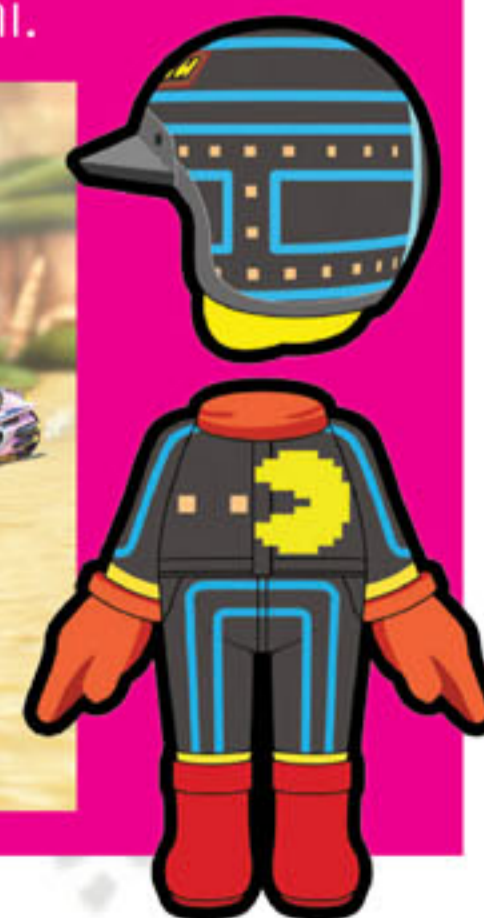
Peças de bonecos dão origem a versões únicas



Fã de Pokkén, GandaKris fez seu próprio Dark Mewtwo :)

MARIO KART 8 X amiibo

Se do lado de fora os customizamos, nos jogos eles nos customizam. Em *Mario Kart 8* as figuras liberam macacões estilizados. Os destaques ficam para o de Pac-Man, com o Come-Come abrindo e fechando a boca na parte de trás do capacete, e o de Olimar, com o Pikmin vermelho agarrado no acessório. O recurso é compatível com os amiibo de Bowser, Captain Falcon, Donkey Kong, Fox, Kirby, Link, Luigi, Mario, Mega Man, Pac-Man, Peach, Olimar, Rosalina, Samus, Sonic, Toad, Toon Link, Villager, Wario e Yoshi.





CRITÉRIO DE EXPECTATIVA

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

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

RETURN TO POPOLOCROIS A STORY OF SEASONS FAIRYTALE

NINTENDO
BLAST + Nintendo
World

EXPLORAÇÃO E COMBATE ENCHEM DE AÇÃO ESSE INUSITADO CONTO DE FADAS RURAL



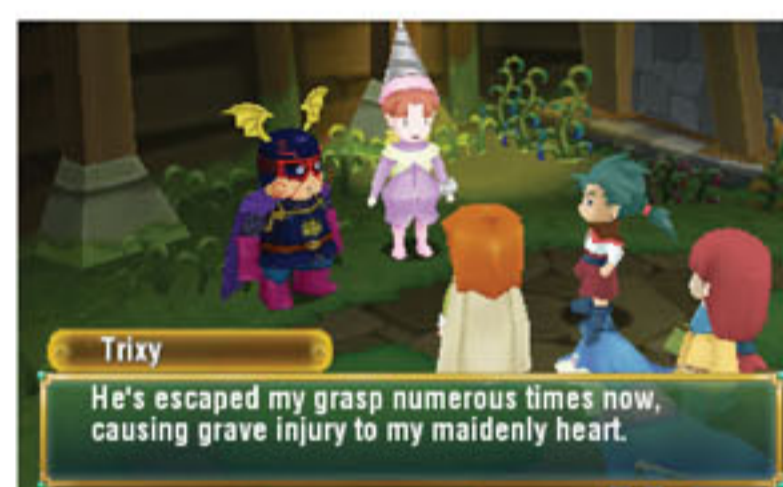
Ítalo Chianca

DESPERTADO PELO SOL, imagine você se preparando, ao som dos pássaros, para ordenhar vacas e cuidar da plantação, para, momentos depois, empunhar uma espada para enfrentar perigosos calabouços e derrotar inimigos poderosos.

Difícil imaginar essa mistura de vida tranquila na fazenda com as aventuras de um herói medieval? O pessoal da Xseed/Marvelous não só imaginou, como vai lançar um dos mais inusitados crossovers do Nintendo 3DS.

A Story of Seasons Fairytale une as atividades de *Harvest Moon* com a exploração em forma de RPG tático a partir do universo de *PoPoLoCrois*, que faz parte do imaginário japonês há décadas. Só para lembrar, a clássica franquia agropecuária se dividiu em duas quando a Natsume encerrou a parceria com a XSeed.

O jogo conta a história de Pietro, que, ao encontrar um habitante de Galariland no seu aniversário de 13 anos, descobre que a origem dos problemas de seu reino pode vir de outro, já que ambos sofrem com uma devastação de criaturas sombrias



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Xseed, Marvelous
Desenvolvimento:
Xseed, Marvelous
Gênero:
RPG, Simulador
Lançamento:
16 de fevereiro (EUA)

que corrompem o solo, impedindo que os alimentos cresçam. Em busca de respostas, o príncipe vai até o tal lugar, mas lá descobre que não há caminho de volta para casa. Ele então é forçado a morar em um sítio devastado, onde vai lutar para restabelecer a paz.

Serão dezenas de horas de coisas para fazer entre a campanha principal e a resolução de missões secundárias, como cuidar de animais, plantar, administrar a fazenda, interagir com as pessoas das vilas, desbravar calabouços, colecionar insetos, minerar e participar de minigames em busca de itens por meio do StreetPass.

Na hora do embate você movimentará o personagem pelo campo de batalha com o direcional. Em seguida, escolhe uma ação (ataque, habilidade ou item). Entre um desafio e outro, retorne a rotina rural para obter recursos para a manutenção do seu time. Não é todo dia que você vê um personagem de uma franquia amada dos mangás protagonizando um título com mecânicas que marcaram uma franquia popular dos games. Quem disse que isso está errado? **NW**

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



PEQUENO PRÍNCIPE


PoPoLoCrois surgiu como história em quadrinhos nos anos 1970 pelas mãos de Yohsuke Tamori e tem como tema geral o amor e a compaixão. Já o anime foi exibido aqui no Cartoon Network em 1998 e na Globo em 1999. *A Story of Seasons Fairytale* é o primeiro dos seis jogos da série para um console da Nintendo.

NOVATOS NA ÁREA!

PROJECT X ZONE 2 TRAZ UMA GALERA CONSAGRADA, MAS QUE OS NINTENDISTAS POUCO CONHECEM. É HORA DE APRESENTÁ-LOS!



Felipe Camarossi

Existem poucos crossovers quanto *Project X Zone*, que reuniu no Nintendo 3DS uma turma da pesada da Sega, Capcom e Bandai Namco. Na continuação, que chega às lojas em 16 de fevereiro, teremos mais franquias, inclusive da própria Nintendo, que emprestou a turma de *Xenoblade Chronicles* e de *Fire Emblem Awakening*. Alguns rostos são familiares. Já outros estão colocando os pés pela primeira vez em um título lançado mundialmente para um console da Big N. Sejam bem-vindos, novos amigos! 



Vergil (Devil May Cry)

Irmão gêmeo de Dante, é o mais sério, centrado e impiedoso dos dois caçadores de demônios. Empunhando uma catana, seus movimentos são rápidos e precisos, sem desperdiçar milésimos de segundos e nem fôlego. Apesar de ser um dos grandes rivais, é a melhor dupla possível para o protagonista de *Devil May Cry*, franquias criadas por Hideki Kamiya quando o produtor fazia parte dos talentos da Capcom. Os estilos dos dois se completam em sincronia.



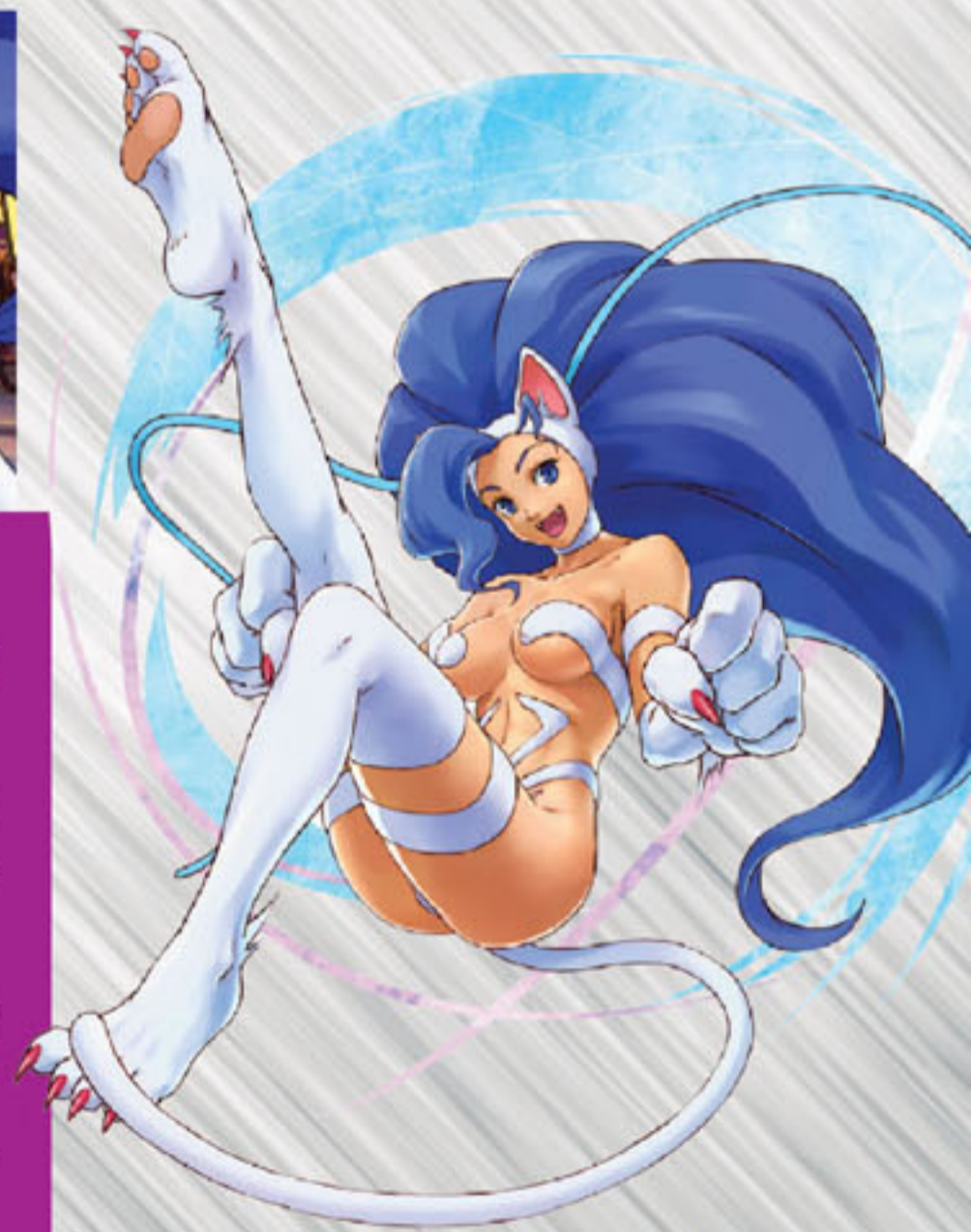
Kazuma Kiryu (Yakuza)

O Dragão da Família Dojima, um dos poucos humanos perfeitamente normais e sem nenhum superpoder da nossa lista, nem por isso deve ser subestimado. Afinal de contas, quem vive no meio da máfia precisa saber se virar. Luta de forma simples, porém é brutal. A série dele apareceu no Wii U, através de *Yakuza 1* e *2* em HD, mas somente no Japão.



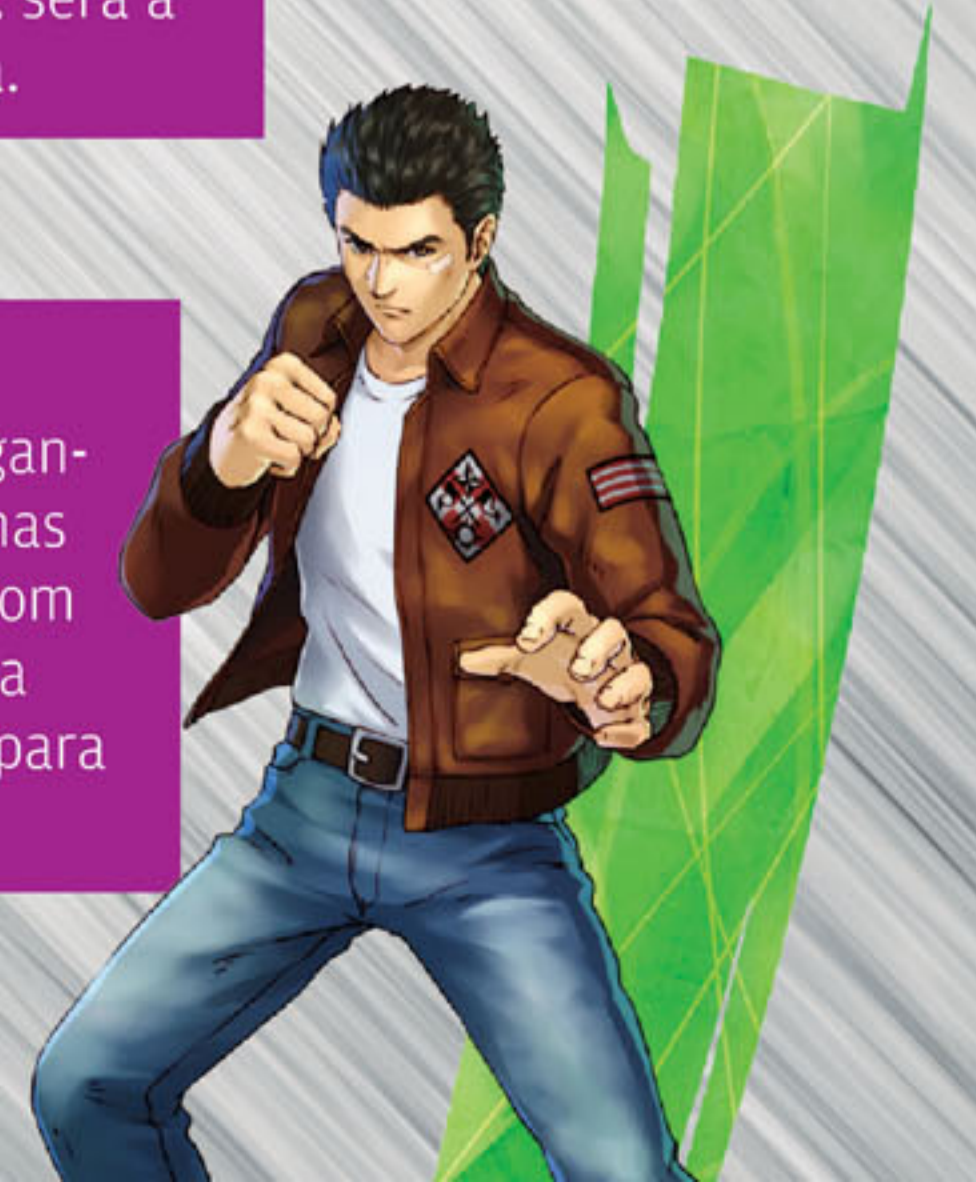
Felicia (Darkstalkers)

Acompanhando Morrigan, também de *Darkstalkers*, Felicia é uma das novatas mais ágeis do jogo. Sua aparência felina não é a única característica que herdou dos gatos, mas também destreza, rapidez, precisão e a habilidade de cativar corações. A órfã de bom coração é do tipo que não curte mostrar as garras. Caso contrário, será a última coisa que verá em vida.



Ryo Hazuki (Shenmue)

O jovem, que teve seu pai assassinado e jurou vingança, é outro representante dos humanos comuns, mas que tem muito a mostrar. Suas técnicas de "lidar com as coisas" foram aprendidas e aprimoradas desde a juventude. Foram polidas no ponto perfeito, ideal para enfrentar seres de outras dimensões.



Axel Stone (Streets of Rage)

O ex-policia! americano n!o est! pra brincadeira quando pisa nas ruas para ca!ar malandr!es. Suas t!cnicas chegam a ser sobrenaturais, como incendiar os punhos para golpear os marmanjos que entram em seu caminho. *Streets of Rage* e *Streets of Rage 2* fazem parte dos jogos da Sega que foram parar na Nintendo eShop do 3DS com efeito de terceira dimens!o.



Segata Sanshiro (garoto-propaganda)

Diferente dos outros !cones da lista, Segata n!o veio de um jogo, mas ganhou um (imagem ao lado) por causa da sua popularidade. Interpretado por Hiroshi Fujioka, o primeiro dos Kamen Rider, era garoto-propaganda do console Saturn. O personagem era um her!i inf!lvel, de fazer inveja em Chuck Norris. N!o ! pra menos que foi parar no encontro de gigantes de *Project X Zone 2*!



Strider Hiryu (Strider)

O agente ! o mais jovem integrante do Striders, grupo t!tico de espionagem composto por verdadeiros ninjas. Como tal, sua habilidade em combate ! indiscut!vel: com agilidade e velocidade sobre-humanas, capaz at! de desviar de balas como se fossem bolinhas de papel, ! o tipo de guerreiro que vai te perseguir sem ser notado. Que bom que ele est! do nosso lado ent!o, hein?



Alex Kidd (Alex Kidd)

Apesar de n!o ser jog!vel, Alex Kidd d! as caras como assistente, ajudando em alguns momentos do confronto. Por que est! aqui? Um dos maiores !cones da Sega, tanto que era sua mascote antes de Sonic assumir o cargo, merece destaque. O cara de orelhas grandes e que resolve tudo brincando de pedra, tesoura e tesoura, ! uma das participa!!es mais nost!lgicas do crossover. *Alex Kidd in Shinobi World*, *Alex Kidd: the Lost Stars*, *Alex Kidd in Miracle World* e *Alex Kidd in the Enchanted Castle* est!o dispon!veis no cat!logo do Virtual Console do Wii.



Ciel Alencon (God Eater)

Os God Eaters s!o soldados especiais treinados no porte dos God Arcs, armas colossais que s!o a !ltima linha de defesa da humanidade contra os extremamente letais Aragami – criaturas que se assemelham a deuses mitol!gicos. A jovem surgiu em *God Eater 2*, s!rie da Namco.

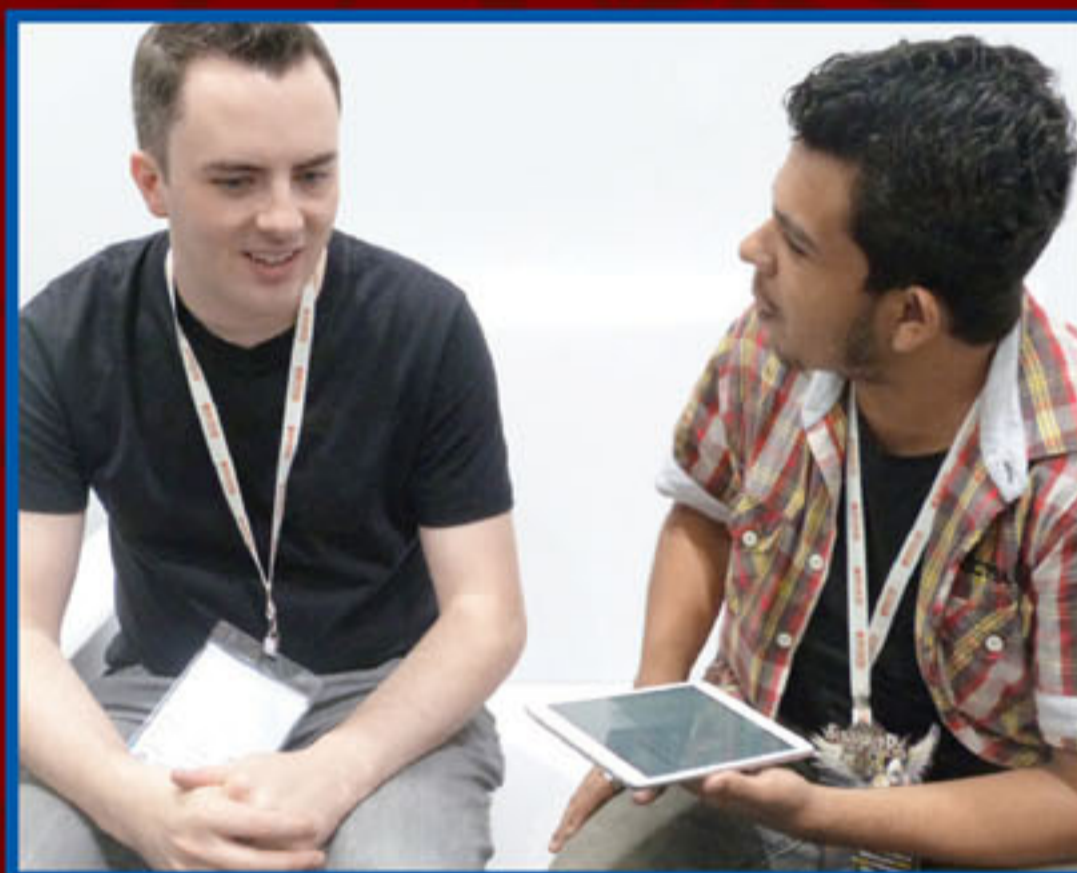


TRABALHO EM EQUIPE

NÃO HÁ ESPAÇO PARA PROBLEMAS DE RELACIONAMENTO EM LEGO MARVEL'S AVENGERS

 Igor Andrade

 Fellipe Camarossi



Reunir pessoas extraordinárias que pudessem trabalhar juntas para travar batalhas que não conseguíssemos. A tal chamada Iniciativa Vingadores, explicada por Nick Fury no primeiro filme do grupo, é o tema da vez entre os títulos da Lego. Para Wii U e Nintendo 3DS, ele reproduz momentos importantes dos longas-metragens *Capitão América: o Primeiro Vingador*, *Homem de Ferro 3*, *Thor: o Mundo Sombrio*, *Capitão América 2: o Soldado Invernal* e, claro, tem como base as tramas de *Os Vingadores* e *Vingadores: Era de Ultron*.

Além da épica A Batalha de Nova York, cerca de 100 vilões e mocinhos – alguns não estiveram em *Lego Marvel Super Heroes*, aventura anterior da franquia –, exploram cenários como Asgard, o quartel-general da Hydra, a base secreta da Shield e a mansão de Tony Stark. Como manda a tradição, tudo isso acontece com muito bom humor e muito trabalho em grupo. Não é algo totalmente novo, mas em *Lego Marvel's Avengers* combinações sequenciais das habilidades dos personagens são mais do que essenciais para resolver os puzzles e progredir.

A única diferença entre o que acontece nos filmes e no game é que você não tem tanto problemas para fazer com que os "super-heróis mais poderosos da Terra" parem de brigar entre si e aceitem agir em conjunto. Esses e outros detalhes você lê no papo que tivemos com Sam Delaney (à esquerda na foto), produtor da TT Games, que deixou os estúdios da desenvolvedora na Inglaterra para divulgar o jogo no Brasil.

A filosofia da Lego é dar vida às suas criações, e isso também acontece nos jogos da franquia, que, além disso, recontam tramas da cultura pop. Você confirma isso?

Nosso papel é olhar um conteúdo pelos olhos da Lego. Pegamos um personagem como o Homem de Ferro, por exemplo, e tentamos deixá-lo ainda ousado e audacioso, mesmo com o visual dos nossos games.

Como vocês se preparam para essa aventura?

Foi um privilégio trabalhar com a Marvel. Eles nos ajudaram a deixar os personagens bastante fiéis, com as habilidades que deveriam ter e a aparência mais adequada. O nosso time de desenvolvedores é maravilhoso. Todos já éramos grandes fãs, mas, ainda assim, passamos um tempo vendo os filmes várias vezes e estudamos muitas referências dentro e fora dos quadrinhos. Começamos fazendo a animação de acordo com os trejeitos dos heróis e o pessoal fez um excelente trabalho em relação ao roteiro. Apesar de usarmos apenas alguns diálogos dos filmes, estamos contando a mesma história.

Contando a história da maneira Lego?

Sim, exatamente! Tem uma parte no jogo onde Bruce Banner e Tony Stark estão criando Ultron. Ao adicionarem Jarvis nele, no filme você vê um corpo



Plataforma: Wii U (há versão para 3DS)
Produção: Warner Games
Desenvolvimento: TT Games
Gênero: Ação, Aventura
Lançamento: 26 de janeiro (EUA)



Alguém aí viu o Loki?

inanimado. É um tanto assustador... No jogo, há no lugar uma picareta e os dois personagens param e refletem: "Vamos trabalhar nessa coisa?".

Os movimentos coordenados dos heróis é uma parte muito importante da jogabilidade, assim como os puzzles e as cenas de combate. Como surgiu essa ideia?

Isso está nos filmes dos Vingadores, é sobre atuar em equipe para superar os desafios. Com dois personagens trabalhando juntos teríamos algo no qual as pessoas recriariam as cenas em casa, jogando com a colaboração de amigos ou da família.

O anúncio do jogo ocorreu em janeiro do ano passado, faltando ainda três meses para Era de Ultron chegar aos cinemas. Vocês tiveram que esperar pelo lançamento do longa-metragem para colocar a mão na massa?

Bem, tivemos um contato antecipado, mas completamente em segredo. Lemos alguns scripts, recebemos algumas informações. Quando o filme saiu, fomos vê-lo para termos certeza que tínhamos conseguido combinar o visual dele com o jogo.

Nos quadrinhos, os Vingadores costumam ter integrantes de diferentes franquias da Marvel, mas nos filmes há algumas restrições. Elas também se repetem no game?

