

PRIMEIRO APP DA BIG N
Miitomo transforma o dia a
dia em diversão (e bizarrice!)

POKÉEN TOURNAMENT
Pokémon trocam sopapos em
game do criador de Tekken

BANDAI + SEGA + CAPCOM
Entrevistamos o produtor
de Project X Zone 2

BRAVELY SECOND
O sumiço de Agnès espalha
o caos por Luxendarc



Nintendo®

World

Edição com
2 capas

STARFOX ZERO™

Assuma o cockpit da Arwing em
mais uma luta contra Andross!

Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR CASE
ISSN 1516-1897 00197
9 771516 189008 1290
Nº 197 R\$ 12,90

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



Felipe Camarossi

O Club Nintendo, criado em 2003 no Japão, fez a alegria dos jogadores ao beneficiá-los com presentes físicos e virtuais recebidos em troca de pontos liberados mediante a compra de jogos físicos. No entanto, era restrito ao Japão, Estados Unidos, Canadá e alguns países da Europa, deixando o restante do mundo pra lá de chateado. No ano passado o programa de fidelidade chegou ao fim para dar lugar a algo bem maior e global.

O já disponível My Nintendo faz parte das reformas que a Big N promove desde que anunciou a parceria com a DeNA, que, além de produzir jogos mobile, também tem uma divisão dedicada a servidores e afins. Apenas com uma estrutura online mais robusta seria possível estabelecer uma rede entre os consoles, computadores e celulares dos nintendistas. Enfim, estamos diante desse futuro prometido.

Disponível no Brasil, no novo sistema você deve acumular moedas e trocá-las por recompensas digitais de diversas maneiras. Elas podem ser cupons de desconto para títulos do Wii U ou Nintendo 3DS adquiridos na Nintendo eShop ou produtos inteiramente gratuitos, como



papéis de parede para seu portátil ou clássicos do Virtual Console. Haverá também algumas exclusividades. A primeira delas é o *My Nintendo Picross: The Legend of Zelda: Twilight Princess*.

Há dois tipos de Coins. As douradas surgem quando você gasta com algo na eShop. Já as de platina são conquistadas por meio de missões, como vincular sua conta ao Facebook. Essa moeda tem uma subdivisão para atividades ligadas ao *Miitomo* e que, provavelmente, deve se estender para os próximos apps lançados.

É fácil se cadastrar. Basta entrar em my.nintendo.com e seguir as instruções em português. Depois, é só realizar as tarefas propostas e ficar de olho na validade das promoções. Além disso, seus pontos também têm duração. Depois de seis meses eles expiram. Se faturou 10 moedas em 1º de abril, as tais 10 moedas desaparecerão em 1º de outubro.

Abrangendo 33 países da África, Europa, Américas, Oceania e Ásia, a Nintendo começa a atender um antigo pedido, que era integrar toda a comunidade. Além de juntar os fãs, começa a fazê-lo com seus recursos online. E, sempre se

BEM-VINDO AO CLUBE!

ALÉM DE SER UM CURIOSO SISTEMA DE RECOMPENSAS, MY NINTENDO UNIFICA OS CONTEÚDOS ONLINE DA BIG N



Troque suas moedas por descontos em jogos ou conteúdos especiais

diferenciando, em seu clube vcê não é obrigado a comprar compulsivamente para levar algo em troca. Uma pequena missão, como entrar semanalmente no Miiverse, já te deixa mais perto daquela recompensa!

ROBOKIRBY

A bolinha rosa não larga o Nintendo 3DS! Após *Triple Deluxe*, em *Planet Robobot*, que será lançado em 10 de junho, Kirby luta usando armaduras robóticas. Além dos poderes que absorve normalmente, contará com mais de 10 formas de robôs na aventura futurista. Com o jogo estreia a linha de amiibo da franquia. Kirby, Meta Knight, King Dedede, que já faziam parte da coleção de *Smash Bros.*, retornam acompanhados de Waddle Dee.



SMASH FIGHTING?

A participação de Ryu em *Smash* pegou todo muito de surpresa, mas era um sonho antigo de Yoshinori Ono, produtor de *Street Fighter*. Em entrevista ao *StreetPass UK*, ele afirmou que gostaria de ver Zangief e Blanka no jogo. Contudo, só ficará satisfeito mesmo se um dia existir um *Nintendo vs. Capcom*. Olha aí, Masahiro Sakurai!



Ono pagando aquele mico na companhia de Harada (*Tekken*)

HALL DA FAMA

Fundado pelo International Center for the History of Electronic Games, instituto em Nova York que preserva a memória da diversão eletrônica, o World Video Game Hall of Fame elege quais são as produções que merecem ser eternizadas. No ano passado, *Super Mario Bros.* representou a Big N. Agora os nomeados são *The Legend of Zelda* e os primeiros *Pokémon*, dividindo os holofotes com os clássicos *Street Fighter II* e *Sonic the Hedgehog*. Os selecionados serão revelados em 5 de maio.



ATÉ MAIS, DSi SHOP!

A primeira loja virtual de games e aplicativos da Big N se despedirá do Nintendo DS em 31 de março de 2017, mas já em 30 de setembro desse ano não será mais possível comprar DSi Points. Parte do catálogo dos títulos DSiWare já está na Nintendo eShop do Nintendo 3DS, mas outros devem fazer a migração até o fim derradeiro do canal DSi Shop.

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 15/04 - *Bravely Second: End Layer* (3DS)
- 19/04 - *Langrisser Re:Incarnation Tensei* (3DS)
- 22/04 - *Star Fox Zero* (Wii U)
- 22/04 - *Star Fox Guard* (Wii U)
- 26/04 - *Sega 3D Classics Collection* (3DS)
- 28/04 - *Lost Reavers* (eShop Wii U)
- 29/04 - *Pokémon Rumble World* (3DS)
- 10/05 - *The Book of Unwritten Tales 2* (Wii U)
- 13/05 - *Disney Art Academys* (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Dragon Quest Monsters Joker 3* (3DS)
- 2 - *Hyrule Warriors Legends* (3DS)
- 3 - *Pokkén Tournament* (Wii U)
- 4 - *Fire Emblem Fates* (3DS)
- 5 - *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* (Wii U)
- 6 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 7 - *Pokémon Super Mystery Dungeon* (3DS)
- 8 - *Ansatsu Kyoushitsu: Assassin Ikusei Keikaku!!* (3DS)
- 9 - *Pokémon X e Pokémon Y* (3DS)
- 10 - *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* (3DS)

Fonte: VGChartz.com



A ARTE DA CAÇA

Em *Monster Hunter X*, previsto para o terceiro trimestre para Nintendo 3DS, você deve enfrentar grandes ameaças em quatro vilas. Até aí, nada muito diferente. A novidade mais interessante fica por conta da customização das habilidades e dos tipos de ataques executados pelo caçador, que foram batizados de Hunter Arts e Styles. No inédito Prowler Mode, quem dá as cartas são os Felynes, que se tornam protagonistas da ação ao lado de até três companheiros no multiplayer local ou online.



DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO

CONHEÇA OS PRODUTOS DA EXPANSÃO DOS 20 ANOS DE POKÉMON QUE VIRÃO AO BRASIL



A partir de 13 de maio, o Brasil recebe a coleção *Gerações*, que resgata grandes Pokémon da história. Para ter mais detalhes da novidade do Trading Card Game, falamos com Fernando Carvalho, coordenador de projetos especiais da Copag.

A expansão é o sonho de muitos treinadores. Como ela será lançada no país?

Virá com seis cards no pacote de Booster, sendo encontrados em Blisters triplos e nas caixas especiais que incluem uma miniatura. Serão lançados ao longo do ano Boxes de Charizard (maio), Blastoise (julho), Venusaur (setembro) e Pikachu (novembro). Os Blisters [cartelas] contam com 3 pacotinhos e mais uma 1 carta promocional de um Pokémon mítico com arte ampliada. Mew, Celebi e Jirachi aparecem em maio. Agosto será a vez de Darkrai, Manaphy e Shaymin. Em outubro teremos Arceus, Victini e Keldeo. Para finalizar, Genesect e Meloetta estarão disponíveis em dezembro.

Haverá algo exclusivo para os treinadores brasileiros?

Nos Estados Unidos, as estampas de *Gerações* serão vendidas apenas em Boxes, que virão com uma miniatura ou um broche. Gostaríamos de oferecer as duas versões, mas não pudemos por questões comerciais. No entanto, aqui teremos o produto no formato Blister. Mais barato, será mais fácil completar sua coleção. As quantidades de todas as edições serão limitadas e o estoque não será repostado.

Teremos eventos e torneios em homenagem aos 20 de Pokémon?