Não ficamos presos apenas ao universo cinematográfico da Marvel. Colocamos integrantes de outras formações do grupo [clássicas e mais recentes], assim como

STAN BUSTER

Ele já esteve em *Lego Marvel Super Heroes* como personagem desbloqueável, faz sempre uma pontinha nos filmes de suas crias e, como nunca na história dos joguinhos, Stan Lee está imponente em *Lego Marvel's Avengers*. O mestre usa uma armadura semelhante a Hulkbuster.

Além da Stan Buster, veste a armadura clássica de Tony Stark desenhada por Jack Kirby, com que divide a paternidade de diversos vilões e heróis.



há outros muitos personagens no game. Ainda assim focamos especialmente nos Vingadores [do cinema].

É notável que os jogos Lego estão ganhando força ao apostar no universo dos super-heróis. É uma tendência ou coincidência?

Mais ou menos. Gostamos de fazer releituras de filmes, mas também criamos histórias próprias.

Como é o caso de Lego Batman 3: Beyond Gotham, do qual você também foi produtor?

Exatamente. Mas o que fazemos de melhor acaba sendo recontar uma trama de um ponto de vista diferente, como fizemos também com os jogos de *Star Wars*.

Não é estranho atuar em jogos da Marvel e da DC Comics? Poucas pessoas no mundo têm a façanha de lidar tanto com o Homem de Aço quanto com o Homem de Ferro...

É bem engraçado. Acabamos trocando os nomes de alguns heróis de vez em quando! Mas é incrível conviver com os dois universos. **NW**



Quer jogar com mais heróis? Disponível na Nintendo eShop do Wii U, o Season Pass libera mais personagens e desafios

MENOS RPG ...E MAIS AÇÃO!

EM FINAL FANTASY EXPLORERS VOCÊ DEVE DERROTAR MONSTROS LENDÁRIOS ENQUANTO REÚNE FRAGMENTOS DO GRAND CRYSTAL



Felipe Camarossi

Um dos maiores precursores do RPG como conhecemos hoje nasceu no colo da Big N, mas cresceu, ganhou asas e alçou voos distantes. Não abandonou os consoles da gigante de Quioto, fazendo suas aparições na forma de remasterizações ou derivados, como é o caso de *Bravely Default*.

Contudo, foi levando em consideração o recurso de multiplayer do Nintendo 3DS que a Square Enix resolveu apostar em algo diferente para sua franquia mais popular. Assim surgiu *Final Fantasy Explorers*, que privilegia a ação acima de qualquer outro gênero.

ADMIRÁVEL MUNDO NOVO

Explorers tem as mesmas classes icônicas, o mundo colossal – que dá uma canseira cruzar por inteiro –, os mesmos monstros carismáticos e até alguns dos rostos que encantaram gerações. Ainda assim, esse sentimento de familiaridade dura só nos primeiros instantes.

O protagonista, criado e personalizado por você, terá uma ilha, de proporções continentais, para desbravar na busca de pedaços de um grande cristal, uma fonte de energia muito cobiçada. Baseado em missões de caça, seu objetivo é encarar seres



da mitologia de *Final Fantasy*, como as que sempre estiveram do outro lado campo de batalha e as que foram invocadas para ajudar nos momentos de aperto. Parece algo desesperador para um herói solitário, mas quem disse que você vai se virar sozinho?

Molde sua personalidade adotando uma das 21 classes disponíveis (Knight, Thief, Black Mage...). Não precisa hesitar pra escolher, pois dá para mudar depois. A ideia é dominar um número razoável de técnicas e colocá-las em seu arsenal, configurando até oito golpes especiais nos botões para usar nos combates. Como a quantidade de combinações de técnicas é imensa, dificilmente outra

pessoa terá a mesma configuração.

Como uma versão compacta de *Final Fantasy XIV*, que se trata de um MMORPG, o game para 3DS foi projetado para ser aproveitado em grupo. Formando equipes de até quatro pessoas, você combina com seus amigos times que tenham um atacante físico, um mágico, um defensor e alguém para dar suporte. As batalhas de chefe, inclusive, se tornam muito mais táticas quando há quatro jogadores. Elas serão bem mais árdias se estiver desacompanhado.

Isso significa que, para ter lutas mais equilibradas, é preciso recorrer a uma conexão de internet, procurando então outros guerreiros pelo mundo? Até pode ser. Você pode abrir uma sala ou



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Square Enix
Desenvolvimento:
Square Enix, Racjin
Gênero:
RPG
Lançamento:
26 de janeiro (EUA)

visitar a dos outros. Se o Wi-Fi não colaborar ou não quiser jogar localmente com os camaradas, coloque monstros derrotados em seu grupo. Eles não serão tão sagazes quanto os personagens humanos, mas evitarão que os danos de todos os contra-ataques seja apenas direcionados para você.

NAS SUAS MÃOS

Reforçando, este *Final Fantasy* tem elementos de RPG, mas é pura ação e aventura, o que é ótimo. Pode não agradar aos saudosistas, mas isso não prejudica o quesito estratégia. Pelo contrário, pode exigir até mais. Receber ou não os golpes disparados pelos inimigos depende somente de você se desviar ou não deles, sabendo a hora certa de erguer seu escudo, pular para o lado ou proteger um amigo.

O estilo é comparável ao de *Monster Hunter*. Não por acaso, a relação da série da Capcom com o 3DS é uma das mais frutíferas. Isso quer dizer que o título recompensa o jogador pela sua habilidade mais do que pelos seus equipamentos. Você pode carregar armas de extrema potência, embora de nada vá adiantar se não tiver bons reflexos.

Embora a história não seja o foco, e sim a exploração, a Square Enix mandou dizer que será preciso gastar aproximadamente 200 horas para completar todas as missões. É uma aventura para ninguém botar defeito, e que já recebemos aqui na redação (o review está produção). Afinal, tudo que os fãs de *Final Fantasy* nintendistas mais querem é ter um mundo completamente novo para chamar de seu. **NW**



Alterne quando quiser entre as 21 classes da aventura



GRANDE EXPLORADOR

Produtor de aventuras inéditas e de remasterizações de clássicos de Final Fantasy para portáteis, coube a Hiroyuki Miura liderar a criação do spin-off para o Nintendo 3DS. Você confere a seguir os melhores trechos da nossa entrevista.

Qual foi o maior desafio ao dar vida para Explorers?

Foi fundir os elementos de RPG de *Final Fantasy* com uma ação mais dinâmica de forma que fosse prazeroso jogar.

Qual é o público-alvo desse novo e inesperado game?

Queríamos algo que fosse fácil de ser jogado tanto pelos fãs quanto por quem acaba se interessando pela novidade, já que se trata de um título independente [Não é obrigatório conhecer nada de *FF* para encará-lo]. Também estamos abraçando quem curte games mais cooperativos, com elementos de RPGs online.

O Trance System é uma das funções mais bacanas do game. Foi difícil contar com tantos personagens icônicos?

O recurso foi adicionado na segunda metade do processo de desenvolvimento. Foi uma sugestão do designer Tetsuya Nomura como um elemento que pudesse tornar o jogo ainda mais cativante. Como a ideia veio justa-



TRANSCENDENDO AS ERAS

O toque final de *Explorers* é o Trance System, que transforma seu personagem temporariamente em alguns dos rostos mais icônicos da franquia, como Terra, Squall e Cloud. Além da aparência, use as técnicas deles em batalha. É ou não é de derrubar o queixo? Assim como ocorreu no Japão, a versão americana conta também com DLCs, que incluem classes, criaturas e personagens clássicos. Aqui, no entanto, todos foram liberados de uma só vez e de forma gratuita por meio de uma atualização no dia do lançamento. Que bom que não ficamos para trás!



Ifrit é o primeiro Eidolon que irá enfrentar, mas isso não quer dizer que seja fácil!

mente de quem que criou todos esses personagens tão aclamados, não foi nada difícil reuni-los.

Existem vantagens entre jogar em equipe em vez de seguir a trilha do lobo solitário?

Você pode tentar a sorte sozinho, mas será muito mais prazeroso jogar com amigos. Não digo isso só porque você tem companhia, mas porque pode programar seu time para agir em diferentes funções e trabalhar em equipe.

O design dos personagens e as mecânicas têm suas semelhanças com a linha Crystal Chronicles. Há alguma tipo de relação?

Não há. Apenas desenvolvemos uma ideia na qual o mundo, as classes, as magias e as invocações de *Final Fantasy* estivessem em um jogo de ação.

Nessa geração, o mais próximo que tivemos de um game nos moldes de um Final Fantasy clássico foi Bravely Default. Como é a relação da franquia com os nintendistas?

Hoje a série está disponível nos mais diversos dispositivos, sendo que todos os títulos foram feitos com determinadas especificações técnicas e jogadores em mente. *Explorers*, por exemplo, foi pensado para o 3DS, pois acreditamos que se trata do console que mais combina com a proposta, permitindo um multiplayer divertido.

Com seu advento (sem trocadilhos) em Smash Bros. e nas aparições em Theatrhythm Final Fantasy e Explorers, qual é a relevância da entrada de Cloud no universo da Nintendo?

É muito importante! É um dos personagens mais populares de toda a franquia, então sua aparição em qualquer jogo gera um maior interesse pelo título.

Alguma mensagem para os fãs brasileiros de Final Fantasy?

Gostaríamos de agradecer pelo apoio contínuo! Minha dica é que os jogadores participem de equipes em diferentes funções, se juntando localmente ou pela internet. Vamos todos nos conectar nessa aventura!



Hiroyuki Miura

O MELHOR DE DOIS MUNDOS

EM PAPER JAM ENCANADORES DE DIFERENTES DIMENSÕES FAZEM UM RESGATE DUPLO!



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
AlphaDream
Gênero: RPG
Lançamento:
22 de janeiro (EUA)



Hugo H. Pereira

Sem ter muito o que fazer, Luigi resolveu investigar a origem de uma goteira no sótão do castelo de Peach. Assustado e atrapalhado como sempre, ele acabou derrubando um livro muito especial, que narra as aventuras de Paper Mario. O descuido fez com que heróis e vilões de papel se

espalhassem pelo Reino do Cogumelo! Dono das aventuras mais profundas do encanador, o enredo do quinto *Mario & Luigi* foi um tanto simplificado para que a mistura desse certo. Prevaleceu o bom e velho "salve a princesa". Isso, no entanto, não é de todo mal. O humor rouba a cena da parte pre-

visível da história, graças às interações entre as contrapartes.

Os Bowser Jr. se tornam amigos de forma instantânea, seus pais se estranham e trocam sopapos e as Peach focam sobre os encanadores. Embora o crossover não conte com tantos perso-



nagens novos, os diálogos inteligentes e as situações inusitadas foram mantidas.

A vantagem de focar em rostos conhecidos é desenvolvê-los ainda mais, como no caso de Toadette, que ficou mandona e petulante na medida certa. Os Koopalings, após ficarem no limbo desde o primeiro jogo da franquia, têm falas reais.

Muita coisa do M&L anterior foi reaproveitada, como as animações de vários personagens e os ataques em dupla dos irmãos. Entretanto, há também referências de *Paper Mario* oriundas de *The Thousand-Year Door* e remixes das trilhas de *Super Mario Bros. 3* e de *Superstar Saga*. Se ficar de olhos e ouvidos bem abertos, a nostalgia te pegará em cheio!

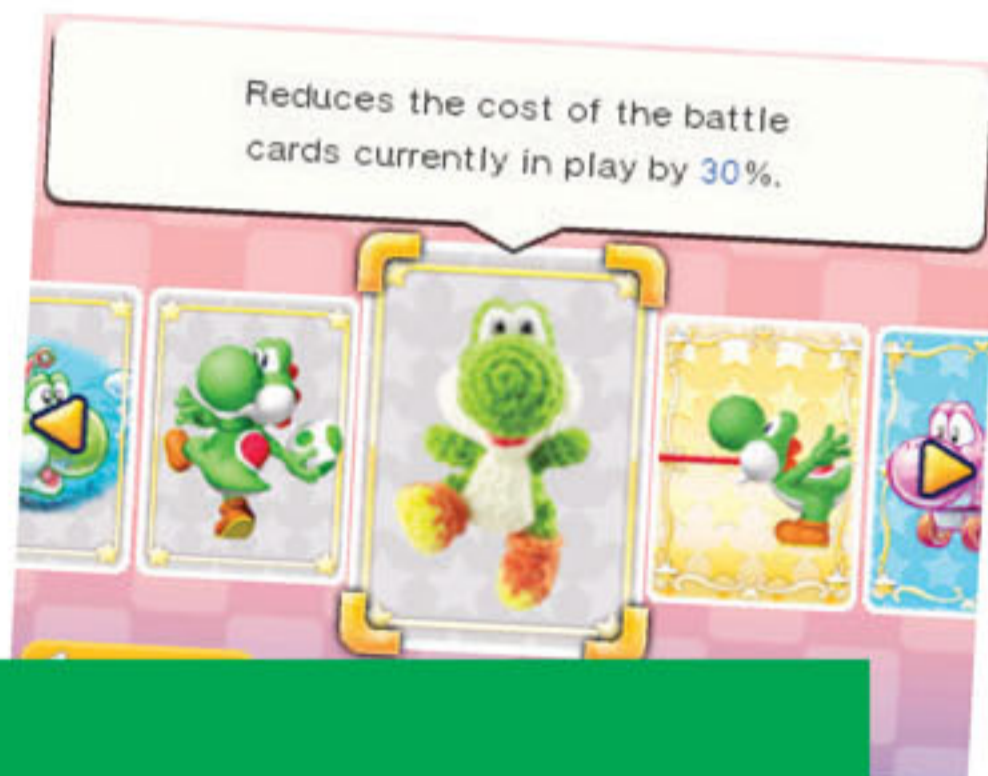
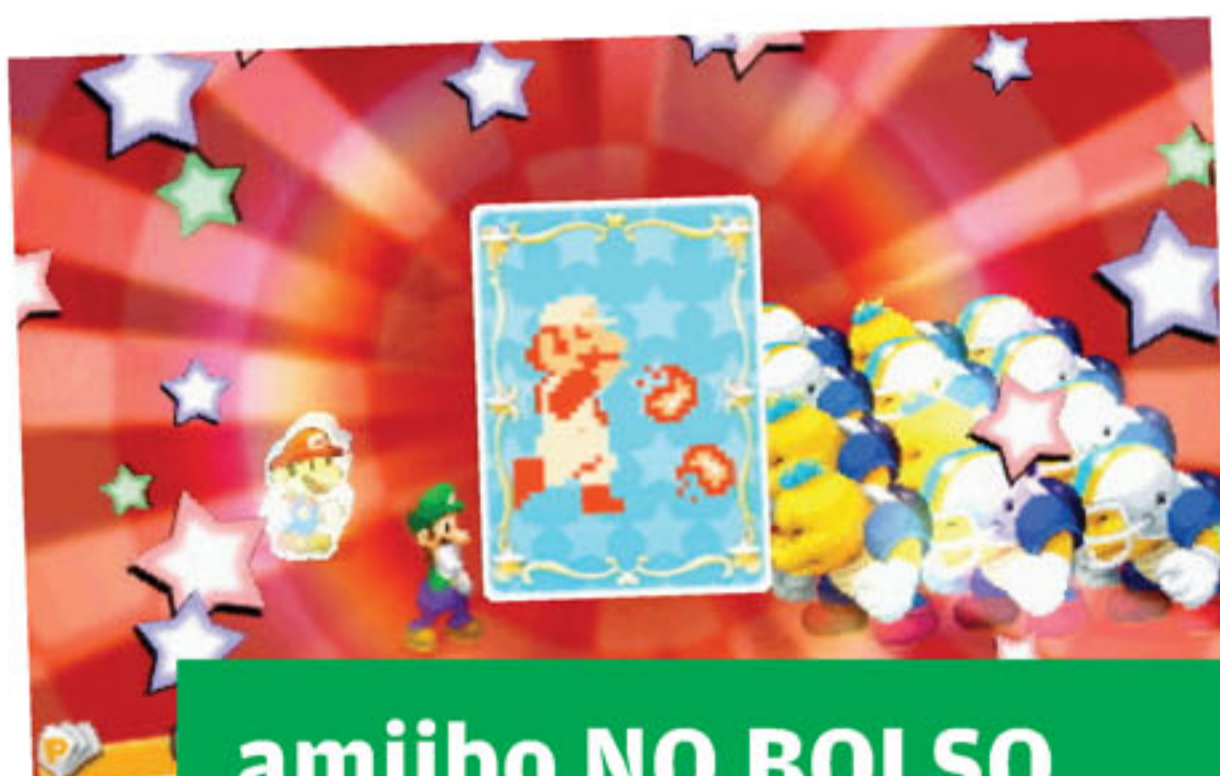
BIGODE EM DOSE TRIPLA

Uma das grandes apostas de *Paper Jam* é na familiaridade. Nunca antes a saga se passou no Reino do Cogumelo,

o explica a presença de áreas clássicas dos títulos de plataforma (planícies, desertos, montanhas geladas, florestas, fortalezas) e de capangas bem populares, algo que já foi testado pela AlphaDream em *Dream Team*. Você vai se deparar com King Bob-omb, Petey Piranha e o Pokey holográfico de *Paper Mario: Sticker Star*.

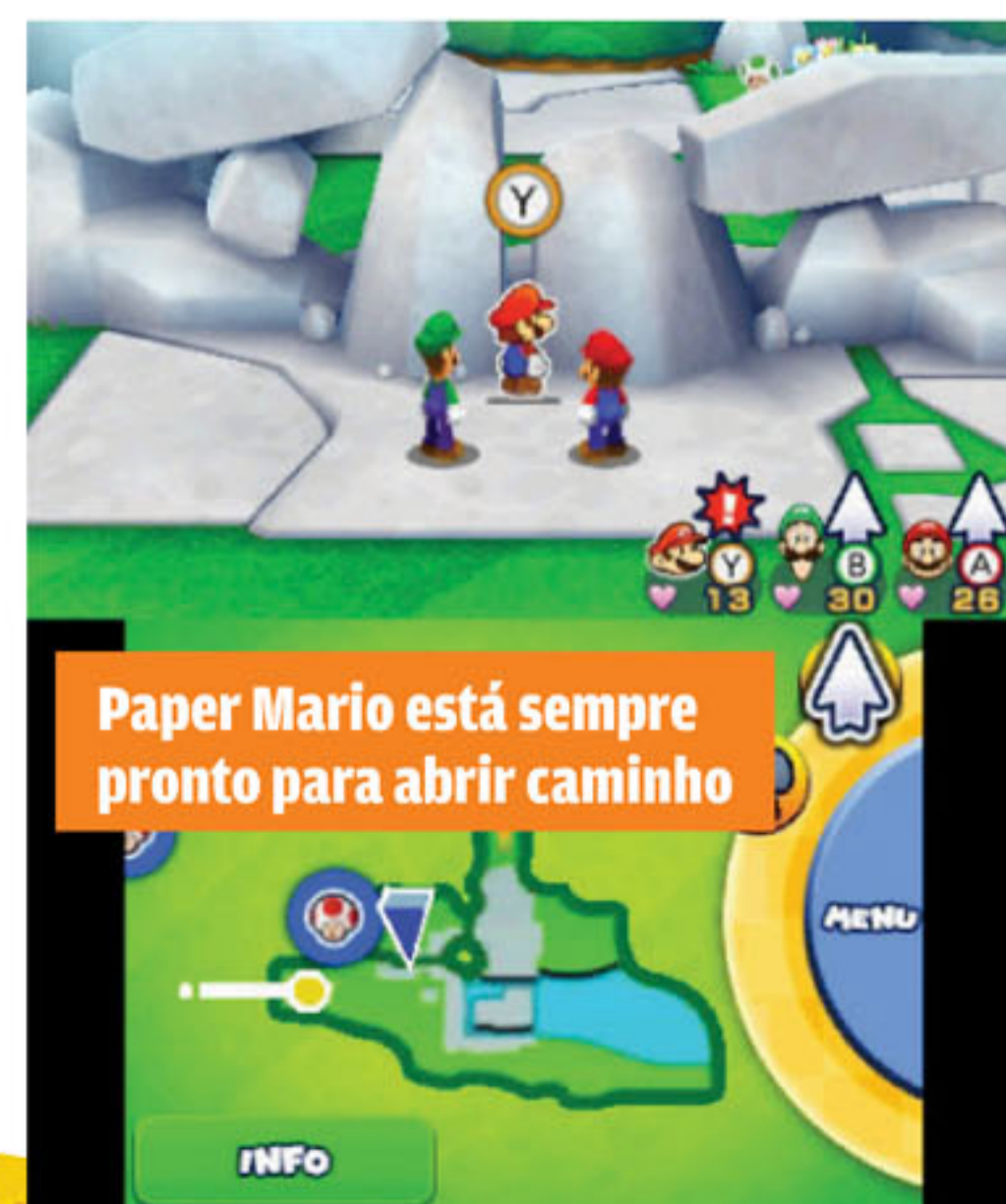
Para evitar a sensação de "eu já joguei isso", elementos feitos de sulfite, papelão, cartolina e o que mais você achar em uma papelaria tentam modificar o mundo tridimensional, criando plataformas, inimigos e, principalmente, trazendo novos elementos para a jogabilidade.

O encanador bidimensional é essencial para se aventurar pelo reino, garantindo habilidades especiais para os irmãos tridimensionais no momentos em que se deparam com puzzles. Ele se estica, plana e atravessa passagens estreitas. É mil e uma utilidades!



amiibo NO BOLSO

Servindo como os Battle Cards, os Character Cards são cartões em branco que você customiza usando as figuras interativas. O boneco, ao encostar no 3DS, transfere uma arte de um de seus jogos, que depois vira um presente para os jogadores. Para ter power-ups mais interessantes, é só atrelar dois amiibo a um cartão. Os bonecos de Mario, Luigi, Toad, Yoshi, Peach e Bowser são os únicos compatíveis com a brincadeira e só dá para aproveitar o recurso uma vez a cada batalha.



MEU AMIGO LAKITU

Em vez de conceder bônus quando você sobe de nível, Lakitu cuida do Lakitu Info Centre, onde o trio participa de variadas missões de resgate. Nem todas são obrigatórias, mas encontrar boa parte dos Toad é necessário para progredir e algumas delas rendem boas recompensas. Não deixe de participar do quiz e dos minigames envolvendo os Bros e os Trio Attack. E enfrente novamente chefões e as lutas de papercraft!



Assim como o lagartão em *Bowser's Inside Story* e os bebês encanadores em *Partners in Time*, Paper Mario atua como o "elemento surpresa" na hora do combate por turnos. As brigas se tornaram um tanto caóticas – apesar de agora um círculo vermelho identificar qual deles será alvejado –, pois os três personagens são utilizados. O bigodudo de papel, entretanto, traz uns truques na manga para balancear tudo.

Além de bloquear, em vez de se esquivar ou contra-atacar, o bigodudo em 2D cria cópias de si mesmo, que levam dano em seu lugar e atacam em conjunto com o original. O trunfo

dele realmente acontece quando, literalmente, se dobra e desdobra para ajudar os colegas. Juntos, produzem poderosos ataques, quando o convidado se transforma, por exemplo, em um avião de papel (Trio Kite) ou estrelas ninjas (Trio Shuriken)!

NOVIDADES PARA OS VETERANOS

Para a tristeza de alguns e felicidade de outros, aqui estão as mecânicas de *Sticker Star*.

Como se fossem os adesivos do mais recente *Paper Mario*, os Battle Cards concedem melhorias de status (ataque, HP, poderes especiais). Compre-os na

loja de Toad ou receba-os de prêmio ao vencer alguém importante. Ainda em relação aos combates, o destaque fica por conta dos papercrafts.

Com o visual de Mario, Peach e até Yoshi, bonecos gigantes de papelão desenhados por Toadette – e "gentilmente" carregados pelos Toad resgatados ao longo da jornada –, devem derrotar, em uma arena, outros robôs bizarros. É um misto de sumô com ações rítmicas e seriados de heróis japoneses. Embora não tenha o jeito cinematográfico dos confrontos com o Luigi gigante em *Dream Team*, a proposta de algo mais interativo tem seu valor.



Você já salvou o Beanbean Kingdom, impediu a invasão dos Shroob, devolveu a Bowser o que é de Bowser, ajudou Luigi a salvar os Pi'illo e agora quer saber o que está pegando no Reino do Cogumelo? Saiba que os tutoriais serão dessa vez inteiramente opcionais. Eles estão em livros que podem ser lidos ou não.

Bônus não são adicionados aos status após passar de nível. Em compensação, é o jogo com mais Ranks para atingir. Incluindo os novos Boomerang e Leaf, há sete deles. Além de iniciar uma batalha andando sobre, pulando em ou martelando inimigos, o trio tem uma nova habilidade de corrida, garantindo atacar primeiro. O recurso é essencial para caçar Nabbit, que roubou os itens

responsáveis pelos Bros. Attack, situação que tomou o lugar das Attack Piece.

MISTURAS À VISTA

Com um bom potencial, é interessante pensar como esse crossover não aconteceu antes. O fato é que o universo do encanador é tão maleável, e conta com tantos momentos malucos, que é possível encaixar qualquer coisa nele. E, ainda assim, a identidade não será perdida.

Que tal ver, no futuro, os irmãos lidando com Wario e Waluigi? Ou cooperando com Toad e Toadette para encontrar o paradeiro de um tesouro milenar? Ou cuidar então de uma invasão de fantasmas, contando com as engenhocas de E. Gadd? Basta sonhar! **NW**



Depois de Captain Toad, Toadette está mais importante do que nunca!



MUNDOS NÃO TÃO DISTANTES

Esse crossover é mais um caso de encontro de franquias que têm mais coisas em comum do que se pensa – e nem poderia ser diferente, ainda mais por serem releituras de um mesmo universo. Seja fã de *Paper Mario* ou de *Mario & Luigi*, não deixe de conferir *Paper Jam*!

	MARIO & LUIGI	PAPER MARIO
RPG com batalhas por turno?	Com certeza!	Com certeza!
Tem enigmas e áreas de plataforma?	Sim! Yes! Sí!	Sim! Yes! Sí!
O parceiro ajuda com ataques especiais?	Amigo é pra isso!	Amigo é pra isso!
Há missões secundárias e colecionáveis?	Sempre tem!	Sempre tem!
Mario ataca usando pulos e itens como martelos?	Curte muito!	Curte muito!
Luigi é atrapalhado e medroso?	Eternamente!	Eternamente!