O Nacional promete ser inesquecível. Esperamos mais de 400 jogadores competindo pelo grande prêmio, que são as passagens pagas para o Mundial em São Francisco, nos Estados Unidos, em agosto. O torneio brasileiro é o segundo maior do mundo, perdendo apenas para o americano. É uma honra fazer parte de um momento tão especial, ainda mais que a Copag é a única empresa a fabricar e também distribuir o TCG em um território. Ficar imerso em um universo

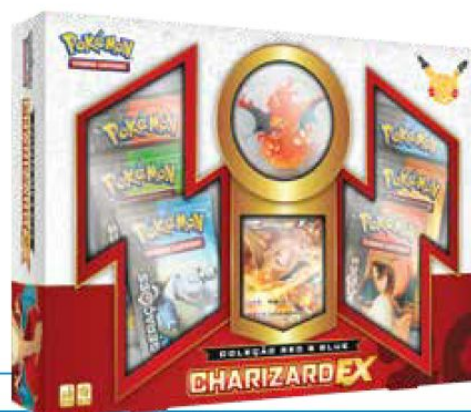


Fernando Carvalho (camisa branca) comemora o aniversário da franquia com os colegas no escritório da Copag em Sampa

dinâmico, com personagens incríveis, constantes lançamentos e ainda organizar uns dos maiores eventos do gênero é algo que nos exige sempre melhorar e se aperfeiçoar.

Qual é o segredo da longevidade da franquia?

Há dois fatores fundamentais. Um deles é conhecer muito bem seu público e estar presente na vida dele. O outro é estar totalmente voltado para a inovação. A divisão de TCG da Pokémon Company tem uma equipe criativa incrível que sempre surpreende. (FC)



A ORIGEM DO FENÔMENO

SKYLANDERS DERRUBOU DE VEZ A FRONTEIRA ENTRE GAMES E BRINQUEDOS



Hugo H. Pereira

A pesar de os amiibo aparecerem aqui com mais frequência, não são as únicas figuras interativas. A ideia dos bonecos reais que transferem dados para o mundo virtual e vice-versa se popularizou com *Skylanders: Spyro's Adventure*, lançado em 2011 para Wii e Nintendo 3DS.

Pegando emprestado o famoso dragão, a franquia é um misto de exploração e aventura – e os personagens possuem diferentes ataques e atributos baseados em elementos da natureza. A cada capítulo, uma mecânica dá as caras, como criaturas minúsculas e gigantes, troca de partes do corpo, vilões capturados que viram ajudantes e até veículos controláveis e customizáveis, como em *SuperChargers*.

A versão mais recente, aliás, merece destaque por ter os primeiros híbridos do gênero. Os escolhidos para a missão foram Bowser e DK. Com simples giro de suas bases, eles alternam entre amiibo e Skylanders. Os produtores queriam fazer o mesmo com Peach, Kirby e Fox, mas a Nintendo foi comedida nas negociações.

O projeto é da Toys for Bob, subsidiária da Activision. Depois de fazer games infantis de terceiros, o estúdio californiano foi atrás de algo próprio. Um dos desenvolvedores mostrou então experimentos com monstros que se relacionavam virtualmente com o público. Amadurecida, a ideia se traduz hoje em mais de 250 milhões de bonecos vendidos que entram e saem a qualquer momento da jogatina por meio de uma base conectada ao console.

Se antes uma parceria dessas parecia loucura, nada impede que crossovers com *Disney Infinity* ou *Lego Dimensions* pintem por aí. **NW**

amiibo X SKYLANDER

Hammer Slam Bowser ataca com seu martelo imponente, invoca seus Koopa Troopa e se transforma em Molten Bowser, sendo tomado pela lava enquanto aumenta de tamanho. Já Turbocharge Donkey Kong usa um arsenal de barris e bongôs. Seus veículos são o avião Clown Cruiser e o carro Barrel Blaster, que tem Diddy como copiloto.





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!

BRAVELY SECOND: END LAYER

NINTENDO
BLAST + Nintendo World

CRUZE LUXENDARC ATÉ ENCONTRAR AGNÈS OBLIGE!



Felipe Calvi

APÓS OS EVENTOS DE

Bravely Default, lançado aqui em 2014 para Nintendo 3DS, Agnès Oblige virou líder espiritual da Crystal Orthodoxy, responsável por proteger os quatro cristais de Luxendarc.

A harmonia enfim parecia estar garantida. No dia em que a paz seria selada com o Duchy of Eternia, o enigmático Kaiser Oblivion, juntamente com a fada Anne, apareceu e sequestrou a garota. Yew Geneolgia, seu guarda pessoal, lidera então o resgate até a fortaleza Skyhold, que flutua sobre Eternia.

Novos amigos marcarão presença em sua expedição, como Magnolia Arch. Com seu temperamento forte, ela veio da lua e sua missão é derrotar as entidades conhecidas como Ba'al, responsáveis por exterminar seus ancestrais. E há também velhos parceiros, como Edea Lee e Tiz Arrior.

End Layer se propõe a trilhar o mesmo caminho do antecessor, que caiu nas graças do Ocidente, carregando consigo os elementos dos antigos RPG por turno. Por consequência, também age como sucessor espiritual



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Square Enix,
Nintendo
Desenvolvimento:
Silicon
Gênero:
RPG
Lançamento:
15 de abril (EUA)



Yew Geneolgia
(Charioteer)



Magnolia
Arch (Wizard)



Tiz Arrior
(Pâtissier)



Edea Lee
(Catmancer)



de *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light*, do Nintendo DS, proporcionando uma ampla experiência de customização dos personagens e dos combates. Isso inclui a variedade de classes (Job).

A ESCOLHA É SUA!

Além das 21 classes já conhecidas, prepare-se para experimentar mais 9. Guardian tem ataques poderosos e reforça o time com Soul Power. Exorcist reverte status e ações dos adversários. Wizard usa magia espiritual e adapta feitiços para qualquer situação. Charioteer domina todas as armas, independente do tamanho ou forma. Catmancer, por causa do contato com os felinos, aprende movimentos de certos monstros. Patisier produz sobremesas venenosas. Bishop domina a magia negra e lança feitiços duplos. Fencer altera de posição para melhorar seus ataques com espadas e punhais. Por último, Astrologian emprega magia astral para fortalecer as habilidades dos companheiros.

Somando as 30 categorias e as mais de 300 habilidades para conquistar, o grande charme é moldar os personagens como bem entender – e isso vale para a aparência. Diversas roupas são encontradas durante a jogatina.

ESTRATÉGIA VITORIOSA

A personalização das ações está de volta, com o auxílio dos sistemas Brave, Default e Bravelly Second. Com Brave você altera a ordem do combate, utilizando seus Battle Point para agir até três vezes seguidas contra o adversário. Ou use Default para se proteger dos contra-ataques e aumentar seus BP para um eventual golpe em massa. Você recebe Sleep Point enquanto deixa o 3DS em Modo de Descanso ou compra com dinheiro real. Esses SP serão



usados para manipular o tempo com suas habilidades de Bravelly Second e aniquilar seus inimigos. Aproveite o recurso principalmente ao afrontar chefões!



Explore o cenário ao redor sem medo de algum encontro indesejado ou cace adversários para melhorar suas habilidades, tudo ao alcance de um botão. Aliás, dá para controlar a frequência das batalhas. O sistema de recompensas pelas vitórias consecutivas foi assumido pelo Bring it on! Na nova mecânica, ao vencer um embate no primeiro turno, você convida mais oponentes para a porrada, mas carregando os BP da luta anterior. O desafio prossegue enquanto estiver vencendo em turnos únicos.

COM OS AMIGOS É MELHOR!

Bravelly Second usa e abusa das capacidades do portátil em suas interações sociais. Por exemplo, pelo Abilink você pode registrar um golpe dos seus personagens e enviá-lo para ser utilizado por um amigo e vice-versa, salvando-o de um apuro daqueles! Outra opção é invocar os



personagens dele para sua batalha.

Através do encontro via StreetPass, a base lunar onde Magnolia morava é repovoada em um minigame. A cada encontro, mais um cidadão aparece e acelera as obras. A restauração rende brindes e poderosos itens e customizações para seus golpes especiais! Não se preocupe se for o único na vizinhança com o game. Reforços são enviados pelo SpotPass, sendo limitados a cinco jogadores por dia. De vez em quando os Ba'als atacam suas instalações. Use as naves Buster Ships para derrotá-los e aí domestique-os para virarem seus cães de guarda.



Bravelly Second tem um grande peso nas costas, que é superar o aclamado antecessor. Felizmente, conta com recursos que podem alcançar tais expectativas. Por isso, prepare-se, pois uma nova guerra envolvendo os cristais de Luxendarc está prestes a ter início. **NW**

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

DLC, DEMO OU PRÓLOGO?

Disponível de graça na Nintendo eShop, *The Ballad of the Three Cavaliers*, além de explicar como o jogo funciona, tem como pano de fundo uma missão dos cavaleiros Yew Geneolgia, Nikolai Nikolaniikov e Janne Angard. O fim da trama antecede a história principal. Jogue a demo para resgatar prêmios caso compre o título, além de transferir os encontros via StreetPass para o cartucho (ou a versão digital).

SEGA 3D CLASSICS COLLECTION

EXPERIMENTE, COM O EFEITO 3D, NOVE JOGOS PIONEIROS DA CASA DE SONIC



Lucas Palma

FELIZ É A COMPANHIA QUE OLHA para trás e enxerga um vasto tesouro. E foi pensando em resgatar seus grandes clássicos das eras 8 e 16-bit que a Sega contratou os serviços da M2 para refazê-los do zero para Nintendo 3DS.

A linha 3D Classics, disponível desde 2013 no Virtual Console, já foi motivo de duas versões em caixinha no Japão. As artes delas, a propósito, é de Ken Sugimori, principal ilustrador de *Pokémon*. A iniciativa se repete nas Américas, contando com parte do conteúdo das duas coletâneas.

Dos nove títulos, dois deles nunca estiveram antes por aqui. Do mesmo criador de *Out Run*, o arcade *Power Drift* é um dos precursores dos games de kart, no qual seu objetivo é ficar sempre entre os três primeiros colocados de cada circuito.

Já *Puyo Puyo 2* é parte de uma série de puzzles competitivos que rivalizou na época com *Tetris*, que bombava no NES e no Game Boy. Desenvolvido para Mega Drive (Genesis), combine as criaturinhas em linhas e colunas, competindo então com a CPU ou um amigo através do Local Play. Ambos precisam ter o cartucho.

Quem também merece atenção é *Maze Walker*. Como foi feito para o Sega 3D Glasses, óculos que emulavam o efeito de terceira dimensão do Master System (Mark III), nem todos tiveram a oportunidade de aproveitar a exploração por seus labirintos com a devida imersão. Agora o 3DS resolveu a questão.

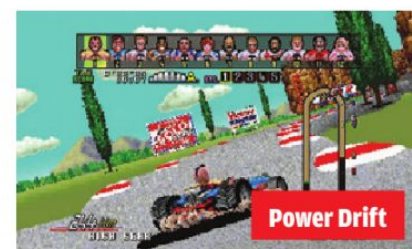
O multicolorido *Fantasy Zone II*, no qual você controla Opa-Opa, atirando nos inimigos ao redor, é um dos casos mais



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Sega
Desenvolvimento:
M2
Gênero:
Diversos
Lançamento:
26 de abril (EUA)

interessantes. Também original do Master System, ganhou o modo infinito Link Loop Land e uma inédita releitura em 16-bit. Não menos importantes, os outros são *Thunder Blade*, *Galaxy Force II*, *Altered Beast* e o primeiro *Sonic the Hedgehog*, que tem como opção habilitar o Spin Dash., que surgiu tempos depois

Se você é fã da Sega, viajará pela nostalgia em versões definitivas e melhoradas de games inesquecíveis. Se for fã da Nintendo, essa é sua chance de entender por que a guerra entre as duas produtoras entre os anos 1980 e 2000 marcou tanto a história da diversão eletrônica. No final, todos ganham com isso. **NW**



VELHOS TEMPOS

Antes de jogar, dê uma olhada nos menus de configuração dos games. Você poderá mudar o formato da tela – deixando com cara de TV de tubo –, alterar a atribuição dos botões, inverter o sentido do efeito 3D e criar pontos de restauração de seus saves.



PREVIEW 

TERRARIA

CAVE, CONSTRUA E LUTE NO GAME QUE BATE DE FRENTE COM MINECRAFT



Ítalo Chianca

EM 2011, UM PEQUENO ESTÚDIO

lançou para PCs um jogo totalmente interativo e sem quaisquer amarras. A proposta era se divertir explorando um imenso mundo gerado de forma aleatória, cavar em busca de minérios e outros recursos naturais para construir itens, ajudar viajantes pelo caminho e enfrentar criaturas poderosas para se tornar cada vez mais forte. Isso tudo com visual retrô.

A descrição se encaixa perfeitamente com *Minecraft*. Porém, apesar de todas as coincidências, o fenômeno é outro. Digo fenômeno, pois também tem inúmeros produtos oficiais e etc.


Invenção do americano Andrew 'Redigit' Spinks, *Terraria* se distancia de seu maior concorrente ao se aproximar de elementos que marcaram a era 16-bit, principalmente por assumir características do estilo *Metroidvania*, quando, depois de conquistar certas ferramentas, você acessa áreas antes bloqueadas.

Depois de passar pelos mais diferentes sistemas, está disponível para Nintendo 3DS desde o final de 2015. Em junho, será a vez do Wii U. Obviamente, nenhum dos ports se aproxima da versão original, mas os consoles da Big N têm uma clara vantagem: a segunda tela.



Com interface intuitiva, as opções de criação, que

vão desde a montagem da sua armadura até erguer verdadeiras mansões em 2D, estão ao alcance da Stylus. Nas duas versões você desbrava florestas, desertos e cavernas e outros biomas com mais três amigos no multiplayer local.

No console de mesa, há um modo online para oito pessoas. Não haverá limites para essa imensidão de pixels! 



Plataforma: Wii U (há versão para 3DS)
Produção: 505 Games
Desenvolvimento: Engine
Gênero: Simulador, Aventura
Lançamento: 28 de junho (EUA)

PREVIEW 

LANGRISSER RE: INCARNATION TENSEI

APÓS TRÊS DÉCADAS, O RPG TÁTICO VOLTA A RODAR EM UM SISTEMA DA BIG N



Dócio Augusto

APESAR DE TER SURGIDO EM 1991,

apenas o primeiro título saiu da Terra do Sol Nascente. Nas Américas, foi parar no Mega Drive como *Warsong*. Depois de um hiato de 15 anos, a Masaya resolveu resgatar a série e, adivinhe, escolheu o Nintendo 3DS para recomeçar. Até então, *Der Langrisser* foi o único capítulo desenvolvido para um sistema da casa de Mario. No caso, o Super Famicom.


Re: Incarnation mantém a abordagem densa e a narrativa não linear, apesar do toque Steampunk. Antes, imperava a ambientação na fantasia medieval europeia. A trama mostra o conflito de três facções.

Brightness, ligada à Igreja, luta com a esperança que apareça um escolhido que assuma a espada Langrisser. Imperial, que controla a fortaleza Ark, levantada por antigas civilizações, quer dominar todo o continente. Já os Darkness têm poderes especiais. No meio dessa guerra está o habilidoso e disputado Ares.



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Aksys
Desenvolvimento: Extreme, Masaya
Gênero: RPG
Lançamento: 19 de abril (EUA)

A ação se dá em confrontos de 10 contra 10 em mapas grandes e repletos de terrenos variados. As tais unidades são personagens recrutados durante seu progresso, mas cada um terá seu custo.

De fato, o portátil da Big N é a plataforma dos títulos táticos. Contudo é curioso entender por que só agora *Langrisser* virá para esse lado do planeta. Bem, *Fire Emblem*, que, compartilha muitas mecânicas, passou pela mesma situação. 

NÃO Mii ESCONDA NADA!

SEM REINVENTAR A RODA, MIITOMO VICIA AO BRINCAR COM O COTIDIANO



Igor Andrade

Que atire o primeiro celular na parede quem não chiou quando soube que o primeiro app a ter o selo de qualidade da Nintendo não contaria com Mario ou Link, mas sim com os Mii. E, além disso, quando foi dito que não era bem um jogo, mas sim "um meio de comunicação entre pessoas". "Você pode se surpreender ao descobrir um outro lado de seus amigos ou encontrar coisas que nunca soube que tinha em comum", explicou Tatsumi Kimishima em outubro de 2015 em um evento para a imprensa japonesa. Na mesma ocasião, o presidente anunciou que a novidade não chegaria no final daquele ano aos smartphones e tablets com os sistemas Android e iOS. Assim teriam tempo para explicá-la ao mundo. Tudo isso agora é passado. Miitomo está disponível em 16 países – por enquanto não há nenhum representante da América Latina, mas isso logo pode mudar –, e, apesar de todas as dúvidas, já é um sucesso. Nos primeiros lugares das listas dos mais baixados da App Store e do Google Play, já bateu a marca de 4 milhões de downloads. O início dessa nova era não foi do jeito esperado. No entanto, a Nintendo, com o suporte da parceira DeNA, provou que não estava fazendo graça ao entrar, depois de muita resistência, no mercado mobile. Bem, depende do ponto de vista, como você lê a seguir. **NW**

QUANTO CUSTA?

A lógica é interagir com os amigos, comentando as respostas deles, e expressar sua opinião a partir das perguntas que o app te faz. Ao realizar tais tarefas, você ganha moedas, trocadas por roupas para seu avatar. Você não precisa gastar um centavo, mas, escondido lá na área Shop, está um botão que permite comprar a moeda de Miitomo usando dinheiro real. Vale dizer que em nenhum momento será necessário abrir a carteira para se divertir. E, o melhor de tudo, não existe aquele negócio de assistir a uma propaganda para faturar um presente. É 100% livre de Spam!



CARAS E BOCAS

Você já jogou *Tomodachi Collection*? Se sim, vai entender melhor a proposta de Miitomo, ao qual tivemos acesso. Você dá vida a seu avatar usando as ferramentas do Criador Mii. Pode tirar uma foto sua, que servirá de referência para o boneco, ou escolher cada detalhe (olhos, boca, nariz, cabelo...). Ou então escaneie o QR Code do personagem gerado pelo Wii U ou o Nintendo 3DS.



PERGUNTAS E RESPOSTAS

Depois de dar algumas voltas pela sala da sua residência, você verá que não há muita coisa para fazer. O jeito é responder as perguntas propostas ou ler o que seus amigos disseram. Como não tem português entre os idiomas, encaramos a versão em inglês. Nos primeiros dias você quer escrever direitinho, mas aí saca que o app não está nem aí para o que disser. Independente do conteúdo, você será agraciado com moedas. Ainda assim, seu

avatar reage quando identifica certas palavras. Questionado se curtiã gatos, disse que preferia os cachorros (dogs). Ao expressar minha frase, o rosto do meu avatar se transformou no animal.