A HONRA DE HOSHIDO OU O PODER DE NOHR?

EM FIRE EMBLEM FATES CABE APENAS A VOCÊ DECIDIR QUAL DESTINO TRAÇAR!



Filipe Saller



Awakening, contra tudo e contra todos, se tornou um extremo sucesso de crítica no Ocidente, surpreendendo até mesmo a Nintendo. Mas quem realmente ficou surpresa foi a crescente base de fãs com a chegada de *Fire Emblem Fates*, que, de cara, traz uma grande mudança na franquia: as versões *Birthright* e *Conquest*.

É uma mesma saga, porém apresentada com uma boa gama de diferenças em narrativa, complexidade, classes e personagens que se juntarão, ao longo da jogatina, ao seu exército. Centrado em um conflito entre dois

reinos obviamente bem distintos, o protagonista – que se chama Corrin, mas você pode dar o nome, gênero e visual que quiser –, deve escolher qual brasão defender.

Criado dentro da corte sombria de Nohr após ser sequestrado quando bebê, você é o herdeiro da dinastia que governa Hoshido. A descoberta ocorre nos primeiros capítulos, o que te levará a tomar sua decisão. Além disso, você se transforma em um dragão, habilidade especial que será importante em suas missões. Qual caminho seguir? A gente te ajuda nessa!



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Intelligent Systems
Gênero: RPG
Lançamento:
19 de fevereiro (EUA)

BIRTHRIGHT: HONRA E PAZ

Inspirados no Japão feudal, os Hoshido, que atribuem à sua principal divindade, o Dawn Dragon, as terras férteis onde moram, têm como característica marcante pregar o pacifismo. Se quiser lutar do lado deles, escolha *Birthright*. Além disso, a linha narrativa dessa versão se assemelha bastante ao que vimos nos jogos anteriores, seguindo o velho bem contra o mal.

O curioso é que o reino "oriental" seja a opção clássica. *Fire Emblem*, com algumas exceções, se consagrou tomando emprestado elementos da fantasia medieval europeia, recheado de lordes, cavaleiros, armaduras pesadas, machados e espadas longas.

Ryoma (Swordmaster)

"Por anos sentimos sua falta e tentamos te resgatar das mãos dos desonrados Nohr, que impediram a nossa convivência. Agora que estamos reunidos novamente, chegou a hora de acertar velhas questões e salvar o mundo!"

Em ambos os lados do conflito, seus irmãos estarão lá como guardiões de sua jornada, enquanto os familiares do outro clã serão seus opositores. Se já é complicado enfrentar um adversário comum, imagine enfrentar alguém que seja seu parente...

Ryoma é seu mano mais velho e sucessor do trono. Espadachim sem igual, porta a lâmina lendária Raijinto. Ícone do clã, tem personalidade calma, honrada e analítica. Trouxe importantes vitórias para o reino ao liderar a invasão contra

Xander (Paladin)

"Não podemos reparar o que fizemos ao seu passado, mas nosso pai teve uma razão para te trazer à nossa família. Mesmo com tudo isso, você é nosso irmão e juntos poderemos acabar com essa guerra e viver felizes como sempre fomos!"

O castelo é meu!

O novo modo de *Fire Emblem Fates* é o principal local para a ação multiplayer. No My Castle você coleta recursos, administra e treina seu exército e reforça sua base. O comércio fica concentrado aqui, com venda (e upgrades) de armas, acessórios e itens, além de estabelecimentos com material usado para fortificar sua construção. Para ter mais recursos, não deixe de expandir tais mercados. Os castelos serão compartilhados por StreetPass e será possível encarar times inimigos. Uma vitória dá o direito de capturar uma unidade para seu grupo ou comprar habilidades das unidades rivais. Não pense que o modo será opcional. Certos personagens na história apenas se unirão ao seu time levando em consideração o nível do seu quartel-general. Eventos específicos acontecerão exclusivamente por lá.



Customize e treine seu exército





Nohr. Hinoka tem coração de guerreira e não pensa duas vezes antes de entrar em uma batalha para proteger aqueles que importam. Tem um lado rude, mas tem eterna veneração pela família e pelo território. Guarda consigo um intenso ódio por não ter protegido Corrin do rapto.

Takumi, exímio arqueiro, porta o arco Fujin Yumi e tem talento como estrategista, algo reconhecido até mesmo por Ryoma. Apesar disso, se sente vivendo à sombra dos irmãos mais velhos, o que agrava sua desconfiança sobre o protagonista.

Sakura, a caçula, é a única com habilidades de cura. Apesar de ser bastante tímida, tem uma força de vontade admirável.

Entre os guerreiros de Hoshido está a maior parte de classes inéditas, isso sem contar aquelas de títulos anteriores, como Pegasus Warrior, antes chamada de Pegasus Knight, e os Swordmaster. Os destaques ficam para os tipos tradicionalmente nipônicos, como os Samurai, Ninja e até mesmo o Nine-Tailed Fox (raposa de nove caudas), grupo que homenageia a mitologia daquele país.

CONQUEST: CORRUPÇÃO E DOR

Fundado pelos seguidores de Dusk Dragon, Nohr é o exato contraste das iluminadas terras de Hoshido. As duras condições climáticas tornaram a região nada pacífica ou ordeira. Dominar terras férteis de seus algozes é uma das grandes ambições da família real.

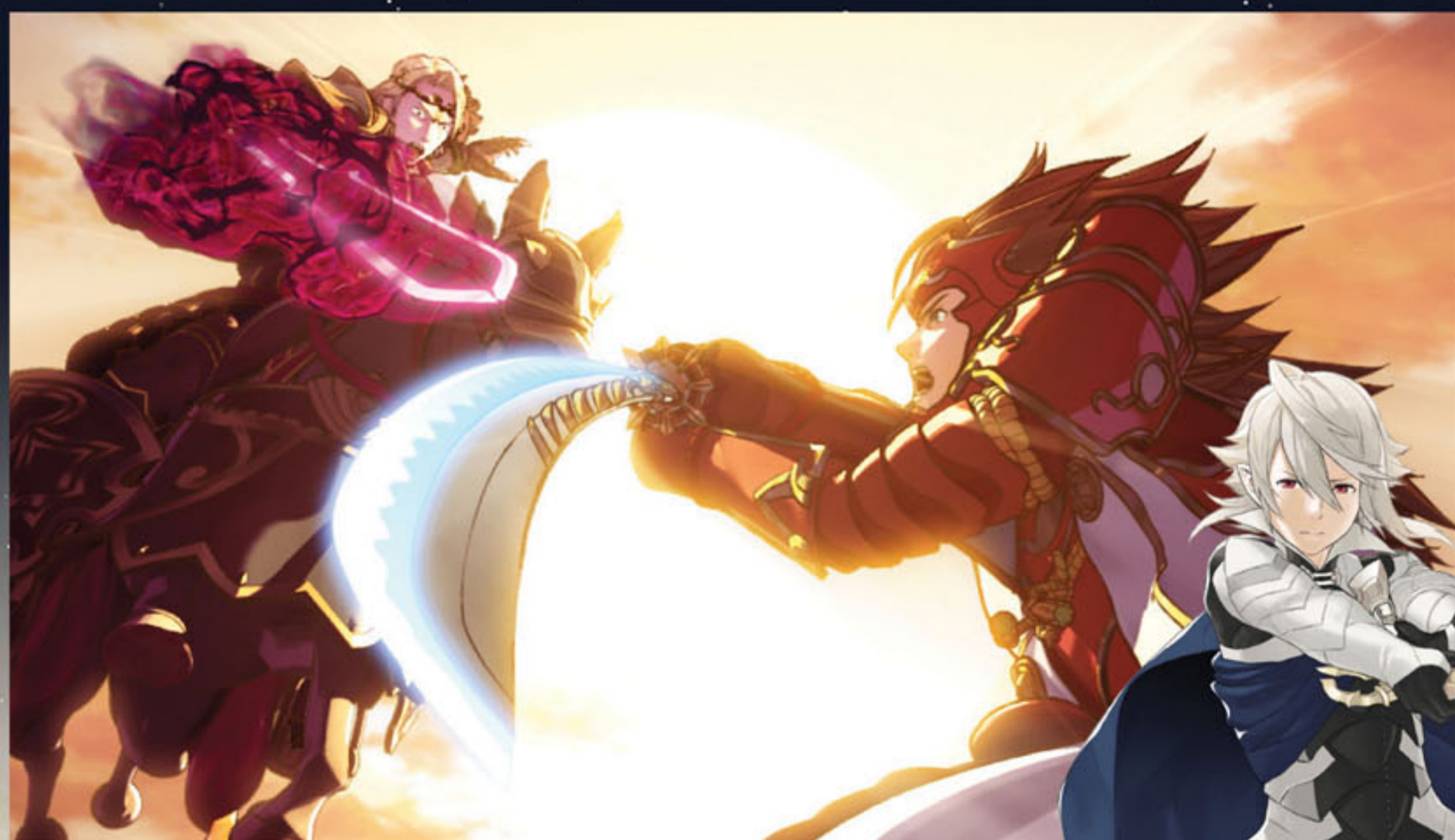
Conquest, menos fiel às raízes de *Fire Emblem*, conta com classes tradicionais, priorizando Cavalier e Paladin, montados em seus cavalos, e nos Wyvern Knight, que agem nos ares, além de outras do tipo Mercenary e os durões Knight.

Ao permanecer com seu clã de criação, o combate não fica restrito à guerra, mas se estende à sua própria casa. Tentativas de tirar o rei Garon do poder afetarão profundamente o comportamento de sua família.

Aqui você também tem o apoio de quatro irmãos (no caso, adotivos) durante o rolar da trama. O sucessor do trono é Xander, paladino sério e de lealdade ferrenha por sua nação. Diferente de Ryoma, era uma criança cheia de fraquezas, mas que treinou duro para proteger seu reino. Porta a espada Siegfried, que emite chamas negras.

Camilla é uma Revenant Knight, lutando com machados montada em seu réptil alado. Tem personalidade tão protetora quanto Hinoka. No entanto, vai além quando se trata de ajudar os irmãos mais novos, perseguindo e acabando com a vida de qualquer um no seu caminho.

Leo, um Dark Knight, percorre os campos de batalha em seu cavalo e usa as magias destruidoras de seu tomo Brunhilde. O mais ciumento dos irmãos, acredita que o protagonista rouba atenção por ser mais talentoso. Já Elise, uma Rod Knight bastante jovem e carinhosa, não tem nada a ver com o ambiente íntimo pouco amigável.





PLAYGROUND DE DRAGÃO

Uma das habilidades principais de seu protagonista é a de se transformar em dragão durante as batalhas por turno. Aproveite essa característica para manipular partes específicas do cenário, como abrir rotas a seu favor. Isso acontece através das Dragon Vein, que são cedidas pelas divindades que regem o país escolhido.

Por falar nisso, os cenários de fundo agora acompanham seu posicionamento no mapa. Ao iniciar um embate em uma ponte, por exemplo, o zoom dado pela área tática não o levará a um efeito genérico, mas mostrará seu desenrolar na tal plataforma.

Uma das personagens mais importantes da aventura será Azura, dançarina de cabelos azuis que estrelou os primeiros vídeos de divulgação do game. Assim como o protagonista, a princesa também foi "adotada" pelo reino adversário na trama, independente da versão que estiver jogando. Vocês terão muitas experiências em comum, o que fará com que o acompanhe. A garota é a única a

fazer parte da classe Songstress, o que lhe dá o direito de lutar usando lanças ou cantando, o que libera ações extras para outros personagens.

Não adianta nada ser o melhor dos guerreiros se você não estiver bem acompanhado, ainda mais se disputar no multiplayer local ou no online, onde as partidas podem ser entre amigos ou jogadores de outros países. Seus familiares podem estar por perto, mas é importante ter uma boa relação com outros personagens de seu time.

Usar a opção Pair Up nas batalhas pode ser uma boa para melhorar a afinidade. Quanto mais próximos, maiores são as chances do protagonista se apaixonar!



Vivendo dramas parecidos, Azura é uma importante aliada

Guerreiros lendários

Dessa vez, personagens clássicos não farão participações em missões adicionais. Ainda assim, há uma chance de recrutar Marth, Ike, Robin e Lucina. Por meio de um New Nintendo 3DS ou de um portátil mais antigo (3DS comum, 3DS XL comum ou 2DS) + base leitora de NFC, encoste um dos bonecos no console para que o personagem apareça no modo My Castle. Nas duas primeiras vezes que fizer isso você receberá alguns itens. Na terceira, lute, vença e torça para que o guerreiro vire seu companheiro. Aliás, fique de olho nos 12 DLCs, disponíveis individualmente ou em combos, que serão lançados até abril. Em *Before Awakening* (19/02), você atravessará um portal que o levará a Ylisse, encontrando integrantes da turma de Chrom em acontecimentos que precedem *Fire Emblem Awakening*! Além dele, apenas o DLC *A Gift from Anna* (14/04) será gratuito. Tem muito conteúdo a caminho!





**Ainda está na dúvida?
Jogue os dois!**

FÍSICO OU DIGITAL?

Não pense que, ao terminar a campanha de *Conquest* ou *Birthright*, sua jornada terá chegado ao fim. A terceira etapa, chamada *Revelation*, será disponibilizada via DLC para quem possuir uma das versões e mostrará o que aconteceria se Corrin ignorasse tudo aquilo e seguisse seus próprios passos. Ficará disponível na Nintendo eShop em 10 de março, embora faça parte da edição de colecionador de *Fates*, que chega no mesmo dia do lançamento da versão básica.

Talvez uma das questões mais confusas ao adquirir o game é como comprá-lo sem correr o risco de ir parar na família errada, considerando que as versões físicas e digital possuem diferenças. Para quem curte os cartuchos, a decisão sobre qual lado seguir já começa na

hora da compra. *Conquest* te coloca automaticamente com os Nohr. Já *Birthright* é para quem preferir os Hoshido. Após concluir o sexto capítulo da campanha, o jogo adiciona a opção *Explore Paths* no menu inicial, deixando então que você compre a outra trama com desconto na eShop. Para que não fiquem dúvidas, os games são independentes, não é preciso ter os dois para ter uma diversão completa. Eles apenas mostram os dois lados de um conflito.

Quem comprar *Fates* digitalmente só habilitará a versão *Birthright* ou a *Conquest* no sexto capítulo. Pense muito bem antes, pois não será possível desistir depois, mesmo que apague o Save. Que sua sentença seja sábia o suficiente para levar esse conflito ao fim... **NW**





OURO
9.0 - 10



PRATA
8.0 - 8.5



BRONZE
7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

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

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

ANIMAL CROSSING amiibo FESTIVAL



JOGO QUE BRINCA COM A ROTINA DOS PERSONAGENS NÃO EMPLACA



SABE AQUELA SENSAÇÃO DE conseguir o que queria, mas não da forma que queria? É o que acontece com *amiibo Festival*. Aparentemente reaproveitando os modelos dos personagens de *Animal Crossing Plaza*, aplicativo desativado que era ligado ao Mii-verse do Wii U, temos um game pouco inspirado. Pelo menos serviu de motivo para justificar a existência de uma nova linha de amiibo – e eles são sensacionais!

Colocar a turma de Isabelle em um jogo de tabuleiro poderia ter funcionado, mas o problema é que os elementos que mais curtimos foram deixados de lado. Em partidas que duram um mês, sendo que cada turno vale como um dia, jogadores se revezam encostando no GamePad os bonecos que os representam enquanto competem por "pontos de felicidade" (Happy Points) e

dinheiro (Bells). Infelizmente isso ocorre através de eventos aleatórios, que relatam histórias de sorte ou azar, o que nos impede de pensar em qualquer estratégia.

Para efeito de comparação, a compra e venda de nabos, algo que varia sempre de preço como se fossem ações em uma bolsa de valores, no game é uma das poucas coisas que divertem e podem se encaradas como elemento surpresa. Até mesmo datas comemorativas, como o Dia das Bruxas, e eventos, como campeonatos de pesca, são desprovidos da interatividade e da criatividade dos títulos canônicos.

Os poucos minigames, acendados com os amiibo Card, são mais interessantes que o modo principal. No entanto, são variações do que já se viu em *Mario Party*. Ainda assim vale men-

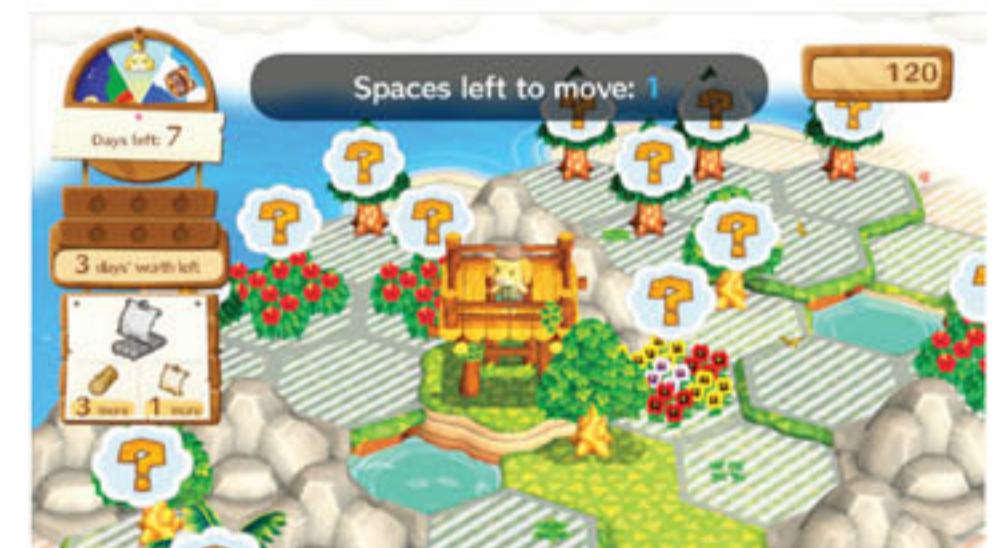
Gráfico: 9.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 4.0
Diversão: 4.0
Replay: 5.0

Nota Final:

5.5

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

Wii U
Nintendo
Nd Cube
Party, Simulador
1-4
Livre (ESRB)
amiibo



cionar o quiz, com perguntas que testam os conhecimentos dos fãs mais fervorosos, e o Desert Island Escape. Para fugir de uma ilha, você usa cartas que têm status e habilidades especiais.

Ainda que esse *Animal Crossing* não tenha nascido com a pretensão de expandir a série, mas com a pretensão entreter reuniões de amigos, a falta de diversão prejudica demais o fator replay. Não é a versão do Jogo da Vida que esperávamos, mas é o que temos pra hoje. **NW**



ESTÁTUA DOURADA

Era de se esperar que o amiibo de Villager tivesse alguma funcionalidade no jogo. No entanto, como em *Happy Home Designer*, apenas habilita uma estatueta dourada. É pura decoração...

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON

FAZER AMIZADES É O SEGREDO PARA SE DAR BEM NA AVENTURA!



ME PERGUNTARAM SE COMPRARIA este *Mystery Dungeon*. Minha resposta era não. Mas, depois de finalizar o cartucho da redação, garanto que, se você nunca encarou a subfranquia, essa é a hora de entrar de cabeça! Tudo começa quando você é transformado em uma criatura de bolso, que pode ser um dos iniciais de todas as gerações, Pikachu ou Riolu, e acorda sem memória em um mundo habitado pelos monstrinhos.

A amnésia serve como justificativa para que um comovido Nuzleaf te adote, fazendo com que vivencie o cotidiano de uma criança Pokémon que estuda e mora em uma vila. As aulas, por sinal, ensinam as mecânicas do jogo aos poucos.

A progressão lenta e gradual é uma das grandes responsáveis pela imersão do início ao fim. Além disso, é na escola que você conhece seus primeiros amigos e seu parceiro de aventuras, que sonha em entrar para a Expedition Society, grupo que sai em expedições para criar um mapa-múndi, ajuda quem estiver em apuros e sempre tem um tempo para descobrir alguns mistérios.

Ao contrário dos títulos canônicos, você é completamente dependente dos itens.



Quer explorar todos os andares de uma dungeon sem escolher os artefatos que vai levar? Boa sorte! Maçãs, por exemplo, são essenciais, pois o Belly System faz com que os Pokémon sintam fome – ficar faminto é algo que causa dano. E cuidado para não ser derrotado, o que fará com que dê adeus para os objetos e o dinheiro que estiver carregando na missão.

Apesar da dificuldade, o jogo não te deixa perdendo um tempo precioso em uma dungeon. Depois de um certo momento, a opção Pelipper Island é liberada

MEGAEVOLUÇÃO? ONDE?

Apesar de ser o primeiro *Mystery Dungeon* a ter MegaEvoluções, a ação é extremamente rara, funcionando apenas se tiver uma Emera, objeto difícil de obter. Em 40 horas de jogatina só o encontrei duas vezes.

no menu da tela inicial. Lá, você pode jogar com aqueles que fizeram amizade contigo. E, o mais legal de tudo, eles podem te resgatar, caso os adversários vençam seu grupo. É possível virar camarada



Gráfico:	7.0	Nota Final:	<p>8.5</p> <p>PRATA</p>
Som:	8.0		
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	10		
Replay:	8.0		
Plataforma:	Nintendo 3DS		
Produção:	Nintendo, Pokémon Company		
Desenvolvimento:	Spike Chunsoft		
Gênero:	RPG		
Jogadores:	1		
Classificação:	Livre (ESRB)		
Recursos:	StreetPass		

de 720 Pokémon no jogo. É praticamente a Pokédex inteira!

Algo que causa alguma dor de cabeça, entretanto, é a sensibilidade dos controles. Você quer se mover em uma direção e acaba executando uma ação que não pretendia, te custando uma vergonhosa derrota. *Super Mystery Dungeon* tem uma história épica com boas reviravoltas.

Como você chegou ao mundo dos Pokémon? Qual é a conexão disso com o fato de as criaturas estarem virando pedra? Jogue e descubra. A propósito, certos segredos, mesmo com game concluído, só se revelam se continuar atrás de aumentar seu clube de amigos. **NW**





YO-KAI WATCH

EM UM MUNDO ONDE MONSTROS REPRESENTAM NOSSO PROBLEMAS, A MELHOR COISA QUE VOCÊ PODE FAZER É ENFRENTÁ-LOS!



Igor Andrade

HÁ TEMPOS QUE ESTOU DE OLHO

em *Yo-Kai Watch*. Em 2014 seus jogos já apareciam na lista dos mais vendidos da **Nintendo World**. O interesse cresceu ainda mais quando, no final daquele ano, um amigo me trouxe do Japão a *Nintendo Dream*, a revista oficial nipônica, e lá estava Jibanyan na capa. Então na **NW189** eles foram tema de uma matéria bacanuda do Juno Cecilio. Semanas depois a Level-5 anunciou que as aventuras de Nathan Adams viriam para as Américas. Mais do que jogar e avaliar, dessa vez o que mais importava era entender o que há por trás



do fenômeno, que não para de emplacar produtos licenciados. O segundo filme das criaturas bateu *Star Wars VII* na semana de estreia na Terra do Sol Nascente!

É inevitável comparar com franquias nas quais seus protagonistas batalham usando monstros. O nome que surge é *Pokémon*, mas *Dragon Quest Monsters* tem um peso muito importante nessa mistura.

Gráfico:	9.0	Nota Final:	8.5	
Som:	9.0			
Jogabilidade:	8.0			
Diversão:	8.0			
Replay:	8.0			
Plataforma:	Nintendo 3DS			
Produção:	Nintendo			
Desenvolvimento:	Level-5			
Gênero:	RPG			
Jogadores:	1-2			
Classificação:	10 anos (ESRB)			
Recursos:	StreetPass, SpotPass			



Nate (ou Katie Forester) sabia que sua vida não seria mais a mesma ao encontrar o simpático Whisper enquanto caçava insetos. O fantasma, sem perder tempo, logo pediu para que o(a) estudante liderasse uma nobre missão: impedir que os Yo-Kai continuassem a perturbar os humanos, trazendo então de volta a harmonia que existia entre a Terra e o mundo deles.

Nintendo
World

Ninte

endo[®]
World

Nintendo[®]
World

Nintendo[®]
World

Ninte

endo[®]
World

Nintendo[®]
World

Nintendo[®]
World

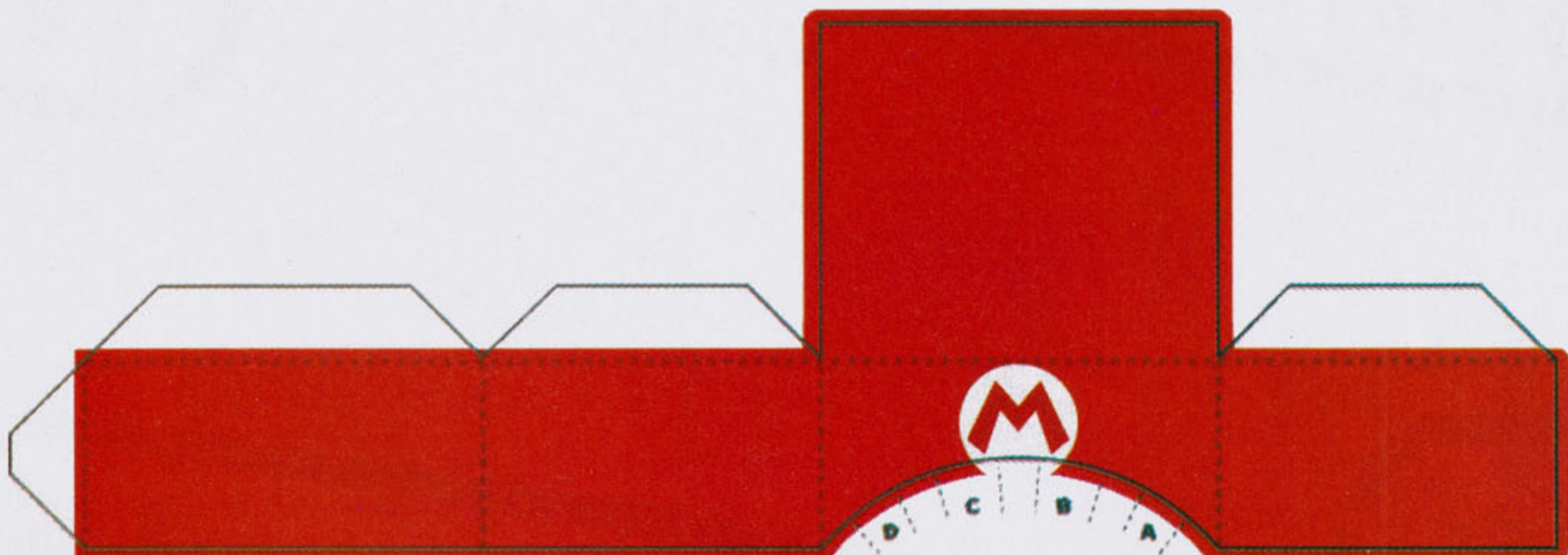
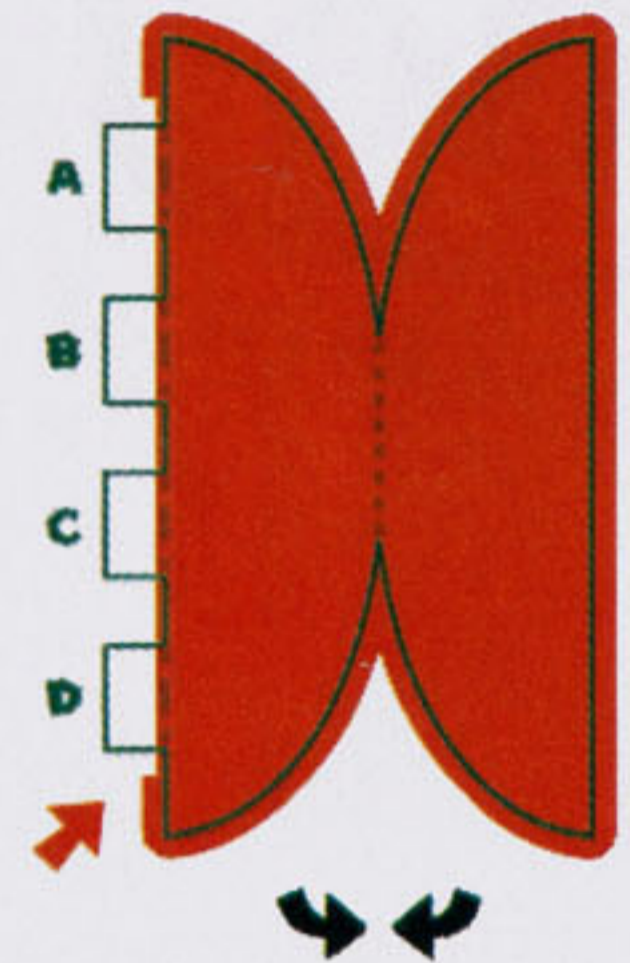
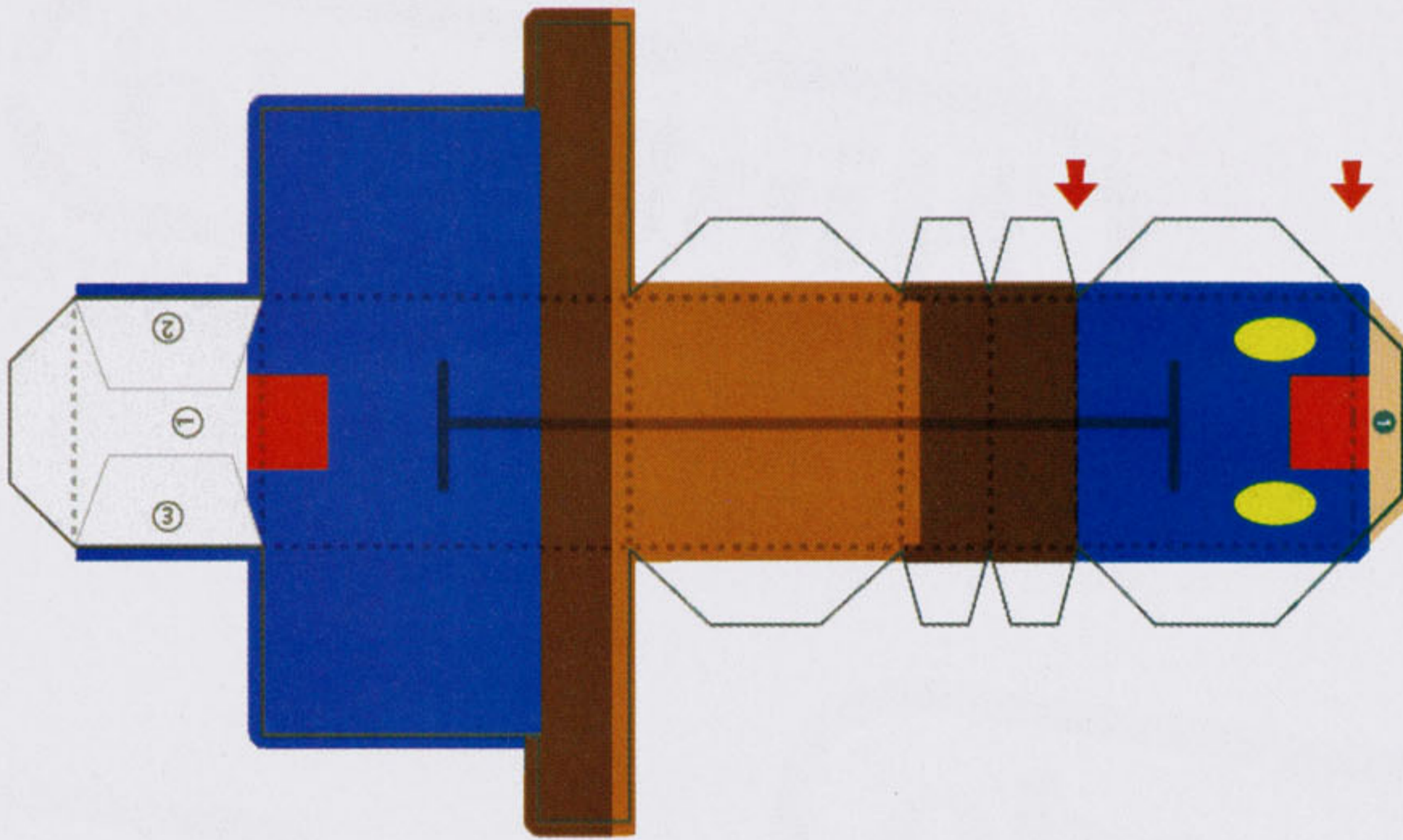
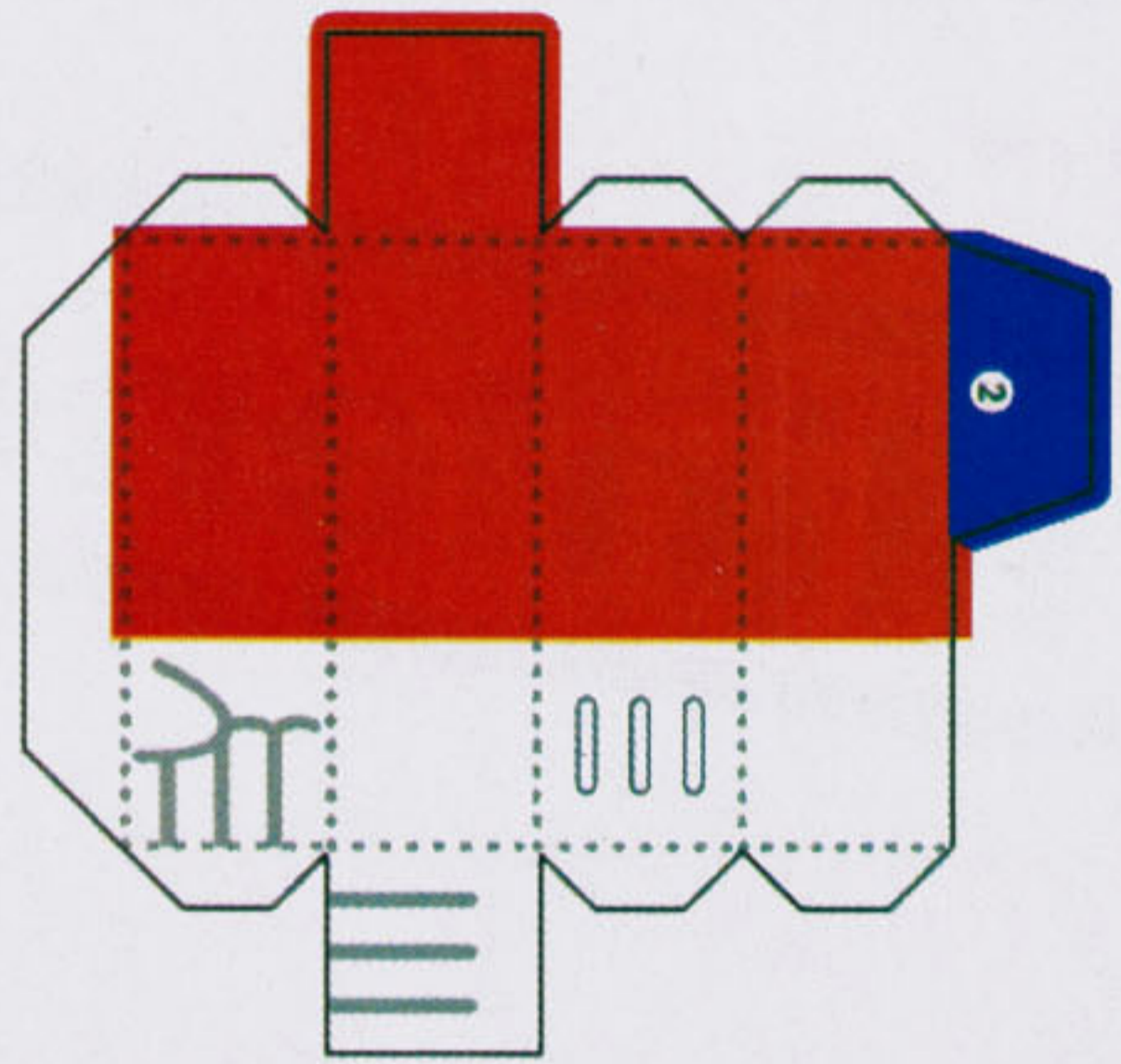
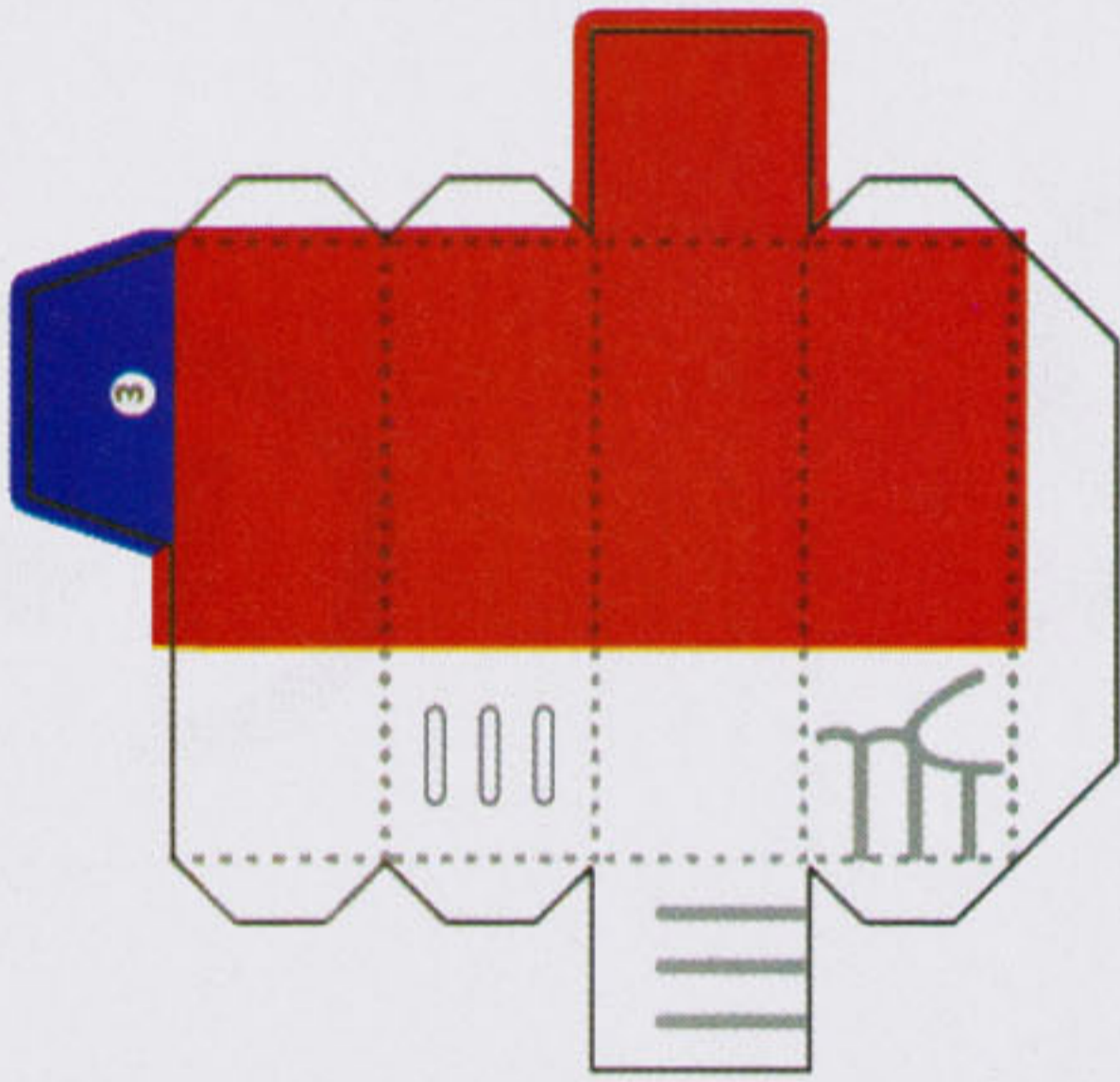
Ninte

MARIOZORD!

MONTE O PAPERCRAFT DA VERSÃO ROBÔ DO ENCANADOR EM MARIO & LUIGI: PAPER JAM!

Uma das coisas mais bacanas da aventura do Nintendo 3DS é controlar um robô feito de papel em uma arena repleta de outras versões gigantes de personagens do Reino do Cogumelo. Felizmente, a Nintendo japonesa disponibilizou o papercraft da versão baseada em Mario, que está publicada nessas páginas. Não há segredo. É dobrar as partes e passar cola nas abas para tudo ficar diretinho. Depois, junte cabeça, braços, chapéu e corpo e coloque na base. Curtiu?





endo[®]
World

Nintendo[®]
World

Nintendo[®]
World

Ninte

endo[®]
World

Nintendo[®]
World

Nintendo[®]
World

Ninte

endo[®]
World

Nintendo[®]
World



TENTE A SORTE!

Jogo terminado, o que resta fazer é completar o Medallium. Aí, realize a missão que libera o nível do relógio Yo-Kai e corra atrás de quem está faltando. Ao reunir todas as medalhas de uma página lendária do livro, você encontrará uma criatura do tipo Legend. Obviamente, além de raras são as mais difíceis de derrotar.

A trama então é dividida em capítulos, cada um tocando em um assunto relacionado ao dia a dia dos familiares e amigos do protagonista. Até acontecer o embate com o "problema", você interroga cidadãos comuns da bela Springdale. Nessas conversas sempre aparece alguém que precisa de ajuda, como o cara do mercadão municipal que não consegue ir ao banheiro.

Missões paralelas ou principais, a mecânica é a mesma: encontrar o fantasma que está pregando peças. O que realmente descola a franquia da Level-5 de *Pokémon* são as batalhas, pois apenas as que finalizam cada parte da trama são obrigatórias. Não tem aquele negócio de ser surpreendido. Ao se aproximar de veículos, árvores ou postes seu relógio dará o sinal. Aí, caberá a você lutar ou não.

RODA E AVISA

Dá para perder um tempinho pensando em estratégias, já que os Yo-Kai também são divididos em tipos, chamados de Tribos, e têm atributos (Water, Fire...). Mas, sinceramente, não vi vantagem. Os conflitos rolam no sistema 3 vs. 3. As lutas seguem o esquema de turno, mas você não define quem ataca, como atacar (golpe físico ou magia) e se atacar. Isso não diminui seu papel, mas tira um pouco a graça. O que te sobra é desferir os golpes especiais Soultimate, liberados quando uma barra própria está completa

e cuidar da regeneração de status (Purify) e de HP (Item). Não se esqueça da parte mais legal, que é movimentar a roda com sua equipe. Vire-a quantas vezes quiser, independente de o turno estiver no início ou fim. Isso altera o trio que está lutando.


Outra comparação que acaba fragilizada é a captura dos monstros. Não é possível dominá-los. No máximo, atire neles um doce, um hambúrguer ou um prato de macarrão para chamar a atenção. Se quiser ser seu amigo, no final da batalha ele te dará a medalha que representa sua raça. Não é algo tão raro como encontrar um Pokémon Shiny, mas sempre será uma surpresa. Eles não aprendem novos movimentos, mas dá para alterar seus atributos. Neste primeiro Yo-Kai há 250 criaturas, mas cerca de 200 são jogáveis. Elas não curtem muito evoluir e não há um padrão para isso.

O bom mesmo é tentar as fusões entre eles, algo que existe em *Dragon Quest Monsters: Joker*. Aqui, só entre nós, há diversos personagens, que não são evoluções diretas, mas que são praticamente o mesmo. Você vai encontrar inúmeros gatos parecidos com a mascote da série...

JAPONÊS DEMAIS?

Não é difícil compreender por qual razão Yo-Kai Watch tocou o público japonês. Nathan Adams, que interrompe suas férias para entrar em uma jornada, não tem nenhum objetivo heróico – quer apenas

terminar seu projeto escolar. Ele explora estações de trem, arranha-céus, agências bancárias e dos correios, templos, museus e parques. Nada disso é estranho para você ou para mim. No final, a mensagem não poderia ser mais cativante: afrontar as tais criaturas nada mais é do que afrontar nossos medos, nossos vícios, nossas inseguranças. Somos cheios de defeitos e falhamos miseravelmente. No entanto, sempre podemos mudar, como acontece na história. No final de uma batalha contra uma criatura relevante, ou ela se redime, pede desculpas pelo transtorno e vira sua amiga, ou diz barbaridades, prometendo que vai se vingar.

Agora, por que essa turma ainda não estourou no Ocidente? O esforço de divulgação é grande, unindo as gigantes Nintendo, Disney e Hasbro na América do Norte. Carisma sobra aos montes. Japonês demais? É uma história universal. Porém, não há ali o discurso do esforço extremo que leva à vitória, algo que move tantos games. Yo-Kai Watch é sobre viver em harmonia, algo que, vira e mexe, tem alguém pronto para ameaçar. 

RODEA THE SKY SOLDIER

O NOVO FILHO DO CRIADOR DE SONIC SOFRE COM CONTRATEMPOS EM SEUS VOOS RASANTES



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

Nota Final:

6.5

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

Nintendo 3DS
NIS America
Kadokawa, Prope
Ação, Aventura
1
10 anos (ESRB)
Não



Leandro Rizzardi



Rodrigo Brasiliense



O PROTAGONISTA, NÃO O JOGO,

tem tudo que um mascote dos anos 1990 precisava ter. Rodea tem a atitude de Sonic, desliza pelos céus como Nights. Por isso, é difícil não ir com sua cara. No game da nova cria do pai do ouriço não há perda de tempo com introduções, algo que Yuji Naka já fazia em seus títulos clássicos.

Em poucos minutos já estamos travando uma luta incessante contra o Império Naga e seus robôs, que busca a dominação total do mítico continente flutuante Garuda. A premissa não poderia agradar mais. Vastos cenários e um personagem inteligente e veloz que corta os céus em segundos. O destino de cada fase é sempre bastante claro, mas o largo escopo de cada ambiente e a chance de voar para cada um de seus cantos abre espaço para

uma sensação pouco aproveitada pelos games de aventura.

O jovem não voa infinitamente. Pelo contrário, entre uma decolada e outra é necessário recarregar sua energia de impulsão, ou sofrerá a mais dolorosa queda. O que derruba a jornada, entretanto, é a limitação natural do pequeno console.

A versão do Nintendo 3DS não sofre por causa da jogabilidade – Rodea até que responde rápido nesse quesito. Você pode rapidamente se dirigir de uma ilha para outra, mudar seu ângulo de visão e cuidar de inúmeros tanques voadores, tudo ao mesmo tempo e sem suar. No entanto, o hardware nem sempre acompanha.

Elementos somem da tela, texturas perdem qualidade, e, o mais agravante, há uma queda constante na taxa de transição



O hardware do portátil nem sempre acompanha a ação

de imagens (Frame Rate), que muitas vezes aniquila a maior virtude da produção: a sensação de planar em liberdade.

Rodea the Sky Soldier tem algo a oferecer. O desafio dos estágios progride de forma justa, com direito a lugares secretos e armas especiais, que nem sempre são tão úteis. Sobretudo o combate, focado nos poderosos pulos do herói, bem como certos ouriços, são realmente legais de aprender. Apesar de suas falhas, o projeto tem certa originalidade, como na época dos saudosos 16-bit. **(RB) (NW)**

A jogabilidade usando sensores de movimento foi tirada do port pro Wii U



FALA MUITO! (I)

Ion, a mecânica responsável por encontrar o androide desativado, se torna sua melhor amiga, te guiando por Garuda. Sua maior virtude? Fala mais que a tia do Google! Convenhamos, não é todo jogador que gosta de ouvir conselhos por toda a aventura. O mais maluco é que é possível regular as intervenções de Ion, com uma barra ajustável que vai de tímida a totalmente tagarela. Comédia! **(RB)**

FALA MUITO! (II)

Jogar com o som ligado é um desafio extra a enfrentar. Enquanto você tenta manter o robô no ar, o que exige uma enorme concentração, outros personagens ficam na tela do controle gritando palavras de incentivo. Tudo é suportável nos primeiros minutos, mas após algumas horas não há mais como conviver com os tons agudos e estridentes entoados. **(LR)**

HÁ JOGOS QUE CONSEGUEM

atravessar gerações, mas, às vezes, resistir ao tempo pode ser um risco. Desenvolvido originalmente para o Wii pela Prope, estúdio de Mr. Naka, *Rodea the Sky Soldier* estava pronto em 2011, mas a Kadokawa, que se interessou em publicá-lo, resolveu transferir o projeto para o Wii U, além de fazer uma versão para o 3DS.

Apesar de os gráficos não serem a grande atração, no atual console de mesa da Big N eles acabam incomodando por causa da enorme quantidade de texturas em baixa resolução e das animações precárias. A história, por exemplo, é contada com desenhos que pouco se movem, mexendo quase que apenas a boca. Até mesmo as pouquíssimas cenas em CG não empolgam, já que se perdem entre diálogos monótonos.

Ainda assim, é preciso dar uma chance para a aventura. Despertado no futuro, o jovem robô precisa planar pelos ares para derrotar os inimigos que invadem a região, levando então até as últimas

consequências sua missão humanitária, que lhe foi passada séculos antes pela sua protegida Princess Cecilia.

Entre tantas desmotivações há algo que torna o título especial: o rápido e frenético gameplay. Foram muitas horas de treino, enfrentando controles lentos e com pouca resposta, até que fosse possível aproveitar as fases e batalhar contra os monstros com destreza.