NA MODA DO MUNDO

De vez em quando, um dos seus camaradas te visitará para colocar a fofoca em dia. E também podemos fazer isso ao entrar em Friends e clicar em quem quiser. Essa é uma grande oportunidade para mostrar que tem estilo. Atualizada com frequência, a lojinha interna tem camisas, sapatos, calças e acessórios, apesar do pessoal, obviamente, curtir mais as fantasias, como as de pirata, urso ou vagem. Certos itens são sazonais e são conquistados nos estágios do Miitomo Drop. Nesse pinball ao contrário, você atira um Mii em direção às peças. Mudar o que está vestindo aumenta seu estilo, que é medido em níveis.



OLHA O PASSARINHO!

Durante suas interações, serão mostradas a você as Miifoto, que são imagens dos seus amigos em situações não muito convencionais. O próprio sistema sugerirá algumas com o seu avatar. A ideia é que você salve no seu celular e aí compartilhe nas redes sociais. Se quiser algo mais exclusivo, há um editor, no qual há opções de pose, cenários e inserção de textos. A sacada do recurso é causar a discórdia ao alterar fotos reais. Tem usuário tirando sarro de celebridades com suas montagens...



Crie ou edite e compartilhe as Miifoto

Você está sabendo da última?



MUITOS AMIGOS

Há três formas de aumentar sua turma. A primeira é linkar suas contas do Facebook e do Twitter. A segunda é enviar convites para quem estiver na lista dos seus camaradas. A terceira é emparelhar dois smartphones (Face-to-face). O aplicativo suporta até mil amigos. No entanto, fica a dica: nos primeiros dias adicionei todo mundo, mas, mesmo que isso possa influenciar seu nível de popularidade, o bacana é rir das besteiras de quem você conhece na vida real. Quando me toquei, deletei a galera desconhecida. Malz aí!

BOI DE PIRANHA

O primeiro passo foi dado. Miitomo, mesmo reciclando ideias de *Tomodachi*, é viciante. De acordo com o site de tecnologia *SimilarWeb*, os japoneses gastam cerca de 20 minutos por dia com o aplicativo. Claro que há um segundo interesse por trás. Executadas, certas ações dão pontos de recompensa do My Nintendo. Quando o projeto surgiu, Quioto disse que os títulos mobile serviriam para divulgar suas franquias. Ainda é cedo para dizer se o app atrairá novos fãs para a Big N. Por enquanto, parece ser um terreno tomado por velhos nintendistas. Além disso, aproveita pouco o universo das suas franquias – como *Animal Crossing* faz maravilhosamente bem –, e não há interação com o Wii U ou Nintendo 3DS. Será que as próximas atualizações cuidarão disso? Esperamos que não deixem essa pergunta sem resposta.

DEUSES DO OLIMPO

MARIO E SONIC CHEGAM AO RIO DE JANEIRO PARA MAIS UMA DISPUTA NOS CAMPOS E NAS QUADRAS!



Igor Andrade

Ouvir as batucadas da abertura de *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* no Nintendo 3DS coroaram algo pelo qual há muito tempo esperava, como registrei em diversas edições da **Nintendo World**. Sim, os dois maiores personagens dos jogos eletrônicos, seus amigos e inimigos desembarcaram na Cidade Maravilhosa.

Quinto título da franquia criada pela Sega, que nos anos 2000 conseguiu o licenciamento do Comitê Olímpico Internacional, a versão para Nintendo 3DS inclui 14 modalidades, como boxe, tênis de mesa, atletismo, vôlei de praia e, não poderia faltar, o legítimo futebol inventado na Inglaterra que virou patrimônio brasileiro. Ainda assim, o destaque é o golfe, que retorna ao evento depois de 112 anos e é exclusivo do portátil. No Wii U, isso acontece com o rúgbi, ausente

desde 1924. Como nos antecessores, você escolhe o nível de dificuldade e encara quantas vezes quiser os esportes no Quick Play, na tentativa de conquistar a medalha de ouro. Os seus resultados são registrados e, caso queira, pode confrontá-los com o ranking mundial e o ranking dos seus amigos em Records.

Além do seu Mii, só dá para escolher o atleta a ser usado em uma lista de seis personagens. O ouriço e o encanador serão sempre dois deles. No BMX (bicicross), por exemplo, estão Waluigi, Dry Bones, Metal Sonic e Wave. A andorinha, no caso, representa o atleta desbloqueável. Seus níveis diferentes de Speed, Power, Skill e Stamina facilitam na hora da escolha.

Se tiver adrenalina suficiente, encare também os Plus Events, que são exatamente as mesmas modalidades, mas



Os Plus Events substituem os Dream Events. É quase a mesma coisa...

AZUL OU VERMELHO?

Houve um salto considerável no número de atletas nessa edição, passando de cinco para dez para cada um dos times – sendo que todos aqueles que estiveram nos títulos mais recentes foram mantidos. Larry, Dry Bowser, Nabbit, Zavok, Jet, Zazz e Sticks são desbloqueados nos Plus Events do Sonic's Story do modo Road to Rio. Já Diddy, Roy, Rosalina, Wendy, Eggman Nega, Wave e Rouge são liberados se você vencer os desafios do Mario's Story. Vale destacar que alguns deles, pela primeira vez na história das duas franquias, são jogáveis.



com elementos do Reino do Cogumelo e de South Island. Eles substituem os Dream Events, que eram a minha parte favorita da franquia, principalmente por serem desafios fora de realidade, se aproximando muito do espírito de *Mario Party*. Em compensação, o modo história ganhou um merecido espaço.

O multiplayer, restrito à jogatina local, tem suporte para até quatro jogadores através do Download Play. Para isso, basta ter um único cartucho (ou a versão adquirida na Nintendo eShop). No entanto, se todos tiverem o game, poderão usar seus Mii ou quem estiver desbloqueado.

A CAMINHO DO RIO

O borrão azul e o bigodudo trouxeram na mala a velha e sadia rivalidade, como seus amigos fazem questão de frisar em suas conversas. Para provar qual dos dois times é o melhor, ambos abriram duas academias e estão atrás de um verdadeiro herói olímpico: seu Mii, o protagonista do modo história Road to Rio.

Depois de escolher um dos lados, durante uma semana você terá que vencer os representantes do grupo adversário em desafios (etapa preliminar e etapa final). Para se sair bem, seu avatar evolui ganhando experiência em ginásios. Con-

forme seu nível melhora, se expande o catálogo da lojinha do Yoshi Azul. Lá estão os uniformes apropriados para cada evento, apesar de as fantasias serem mais eficientes ao otimizar suas características. Ao conquistar a Mario Suit ou a Sonic Suit, use seus respectivos amiibo para transformá-las nas roupas de Gold Mario e Super Sonic.

Ufanismos à parte, é emocionante ver como foram retratados os principais pontos turísticos da Cidade Maravilhosa. Era esperado que lá estivessem as arenas, como o Maracanã, por exemplo. Porém, identifiquei outros símbolos, como os táxis amarelos. É um grande afago para os brasileiros.

Na próxima edição traremos mais detalhes sobre o projeto, além de uma entrevista muito especial com os desenvolvedores da Nintendo e da Sega. Aguarde e confie! **(NW)**



NO RITMO!

A mais tradicional das competições virou um modo mais do que interativo. Em *Pocket Marathon* você corre realmente os 42.195 km da prova – mas, calma, isso não acontece de uma vez só. Ligado e fechado, ande com seu console para lá e para cá. Cada passo dado será contabilizado como um metro a menos. Você pode acumular ou então subtrair seu progresso do total da maratona todos os dias, o que te ajuda a cumprir os desafios de cada semana. Com isso, você ganha roupas, maçãs e melões, dependendo da situação. Enquanto supera os trechos, Mario e Sonic aparecem para te incentivar. Se o *StreetPass* e o ranking online estiverem acionados, outros Mii darão as caras!

À VENDA NO BRASIL

Em janeiro de 2015, a Nintendo interrompeu suas ações no país. No entanto, em um esforço conjunto com a Gaming do Brasil, que era a distribuidora dos produtos da empresa, as duas versões de *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* serão vendidas aqui. A de Nintendo 3DS já se encontra nos pontos de venda e até mesmo na loja oficial Rio 2016. "O Brasil é o país anfitrião das Olimpíadas. Por isso, era importante trazer esse título aos fãs", explicou Bernardo Guzmán-Blanco, gerente assistente de eventos e relações públicas da Big N para a América Latina.



Plataforma:
Nintendo 3DS (haverá versão para Wii U)
Produção:
Nintendo, Sega
Desenvolvimento:
Nintendo, Sega
Gênero:
Esportivo
Lançamento:
18 de março (BRA)

ENTRE LUZ E SOMBRA

LOBO OU HUMANO,
LINK DEVE IMPEDIR
EM TWILIGHT PRINCESS HD
QUE HYRULE SE ENTREGUE
À ESCURIDÃO



Rafael Peccioli Moreno



Em oposição ao estilo cartunesc de *The Wind Waker*, a Nintendo lançou no final de 2006 um *Zelda* mais sombrio com três atrativos principais: controlar Link em forma de lobo, explorar um mundo tenebroso e manipular a Master Sword com o Wii Remote. Os sensores de movimento no lugar dos botões convencionais eram a maior novidade. Claro que também chegou às lojas a versão de *Twilight Princess* para GameCube, console para o qual foi originalmente anunciado. Entretanto, o jogo para Wii atraía mais pelo ineditismo. Bom, não era tão preciso assim – algo que só foi possível com o MotionPlus em *Skyward Sword*. No final das contas, quem foi fisdado continuou se aventurando não pela jogabilidade, mas pela história e os recursos. Isso colocou *TP* em diversas listas dos melhores jogos do Herói do Tempo. Uma década depois, e seguindo uma avalanche de remasterizações, Quito nos faz mergulhar novamente nesse capítulo da lenda. E isso não é obra do acaso...