Apesar do Wii U também ter suporte para o Wii Remote, a jogabilidade guiada pelo Wii Remote foi removida dessa versão. Coube então o controle do personagem através dos analógicos do GamePad. Mesmo com a ausência dos sensores de movimento, há como se acostumar. É satisfatório ver Rodea flutuando

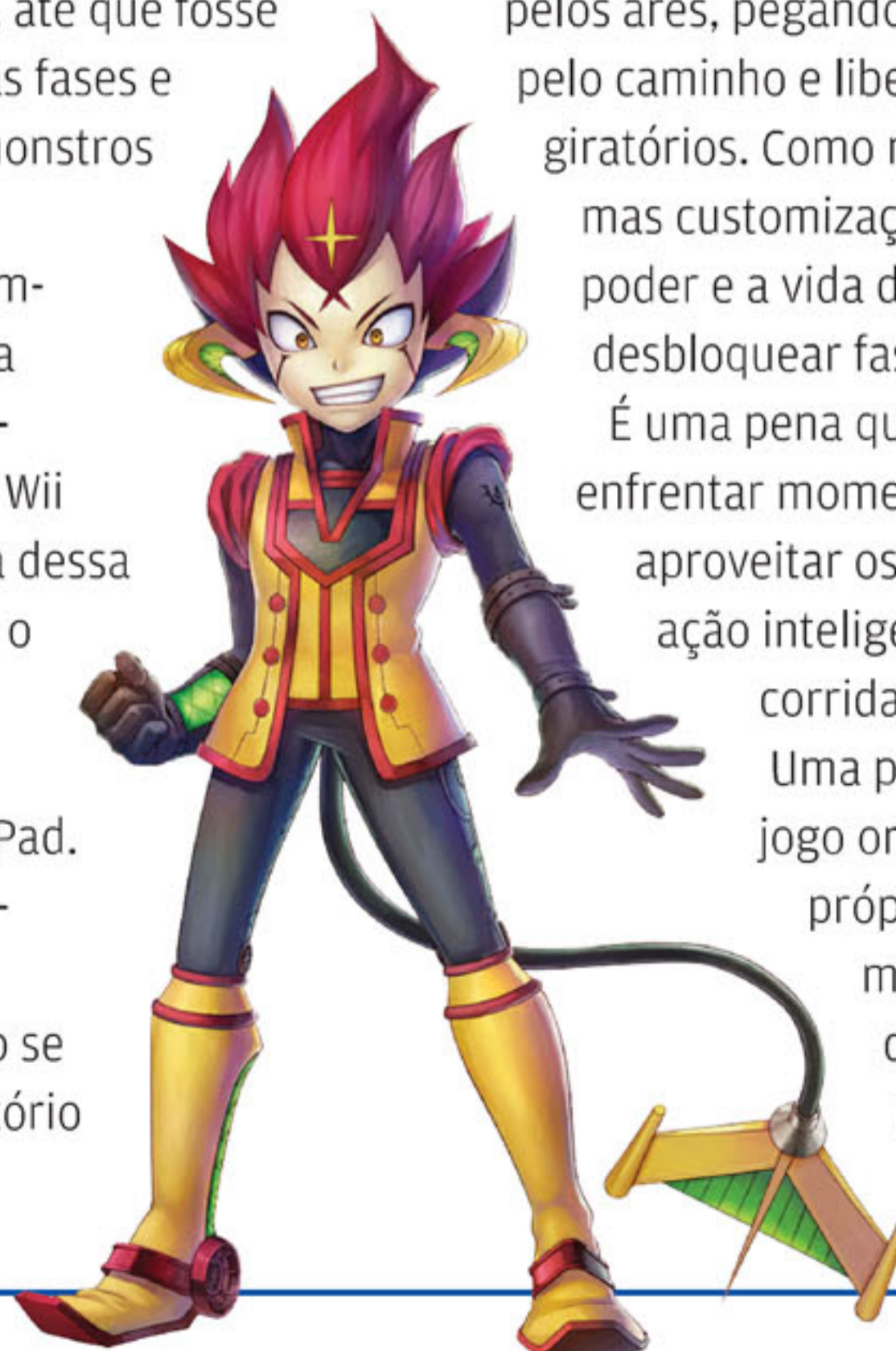



Gráfico:	5.0	Nota Final:	5.5
Som:	5.0		
Jogabilidade:	6.0		
Diversão:	6.0		
Replay:	6.0		

Plataforma:	Wii U
Produção:	NIS America
Desenvolvimento:	Kadokawa, Prope
Gênero:	Ação, Aventura
Jogadores:	1
Classificação:	10 anos (ESRB)
Recursos:	Não

pelos ares, pegando itens e acessórios pelo caminho e liberando seus ataques giratórios. Como recompensa, há algumas customizações que aumentam o poder e a vida do androide, além de desbloquear fases e novos modos. É uma pena que tenhamos que enfrentar momentos frustrantes para aproveitar os poucos minutos de ação inteligente e as divertidas corridas contra o tempo. Uma pena maior é que o jogo original não tenha vida própria. Ele está à venda, mas apenas como parte do bundle de lançamento do port para o Wii U. **(LR)** 

XENOBLADE CHRONICLES X

DIFÍCIL É NÃO SE PERDER EM UM PLANETA TÃO VASTO E MAGNÍFICO



Bruno Cotrim

Gráfico: 9,0
Som: 9,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 9,0
Replay: 10

Nota Final:

9.0



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

Wii U
Nintendo
Monolith
RPG
1
13 anos (ESRB)
Não



Aproveite a vista: não ignore as missões paralelas. Caso contrário, você vai penar muito para fechar a trama principal

A TERRA FOI DESTRUÍDA. EM UMA tentativa de sobreviver à extinção, o restante da humanidade caiu na hostil Mira. A premissa de *Xenoblade Chronicles X* é a desculpa perfeita para colocar o jogador na pele de um Blade, grupo que protege a colônia, criando o senso de imersão necessário durante a exploração do local.

O tamanho do mapa do jogo assusta, e, mesmo assim, praticamente não há tela de carregamento. Você só as vê em transições em pontos distantes (Fast Travels),

entre Cutscenes e em New L.A., cidade fundada pelos terráqueos. O feito excepcional dá a sensação de estar mesmo em um planeta desconhecido, com perigos e descobertas em todo canto.

A SUPERFÍCIE DE MIRA

A trama não é tão envolvente quanto a de seu antecessor. O que vale mesmo é vasculhar tudo, e poucas são as missões que desenvolvem os fatos. Há apenas 12. Mesmo assim, não subestime a capacida-

de de *Xenoblade Chronicles X* de desenvolver uma boa narrativa, especialmente em suas Side Quests e Affinity Missions (missões de afinidade).

Você pode passar por Mira correndo e fechar a história de uma vez, mas isso não é recomendado. Aliás, é muito difícil. Para abrir uma Story Mission, é necessário atender a vários pré-requisitos, como a conclusão de desafios paralelos ou um nível mínimo de domínio de um continente. Os personagens também podem parecer



SOM NA CAIXA!

A trilha sonora divide opiniões. Há músicas de muitos estilos, do rap ao pop – com uma leve pitada futurista com o uso de Auto-Tune –, e as clássicas orquestradas de RPGs. Mesmo as músicas que não me agradaram no começo me fizeram, em dois dias, sair cantando empolgado. O tema de luta dos Tyrant, versões bombadas de monstros normais, é um dos meus preferidos.

A LUTA PELA SOBREVIVÊNCIA

Grande destaque, as lutas acontecem em tempo real, com um ataque automático e uma lista de habilidades para usar. É meio tedioso para quem não tem familiaridade, pois você só aprende o básico no início. Quando você passa um tempo fuçando cada opção, descobre um sistema complexo, rápido, muito divertido e que recompensa seu esforço. Mas é perfeitamente normal chegar no último chefe sem compreender todos os passos.

simples à primeira vista, mas quem se der ao trabalho de cumprir as missões de afinidade será recompensado com uma jornada repleta de camadas.

O TRABALHO DE UM BLADE

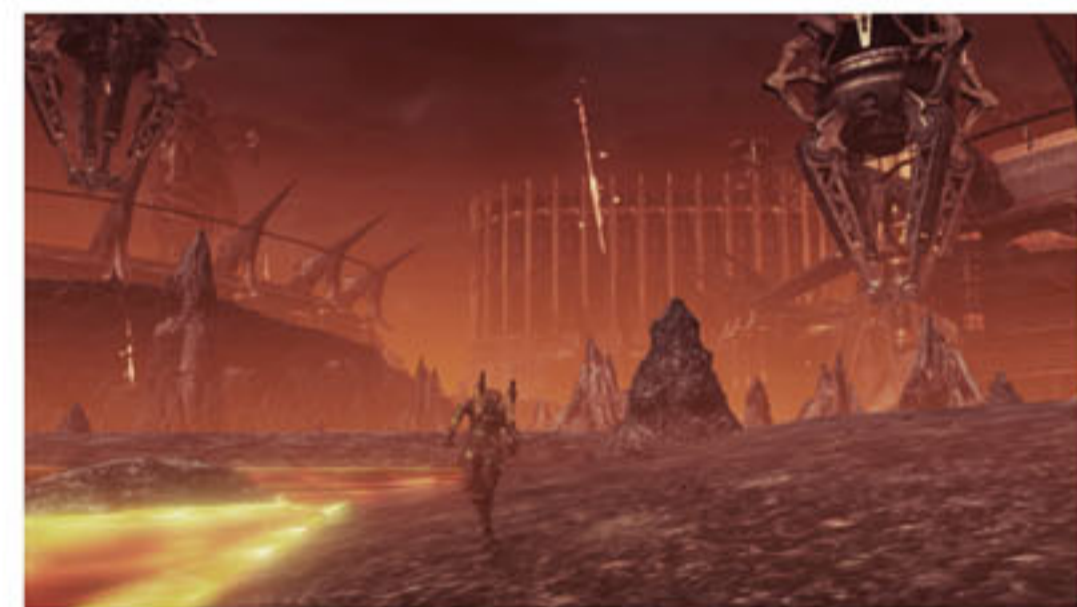
As recompensas das quests normalmente não parecem muito boas. Porém, com frequência liberam novas missões e até mesmo novos equipamentos e Arts, movimentos de batalha usados pelos personagens. Existem também as Squad Missions. Ao finalizar uma, cumpra uma missão online com outros três jogadores. Se tiver problemas em um desafio, experimente recrutar outros jogadores. Eles te ajudarão nas batalhas como guerreiros não controláveis.

Percorrer Mira é maravilhoso, especialmente depois que seu Skell aprende a voar. Monstros de complexidades bem diferentes são vistos juntos e te obrigam a ser muito cuidadoso. É comum uma quest pedir para que aniquile uma criatura de nível 5 que mora pertinho de outra com nível 81, por exemplo. Como não há muita punição ao falhar, esse tipo de incidente não torna o jogo irritante. Só te ensina a ser habilidoso em meio a um planeta



dono de uma fauna diversa. A ênfase na exploração levou a escolhas muito acertadas em relação às mecânicas. Morrer só vira um verdadeiro problema a partir do momento em que passar a controlar os robôs, pois eles podem quebrar. Depois de um tempo é possível consertá-los a um preço alto.

Infelizmente, nem tudo é tão maravilhoso quanto as paisagens dos vastos cenários. O jogo é cheio de pequenos problemas que atrapalham até em seus maiores acertos. Os gráficos em alguns momentos mostram cabelos mal-acaba-



dos ou mesmo movimentos muito rígidos dos personagens. Já NLA é decepcionante. Não dá para entrar em nenhuma das casas e os carros atravessam os personagens. *Xenoblade Chronicles X* intimida em todos os seus aspectos e não faz o menor esforço para explicar seus sistemas. Ao pisar em Mira, você de fato se sente em um mundo alienígena. Mas não tenha medo!

Aprenda aos poucos, leia o manual digital do jogo se quiser ser um Blade melhor. Ou não leia se quiser apenas focar em suas investigações. Faça o que quiser, pois o planeta é seu! **NW**

MARIO TENNIS ULTRA SMASH

FICAR GIGANTE NA QUADRA PODE SER LEGAL,
MAS DESEQUILIBRA AS PARTIDAS



Thiago Dias

TENHO QUE ADMITIR QUE MINHA

expectativa era alta pela estreia de *Mario Tennis* no Wii U, tanto pelos gráficos em alta resolução quanto pelas novidades que poderiam chegar. Depois de muitas horas com a raquete na mão, posso dizer que *Ultra Smash* satisfaz, mas não deixa um gosto de "quero mais".

É um jogo lindo, com um número incrível de detalhes e animações, seja nos golpes, efeitos da bola e movimentações dos personagens. Inúmeras vezes desisti de apertar o A e me encantei com as reprises dos melhores momentos da partida. Outra bola dentro da Camelot é a jogabilidade, que foi aperfeiçoada em *Mario Tennis Open*. Com isso há uma curva de aprendizado bem rápida e confortável. Enquanto cada botão traz um tipo de rebatida, os Chance Shots e o inédito Ultra Smash são jogadas com potência incríveis. Tudo de forma simples e intuitiva.

Contudo, o lado negativo pesa contra a inteligência artificial. Funcionando mais como um tutorial, os modos Easy e Intermediate são bem mais fáceis do que deveriam ser, e só encontrei algum

desafio no modo Expert. Ainda assim, não foi nada que exigisse tanta destreza. A baixa dificuldade se torna mais prejudicial quando olhamos para o problema central: a falta de conteúdo. O modo inédito Mega Mushroom se resume a uma partida na qual os tenistas aumentam de tamanho temporariamente ao tocar em cogumelos.

Do jeito que a coisa foi feita, o power-up acaba desequilibrando. É quase impossível conquistar um ponto contra um adversário gigante, especialmente no multiplayer. Já o Mega Ball Rally, embora seja divertido em um primeiro momento, não conta com recompensas ou bônus. Nele, é preciso manter uma bola em quadra pelo maior tempo possível.

Curiosamente, tudo fica melhor quando as inovações saem de cena. O modo Standard tem apenas os golpes especiais disponíveis. Já no Simple, a experiência se aproxima da vida real. Sem qualquer auxílio, o que vale é seu talento. Vencer aqui é bem mais recompensador.

A força de *Ultra Smash* está no competitivo. Seja com amigos na mesma sala ou em disputas online, esse *Mario Tennis*



Quer desafio de verdade? Jogue o modo Standard

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 6.0
Replay: 6.0

Nota Final:

7.5



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

Wii U
Nintendo
Camelot
Esportivo
1-4
Livre (ESRB)
amiibo

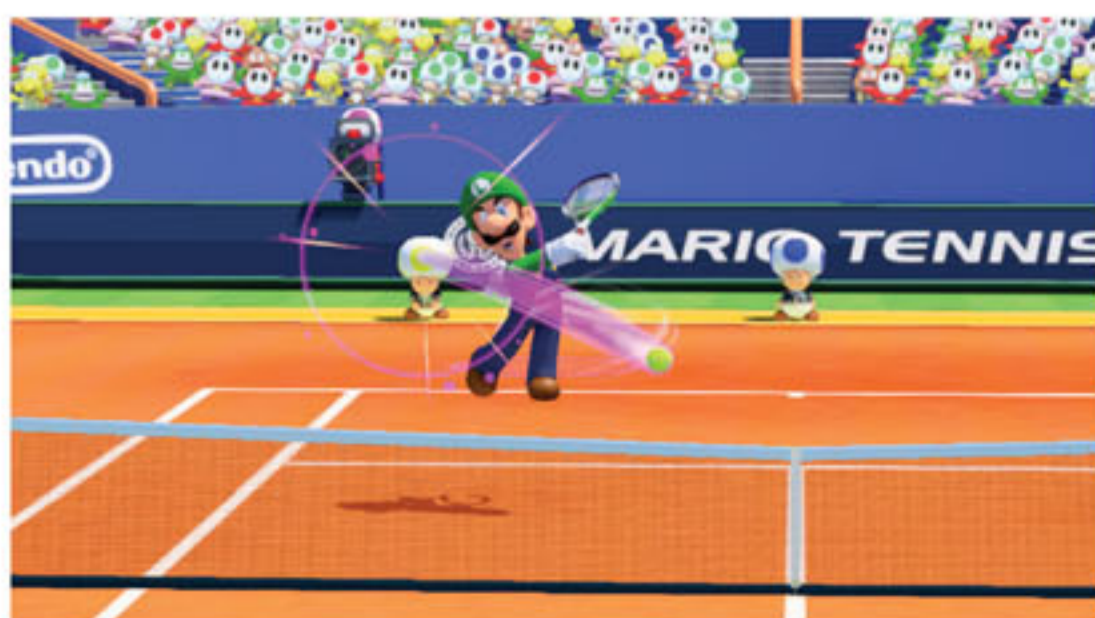


entrega toda o entretenimento que se espera, graças à ótima jogabilidade e à agilidade. É justamente o que salva um jogo que, no fim, tinha naturalmente um potencial bem maior. **NW**

BATE E REBATE

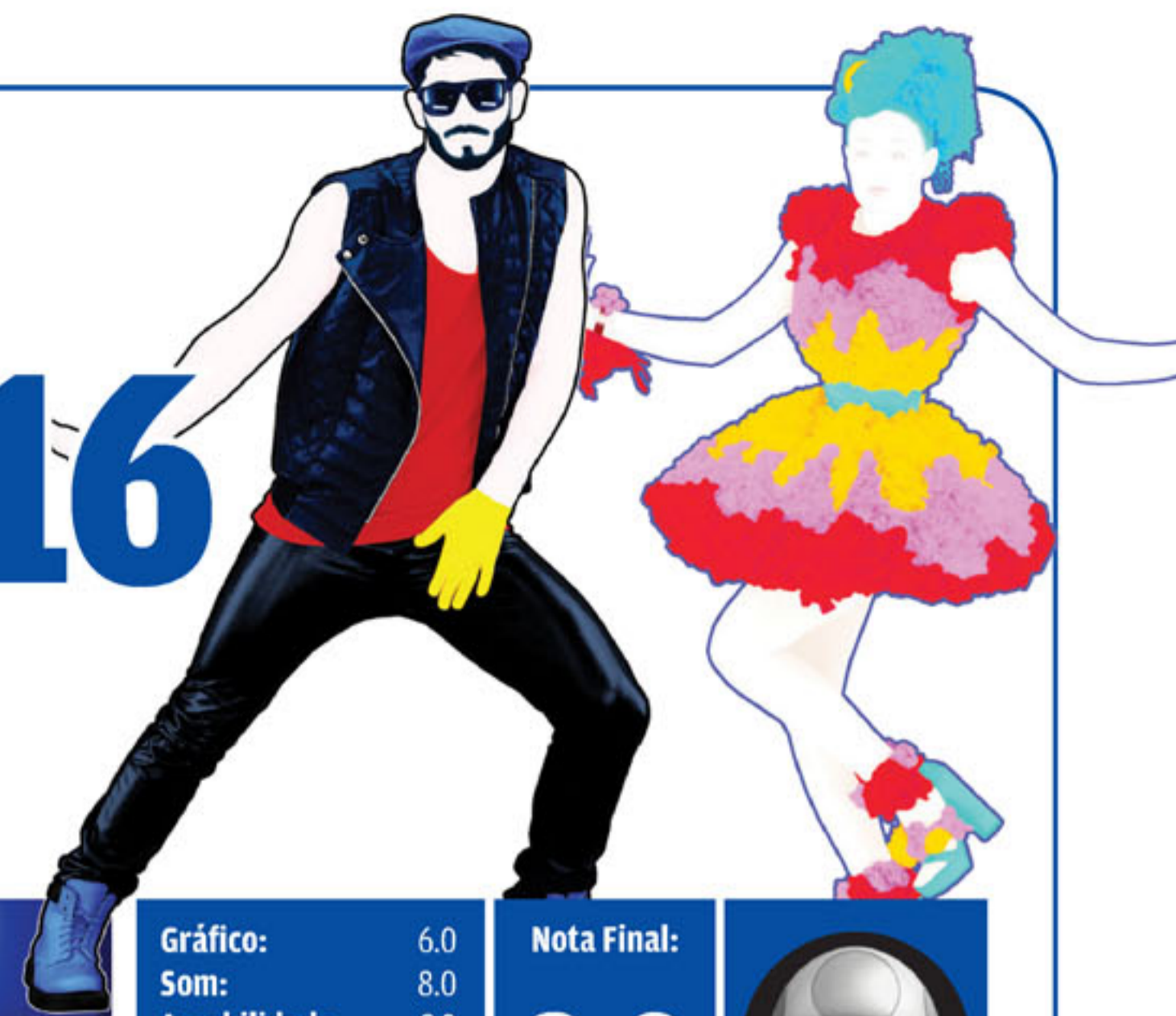
Ultra Smash tem personagens e recursos desbloqueáveis. Boa parte deles surge ao encarar seus modos depois de algum tempo, mas dá também para comprá-los com o dinheiro faturado no Knockout Challenge, como as quadras:

Carpel: 1 mil moedas
Mushroom: 2 mil moedas
Sand: 4 mil moedas
Morph: 5 mil moedas
Ice: 6 mil moedas
Rebound: 8 mil moedas



JUST DANCE 2016

DUBLE UM CLIPE, ENCARE DISPUTAS ONLINE OU DANCE AO LADO DE MAIS CINCO AMIGOS



 **Flavio Ferreira**



Gráfico:	6.0	Nota Final:	 8.0
Som:	8.0		
Jogabilidade:	9.0		
Diversão:	9.0		
Replay:	7.0		
Plataforma:	Wii U (há versão para Wii)		
Produção:	Ubisoft		
Desenvolvimento:	Ubisoft		
Gênero:	Musical		
Jogadores:	1-6		
Classificação:	Livre		
Recursos:	DLC		

UMA DAS MAIORES RECLAMAÇÕES

dos entusiastas de *Just Dance* era a falta de modos de jogo e conquistas. Felizmente, a Ubisoft conseguiu dar um passo adiante na mais recente edição da franquia de dança. Mesmo com alguns sinais de cansaço, a edição 2016 manteve a fórmula. São 44 músicas inéditas, divididas entre os hits da atualidade e os clássicos do pop.


A mudança, no entanto, se concentra no modo principal, o Dance Party. Permitindo jogar de forma competitiva ou cooperativa, não se esqueça de adotar nomes de usuário para seus amigos, tornando as disputadas mais acirradas. Além disso, aproveite o novo recurso de busca através de categorias. Você pode, por exemplo escolher uma canção de acordo com o número de dançarinos na tela.

Outra sacada são as Dance Quests, ideais para quem joga sozinho. Enfrente oponentes virtuais em combos de três danças, com direito a ranking e o desblo-

queio de níveis. A versão de Wii U ainda vem com o Showtime, que usa a câmera do GamePad e permite que os jogadores façam videoclipes dublando as canções. Dá um pouco de vergonha, mas os efeitos são bem divertidos. As fotos sempre te flagram no momento certo para deixar tudo ainda mais engraçado. Não é mais obrigatório apontar na tela com o Wii Remote ao navegar pelos menus. Faça isso com os direcionais.

Apesar de artistas famosos como Lady Gaga, Shakira, The Black Eyed Peas e Bruno Mars estarem presentes, algumas danças não são tão animadas e cansam

rápido. Dependendo do seu humor, talvez seja mais interessante encarar aquelas sem noção, como *Balkan Blast Remix*, tema de *Angry Birds*, ou *Levan Polkka*, na voz de Hatsune Miku (imagem acima). Há ainda uma terceira opção: assinar o *Just Dance Unlimited*, que reúne conteúdo dos títulos anteriores.

Just Dance ainda tem seu espaço nas festas em família. Sua base de fãs continua expressiva, ainda mais com a ajuda dos recursos online. A versão para 2016 pode não ter músicas tão legais quanto as anteriores, mas a série ainda tem muito mojo para gastar. 

ADEUS, WII REMOTE?

JD2016 é a primeira versão para um console da Nintendo para seis jogadores. Como dificilmente alguém vai ter meia dúzia de Wii Remote em casa, foi criada uma solução. O Just Dance Controller manda informações do sensor de movimento do seu celular via internet para o jogo. A experiência, no entanto, pode ser desastrosa. A jogabilidade fica prejudicada, pois dá aquele medo de chacoalhar o aparelho livremente. O pior nem é acionar a câmera ou outra função sem querer, mas deixá-lo escapar da sua mão, voando na cara de alguém. :(

Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

MINECRAFT: Wii U EDITION

Não tem todos os recursos da versão original, mas dá para se divertir!



Flávio Ferreira

Já fazia algum tempo que os fãs de Nintendo estavam pedindo uma versão de *Minecraft*. Demorou, mas a Mojang finalmente nos agraciou com o port para o Wii U, nos dando a oportunidade de conhecer de perto o maior fenômeno da atualidade dos games. O sucesso da criação de Markus 'Notch' Persson se deu por causa da liberdade que temos para fazer o que quisermos e no tempo que quisermos. De certa forma, isso se repete nesta adaptação, apesar de existirem algumas limitações.

Em português, dá para aproveitar dois modos, que contam com quatro níveis de dificuldade. O Sobrevivência é onde você se desenvolve e melhora o local onde mora, tomando cuidado com monstros, principalmente o explosivo Creeper e zumbis, que aparecem à noite. O Criativo te dá uma gama de materiais para construir. Existem texturas vendidas como DLC que alteram o visual. Podem

ser baseadas em games, como *Skyrim* (valeu, Bethesda!), ou na mitologia grega, por exemplo.

Sem aquela sensação de infinito, depois de algum tempo de exploração fica claro que o protagonista está sempre em uma ilha, com "paredes invisíveis" que se confundem com o oceano. A criação de mundos é aleatória e utiliza biomas (regiões geográficas). Quem quiser apenas se divertir fazendo construções, pode alternar para um espaço plano, opção disponível nas configurações de mapas. Com isso, não é preciso meter a picareta em montanhas e não há risco de cair em buracos.

Minecraft: Wii U Edition diverte bastante. Não tem todos os recursos da versão para computadores, mas não deve nada para os ports feitos para os consoles da concorrência. Se quiser entender o que se passa no universo de Alex e Steve, esta é uma interessante porta de entrada. **NW**



Plataforma: Wii U
Produtora: Mojang
Desenvolvimento: 4J Studios, Microsoft
Gênero: Simulador, Aventura
Jogadores: 1-8
Classificação: 10 anos (ESRB)
Preço: 29,99 dólares
Nota: 8.0



AMIGOS QUADRADOS

O multiplayer tem suporte para oito pessoas online e quatro para a jogatina local, exigindo que seus colegas tenham o Wii U Pro Controller. A parte ruim é que, nesse modo, não dá para usar a tela do GamePad. Ou seja, a ação será dividida na tela da TV. Os controles são fáceis de compreender até mesmo por aqueles que jogam há tempos no PC.

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

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



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

UM JOGO QUE VOCÊ NÃO SABIA QUE QUERIA

Produtor conta como a Big N apoiou a criação de Runbow



Hugo H. Pereira

Dave Proctor é um dos fundadores do 13AM Games, estúdio indie do Canadá. Depois de uma participação no Global Game Jam 2014, evento que coloca desenvolvedores em ação, surgiu a ideia para *Runbow*. Mal eles sabiam que "o jogo festivo com plataforma que você não sabia que queria", como ele mesmo define, cairia nas graças da Nintendo.

Qual é a origem de Runbow?

Queríamos um multiplayer que deixasse as pessoas rindo e frustradas. A mecânica de cores era algo que nunca tínhamos experimentado e, após ver como era divertida, cogitamos todas as maneiras diferentes de explorá-la.

A inspiração nos trabalhos do designer Saul Bass estava lá desde o começo?

Demorou para acharmos um visual que funcionasse. Havia plataformas e fundos simples no protótipo, mas precisávamos de algo com fortes raízes culturais e que garantisse fundos sólidos. Caso contrário, a mecânica principal não funcionaria.

Quando decidimos a direção de arte, alguns personagens passaram por transformações massivas.

Commander-Video, Rusty e outros mascotes de estúdios independentes estão no game. Como alcançaram essa façanha?

Há um grande suporte para os indie em Toronto [cidade do Canadá]. Como esse era nosso primeiro projeto, a ideia era expandir o senso de comunidade. Falamos com os estúdios que admiramos e a Nintendo fez a ponte com quem não conhecíamos. Todos foram muito receptivos!

Você concorda que Runbow é "um Smash Bros. indie"?

Não consigo descrever quanto comemoramos ao ler análises que diziam isso. Estamos felizes com a comparação. Porém, queremos que o game tenha sua identidade. Quem sabe alguém no futuro não diz que certo jogo é "um tipo de *Runbow*?"