DOIS MUNDOS

A trama da remasterização segue idêntica. Link é um trabalhador em um rancho de um vilarejo atacado por seres malignos. Na tentativa de resgatar aldeões, o jovem é dragado para um mundo paralelo sombrio, distorcido e definhante.

No *Twilight*, os cidadãos de Hyrule se tornam fantasmas incapazes de qualquer coisa, exceto o nosso herói. Protegido pela Triforce da Coragem, mantém ao menos uma forma física. Na escuridão ele vira um lobo.

Usar seus apurados sentidos para superar calabouços e quebra-cabeças continua sendo incrível. Ainda mais com a ajuda de Midna, uma misteriosa, falante e, por vezes, cômica criatura da zona sombria.

Além de ser a porta-voz da dupla, abre portais e lança magias fundamentais. Como o

Transformações são recorrentes na série. Máscaras, alterações de idade, magias para virar fada... Contudo, a transformação em canídeo, em *TP*, é uma das mais simbólicas.

Twilight está gradualmente se fundindo a Hyrule, os dois precisam desvendar o que está por trás disso. Essa jornada te leva a um número de dungeons igual ao de *Ocarina of Time* e pelas mais diversas paisagens.

MELHOR AGORA

De cara, o destaque de *TPHD* vai para os gráficos. A resolução, de 1080p no Wii U, era de 480p no GC e no Wii. Como na remasterização de *WW*, a quantidade de polígonos não foi alterada, mas as texturas estão até seis vezes mais detalhadas e o poder de processamento do console aumenta o sensação de vastidão, já que reproduz aqueles objetos que antes sumiam do primeiro plano por estarem mais distantes. O Bloom, que borra as imagens, foi usado com empenho na versão original. Felizmente, o efeito deu espaço para melhorias

Mundos paralelos ou distantes de Hyrule costumam representar um lado mais sombrio ou maluco. *Dark World (A Link to the Past)*, *Termina (Majora's Mask)* e *Koholint Island (Link's Awakening)* são alguns exemplos.

na iluminação, deixando tudo mais natural.

É curioso saber que o Wii Remote e o Nunchuck não sejam nem mesmo uma segunda opção para os fãs. Prevaleceu a jogabilidade clássica somada a facilidades no GamePad, como transformar Link



RECRIAÇÕES

À primeira vista, parece um caso agudo de nostalgia. Em cinco anos, foram lançados *Ocarina of Time 3D*, *The Wind Waker HD* e *Majora's Mask 3D*. *Twilight Princess HD* é o quarto deles. Por mais que seja legal vê-los refinados, qual é motivo?

Os jogos da série são muito populares, atraem jogadores novos e veteranos para os consoles do momento e não dá para lançar algo inédito anualmente. Não é viável, comprometeria a qualidade. Mais do que isso, há demanda. Parece fácil fazer uma remasterização, mas não é.

Em geral, o game é reconstruído do zero. Não se trata só de recauchutar as coisas.

Dizer que *OT* e *TP* são os jogos que mais venderam na série e *MM* e *WW* são alguns dos que

O primeiro caso de refinamento aconteceu em 1998 com *Link's Awakening DX*, que acrescentou cores ao clássico de 1993. *A Link to the Past* foi relançado para Game Boy Advance em 2002 e *Ocarina of Time* foi recriado para GameCube como o difícil *Master Quest*. Quase todos estão no Virtual Console.

mais fogem do padrão são bons argumentos, mas não é suficiente. Quer um palpite? Tais escolhas têm relação com o aguardado título do Wii U. Elementos mostrados nas poucas imagens e no vídeo de gameplay de 2014 são inspirados em conteúdos desse quarteto.

Provavelmente o último dessa onda, *Twilight Princess* tem a jogabilidade e a narrativa mais atuais – que mais devem se aproximar de *Zelda U*.

A premissa de mundos opostos já havia aparecido em diferentes ocasiões, sobretudo após *A Link to the Past*. Porém, a forma como se dá em *TP* é mais intrigante. Link é um guerreiro mais feroz do que em jogos passados, finalizando inimigos caídos, atacando-os pelas costas para causar mais impacto. Assim, se transformar em um lobo, um animal leal

Twilight Princess reúne de forma impecável elementos icônicos da franquia, o que o torna boa referência para os próximos títulos.

ao seu bando, mas intrépido e perigoso com seus alvos, faz todo sentido. É como se a fera, que existia lá dentro, se exteriorizasse de vez.

MEMORÁVEL

Nem sempre tivemos uma experiência tão completa. Temos montarias, com o jovem guerreiro cavalgando em Epona e em javalis. Itens po-





e acessar mapas e inventários apenas com toques na tela. No entanto, é com os sensores do controle que você mira armas como arco. Ah, o Wii U Pro Controller é compatível.

ATUALIZAÇÕES

Como se já não bastassem os colecionáveis já conhecidos, agora cinco Piece

Graças a *Zelda*, dungeon virou um jargão no mundo dos games. Em inglês, significa qualquer região dedicada a lutas, em oposição ao Overworld, ambiente onde há cenas de exploração e relação com outros personagens.

of Heart, em vez de quatro, viram um coração e existem 50 Stamps escondidas nos baús. Com as imagens você ilustra seus posts no Miiverse. E, pelo menos, foi reduzida a quantidade de Tears of Light existentes.

Para os insatisfeitos com a dungeon secreta, na qual enfrentamos 50 andares repletos de inimigos, há outra com mais adversários. Opcional, a Cave of Shadows é liberada apenas com a figura interativa Wolf Link.

A propósito, as figuras de Link e Toon Link carregam seu estoque de flechas, Zelda e Sheik reabastecem corações e Ganondorf aumenta a dificuldade, duplicando o dano ao tomar um golpe. A propósito, o espelhado Hero Mode, tradição das remasterizações, é jogável desde o começo. Nele, você

perde o dobro de vida e corações não são repostos, exceto se tomar poções ou usar itens do gênero. Aqui o amiibo do nêmesis do Herói do Tempo eleva o nível de lesão para quatro vezes! Que Din, Nayru e Farore nos protejam!



Mais difícil, os cenários do game no Hero Mode estão espelhados



O Twili Zant fará de tudo para juntar o Twilight com Hyrule



dem ser aprimorados, assim como espadas, escudos e vestimentas. Transformações, mundos paralelos, ciclos de climas e de dia e noite, quebra-cabeças criativos, combates intensos, a mitologia da Triforce, conexões com outros capítulos da saga, trilha orquestrada. Tudo está presente.

Ajuda também o fato que, na linha cronológica, o título se passa séculos após *OT* e *MM*, o que permite que o que lá esteve reapareça aqui sem problemas. Conforme conta o livro *Hyrule Historia*, Ganondorf foi aprisionado por sábios em outra dimensão. Por isso, no início de *TP* a ameaça vem de outro lugar. Você não precisa saber disso para curtir-lo, mas agora que já está por dentro, vai aproveitá-lo ainda mais!

Único jogo no qual podemos batizá-la, Epona tem ampla importância em *TP*. Na aventura foram introduzidas as lutas nas quais Link atua montado na égua. Isso se repetirá no próximo *Zelda*.



ENQUANTO ZELDA U NÃO CHEGA...

A REMASTERIZAÇÃO É PRECOCE, MAS ESTÁ FORTEMENTE LIGADA AO FUTURO DA SÉRIE



Alex Sandro de Mattor

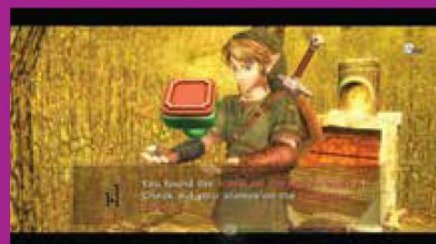
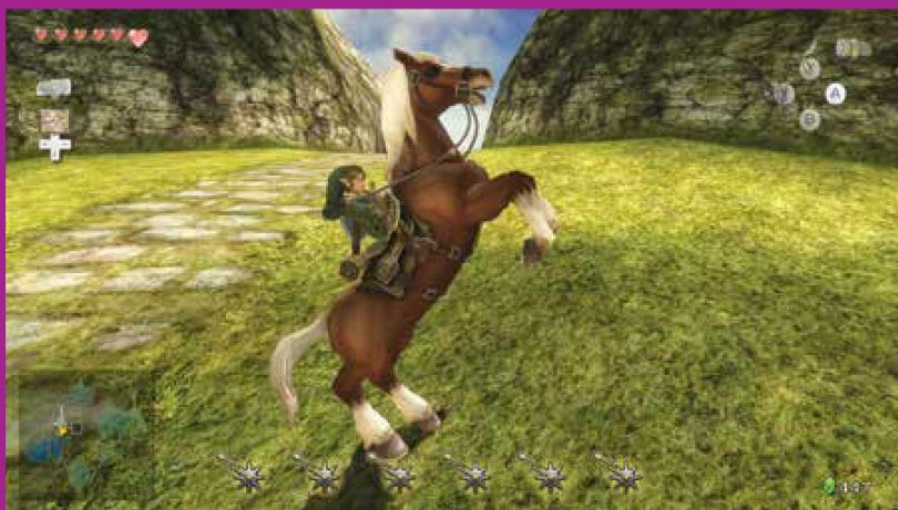
Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0

Nota Final:
8.5



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

Wii U
Nintendo
Tantalus
Ação, Aventura
1
13 anos (ESRB)
amiibo



A TANTALUS FEZ UM ÓTIMO

trabalho mantendo a essência e os modelos dos humanos e das criaturas, melhorando a qualidade das texturas e a iluminação, mas nada absurdamente chocante. Ainda assim, *Twilight Princess* continua lindo.

Em relação ao amiibo Wolf Link, além de pular menus iniciais do jogo, vale a pena treinar seus talentos na área que imita a Cave of Ordeals. O boneco também terá funções especiais, ainda não reveladas, em *Zelda U*.

Tudo continua profundo e atual, oferecendo uma história construída, personagens que se desenvolvem ao longo da trama, calabouços e chefes gigantes. Use seu sentido de lobo e cave os indícios para perceber que você está

diante de uma das trilhas para o futuro. Engana-se quem pensa que a remasterização é apenas uma distração pelo atraso do próximo capítulo da franquia. A Nintendo não relançaria apenas por questões comerciais, ainda mais que dá para encontrar a versão para Wii à venda por aí.

A Big N quer que você jogue *TP* novamente – ou pela primeira vez, enquanto a maior das novidades não chega. É uma preparação para algo que terá um mundo expansivo e batalhas a céu aberto, como há nesse jogo. Por mais que as duas aventuras fiquem provavelmente distantes na ordem cronológica, há muito em comum entre ambas. Há um elo significativo

entre passado e futuro, para ser mais exato... **nw**



O amiibo mais legal de todos terá uma função ainda não revelada no próximo game da franquia

POKKÉN TOURNAMENT



LUTE COMO NUNCA PARA VENCER OS CAMPEONATOS DA LIGA FERRUM (E UM SOMBRIO MEWTWO)



Bruno Cotrim



Rodrigo Brasiliense

Não existe na Via Láctea quem jamais tenha imaginado como seria se Pikachu e companhia lutassem em um game como no anime. *Pokémon Stadium* foi o primeiro passo nessa direção, com cenários poligonais e golpes elaborados, mas manteve a mecânica básica. É aí que *Pokkén Tournament* entra.

AMEAÇA OBSCURA

Na Liga Ferrum, os Pokémon são verdadeiros artistas marciais. Técnica e estratégia fazem toda a diferença, mas o que define uma disputa é o grau de sinergia entre eles e os treinadores. Por causa de uma força misteriosa na região, ambos se conectam além dos limites convencionais.

Não é brincadeira. Com esse poder, se atinge a MegaEvolução sem as Mega Stone! Isso atraiu um nebuloso Mewtwo. Para entender quais são seus verdadeiros objetivos, a saída é ingressar nos torneios do continente até enfrentá-lo.

O combate ocorre em dois fluxos. No Field Phase você desfere a maioria de suas técnicas à distância. No Duel Phase, quando a coisa fica realmente séria, agir com precisão toma um sentido novo. Em cada uma há uma lista de movimentos para seguir.

Você pode ser rápido e mortal em ambas, garantindo um bônus para sua barra de Synergy, responsável pelos especiais Synergy Burst, ou usar ataques que causem o Phase Shift, mudando assim para a fase que é mais favorável ao seu lutador. Dezenas de Pokémon de suporte se juntam à luta, conforme você avança pelas ligas mais competitivas.

Apesar de cada um ter seu tempo exato para ser ativado, são acionados com o L e vêm nas categorias Enhance, Attack e Disrupt. Os Enhance usam Buff, ou seja, movimentos que aumentam seus Stats.



BEM-VINDO A NEOS CITY

A cidade tecnológica é o ponto de encontro de treinadores de todos os continentes. Ou seja, ali acontecem os combates via internet. Em geral, títulos de luta da Big N sofrem um pouco quando o assunto é multiplayer online, mas os tempos difíceis se foram. Como em *Tekken Tag Tournament*, tudo é muito simples. Dividido em batalhas contra desconhecidos pelo ranking mundial e por batalhas entre amigos, raramente ocorrem quedas de conexão. Enquanto não pinta um oponente, você treina contra a CPU.



FORA DA ARENA

Todos os amiibo são compatíveis, ofertando dinheiro ou itens, sendo alguns exclusivos, para customizar os treinadores. Você pode recorrer aos bonecos cinco vezes ao dia. Quem tiver a sorte de comprar uma cópia da primeira tiragem de *Pokkén* encontra na caixinha um amiibo card de Shadow Mewtwo. Ao encostá-lo no GamePad o personagem é liberado.



Seja sagaz, pois as partidas alternam rapidamente entre Field Phase e Dual Phase

Os Attack desferem golpes e os Disrupt fazem com que o adversário recue. Isso pode causar Debuff, diminuindo desde força, velocidade e até travá-lo.

Aqui não vale a relação de fraquezas a tipos (Water > Fire, Flying < Electric), mas ataques normais têm prioridade contra agarrões, que têm prioridade contra Counter, que têm prioridade contra ataques normais.

PUNHO DE FERRO

Lendo tudo isso, já deve ter notado certas semelhanças com a principal franquia de luta da Bandai Namco. Você não está errado. O título foi desenvolvido por Katsuhiko Harada e



ainda contou com talentos que passaram por *SoulCalibur*. Seria esse crossover uma simples fusão das mecânicas de uma série com os personagens da outra? Sim e não.

Aqui estão os Juggle – quando, durante o combo, buscamos um ritmo que atrase a queda do oponente de forma que mais ataques se encaixem –, as recuperações, as quebras de defesa e os agarrões. Cada avanço e recuo significa o aumento da barra de sinergia entre criatura e mestre. Uma vez completa, acontece a transformação capaz de mudar o fluxo do combate em



segundos. A produção se afasta dos complicados comandos tradicionais, rolando uma conversa com *Smash Bros*. Na Duel Phase, por exemplo, ao segurar para cima, seu Pokémon fica em High Stance. Para baixo, em Low Stance. Cada Stance tem um efeito específico para cada personagem.

Pokkén é incrivelmente competitivo e responde bem a cada comando, a ponto de a Hori comercializar um controle otimizado, o mesmo da versão para arcades. Não é difícil entender por que faz parte do EVO, maior campeo-

nato de jogos de luta do planeta, certo? Visualmente, é metade incrível, metade decepcionante, quando cai a qualidade das texturas, para manter a estabilidade do processamento das cenas dos combates. Ainda assim, nunca vimos Pokémon tão perto da realidade.

As ligas do modo história se tornam repetitivas pela falta de personagens jogáveis, apesar de a quantidade de batalhas para fechar a trama renda mais do que se espera. Apaga o brilho? Nem um pouco. A diversão

e a originalidade evocam o sentimento de quero mais. Que estejamos na frente do primeiro de muitos games desse spin-off, Harada-san!

A Pokédex reúne várias peculiaridades sobre as criaturas de bolso. Gengar

pode se tornar uma sombra. Lucario, de olhos fechados, se guia pela Aura. As chamas de Blaziken brilham mais a cada soco disparado. Bem, *Tournament* preenche esse espaço antes tomado apenas pela imaginação. **NW**



Gráfico:	9.0	Nota Final:	
Som:	9.0	9.0	
Jogabilidade:	9.0		
Diversão:	10		
Replay:	9.0		

Plataforma:	Wii U
Produção:	Pokémon Company, Nintendo
Desenvolvimento:	Namco Bandai
Gênero:	Luta
Jogadores:	1-2
Classificação:	10 anos (ESRB)
Recursos:	amiibo

Das 700 espécies, apenas 14 são jogáveis. Não são tantos lutadores quanto a gente queria, mas os escolhidos, divididos em quatro categorias, não fazem feio.

Standard: atributos equilibrados.

Speed: velozes, carregam mais rápido o Sinergy Gauge. Porém, têm ataque mais fraco e menor duração do Sinergy Burst.

Power: os mais resistentes e fortes são também os mais lentos.

Technique: têm baixo HP e demoram para carregar o Sinergy Gauge. A duração do Sinergy Burst é maior.

BLAZIKEN (Standard)

Duel Phase: em High Stance, bloqueia disparos vindos de cima. Em Low Stance, daqueles vindos de baixo. Alguns golpes consomem HP para aumentar o dano. É excelente no corpo a corpo, já que não tem muitos movimentos de longa distância.



BRAIXEN (Standard)

Duel Phase: High Stance carrega o Support Gauge mais rapidamente. Braxien é

ESCOLHA SEU LUTADOR!

equilibrado, mas atua melhor de longe. Light Screen permite um bom controle da batalha contra oponentes que usem muito Ranged Attack.



CHANDELURE (Power)

Duel Phase: evita golpes baixos em High Stance e golpes altos em Low Stance. O agarção funciona de longe, o que é vantajoso, mas dificulta o corpo a corpo.