E como foi trabalhar com a Nintendo?

Dá muito orgulhoso saber que o título estreou a linha dos Indie [games independentes apoiados pela companhia]. A Nintendo tem ajudado com tudo. Nos levaram para a E3, GDC, Gamescom, participaram do planejamento e até de



Os personagens convidados de Runbow mostram o poder dos indie, disse Dave




pequenas coisas de bastidores.

O comprometimento deles com a comunidade tem sido incrível e sabemos que isso só vai melhorar daqui pra frente.

Se há um amiibo de Shovel Knight, podemos esperar por um dos personagens Hue ou Val?

Cara, adoráramos isso! Não é o nosso foco atualmente, mas está na nossa lista de desejos [risos].

Qual o futuro de Runbow e da 13AM?

Teremos novos conteúdos para o jogo. Ainda estamos trabalhando em anúncios bacanas, que vocês descobrirão em breve. Quanto a novos projetos, temos protótipos em desenvolvimento e coisas com as quais desejamos trabalhar. Vocês terão que nos aturar por um bom tempo! 



FAST RACING NEO

O que aconteceria se F-Zero encontrasse Mario Kart? Aqui está o incrível resultado!




Thiago Dias

Minhas mãos seguram o GamePad com força, a gota de suor escorre pela minha testa, mas não tenho como secá-la, pois, se desviar o olhar por um segundo, minha corrida estará perdida. Na tela, o carro que controlo balança de um lado para o outro procurando o lugar certo para estar na pista, enquanto o cenário ao redor se transforma em um borrão. Só consigo pensar em uma coisa: "Como isso é rápido!".

A sensação de velocidade é o grande destaque de *FAST Racing Neo*. O jogo exclusivo do Wii U traz uma mistura com elementos de franquias tão diferentes quanto *Mario Kart* e *F-Zero*. Mesmo com a jogabilidade do primeiro e a velocidade e o tema futurista do segundo, há nele uma personalidade própria.

É uma das experiências mais exigentes que encontrei recentemente. Cada fração de segundo é importante. Enquanto pilota seu carro em uma velocidade imensurável, colete esferas que

carregam seu boost. Se isso já não fosse desafiador o suficiente, há um sistema bicolor que nos obriga a mudar o esquema de luz do bólido para coincidir com a faixa da pista. Para isto, aperte X. Simples, certo? Não, quando você está concentrado na curva que acabou de fazer ou no obstáculo à frente.

Tudo em *FAST Racing Neo* é desenhado de forma a testar seus reflexos. O game chegou sem fazer muito alarde, mas, para quem curte o gênero, é uma das melhores opções do console. Enquanto *F-Zero* não retorna, aperte os cintos, pegue o GamePad e tente permanecer na pista. 

Plataforma: Wii U
Produtora: Shin'en
Desenvolvimento: Shin'en
Gênero: Corrida
Jogadores: 1-8
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: 14,99 dólares
Nota: 8.5



TESTE DE VELOCIDADE

Você corre em 16 pistas espalhadas por quatro copas e em três níveis de dificuldade. Logo nas opções mais básicas o desafio está presente, graças a um belo design de pistas. Cada um dos circuitos foi feito para que, a seu modo, a sensação de velocidade fosse a principal característica. Mesmo os gráficos, que com os carros parados não se destacam, ganham um aspecto único nas cenas mais rápidas.

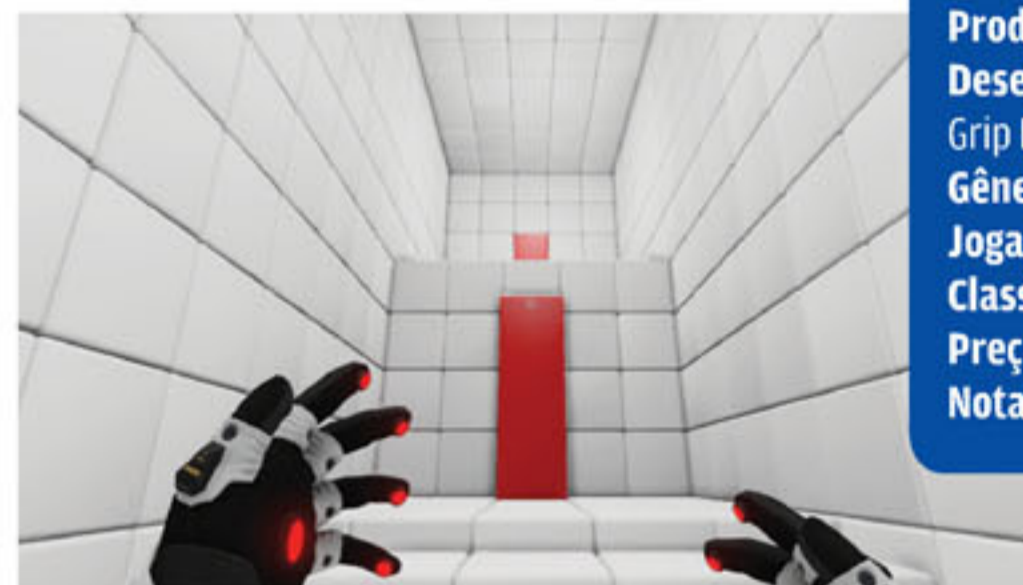


Q.U.B.E: DIRECTOR'S CUT

Você acorda e apenas vê paredes brancas ao redor. Ouve então a voz de uma mulher dizendo que as notícias não são boas para os moradores da Terra. Astronauta, você tem que fazer uma coisa. Antes de tudo, como encontrar uma saída? Há todo um clima de suspense em *Q.U.B.E*, ainda mais nessa versão definitiva. Criado por três jovens autodidatas, o jogo foi refeito, ganhando uma trama assinada por Rob Yescombe, roteirista de *Alien: Isolation*. O diferente aqui não é atirar ou fugir de monstros a cada sala revelada, mas sim controlar cubos dos cenários com luvas especiais. Usando os botões de gatilho do GamePad, mire neles e construa passarelas ou desconstrua paredes. Cada cor tem uma função. Os blocos azul, por exemplo, servem de trampolim.

No final, a aura dos jogos de tiro está ali, mas o que se sobressai mesmo é um puzzle digno. Você errará várias vezes até encontrar a combinação correta dos elementos. Às vezes dá vontade de desistir, mas descobrir o que está no final do gigante labirinto será sua maior motivação.

(Igor Andrade)



Plataforma: Wii U
Produtora: Grip Digital
Desenvolvimento: Toxic Games, Grip Digital
Gênero: Puzzle, Estratégia
Jogadores: 1
Classificação: 13 anos (ESRB)
Preço: 9,99 dólares
Nota: 8.0



ZOMBIE DEFENSE

Quem não curte destruir zumbis? No jogo que é um misto de Tower Defense e RTS, você deve posicionar atiradores pelos cenários para acabar com as hordas de monstros. Você se defende alternando os bonequinhos nos diferentes círculos e, felizmente, pode contratar reforços a qualquer instante. São 35 missões e é bacana jogá-las diversas vezes, pois há milhares de itens em uma árvore de upgrades. Depois de um bom dinheiro poupado, contrate até a ajuda de veículos militares. Mesmo que você não seja bom em games estratégicos, vai se virar tranquilamente em *Zombie Defense*, pois a ação se concentra em uma única área e dá para fazer tudo apenas com a Stylus. (Igor Andrade)



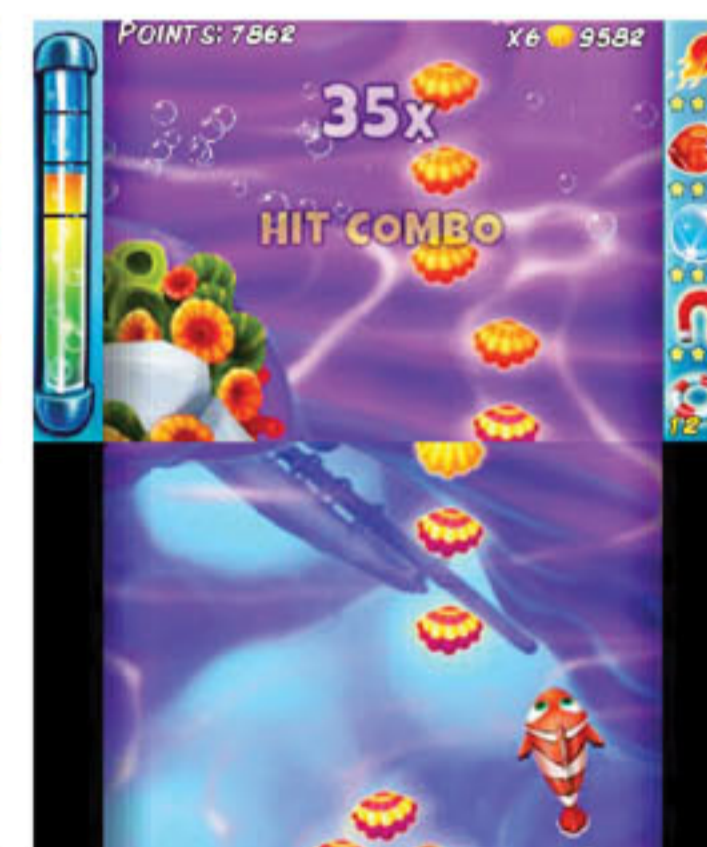
Plataforma: Wii U
Produtora: Teyon
Desenvolvimento: Teyon
Gênero: Estratégia
Jogadores: 1
Classificação: 13 anos (ESRB)
Preço: 29,99 dólares
Nota: 7.0



OCEAN RUNNER

O amor nos obriga a superar desafios. Para conquistar o coração de Pearlina, Gilbert colocou na sua cabeça que correria atrás da mais bela pérola para dar de presente. Para isso, tem que atravessar o maior trecho possível de um longo caminho no oceano. A trilha é sempre a mesma. Mas, com o tempo, você reúne um número suficiente de conchas para comprar power-ups. O mais legal deles é um tubarão que tira alguns animais da frente. Você pode controlar o personagem usando a Stylus, o sensor de movimento e os botões direcionais, que são os mais práticos. A canetinha pode ser mais precisa, mas sua mão pode atrapalhar a visão, ainda mais quando se deve observar o que acontece nas duas telas. Como você tem que desviar de praticamente tudo, uma sugestão é ligar o efeito 3D. Assim fica mais claro o verdadeiro limite entre os obstáculos e o protagonista. Conforme você conquista os Achievements, trechos da história romântica do peixe-palhaço são liberados. Com um gráficos bacanas e bem coloridos, o jogo é ótimo para quem curte partidas rápidas e quer treinar a concentração. (Igor Andrade)

Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Teyon
Desenvolvimento: Teyon
Gênero: Ação, Puzzle
Jogadores: 1
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: 6,99 reais
Nota: 7.5



THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES

SOZINHO OU ACOMPANHADO, RESOLVA OS DESAFIOS DE DRABLANDS COM NOSSAS DICAS!



Alex Sandro de Mattos

Aventura do trio de heróis lendários no Nintendo 3DS exige mais do que coragem. Por isso preparamos um guia para você superar os desafios, descobrir todos os segredos e ainda ficar na moda! **NW**

PONTOS DE HERÓI

No final de 2015 uma atualização adicionou os Hero Points. Para ganhá-los, encare uma fase (ou um desafio) no modo online sem escolhê-la ou então selecione a opção I Can't Decide. Para trocar os itens pelos materiais necessários para confeccionar fantasias, fale com o Street Merchant quando tiver pontos suficientes. Para saber quantos tem, fale com Mr. Tudor no saguão de partidas online.

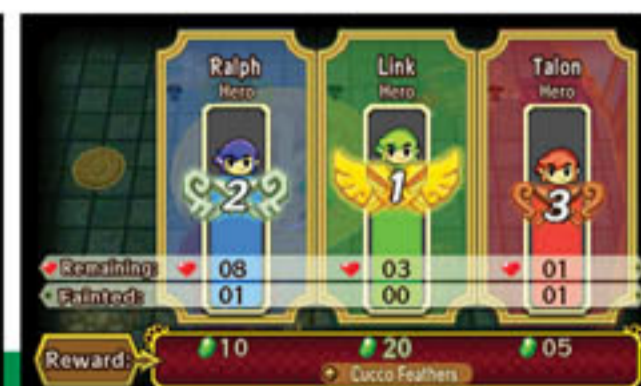


You now have 30 hero points.
I must admit that many have spoken to me of your heroic deeds.



SEJA UM GLADIADOR!

O Coliseum traz partidas competitivas entre três ou dois jogadores (Wallmaster substitui o terceiro). Com oito áreas baseadas em regiões de Drablands, quem perder menos corações é declarado o vencedor. Como prêmio, há 40% de chance de ganhar um material raro.





DESFILE DE CARNAVAL

Combinar as fantasias de acordo com os itens e os estágios facilita a exploração. Sabendo disso, sempre visite a loja da Madame Couture, que faz novas roupas conforme seu progresso na jogatina.



BEAR MINIMUM

Disponível desde o início, reduz um coração no marcador e faz o herói perder dois corações ao sofrer danos. Mas a coisa muda quando você reúne 30 Hero Points. Ela brilhará, adicionando dois corações no marcador, além de diminuir as chances de dano.



BIG BOMB OUTFIT

(1 Armos Spirit + 1 Tektite Shell + 100 Rupees)

As bombas dobram de tamanho e a explosão causa duas vezes mais danos nos inimigos – e no seu time! Disponível desde o início.



BOOMERANGER

(1 Goron Ore + 1 Demon Fossil + 1 Rugged Horn + 800 Rupees)

O bumerangue dobra de tamanho. Ao arremessá-lo, puxa dois Link em vez de um só e causa danos em inimigos. Disponível após liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



CACTO CLOTHES

(1 Supple Leaf + 1 Thornberry + 1000 Rupees)

Indicada para o modo Coliseum, qualquer um (inimigo ou amigo) que encostar em Link se machucará. Disponível após liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



CHEER OUTFIT

(3 Frilly Fabric + 100 Rupees)

Disponível desde o início, a barra de energia do time aumenta em 50%. Indicada para fases com o desafio Clear with halved energy.



CHEETAH COSTUME

(1 Divine Whiskers + 1 Breastie Patch + 1 Brittle Papyrus + 1500 Rupees)

Se movimente mais rápido e fale com os gatos em Hytopia. Disponível após liberar Fortress.



COZY PARKA

(1 Fluffy Fuzz + 1 Serpent Fangs + 800 Rupees)

Com o cosplay de Popo, de Ice Climber, ganhe mais tração, não deslize em Ice Cavern e não congele ao dar espadadas em inimigos de gelo. Disponível ao liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



CURSED TIGHTS

A roupa amaldiçoada de Styla dá 50% de chance de não sofrer danos. Porém, você perde o dobro de corações quando atingido. Disponível ao completar Sky Realm, fale com o rei no fim do jogo.



DAPPER SPINNER

(10 Freebie + 300 Rupees)

Link realizará um miniatuque giratório após pressionar o botão B três vezes consecutivas, causando o dobro de dano nos rivais. Disponível após perder cinco vezes no Daily Riches, a loja com aparência de baú.



DUNEWALKER DUDS

(1 Palm Cone + 1 Ancient Fin + 1 Stal Skull + 1200 Rupees)

Cansado de afundar na areia movediça de The Dunes? A roupa de faraó permite andar com tranquilidade pelo deserto. Disponível após liberar Fortress.



ENERGY GEAR

(1 Monster Guts + 1 Demon Fossil + 1 Kodongo Tail + 1 Keese Wing + 800 Rupees)

A barra de energia de quem veste a fantasia aumenta em 50%. Diferente da Cheer Outfit, esse aumento de poder é individual. Disponível após liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



FIERCE DEITY ARMOR

A espada causa o dobro de dano, dispara quatro Sword Beams se o marcador de corações estiver completo (ou ao realizar um Spin Attack). Também impede que Link deslize para trás ao acertar inimigos. Disponível ao completar a área Den of Trials.



FIRE BLAZER

(1 Mystery Extract + 1 Twisted Twig + 1 Lava Drop + 1500 Rupees)

Use-a quando estiver com a Fire Gloves para disparar três bolas de fogo de uma vez. Repare que o efeito sonoro é o mesmo da Fire Flower de Mario! Disponível após liberar The Dunes e The Ruins.



GORON GARB

(1 Goron Ore + 1 Monster Guts + 600 Rupees)

Nade na lava, se eleve em pilastras de fogo e atravesse chamas. Ataque inimigos em chamas com a espada sem se queimar! Disponível ao liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



GUST GARB

(1 Vintage Linen + Gibdo Bandage + 1 Sandy Ribbon + 1500 Rupees)

Combine-a quando houver um Gust Jar na fase. Isso aumenta o alcance e a velocidade dos disparos de vento do item. Disponível após liberar The Dunes e The Ruins.



HAMMERWEAR

(1 Tiny Snowflake + 1 Crimson Shell + 1 Freezard Water + 1 Chill Stone + 1000 Rupees)

O martelo é usado mais rapidamente, causando o dobro de dano e atordoando inimigos ao redor pelo impacto no chão. Disponível ao liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



HERO'S TUNIC

(1 Hytopian Silk)

Não possui poder algum, mas todo herói deve vesti-la. Disponível desde o início do jogo.



JACK OF HEARTS

(1 Hytopian Silk + 1 Octorok Sucker + 1 Fairy Dust + 600 Rupees)

Cada um que a veste dá um coração extra ao marcador de vida. Disponível após liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



KOKIRI CLOTHES

(1 Blob Jelly + 1 Armos Spirit + 100 Rupees)

Aproveite-a em fases onde há o arco (Bow) para disparar então três flechas de uma vez. Disponível desde o início do jogo.



LADY'S ENSEMBLE

(1 Lady's Glasses, 1 Lady's Collar e 1 Lady's Parasol)

Adiciona um coração extra no marcador de vida e faz corações aparecerem com mais frequência em vasos e moitas. Disponível após liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern, mas não pode ser confeccionada antes de terminar o jogo.



LEGENDARY DRESS

(1 Tektite Shell + 1 Sweet Shroom + 200 Rupees)

Aumenta as chances de encontrar corações pelo cenário. Com esse vestido, Link não pode mais reclamar ao ser confundido com Zelda. Disponível desde o início do jogo.



LIGHT ARMOR

(1 Carrumpkin + 1 Spider Silk Lace + 1 Poe Soul + 1200 Rupees)

Um Link Shiny! A roupa ilumina a área ao redor, o que é ótimo para ambientes escuros. No modo Coliseum, queima quem te tocar! Disponível ao liberar The Dunes e The Ruins.



LINEBECK'S UNIFORM

(1 Mystery Jade + 1 Aqua Crown + 1 Antique Coin + 1 Stal Skull + 1 Carmine Pearl + 3000 Rupees)

Veja o que há dentro de baús fechados. Não funciona em Daily Riches, mas adiciona 10 segundos para cada pessoa que vesti-la nos desafios com tempo limitado. Disponível após atualizar o jogo.



LUCKY LOUNGEWEAR

(1 Sweet Shroom + 1 Blin Bling + 1 Gohma's Eye + 200 Rupees)

Como todo herói precisa de um pouco de sorte, a vestimenta aumenta em 25% as chances de se esquivar de ataques. Disponível desde o início.



NINJA GI

(1 Rainbow Coral + 1 Ancient Fin + Vintage Linen + 1 Gibdo Bandage + 1 Stal Skull + 1500 Rupees)

O Dash fica instantâneo e causa o triplo de dano. Disponível após liberar The Dunes e The Ruins.



QUEEN OF HEARTS
(1 Mystery Jade + 1 Fairy Dust
+ 1 Star Fragment + 1 Exquisite
Lace + 1200 Rupees)

Três corações são adicionados ao marcador por cada pessoa que veste a roupa. Indicada para desafios nos quais o time conta com menos frações de vida. Disponível após liberar Fortress.



ROBOWEAR
(1 Cucco Feathers + 1 Carmine
Pearl + 1 Sky Dragon Tail
+ 1 Pretty Plume + 1500 Rupees)

Aumenta o alcance e a velocidade do Gripshot, atordoando e causando estragos ao atingir inimigos, além de puxá-los até você. Disponível após liberar Sky Realm.



RUPEE REGALIA
(1 Royal Ring + 1 Antique Coin
+ 1 Fancy Fabric + 1200 Rupees)

Rupees aparecem com mais frequência e em pares ao destruir inimigos, objetos e gramados. Riqueza é o que há! Disponível após liberar Fortress.



SERPENT'S TOGA
(1 Ice Rose + 1 Carrumpkin
+ 1 Mystery Extract + 1 Poe Soul
+ 1 Twisted Twig + 1500 Rupees)

Link vira estátua ao ficar parado, o que o protege de ataques de monstros. Indicada para os desafios com a Wallmaster e de carregar o vaso. Disponível após liberar The Dunes e The Ruins.



SHOWSTOPPER
(1 Vibrant Brooch + 1 Pretty Plume
+ 1 Mock Fairy + 1 Aurora Stone
+ 2000 Rupees)

Como um pavão brilhante, atraia a atenção de inimigos, dando liberdade aos colegas do time. Só tem efeito no modo multiplayer. Disponível após liberar Sky Realm.



SPIN ATTACK ATTIRE
(1 Crystal Skull + 1 Sanctuary Mask
+ 1 Steel Mask + 2000 Rupees)

Aumenta o alcance do giro e o dano do Spin Attack. Disponível após liberar Sky Realm.



SWORD SUIT
(1 Stiff Puff + 1 Silver Thread
+ 1 Royal Ring + 1000 Rupees)

A espada dispara Sword Beams quando o marcador de vida estiver cheio e causa o dobro de dano em inimigos. Disponível após liberar The Dunes e The Ruins.



SWORD MASTER SUIT
(1 Golden Insect + 1 Gold Dust
+ 1 Fabled Butterfly + 2000 Rupees)

Aumenta o alcance da espada, além de disparar Sword Beams quando o marcador de vida estiver completo e causa o dobro de dano. Disponível após liberar Sky Realm.



TIMELESS TUNIC
(3 Friendly Token + 100 Rupees)

Deixa todos os efeitos de som como se fossem do primeiro Zelda! Disponível após completar a fase Deku Forest.



TINGLE TIGHTS
(1 Fluffy Fuzz + 1 Tiny Snowflake
+ 1 Freezard Water + 1000 Rupees)

A fantasia de Tingle possui balões que impedem que Link sofra danos ao cair em abismos. Vale por três vezes. Disponível ao liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern. Kooloo-Limpah!



TORRENT ROBE
(1 Fresh Kelp + 1 Hytopian Silk
+ 1 Aqua Crown + 600 Rupees)

Utilize em fases que têm Water Rod. Isso dobrará o tamanho dos pilares de água criados pelo item. Disponível após liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



TRI SUIT
(5 Friendly Token + 300 Rupees)

Aumenta a barra de energia em 50%, esquiva 25% de ataques inimigos, a espada causa o dobro de dano e você encontrará mais corações e Rupees. Só funciona se os três jogadores estiverem usando. Disponível após completar a fase Deku Forest.



ZORA COSTUME
(1 Fresh Kelp + 1 Zora Scale
+ 400 Rupees)

Com a fantasia "azorável", nade mais rápido, mesmo contra correntezas! Ao realizar um boost na água, o herói machuca inimigos. Disponível ao liberar Riverside, Volcano e Ice Cavern.



HAJA DESAFIO!

Os Challenges se revelam assim que as quatro fases principais de cada região de Drablands são superadas. Cada estágio possui três desafios variáveis com nível de dificuldade mais elevado que o normal.

Fewer heart containers: mais inimigos e apenas quatro corações. Use roupas que aumentam a quantidade de corações (Jack of Hearts e Queen of Hearts) ou que esquivam de ataques e fazem com que apareçam corações com mais frequência (Lucky Loungewear, Legendary Dress e Lady's Ensemble).

Clear within the time limit: corra contra o relógio. O time precisa ter sincronia, coletando os tempos adicionais espalhados pela área. Linebeck's Uniform dá dez segundos extras para quem vestir a roupa. Se o marcador de vida zerar, o tempo restante é mantido ao reiniciar e os tempos adicionais reaparecem. Dependendo da situação, sacrificar uma vida pode garantir preciosos segundos a mais.

Guard the orb: carregue uma esfera até o final. A Orb cria uma área circular e ficar fora dela causa punições.

Pop all balloons: cada área da fase possui balões para estourar. Alguns exigirão a formação de Totem e os números nas bexigas indicam quantos Link precisam se agrupar. Vista fantasias de acordo com a região ou itens da fase e, se houver bombas, a Big Bomb Outfit é a melhor escolha. Na forma de Totem, o herói no topo da formação alcança balões mais altos ao carregar um Spin Attack e ser arremessado pelo jogador que está abaixo.

Clear using only Bombs: os itens são substituídos por bombas. Ainda dá para usar espada, mas terá que arremessar os explosivos no momento exato para destruir inimigos na forma de Totem e para ativar cristais. Big Bomb Outfit aqui é essencial.

Defeat all foes sans sword: a espada é desabilitada, a equipe só pode usar os itens disponíveis e precisa eliminar quem estiver na frente para prosseguir. Use roupas que aumentam a barra de energia (Cheer Outfit e Energy Gear).

Transport the orb quickly: carregue a esfera até o final da fase antes do término do tempo. Use as estratégias dos

desafios Clear Within the Time limit e Guard the Orb. Cheetah Costume e Linebeck's Uniform são os mais indicados.

Adventure in the dark: você apenas enxerga o que está a um passo à frente. O segredo é ter cautela para não cair em abismos e a Light Armor aumenta o campo de visão.

Clear with halved energy: a barra lilás reduz pela metade, limitando o uso de itens. Cheer Outfit ou Energy Gear facilitam o trabalho.

Evade the Wallmaster: a famosa mão tentará te atacar por todas as áreas da fase, inclusive nas batalhas contra chefes. A melhor estratégia é não ficar parado e enfrentá-la quando atingir o chão. Use Lucky Loungewear e Cursed Tights para se esquivar, Serpent's Toga para se proteger de golpes ou Showstopper para que ela apenas te acompanhe.