CHARIZARD (Power)

Duel Phase: evita agarrões em High Stance. Lento e poderoso, possui golpes de longa distância e excelentes combinações de ataques aéreos. Parte deles causa Recoil.



GARCHOMP (Power)

Duel Phase: regenera Synergy Gauge em Low Stance. Garchomp aproveita seu Dig para se aproximar e combinar diversos movimentos. É lento, mas cada um de seus ataques causa um dano brutal.



GARDEVOIR (Technique)

Duel Phase: recupera HP aos poucos em High Stance. Foi moldado para manter o oponente a uma distância segura enquanto dispara poderosos ataques. Pode, inclusive, fortalecê-los com Stored Power.



GENGAR (Technique)

Duel Phase: evita golpes vindos de baixo em High Stance e vindos de cima em Low Stance. Mestre em enganar o oponente, seus golpes





NEM SÓ DE POKÉMON SE FAZ POKKÉN

Cada liga é repleta de treinadores e todas possuem um Champion a ser enfrentado. As falas desses carinhas geralmente são comentários sobre um Mewtwo e uma garota misteriosa. Embora a tal moça seja importante, os demais humanos não são. A ajudante Nia, em especial, é o que há de mais irritante, lançando frases que tirariam Gandhi do sério!

podem vir de cima, de baixo e de trás, com boa velocidade e controle de campo.

LUCARIO (Standard)

Duel Phase: regenera Sinergy Gauge em High Stance. Balanceado, possui ótimos movimentos para realizar combos. Ataques de média distância utilizam sua Aura.



MACHAMP (Power)

Duel Phase: Low Stance bloqueia golpes vindos de baixo. Tem dificuldade em se aproximar, mas é um verdadeiro titã ao colar no adversário.



MEWTWO (Standard)

Duel Phase: High Stance recupera Synergy Gauge. A Low Stance bloqueia golpes baixos. Possui diversos movimentos que funcionam como Counters alternativos.



PIKACHU (Standard)

Duel Phase: High Stance recupera Sinergy Gauge e Low Stance restaura seu escudo de defesa. Um dos mais equilibrados, controla a batalha de longe e, perto do adversário, combina rápidos movimentos.



SCEPTILE (Speed)

Duel Phase: típico Pokémon de planta, recupera HP em High Stance e tem diversos ataques que causam Debuff.



SUICUNE (Standard)

Duel Phase: High Stance o recupera de Debuff mais rapidamente. Lento para combate de curta distância, mas com excelentes movimentos para afastar o oponente. Mirror Coat é ótimo para surpreender com um contra-ataque.



Weaville (Speed)

Duel Phase: restaura seu escudo de defesa em High Stance. Um dos mais rápidos do jogo, é excelente nos combos. Suas armadilhas congelam o adversário em Field Phase.



Pikachu Libre (Speed)

Duel Phase: aumenta o Support Gauge em High Stance. Controla bem a batalha de longe e aproveita sua velocidade junto a combos com Double Team para enganar o oponente.



Shadow Mewtwo (Technique)

Duel Phase: High Stance recupera Synergy Gauge e Low Stance bloqueia golpes baixos. Poderoso e com diversos movimentos, tem o menor HP do game e se machuca ao usar muitos de seus ataques.



CHAMANDO REFORÇOS!



NOVOS CAPÍTULOS E PERSONAGENS EXPANDE HYRULE WARRIORS, QUE DERRUBOU AS PAREDES DA CRONOLOGIA DE ZELDA



Rodrigo Brasiense



Uma das noções mais instintivas do ser humano é justamente querer mais! E essa foi minha reação ao jogar *Hyrule Warriors*, spin-off para Wii U que adicionou uma boa dose de ação a *The Legend of Zelda* em agosto de 2014.

Quase dois anos depois, meu sonho se realiza e não poderia vir de uma forma melhor, mais precisamente, na forma de um cartucho para Nintendo 3DS. Com isso, vencemos essa batalha em duas frentes. Primeiro, a Big N está realmente apostando em ideias diferentes. Segundo, toda a ação desen-

freada do título original foi preservada e ganhou um incremento de peso, como novos episódios, personagens e mecânicas que não têm muito a ver com *Dynasty Warriors*, que é a base do crossover.

DIMENSÕES CONECTADAS

Link era um mero soldado do exército de Hyrule até enfrentar o vilão Volga de igual para igual durante a primeira onda de invasões. Aquilo chamou a atenção de Impa, que lhe deu uma lendária túnica, além de um cachecol que simbolizaria sua liderança entre os



TREINE SUA FADA

As fadas sempre estiveram em *Zelda* e até mesmo em *Hyrule Warriors*. Se Link recebia dicas de Proxy e recorria a Great Fairy quando a coisa apertava, pode agora usá-las como um especial. Divididas em elementos (água, fogo, eletricidade), você as encontra no Adventure Mode.

Elas liberam um botão no Legend Mode. Ao acender, aperte e veja a galera ao redor sumir em segundos! O efeito fica mais devastador conforme se aumenta o nível das suas amigas. Isso acontece no My Fairy, um tipo de Pokémon-Amie, no qual você alimenta e melhora as habilidades. O modo é tão caprichado que permite personalizar até as vestimentas. Detalhes ao extremo.



O reino alagado de Wind Waker agora faz parte dos planos da feiticeira Cia



outros combatentes do reino de Hyrule. Enquanto o jovem progride até se tornar um verdadeiro espadachim ao encontrar a incorruptível Master Sword, guerreiros, que são nossos conhecidos, mas que são estranhos para ele, se juntam à causa.

Cia, dominada pelas péssimas intenções de uma força sobrenatural, abriu paralelos entre as dimensões (ou seja, entre os jogos da franquia) como forma de invocar o mal, para então atingir *Zelda*. A bruxa, no entanto, não podia imaginar que, ao fazer aquilo, reuniria Sheik, Ruto, Darunia, Agitha, Fi, Midna e outros amigos do nosso amigo.

Legends amplia essa jornada adicionando o mundo cartunesco de *The Wind Waker*. Para isso, foram criados cenários inspirados em Windfall Island, Forsaken Fortress e, claro, Dragon Roost Island. Helmaroc King e Phantom Ganon são os chefões que dão um certo trabalho para a rainha dos piratas Tetra – que todos sabem muito bem quem é –, o mestre em caretas Toon Link e o imponente e inesperado Daphnes Nohansen. Em

um dos seus golpes, o rei de Hyrule se transforma no barco King of Red Lions, atropelando todo mundo!

QUASE IGUAL, MAS DIFERENTE

Apesar de ser um port, isso não quer dizer que as coisas ocorrerão exatamente iguais. O visual no portátil, como se esperava, é bastante simples. Menos inimigos povoam os cenários à primeira vista, mas em nenhum momento você se sente jogando uma versão desfalcada. Ao contrário, os produtores acertaram ao privilegiar o combate corpo a corpo.

A medida é bastante importante justamente por possibilitar que o hardware aguente o dinamismo do game, deixando o jogador ocupado a cada segundo com as hordas de Bokoblin, Goblin e Bulblin.

Foi sacrificado o tão adorado modo multiplayer, que dividia a jogatina entre as telas da TV e do GamePad. No entanto, encontraram um bom substituto. Com 24 personagens jogáveis, isso sem contar as promessas dos DLCs, é meio difícil escolher qual usar, certo? Errado!





Agora, dá para alternar entre aqueles que estiverem no mesmo estágio. Isso eleva o nível estratégico, permitindo que você proteja territórios e personagens de um jeito antes impossível. Outro elemento que ajuda a alcançar pontos extremos são as estátuas de coruja. Elas não servem para salvar seu progresso, mas são pontos de teletransporte. É só tocar a ocarina dourada e escolher no mapa para qual Owl Statue se dirigir. Se você reunir todos os guerreiros ao redor de um chefe, será liberado um poder conhecido como Smash Boost Power, que carrega totalmente a barra de magia (Magic Gauge) da trupe, o que, em poucas palavras, significa destruição em dobro!

A GAROTA DE VERDE

Linkle vivia em um pacato vilarejo de Hyrule cuidando de seus Cucco até ser acordada, em um dia qualquer, por uma péssima notícia: o reino estava sob ataque. Ao acreditar que fosse a reencarnação do lendário Herói do Tempo, algo que sua avó costumava dizer, pegou suas bestas, vestiu uma capa verde e correu até o castelo de Zelda. Só que não.

Ao errar o caminho, deu de cara com Skull Kid, que roubou sua reluzente bússola. Você então é convidado a encarar uma batalha para recuperar o objeto, que é a chave de um grande mistério. Apesar dos seus chutes acrobáticos, a adrenalina fica por conta dos disparos de suas armas. Quando uma barra exclusiva da personagem está cheia, ela dispara como se tivesse metralhadoras – e é auxiliada por suas raivosas galinhas.


A trama paralela é um marco, pois não é de hoje que os fãs discutem se Link poderia ser mulher em uma

das suas aparições. A equipe da Koei pensou nessa ideia, como podemos conferir no livro com as artes do game. A propósito, houve quem defendesse, ao ver o trailer de *Zelda U*, que lá estivesse uma moça. Eiji Aonuma, produtor responsável pela saga, gostou da repercussão, tanto que permitiu que a garota virasse personagem em *HW*.

Provavelmente isso pode ser um teste de aceitação. Quem sabe, em breve, não escolhemos o gênero do protagonista em um game canônicos, assim como é feito em *Pokémon*?