Halved attack and defense: seus golpes causam apenas 50% de danos nos inimigos, enquanto os ataques rivais custam o dobro de corações. Sword Suit, Master Sword Suit e Fierce Deity Armor normalizam seus ataques, Queen of Hearts evita que o time perca vida e Lucky Loungewear e Cursed Tights servem para esquivar de investidas inimigas.

Don't pop any balloons: tenso, o objetivo é não estourar balões. Caso isso aconteça, o time perde uma vida. Fique esperto, pois alguns se movimentam e se posicionam em lugares estratégicos para te atacar, inclusive em áreas com chefões. Ah, até inimigos podem estourá-los!



Avoid the volcanic rocks: rochas caem em todas as áreas da fase. Preste atenção nas sombras no chão para evitá-las. Queen of Hearts, para aumentar os corações no marcador, Legendary Dress e Lady's Ensemble, para recuperar Hearts, e Lucky Loungewear, para esquivar dos aerolitos, são ótimas roupas para o desafio.

Only Bombs-no swords: itens foram trocados por bombas e não há espadas. Queime miolos para solucionar puzzles com os explosivos e atraia inimigos para explodi-los. Big Bomb Outfit é essencial.

Don't get hit by snowballs: bolas de neve caem em todas as áreas da fase. Preste atenção nas sombras no chão para evitá-las. Use Queen of Hearts, para aumentar os corações no marcador, Legendary Dress e Lady's Ensemble, para recuperar corações, e Lucky Loungewear, para se esquivar.

Win without using a sword: similar ao desafio Defeat all foes sans sword, a diferença é que você não precisa elimi-

nar todos os inimigos da área para prosseguir. Cheer Outfit e Energy Gear permitem aproveitar os itens mais vezes.

Don't drop the pot: carregue um vaso até o final da fase. Quem for carregá-lo deve ficar distante de inimigos, pois, se sofrer danos, o pote rachará. Cuidado ao arremessá-lo para outro jogador. Serpent's Toga é indicada, pois ficará imune a ataques.

Don't fall at all: se não pode cair em abismos, vista então a Tingle Tights!

Avoid falling and quicksand: não caia em buracos e não afunde em areia movediça. Tingle Tights e Dunewalkers Duds, respectivamente, se encaixam no desafio.

Clear without any items: não há itens, apenas a espada. Para acabar com os inimigos rapidamente, vista roupas que aumentam o dano, como Sword Suit, Sword Master Suit e Fierce Deity Armor. Outra sugestão é a Tri Suit.

MATERIAIS RAROS

Há 70 elementos no jogo e a maioria se conquista ao completar os desafios de Drablands. Verifique quais existem em cada fase na tela de seleção e fale com o assistente de Madame Couture, o garoto de cabelo verde, para verificar quais você já tem. Alguns só aparecem em ocasiões específicas.

Beastie Patch: vença uma batalha em Ice Cavern no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de Ice Cavern e, depois, fale com o rei Tuft.

Brittle Papyrus: vença uma batalha em Fortress no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de Fortress e, depois, fale com o rei.

Divine Whiskers: vença uma batalha em Volcano no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de Fortress e, depois, fale com o rei.

Fabled Butterfly: vença uma batalha em Sky Realm no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de Sky Realm e, depois, fale com o rei.

Freebie: abra um baú errado no minigame da loja Daily Riches.

Friendly Token:

cada vez que você jogar com uma nova pessoa via conexão local, fale com Faux Hero. Ou compre do Street Merchant.

Frilly Fabric:

compre no Street Merchant. Aparece de forma aleatória, demorando um ou dois dias para retornar ao estoque.

Gold Dust: vença uma batalha em The Ruins no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de The Ruins e, depois, fale com o rei.

Golden Insect: vença uma batalha em The Dunes no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de The Dunes e, depois, fale com o rei.

Lady's Collar: complete The Lady's Lair em Fortress pela primeira vez.

Lady's Glasses: complete Forest Temple em Woodlands pela primeira vez.



Lady's Parasol: complete Sky Temple em Sky Realm pela primeira vez.

Supple Leaf: vença uma batalha em Woodlands no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de Woodlands e, depois, fale com o rei.

Thornberry: vença uma batalha em Riverside no modo Coliseum. Ou complete todos os desafios de Riverside e, depois, fale com o rei.

NEW CHALLENGER APPROACHING



FANTASIA SEM FIM

SAIBA COMO TIRAR VANTAGEM DAS HABILIDADES DE CLOUD E DO ESTÁGIO MIDGAR



Ricardo Sjozi



Rodrigo Brasiliense

A franquia de luta já contou e conta com convidados extremamente especiais, como Sonic, Pac-Man e Solid Snake. No entanto, nada surpreendeu mais do que vemos no campo de batalha a sagacidade de Cloud Strife, um dos personagens mais populares de *Final Fantasy*.

Se o jogo que ele protagonizou foi motivo de uma briga histórica entre Nintendo e Square, hoje as produtoras, reconciliadas, provam que tudo pode ser contornado. Mas o que a gente quer aqui é analisar o cara em ação, comentando seus movimentos e traçando estratégias para garantir a vitória. Vendido com DLC, ele custa 5 dólares no Wii U (eShop americana) e 10 reais no Nintendo 3DS (eShop brasileira) e vem com um estágio próprio.

É TUDO SOBRE O LIMITE

O grande poder de Cloud é sua barra de Limit Break. Ao atacar e ser atacado, ela aumenta aos poucos. Assim que está completamente cheia, todos os golpes especiais com o botão B se tornam destruidores, sendo capazes de nocautear seus adversários mesmo com uma porcentagem relativamente baixa. Isso é muito parecido com

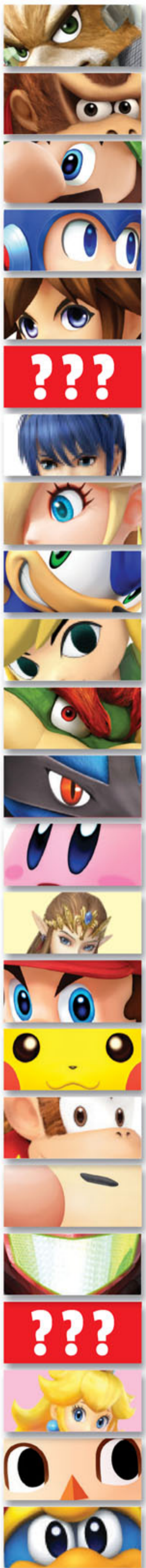


o movimento finalizador de Little Mac. Porém, há uma diferença: você pode encher a barra por conta própria segurando para baixo e o botão B. Cuidado, pois isso dá ao adversário a oportunidade de atacar. Após a barra estar cheia, o movimento de baixo + B se torna um golpe arrasador em forma de redemoinho, que pode destruir tudo e todos ao redor.

Seus movimentos normais possuem longo alcance e curiosamente pouco lag. Pode ser comparado a Ike, mas com maior velocidade

e menos dano. O Jab é eficaz para contra-atacar a pressão do oponente e seus pulos curtos oferecem uma gama de possibilidades ofensivas.

Também é competente na arte do Edgeguard. Seu Down Smash não apenas é útil contra adversários que adoram rolar, mas também pode ser usado para cuidar da beirada de forma inteligente, impedindo o oponente de voltar para a arena. Além desse movimento, Cloud nocauteia com seu forte Up Air quando o adversário



ÚLTIMOS DA LISTA

Para encerrar as novidades de Smash do jeito que o povo gosta, o diretor Masahiro Sakurai convocou o charme de Bayonetta, que venceu a pesquisa que procurou saber quem deveria fazer parte da franquia. Múltiplas pistolas? A outra vaga ficou com Corrin, protagonista de Fire Emblem Fates. Ambos os personagens foram liberados em 3 de fevereiro. Enquanto você estiver lendo essa revista, estaremos testando os dois para, na próxima edição, dar o nosso veredicto.

estiver no ar. Se usado de forma consciente, mantém uma pressão na descida alheia para mandá-los de volta para o ar e, conseqüentemente, para fora da luta.

Sua espada deve ser encarada como uma das armas principais para vencer uma batalha. Seus Meteor Smash, Down Air e Front Air são devastadores quando acertados com a ponta da lâmina. Em especial o Fair, pois é uma alternativa muito melhor do que o Dash Attack do personagem. Outro ponto interessante é sua velocidade em terra. Uma das maiores do elenco, seja correndo ou andando, é uma máquina de pressão. Omnislash, seu Final Smash, lança o adversário e o golpeia no ar seguidas vezes, finalizando então com um ataque devastador.

É claro que nada é perfeito. A recuperação com o cima + B não é especial. Na verdade, é até fraca, quando comparada a de outros personagens. Retornar após ser jogado para muito longe é quase impossível, como é igualmente ruim com Little Mac. Apenas quando usada com a barra de Limit Break cheia é que o movimento se torna algo mais garantido, pois lança Cloud com grande velocidade para o alto. Além disso, sua potencialidade de K.O. se resume à barra, fazendo com que não seja tão fenomenal enquanto ela não estiver completa. Cloud é passível diante de combos adversários e seu Grab não oferece muitas oportunidades de contra-ataque.

SUMMON MATERIA

Se temos o personagem, temos também um estágio todo lindão baseado em *Final Fantasy VII*. Midgar é uma arena com uma plataforma principal e três menores principal e três menores muito parecida com a Battlefield. Diferente de outros estágios, conta apenas com duas músicas próprias – *Let the Battles Begin!* e *Fight On!*

O principal macete da área é prestar atenção nas Summon Materia, esferas que ocasionalmente aparecem perambulando. Ao pegar uma, um ser mítico é chamado para te ajudar.

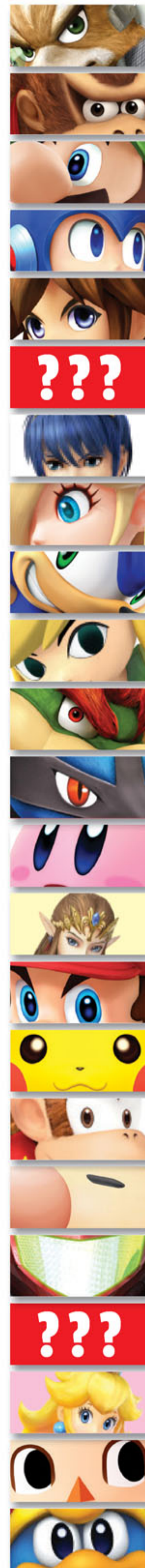
– Odin libera o Zantetsuken, golpe feroz que corta a arena ao meio. Se acertar qualquer lutador, pode rolar um K.O.

– Com seu Tsunami, Leviathan inunda tudo, trazendo uma onda forte para empurrar os lutadores para a esquerda, nocauteando alguns.

– Bahamut Zero, que ataca com um devastador Teraflare, destroi



Libere o poder das Summon Materia para alterar o ambiente do estágio Midgar





EM ETERNA EVOLUÇÃO

POKÉMON PASSOU POR GRANDES TRANSFORMAÇÕES EM 20 ANOS DE JORNADA!



Mateus Lôbo

Não são apenas os monstros de bolso que evoluem. A cada título, recursos foram adicionados ou removidos, sem contar com as alterações frequentes no sistema de luta. Viajamos de Kanto até Kalos para rever todas as mudanças que presenciamos nessas décadas fenomenais!

BATALHAS ÉPICAS

Selecionar Abilities, Nature, equipar itens... Nem sempre foi assim. Isso não existia em *Red*, *Blue* e *Yellow*. Tínhamos os golpes físicos e especiais, que eram determinados pelos tipos deles. Thunder Punch, por exemplo, é considerado físico hoje, mas antes era especial apenas por ser Electric.

Fairy, Steel e Dark vieram depois para completar a tabela de fraquezas e resistências, que já contava com 15 categorias. Além disso, Special Attack e Special Defense eram um só atributo, chamado de Special, algo que desequilibrava bastante o game para o lado dos Psychic. Entre as mecânicas de jogabilidade, o sistema de batalha foi a parte que mais sofreu revisões – e isso não foi sem querer.

Ninguém imaginava que *Pokémon* seria um sucesso mundial, muito menos que seria um jogo com continuções. O



Ken Sugimori, principal ilustrador da série, produziu essa imagem incrível para festejar a data!

plano era parar em *Gold* e *Silver*. Todas as alterações e adições que foram feitas nos títulos seguintes foram projetadas para melhorar e inovar cada vez mais a

experiência dos jogadores e para manter a popularidade. O que mais gosto do sistema de batalha é que ele foi feito para ser complexo, mas de um jeito que não

RED E BLUE

- A mochila não é dividida por seções. Guardar tudo em uma ordem lógica toma muito tempo.
- Só dá para ver o nível e o nome do Pokémon no sistema de armazenamento dos PCs.
- Gastly, Haunter e Gengar, os únicos Ghost, também são do tipo Poison. Isso gerou uma confusão, pois se achava que, por serem fantasmas, fossem fracos diante dos psíquicos.



deixa de ser divertido para quem não quer se aprofundar no metagame. Você não precisa saber como distribuir EVs, selecionar IVs, escolher Natures e fazer cruzamentos para viver bons momentos com os amigos.

A IMPORTÂNCIA DAS TROCAS

Satoshi Tajiri resgatou as memórias de infância, marcada pela diversão de capturar e catalogar insetos, para dar vida a *Pocket Monsters*. Não por acaso, a ideia de colecionar e trocar monstros se mantém intacta até hoje. *Diamond* e *Pearl*, entretanto, ampliaram as possibilidades com a chegada de

um ambiente online. Pelo Global Trade Station você anunciava qual Pokémon tinha para oferecer e qual estava querendo. Além disso, também era possível fazer transações diretamente com um jogador, desde que ambos tivessem registrado seus Friend Code. Isso facilitou bastante a caça por Shiny e lendários. Completar a Pokédex, definitivamente, se tornou mais razoável.

VAI E VOLTA DE RECURSOS

Cada título traz novidades e atualizações ao mesmo tempo em que remove recursos. *Ruby* e *Sapphire*, por exemplo, não alteram o cenário para mos-



YELLOW

- Altera o enredo das versões irmãs, com Pikachu seguindo o protagonista pelo mapa.
- Lançado com adaptações baseadas no anime, contando, por exemplo, com Jesse e James, membros da Equipe Rocket.

GOLD E SILVER

- Permite equipar itens nos Pokémon e identificá-los como macho e fêmea.
- Com o Breeding é possível gerar filhotes mais fortes e com golpes diferentes.
- O recurso de passagem de tempo ativa eventos especiais em datas da semana ou períodos do dia específicos.

RUBY E SAPHIRE

- Estreia das Abilities, Natures, Double Battles e Multi Battles.
- Nova mecânica de Effort Values e mudança de Determinant Values para Individual Values.
- Efeitos climáticos (chuva, tempestade de areia e intensa claridade) em certos cenários.

trar a passagem do dia para a noite, como em *Gold* e *Silver* não há uma animação especial do Pokémon saindo da Pokébola, apesar dela estar em *Crystal*, que é da mesma geração. Mais recentemente, a customização dos personagens, a grande novidade de *XY*, ficou de fora em *Omega* e *Alpha*. Pelo menos, o Super Training e o Pokémon-Amie foram mantidos.

MENINO OU MENINA?

A icônica frase dita pelo professor que encabeça cada capítulo canônico só se tornou recorrente em *Crystal*, o primeiro a te dar o poder de escolha entre um protagonista garoto ou garota. Estes são os nomes dos jovens treinadores: Red (*RGBY/FRLG*), Ethan (*GSC/HGSS*), Kris (*C*), Brendan & May (*RSE/ORAS*), Leaf (*FRLG*), Lucas & Dawn (*DPpt*), Lyra (*HGSS*), Hilbert & Hilda (*BW*), Nate & Rosa (*B2W2*) e Calem & Serena (*XY*).

MODO ONLINE

Os testes iniciais de uma rede online rolaram com a versão japonesa de *Crystal*. O Mobile Adapter GB conectava o Game Boy Color ao celular para acessar a internet. A

EMERALD

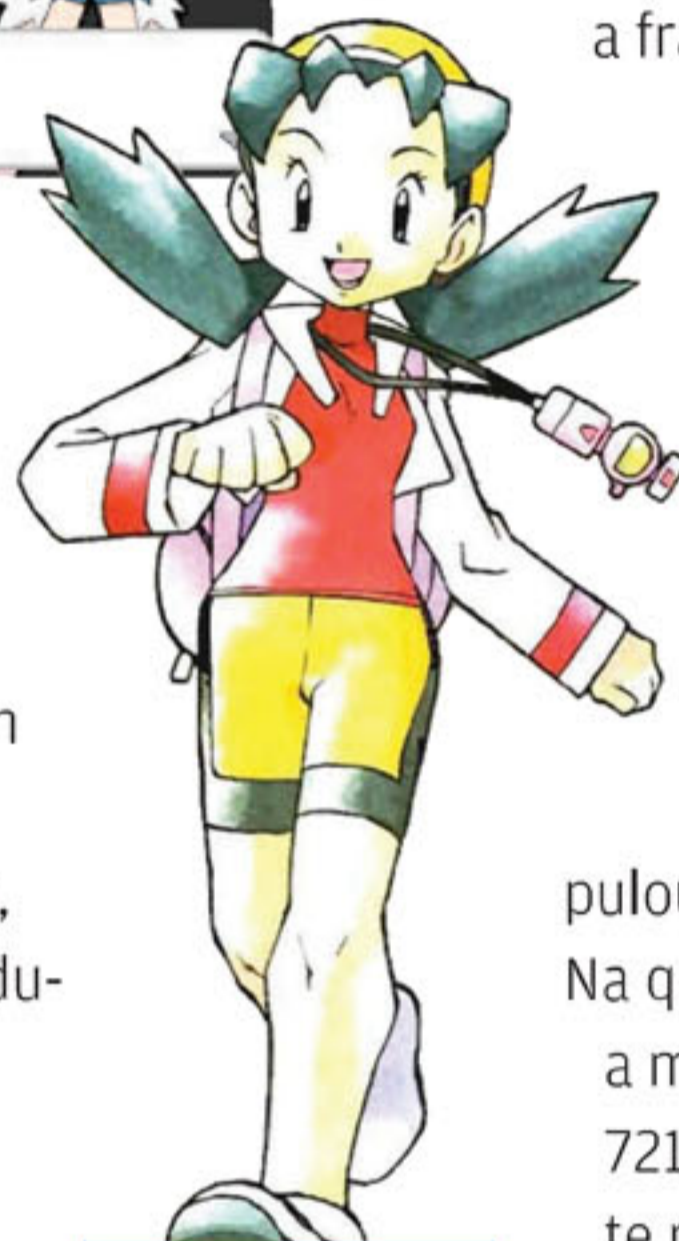
- Aparição do Battle Frontier, área dedicada para importantes embates.
- Possibilidade de gravar batalhas dentro do jogo.



Are you a boy?
Or a girl?

propósito, o acessório foi desenvolvido pela Mobile21, empresa que tinha Konami e Nintendo como proprietárias. Em 2006, cinco anos depois dessa experiência, *Diamond* e *Pearl* introduziram mundialmente as batalhas e trocas virtuais. Ainda assim, as coisas funcionavam de um jeito bem trabalhoso.

Não havia nenhum tipo de sistema de busca de combates e era preciso registrar o Friend Code do oponente. Foi nessa época que os fóruns de *Pokémon* ficaram lotados de pessoas que criavam tópicos procurando por partidas. De certo modo foi algo bem legal, pois daí surgiram amizades e grupos que começaram a organizar torneios próprios. Quem acompanha



Crystal é a primeira protagonista feminina da franquia



A Equipe Rocket provou que sempre há alguém querendo usar as habilidades dos Pokémon para espalhar o caos

a franquia desde a origem teve que esperar uma década para, enfim, descobrir o que é desafiar alguém em outro canto do planeta...

POKÉDEX COMPLETINHA

Tínhamos até um rap para ajudar a decorar o nome dos monstros na primeira geração. Eram 151. Na segunda geração o número pulou para 251. Na terceira foi para 386. Na quarta saltou para 493. A quinta bateu a marca dos 649. A sexta elevou para 721. Mew, que não aparecia naturalmente na jornada, mostrou que sofreríamos um pouquinho para ter todos.

Até hoje ele é tema de eventos de distribuição presencial ou online. No entanto, já naquela época os fãs descobriram que, ao seguir alguns passos,



As MegaEvoluções trouxeram à tona as gerações clássicas!

HEARTGOLD E SOULSILVER

- Recursos facilitam o treinamento de EVs e a seleção de IVs através do cruzamento.
- Mandar uma criatura para o podômetro Pokéwalker dá itens especiais.

BLACK E WHITE

- Nenhum dos Pokémon inéditos tem ligação evolutiva com os anteriores.
- Novos modelos de batalha: Triple e Rotation.
- Estações do ano mudam de acordo com o mundo real e afetam a jogatina.
- Conectividade com o Pokémon Global Link, além do Dream World.
- C-Gear controla as opções de multiplayer local e online.

o lendário era liberado em um certo ponto da história para ser capturado. Esse interesse por "dados secretos" ainda continua, como aconteceu com X e Y, que foram lançados com Diancie, Volcanion e Hoopa escondidos na programação.

CONECTIVIDADE

"Cuidado com o fio!". Essa era uma das frases mais faladas pelos treinadores até meados de 2006. Para promover a interação multiplayer, a solução era contar com o Cabo Game Link, que interligava dois Game Boy. Sabe qual era meu maior medo? Que houvesse mau contato. Milhares de jogadores tiveram que recomeçar um combate do zero por conta de problemas com o periférico.

E sempre havia espaço para bizarrices. Durante uma batalha de *Crystal* contra meu primo, um Butterfree, um Machop Shiny e uma barra de HP que atravessava a tela apareceram do nada. Para piorar, os Pokémon tomaram o lugar dos oponentes. Parece história de pescador [que usa a vara Super Rod], né? Mas juro que foi verdade. O cabo foi aposentado de vez com o lançamento do Nintendo DS.

POKÉMON QUE BRILHA!

A segunda geração da franquia desenvolvida pela Game Freak quis aproveitar com todas as forças os recursos gráficos do Game Boy Color, que acabou com a era dos gráficos monocromáticos. Logo, criaturas com cores alternativas seriam uma forma de provar esse potencial. Surgiram então os Shiny, que brilham ao entrar na arena.

Quem nunca capturou o Red Gyarados de *Gold*, *Silver*, *Crystal*, *HeartGold* e *SoulSilver*? A chance de encontrá-los em uma situação normal nos jogos atuais é

de 1 em 4096, a não ser que você tente o Método Masuda, que se resume a cruzar seres de diferentes nacionalidades. Mesmo assim, tudo depende da sua sorte. Jogo há cerca de 17 anos e o primeiro exemplar que encontrei foi um Geodude dourado em *Diamond*! É mais fácil ganhar na Mega-Sena!


DO 2D PARA O 3D

X e Y são um tremendo divisor de águas, quando se decidiu apostar de vez em gráficos 3D. As MegaEvoluções têm um papel fundamental, sendo praticamente a única mudança significativa no sistema de batalha. Há também uma pegada mais didática em relação ao treinamento e à preparação dos jogadores.

EVOLUÇÕES E FORMAS ALTERNATIVAS

MegaEvolução? Primal Reversion? Nada disso passava pela nossa cabeça. O mais perto que chegamos de um novo estágio evolutivo foi com as formas alternativas, adotadas durante a terceira geração por Deoxys, que mudava de aparência e de atributos de acordo com o jogo em que estivesse.

O TEMPO VOA (E USA HM02!)

Muita coisa mudou nesses 20 anos. E, como nunca se deve interromper a jornada até a vitória, aí vêm mais novidades. A principal é *Pokémon GO*, que levará para a vida real a gratificante tarefa de ser um treinador. Estamos ansiosos para essa que deve ser a maior evolução de todas! 



É difícil escolher o inicial até hoje!



BLACK 2 E WHITE 2

- Continuação totalmente inédita, a aventura se passa em Unova, mas dois anos depois da original.
- Memory Link envia dados de BW para B2W2 para liberar eventos que ligam as tramas.

X E Y

- Chegada das MegaEvoluções e dos Inverse Battle, Horde Encounter e Sky Battle.
- Super Training auxilia nos EVs e Pokémon-Amie é nova forma de interação.
- Ajude amigos e desconhecidos via internet pelo Player Search System, que reúne serviços de trocas e batalhas, entre outros.
- Sistema de armazenamento na nuvem, o Pokémon Bank facilita a transferência de criaturas para diferentes jogos.

PLANETA POKÉMON

QUEM CUIDA TEM! (PARTE 2)

CATALOGUE PARA SEMPRE ENCONTRAR SUAS CARTAS PREFERIDAS!



De repente você resolve procurar aquela Estampa Ilustrada favorita para mostrar pro seu amigo e, então, demora uma eternidade para encontrá-la entre diversas pastas ou caixas. Se na edição anterior tratamos dos cuidados de conservação, agora é a vez dar uma ajudinha no jeito de arquivar suas preciosidades.

SEPARE POR TIPO DE CARTA

Como as Estampas Ilustradas se dividem em Treinador, Estádio, Energia e por aí vai, combine-as usando tais categorias. Isso torna a busca por alguma delas bem mais fácil, já que isso vai evitar que você cace, por exemplo, uma carta de Item entre centenas de cartas de monstros.

SEPARE POR RARIDADE

As expansões vêm com indicações de raridade, o que também serve como critério

de agrupamento. Atualmente, existem as cartas Ultra Raras, Raras Holográficas, Raras Holográficas EX, Raras, Promocionais, Incomuns e Comuns. Você confere a relação das coleções mais recentes em copag.com.br/pokemon.

SEPARE POR TIPO

Isso é válido na hora de montar um deck baseado em algum tipo específico. As cores das Estampas te ajudarão a identificar quem é Grama (fundo verde), Normal (fundo cinza) ou Fada (fundo rosa).

SEPARE POR ESTÁGIO

Servindo, obviamente, para cartas de monstros, a ideia é reuni-las entre Pokémon Básico, Estágio 1 e Estágio 2, o que é indicado para quem vai montar decks ou fazer trocas com os amigos. Separar as criaturas por geração é uma opção que você pode

cogitar, mas não é legal para quem vive o cenário competitivo. Pokémon das antigas, de uma hora para outra, se tornam imprescindíveis em campeonatos.

SEPARE POR COLEÇÃO

É uma boa atitude, principalmente se estiver inscrito(a) em algum torneio oficial, onde há restrições no uso de coleções. No canto inferior direito das cartas está o símbolo que representa cada expansão. **NW**



REVOLUÇÃO TURBINADA

O TCG de Pokémon está vivendo uma nova fase. Disponível no Brasil pela Copag, Turbo Revolução conta com as inéditas cartas horizontais Turbo. Colocadas sobre uma criatura, elas aumentam seu HP e liberam golpes diferentes. Os dois decks aqui foram chamados de *Atacante Noturno*, estampado por Noivern, e *Faixa Ardente*, estampado por Raichu. Já os Triple Packs vêm com as cartas promocionais de Celebi ou Sableye. Essa coleção de XY tem cerca de 160 Estampas Ilustradas.

GRANDES NINTENDISTAS

ORGANIZADOR DE TORNEIOS, CARLOS AGARIE DESEJA VIDA LONGA PARA A LIGA POKÉMON MAIS ANTIGA DO BRASIL



Igor Andrade

Não houve tempo para dúvidas. Assim que perguntei a Carlos 'Dog' Agarie, 26 anos, se ele gostava mais de organizar ou participar de um torneio de *Pokémon*, o paulista respondeu, com voz calma e centrada, que preferia a primeira opção.

Ao ver o anime na Record em 1999, o garoto que virou engenheiro elétrico se empolgou com tudo aquilo, ainda mais quando colegas começaram a se divertir com os jogos na escola. "Enchi a paciência da minha mãe até ganhar um Game Boy Color com a versão *Red*."

Para se aprofundar nesse universo, em 2001 ele entrou para o *Pokémon LAND*. Olhando para *War Gods*, jogo de luta do Nintendo 64 que havia alugado, se cadastrou como Wargod, que, com o tempo, virou apenas Dog. "Já inventaram várias teorias a respeito, mas só queria um apelido simples", explica.

De olho nos eventos que se destacavam no fórum e na *Pokémon Club*, Carlos superou a timidez e foi ao Desafio à Elite dos Quatro no Anime-con 2002. "Acabei puxando assunto e foi apresentado a algumas pessoas", disse. Uma delas era Thiago Fritz, que, no último dia do Anime Festival 2003,

precisou voltar ao Rio de Janeiro. Dog assumiu o torneio sem nunca ter feito aquilo antes. E aí o convite rolou de novo no Anime Friends 2003. Apesar da emoção de enfrentar os grandes nomes da época, ele viu que seu futuro não era como treinador, mas como integrante da Liga Pokémon de São Paulo. Hoje é o organizador principal.

Quando não está trabalhando no laboratório de robótica na USP, de forma voluntária conversa com lojistas, corre atrás de premiação e escreve conteúdo para o site deles. "De uns anos para cá a gente melhorou bastante [nossas ações]. Sempre tem gente nos procurando. São pessoas que jogavam ou estão começando agora."

O grupo faz um torneio por mês, mas a ideia é dobrar isso, contando então com espaços no interior do estado, como em Campinas, e na região metropolitana. Ainda mais que agora eles têm

Dog (esquerda) na área da LOP no Anime Friends de 2013. Abaixo, a galera se diverte em um dos eventos



autorização para promover o Premier Challenge, que dá pontuação para a divisão de videogames do Mundial de *Pokémon*. "Quero muito montar uma caravana para ajudar os brasileiros no campeonato", revelou.

Dos 20 anos de *Pokémon*, Carlos passou 13 deles cuidando de eventos, inclusive para a distribuidora oficial da Big N no país. Desse legado, o que mais valoriza são as amizades. Não por acaso, foi por causa de uma delas que o fez virar organizador. Sobre o legado da liga mais antiga do país, mais uma resposta contundente. "Sempre que vejo alguma referência da série acabo lembrando do que fizemos. Puxa, somos um pedaço dessa história!" **NW**

ENTRE PARA O TIME!

Para fazer parte, conhecer as atividades ou para convidar a LOP-SP para eventos, entre em contato pelo e-mail carlos.agarie@lop-sp.com.br ou visite lop-sp.com.br. Se não for do estado, fale com a liga da sua região.

POKÉMON E EU

ESSES TREINADORES TÊM MUITO A DIZER SOBRE OS 20 ANOS DA FRANQUIA DOS MONSTRINHOS!

Nada faz sucesso por acaso. A gente pode exaltar a genialidade de Satoshi Tajiri, criador de *Pokémon*, ou o talento de Junichi Masuda, que atua como padrinho da franquia, compondo, dirigindo ou atuando como produtor dos games e agindo como consultor em outras áreas. Mas nada disso vale a pena quando os fãs são deixados de lado. Foi por isso que pedimos para que Todd Snap, o mítico fotógrafo de *Pokémon Snap*, fosse atrás de grandes histórias – e de grandes fotos também! **NW**



Josimar Flores
(26 anos, Curitiba – PR)

Por sofrer bullying no colégio e ter poucos amigos, os Pokémon foram minha melhor companhia durante minha infância. Me ajudaram e me ajudam até hoje, pois me sinto muito feliz quando jogo e assisto ao anime.



Jessica Jaqueline Castillo Rojas
(25 anos, Santo André – SP)

Pokémon surgiu na minha vida quando tinha 8 anos e ganhei meu Game Boy Color com a versão *Yellow*. Um dos meus momentos mais marcantes foi quando iniciei minha coleção de TCG. Minha maior alegria era receber 10 reais da minha mãe para ir no shopping comprar um pacote de cards!



Fernanda Carla Moraes Lima
(33 anos, Juazeiro – BA)

Comemorarei os 20 anos de *Pokémon* ao lado da Maria Júlia, a mais nova treinadora, que está para nascer. Ela já é super fã!



Franklyn Carvalho do Vale
(26 anos, São Paulo – SP)

Jogo desde as primeiras versões, mas só comecei a disputar os campeonatos da LOP em 2003. Ganhei 16 insígnias ao longo de quatro anos de competição. Em 2007 fui campeão do Desafio da Elite dos 4!





André Camilo Dantas
(21 anos, Guarulhos – SP)

Aos 11 anos, vi na **Nintendo World** em 2005 sobre um torneio de GBA no Anime Friends. Pirei junto com o meu irmão Gabriel. Jamais imaginei ver tanta gente junta para jogar *Pokémon*! Tudo o que tinha era um Blaziken nível 98, um Solrock nível 37 e um Vileplume nível 26. Perdi de lavada, mas foi o primeiro passo em minha jornada para completar a Pokédex.



Henrique Ferreira
(23 anos, Barra Bonita – SP)

Pokémon pra mim é muito mais que todos os jogos e o anime. O sentimento se tornou um rabisco na pele que carregarei pra sempre com muito orgulho!



Gerffeson Medeiros Cunha
(26 anos, Campina Grande – PB)

Na época em que se alugavam fitas em locadoras, assisti várias vezes a *Pokémon, o Filme: Mewtwo Contra-Ataca* e *Pokémon 2000: o Poder de Um* em VHS. Era uma época muito divertida para ser fã!



William Robert
(21 anos, Rio de Janeiro – RJ)

A coisa mais bacana na minha coleção? Talvez seja o Enteí que comprei na Disney. Mas o que considero mais importante é meu *Platinum 100%* completo.



Clovis Rangel Junior
(27 anos, Campos dos Goytacazes – RJ)

O momento de *Pokémon* mais marcante de minha vida foi em 21 de fevereiro de 2000. Bem no meu aniversário de 12 anos a Record estreou a segunda temporada do anime.

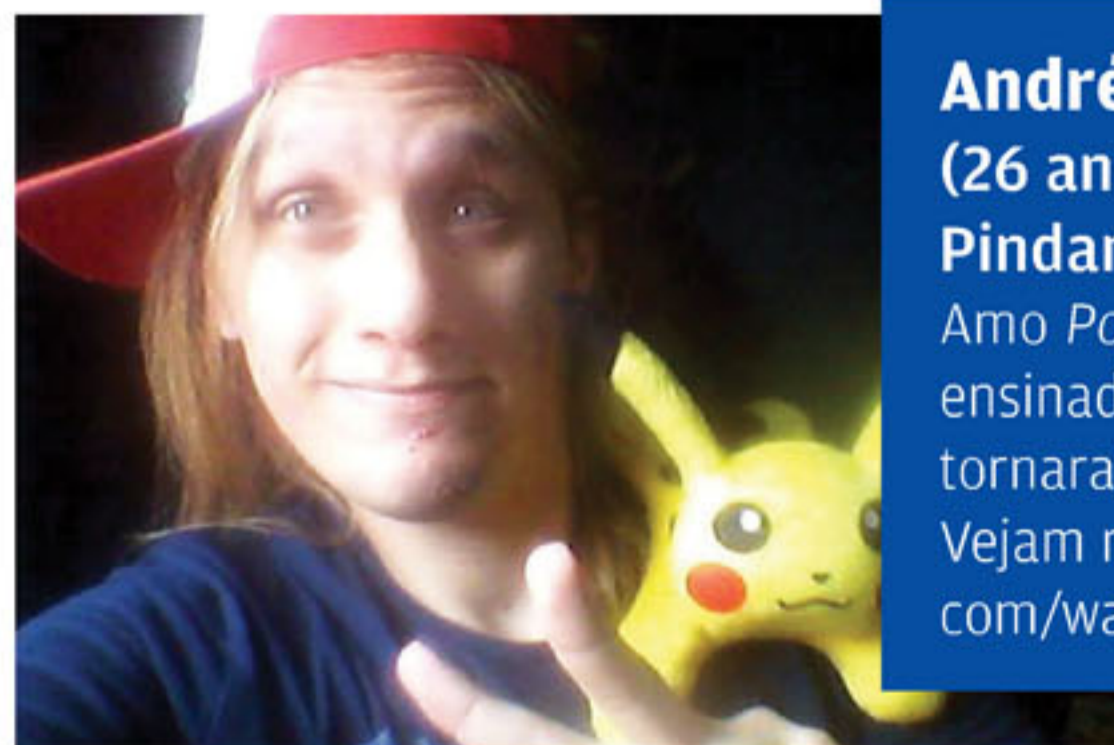
Adriano Nagy Amaral
(26 anos, Lorena – SP)

O que tenho mais saudade é do começo da febre. Havia muita coisa para comprar e pouco dinheiro. Era Guaraná Antarctica Caçulinha, *Pokémon Club*, Tazos. Minha geração preferida é a terceira.



Celio Junior
(23 anos, Petrópolis – RJ)

Vou comemorar jogando muito *Alpha Sapphire* e fazendo maratonas de vários episódios épicos do desenho animado!



André Sparks
(26 anos, Pindamonhangaba – SP)

Amo *Pokémon* porque as lições ensinadas sobre amizade se tornaram reais em minha vida. Vejam meu vídeo: [youtube.com/watch?v=h-r_nVH4Vtw](https://www.youtube.com/watch?v=h-r_nVH4Vtw)



O espaço para você falar o que quiser!

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

Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade, telefone e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. Diga qual console (Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

Saudações Nintendistas!

Primeiramente, gostaria de parabenizar pelo excelente trabalho realizado com a **Nintendo Collection**, **Nintendo Pôster** e **Nintendo Pocket**. Elas estão perfeitas! Compro a **NW** desde seu início e me considero um grande nintendista. Por isso, acredito que tenho propriedade para reclamar de algumas coisas! Sei que as coisas mudam, e que já tivemos tempos melhores com a Nintendo, mas sinto que a revista perdeu aquele diferencial. Sou assinante e comprarei a **NW** sempre, mas não há mais aquela interação que tinha com o leitor. Cadê aquele senso de humor ao responder as cartas? Sem contar que agora são duas ou três mensagens respondidas. Nas edições antigas havia mais de 10 cartas!

Douglas W. Luno
Capela do Alto - SP

Douglas, como você mesmo disse, os tempos mudam. Nesses mais de 17 anos de existência da revista, muita coisa surgiu, desapareceu ou ficou diferente. Atualmente não recebemos mais tanta mensagens. A galera prefere deixar sua opinião em nossas páginas no Facebook e no Twitter. Aliás, costumamos reproduzir aqui algumas. E também hoje não recebemos mais tantas perguntas com dúvidas técnicas, um dos temas que eram recorrentes na seção. Em relação ao humor, ficaremos de olho e vamos aumentar nossa carga de marotice nas respostas. Acontece que, para ficar legal, é preciso haver uma dobradinha. Para dar aquela zuada legal, é preciso receber cartas que deem essa abertura. Voluntários?

A NINTENDO E O BRASIL

Já faz um ano que a Nintendo interrompeu suas ações aqui no Brasil. Até agora, ela não divulgou nenhuma data concreta de retorno. Isso sem contar a questão da Nintendo eShop. Há o problema dos cartões de crédito na eShop do 3DS e a versão do Wii U não foi lançada. Sou um dos que ficaram muito tristes com essa saída "temporária". Espero que ela não demore tanto tempo para voltar, nem para resolver os problemas da eShop.

Alan Ferreira de Souza
Por e-mail

Alan, de acordo com o que o diretor geral da América Latina da Nintendo disse em janeiro de 2015, quando houve a interrupção, a saída foi estratégica para reformular a atuação da empresa por aqui. Na E3 do ano passado voltamos a entrevistá-los e não havia novidades a respeito. Ou seja, uma solução para um novo modelo de comercialização não foi encontrada. Sobre a Nintendo eShop, já tivemos a oportunidade de sugerir algumas alternativas para o caso, dando então exemplos do que outras lojas virtuais fizeram, mas é algo que depende exclusivamente da Big N. Como uma revista licenciada, cabe à nossa equipe respeitar a decisão e torcer para que voltem logo. Acreditamos muito que eles vão dar um jeito de retornar, apesar dessa crise econômica e política atrapalhar cada vez mais o cenário.

GRATIDÃO

Olá, galera! Gostaria de parabenizar pelo ótimo trabalho feito em 2015. Foi, com certeza, um dos melhores anos da revista. A revista-pôster de *Majora's Mask* e o guia competitivo de *Pokémon* são realmente indispensáveis. Já estou ansioso por uma revista-pôster de *Zelda Wii U* e o restante das **Nintendo Collection**.

Flavio Pereira de Oliveira Filho
Por e-mail

Obrigado, Flavio! Cada revista dá muito trabalho para todos os envolvidos, então é sempre um prazer enorme saber que elas conseguiram agradar. Esperamos que você curta muito as edições desse ano, porque tem muita coisa boa vindo por aí! Ainda mais que em 2016 tem muita coisa para comemorar! Pokémon faz 20 anos, Mario faz 35, Zelda faz 30, Donkey Kong faz 35, Animal Crossing faz 15, Metroid faz 30 e Pikmin faz 15! Quero comer o bolo de aniversário de todos eles!

PEQUENO PUZZLE

Leio a **Nintendo World** praticamente desde a primeira edição. Sempre fui nintendista, desde os tempos do saudoso Super Nintendo (o meu ainda funciona direitinho!) e atualmente tenho um 3DS. Estou encaminhando alguns desenhos meus com temas relacionado a games, a maior parte com referências a Nintendo. Eles estão no meu blog, o editorabodeveio. blogspot.com. Agradecerei se vo-

Envie sua obra de arte e participe!



Desenho do mês

Marina Yumi da Silva

19 anos - São Paulo - SP

Qual não foi nossa surpresa quando nos deparamos com o desenho de Klonoa! Hoje, o personagem está meio sumido, apesar de ter feito um relativo sucesso na sexta geração dos videogames com seus títulos de plataforma. Hoje é possível reviver as aventuras *Klonoa: Empire of Dreams* e *Klonoa 2: Dream Champ Tournament*, ambos para Game Boy Advance, através do Virtual Console do Wii U. Bandai Namco, traga o mascote de volta! Pela arte, a Marina recebe um jogo para o console citado em sua carta.



Anabella Akiko

14 anos - Arujá - SP



Francisco Bertani Baptista

27 anos - Salto - SP



Brayan Anderson Mateus

13 anos - Sorocaba - SP

Fale conosco!

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



cês puderem divulgá-lo na revista.

Antonio Ademir de
Morais Costa
Por e-mail

Olá, Antonio!
Seu pedido é uma ordem. Adoramos suas charges e, para evitar que todas ficassem pequeninas pelas páginas,

resolvemos publicar apenas uma delas com destaque. Ficamos imaginando como o cubo Configuração do Lamento foi parar nas mãos do nosso amigo Hershel Layton. Está aí mais um mistério para desvendar. Ou então é melhor sair correndo!

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENADOR DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos,
Bruno Cotrim, Filipe Salles,
Flávio Ferreira, Juno Cecilio,
Hugo H. Pereira, Ítalo Chianca,
Mateus Lôbo, 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 Áquiras, 10. Sala 06
São Paulo - SP. CEP 03191-010

Revista Nintendo World
Edição 196 (fevereiro de 2016)

Os direitos autorais e marcas
registradas são de seus respectivos
donos. Imagens de divulgação

Tá tranquilo, tá favorável!



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

A MALDIÇÃO DA EXPECTATIVA

Todo dia surge uma 'novidade' do NX, mas vale a pena acreditar nelas?

Igor Andrade

Ainda não sabemos uma vírgula sobre o novo console da Nintendo. Em compensação, o trem do Hype está a todo o vapor desde maio de 2015, quando seu desenvolvimento se tornou público. Até agora a única pista concreta é que o sistema conversará com o Wii U, o Nintendo 3DS, computadores e smartphones através de uma rede online unificada. Já do outro lado da Força há milhões de rumores que se espalham por aí, como vídeos e montagens que beiram o amadorismo, e há também matérias publicadas por jornais e revistas de credibilidade internacional baseadas em depoimentos anônimos do mercado. Adoro ler tudo. Algumas teorias arrancam risadas, outras intrigam, mas há uma questão séria por trás delas. Como essas especulações podem prejudicar as expectativas dos nintendistas, que são a parte mais importante dessa história?



Fellipe Camarossi



É algo extremamente perigoso. Ao mesmo tempo em que serve de tempero para nossa empolgação, nos mantendo ligados no que está por vir, é um dos principais problemas por trás de todo lançamento. Se tem algo que aprendi é que, raramente, um produto final será o que esperamos dele, e essa leva de rumores está elevando cada vez mais nossos patamares de perfeição. Já tivemos notícias sobre ser um tablet, ter resolução em 4K, o controle não teria botões... Mas que tal levarmos isso tudo em consideração com um pé atrás?

Igor Andrade

Onde há fumaça há fogo, e espero que assim seja nesse caso. Um dos rumores que mais ganhou força nos últimos meses trata de um sistema que tem duas partes, ou seja, um hardware em forma de console de mesa e um hardware em forma de portátil, o que seria um tanto promissor. Não é uma novidade do ponto de vista da interação. Era possível rodar a biblioteca do Game Boy no SNES, e o melhor dessas dobradinhas se deu com o GameCube e o Game Boy Advance. Contudo, imagine o que pode surgir quando ambos são desenvolvidos em conjunto? É, no mínimo, magistral.



Fellipe Camarossi



Se isso acontecer, me preocuparei com a canibalização que pode rolar com o 3DS e o Wii U. Apesar de estarem no final de suas vidas, ainda aguentariam mais um ano de gás. Fico empolgado com que a Nintendo pode atingir com o NX. Com a faca e o queijo na mão, esse pode ser o maior lançamento deles até agora e... Espera! Lá vou eu me deixando levar pelas expectativas de novo!

Igor Andrade

Enquanto a gente discute se vale a pena prestar atenção nas especulações – algo que acho necessário, mas sempre evitando as pirações de fanboy –, em alguma sala secreta da sede da Big N deve estar a resposta para todas as nossas perguntas.



PASSE 2016 AO LADO DE SEUS GRANDES AMIGOS!



Já nas Bancas, Livrarias e Comic Shops

DONKEY KONG

Em um mundo de jogos, há sempre um vencedor e um perdedor. Mas quem é o verdadeiro vencedor? É aquele que consegue superar todos os obstáculos e chegar ao final. É aquele que consegue superar todos os obstáculos e chegar ao final. É aquele que consegue superar todos os obstáculos e chegar ao final.

JANEIRO

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
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

Uma das primeiras aparições de Nintendo no mundo dos RPGs, Fire Emblem conquistou o coração de milhares de jogadores. Este jogo revolucionou o gênero e se tornou um clássico. Este jogo revolucionou o gênero e se tornou um clássico. Este jogo revolucionou o gênero e se tornou um clássico.

FEVEREIRO

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
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

A Big N já tinha feito jogos em plataformas de sucesso para a década de 1980, como Metroid e Super Metroid. Este jogo revolucionou o gênero e se tornou um clássico. Este jogo revolucionou o gênero e se tornou um clássico. Este jogo revolucionou o gênero e se tornou um clássico.

MARÇO

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
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

Setembro 2016

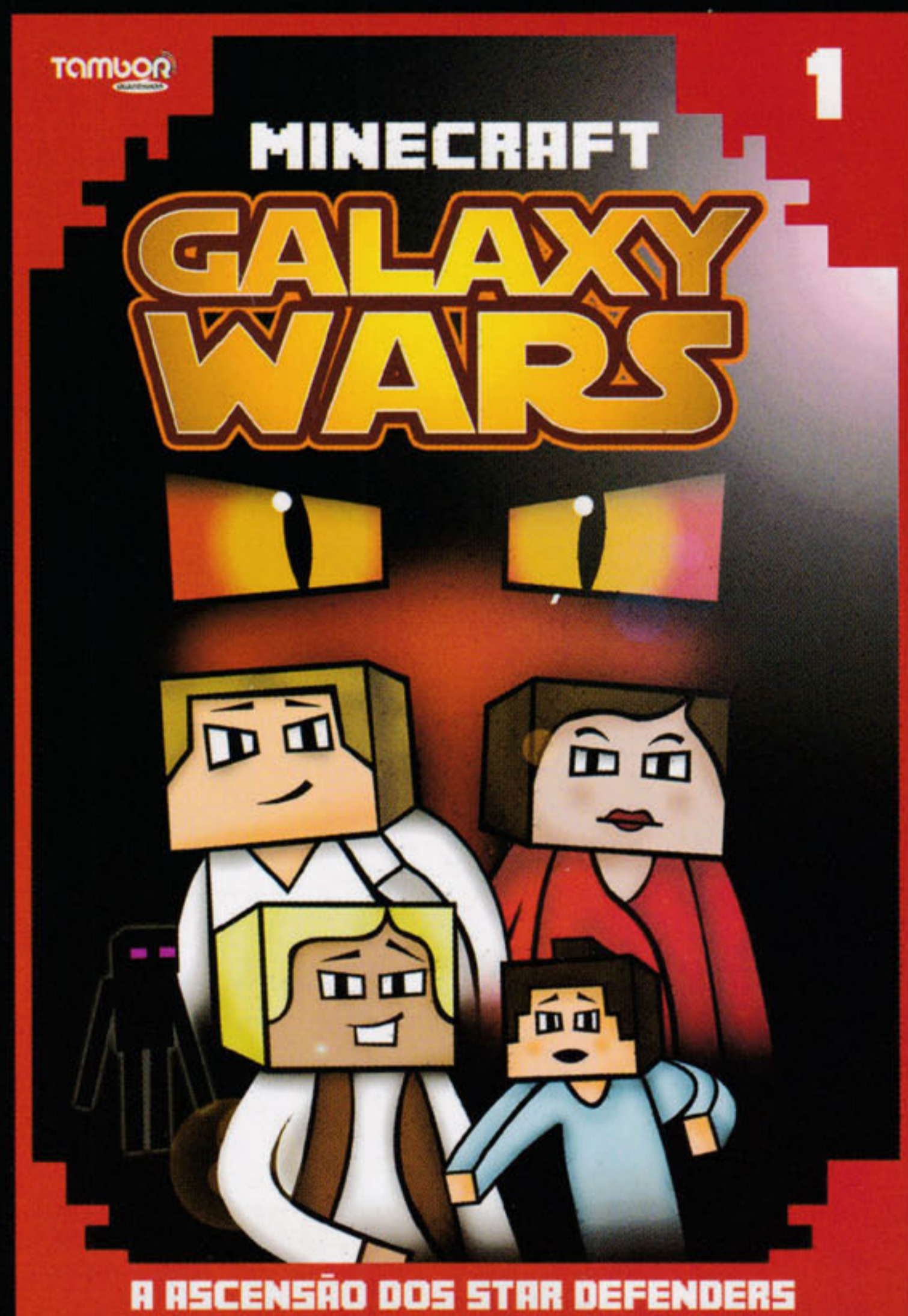
Outubro 2016

Novembro 2016

TAMBOR

CASE EDITORIAL

QUE A FORÇA ESTEJA COM VOCÊ (...E COM OS MINECRAFTS!)



POPULAÇÕES INTEIRAS DE **MINECRAFTS** FORAM DOMINADAS PELO **IMPERADOR ENDER** E PELO **LORD NETHER**. ELES CONTROLAM A MAIORIA DOS PLANETAS DO SISTEMA SOLAR USANDO UM PODER SECRETO FORTEMENTE GUARDADO NO **CUBO DA MORTE**. A ÚNICA ESPERANÇA DO UNIVERSO É O **STAR DEFENDERS**, UM GRUPO DE ELITE FORMADO POR JOVENS QUE VÃO LUTAR PARA TRAZER A PAZ À GALÁXIA. MAS ELES CONSEGUIRÃO SALVAR OS **MINECRAFTS** DESSE TERRÍVEL MAL? DESCUBRA COMO ACABA ESSA HISTÓRIA AQUI NO PRIMEIRO LIVRO DA SÉRIE!

Você encontra os lançamentos da Tambor Quadrinhos nas bancas e livrarias de sua cidade

Tambor
QUADRINHOS

A ARTE DE CONTAHISTÓRIAS E EMOCIONAR PESSOAS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES
EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