CONFLITO SEM FIM

Talvez a face mais bela da aventura seja a contínua expansão ao longo do ano. O Season Pass, que dá direito a todos os conteúdos lançados a partir de agora, tem como brinde a Skin de Ganondorf de *Wind Waker*. O combo, chamado Legends of Hyrule Pack, vale tanto para Wii U e 3DS, mas são vendidos separadamente.

Há também pacotes menores exclusivos para o portátil, começando pelo Master *Wind Waker* Pack (maio), que traz mapas e itens de customização. Depois teremos *Link's Awakening* Pack (julho), *Phantom Hourglass & Spirit Tracks* Pack (setembro) e *A Link Between Worlds* Pack (novembro). Os três trarão guerreiros inéditos. Marin é um deles. Fique esperto, pois, vira e mexe, algum bônus é dado gratuitamente. Até o final do semestre Medli será liberada na faixa. A doce Rito, que treina para ser sacerdotisa, atacará com sua harpa e as habilidades de voo de seus ancestrais. 



Se engana quem pensa que Linkle é apenas uma versão feminina do Herói do Tempo

GUERREIROS NO Wii U

Legends tem o conteúdo previamente lançado para a versão original, mas e se você quiser jogar com um dos seis personagens novos, como Skull Kid, no Wii U? A Big N deu um jeito nisso. Quem comprar a versão física ou digital receberá um código que, via internet, baixará a turma em seu save no console de mesa. Agora sim!



LÂMINA AFIADA

MESMO NO NINTENDO 3DS, A BRIGA CONTRA OS MAIORES VILÕES DA SAGA CONTINUA BOA!



Igor Andrade

TEM LÁ SUA PARCELA DE

estranheza jogar *Hyrule Warriors* em um portátil, pois não é um game rápido. Eu, pelo menos, gasto em média 30 minutos para concluir uma fase. O limite máximo é de uma hora. Por ser de pura estratégia, não dá para encará-lo momentos de antes de ir para a escola ou ao trabalho. Concentrar-se nas mensagens dos companheiros e nas indicações no mapa é imprescindível. Dentro do busão barulhento isso fica bem complicado. Ainda assim, nunca pensaria em dar as costas para Link.

A versão portátil manteve exatamente a mesma estrutura daquilo que vemos no Wii U. Lá estão todos os estágios, modos, colecionáveis (corações, Skulltulas) e recursos de upgrade (Bazaar). Só isso já é motivo de celebração, mas os produtores conseguiram ir além.

O My Fairy é engraçadinho. No entanto, o que me deixou contente foi a preocupação em deixar as partidas mais inteligentes. Não sou muito a



Novos itens te ajudam a se movimentar pelos territórios

favor de alternar entre os personagens, contudo somos obrigados a fazê-lo em pequenas missões. De repente, Impa deve derrotar um Lizalfos enquanto Link acelera até a Great Fairy Fountain. De certa forma, isso te faz conhecer as características de cada personagem, além de evolui-los.

O meu vício é conquistar todos os Keeps, aquelas áreas quadradas repletas de inimigos, mesmo que não seja necessário. É na hora do ataque em massa que você percebe uma leve, mas muito leve, diferença no processamento gráfico.

Não é nada que te convença a comprar um New Nintendo 3DS, mas só o modelo mais recente do portátil faz a experiência atingir os 100%. Aí terá à disposição o dispensável efeito 3D, a compatibilidade com os amiibo e o controle de câmera, feito

pelo pequeno direcional direito. Sei que o crossover não cativou alguns fãs de *Zelda*. Porém, não poderia haver homenagem melhor à saga, mesmo que a reunião dos seus principais personagens aconteça em um Hack and Slash. Se tiver a oportunidade, aproveite essa segunda chance. Quem já conhece ou tem o game para o Wii U talvez não se interesse, mas ver nossos heróis em ação nunca é demais!

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

Nota Final:

8.0



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

Nintendo 3DS (há versão para Wii U)
Nintendo, Koei Tecmo
Omega Force, Team Ninja
Ação, Aventura
1
13 anos (ESRB)
amiibo, DLC, SpotPass, StreetPass

COWBOYS DO ESPAÇO

USANDO O GAMEPAD, LIDERE MAIS UMA BATALHA CONTRA AS FORÇAS DE ANDROSS EM STAR FOX ZERO!



Ricardo Syozi

Um império maligno se ergueu no Sistema Lylat, colocando-o em um grave risco. Inimigos robóticos invadiram Corneria e outros planetas com a ajuda de mercenários inescrupulosos, como o time Star Wolf. Precisamos urgentemente da equipe Star Fox, pois apenas ao lado deles sairemos vitoriosos. Neste dossiê, apresentamos as novidades que disponibilizaremos a Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare e Falco Lombardi para que o temível Andross seja derrotado de uma vez por todas. Assumam seus cockpits e BOA SORTE!



General Pepper



MÃO NO MANCHE

Controlando a nave-mãe dos mercenários do bem, ROB 64 enviará os mais diferentes veículos para o campo de batalha. Aqui vão dicas importantes para pilotá-los:

- Use o tempo que achar necessário para se acostumar à jogabilidade, mirando e atirando com o GamePad. O direcional analógico esquerdo controla a Arwing.

- O ZR trava a mira no inimigo. Então, aperte R ou o direcional analógico direito para lançar uma bomba.

- Há três tipos de laser. O primeiro é o padrão. O segundo possui mais velocidade e força. Já com o terceiro você dá dois tiros simultâneos e em diferentes alvos.

- Frear nos momentos mais oportunos pode ser a diferença entre a derrota e a vitória. Um toque no direcional analógico direito para baixo diminui a velocidade.

- Não deixe de experimentar as visões diretamente no GamePad e na TV. Na primeira, os tiros serão mais certos, enquanto que na segunda é mais fácil fugir de contra-ataques.

- Não dá para desligar os sensores de movimento. Porém, será possível diminuir ou aumentar o nível de sensibilidade. A Nintendo garante que, sem eles, a jogabilidade ficaria prejudicada. Ainda mais que os dois direcionais foram reservados para controlar os veículos.



Apesar de a história se repetir, Miyamoto promete certas surpresas

DOSSIÊ Nº 22042016

Nossas fontes indicam que um dos melhores momentos do Nintendo 64 foi protagonizado por *Star Fox 64*. Seus caminhos secretos, desafios empolgantes, adversários enérgicos e uma imersão refinada garantiram uma enorme popularidade e ainda um espaço eterno na memória dos pilotos.

Servindo de missão preparatória para os aspirantes, foi possível reviver em 2011 a aventura no Nintendo 3DS, que trouxe a jogabilidade clássica e

outra baseada nos sensores de movimento do console. A iniciativa, claro, animou a comunidade. Muitos acreditavam que a franquia estava com os dias contados. Para se ter uma ideia, *Star Fox Command*, o último título inédito, é de 2006. Felizmente, a Nintendo viu que era preciso fazer algo.

A releitura do clássico de 1997 – apesar de, em diversos momentos, ser tratada como um reboot da aventura original de 1993 –, se chama *Star Fox Zero*. A reimaginação tem a intenção



ARWING

Altura: 5,5 metros **Comprimento:** 28 metros
Velocidade: Mach 4.2 (quatro vezes a velocidade do som)
Armas: laser, tiro carregado, bomba
Nave projetada para o combate, agora se transforma em robô ao se aproximar do solo. A forma Walker foi projetada para *Star Fox 2*, game cancelado do SNES. Dessa maneira, exploramos locais de difícil acesso.



GYROWING & DIRECT-I

Altura: confidencial **Comprimento:** confidencial
Velocidade máxima: confidencial **Armas:** laser, mísseis
O drone carrega o Direct-I, robô que procura por itens e invade sistemas de computadores. A visão dele é exibida no GamePad.



de realizar aquilo que não foi possível na época, com controles mais intuitivos e ações cooperativas. Celebrar o passado é jamais esquecê-lo!

DOSSIÊ Nº 21021993

O nosso marechal-do-ar e produtor Shigeru Miyamoto sempre teve em mente algo vital para o projeto: a jogabilidade em duas telas. Por isso, o GamePad exhibe a mira para notarmos os arredores, enquanto a TV tem o

ambiente completo. O Giroscópio, que altera o ângulo de visão da Arwing e de outros veículos, é a chave para um combate mais ágil e para manobras evasivas. Aliás, é possível dividir a tarefa no multiplayer local. Para isso, tenha por perto a dupla Wii Remote + Nunchuk ou o Wii U Pro Controller.

Anunciado na E3 de 2014, foi testado pela primeira vez na mesma feira, mas no ano seguinte. Houve quem não o considerasse empolgante. Mesmo sen-

do uma demo, jornalistas criticaram a qualidade das imagens, além de reclamar sobre a linearidade das missões, coisa que não aconteceu em *SF64*. Ouvir a opinião alheia, mais do que um ato diplomático, foi essencial para se manter a estabilidade desse novo voo.

O lançamento da missão foi adiado. Algumas ideias foram repensadas e a Platinum, que foi convidada para ser a codesenvolvedora depois de homenagear a franquia em Bayo-

LANDMASTER

Altura: 8,5 metros

Comprimento: 24 metros

Velocidade: até 97 km/h (durante impulso)

Armas: laser, mísseis, bombas

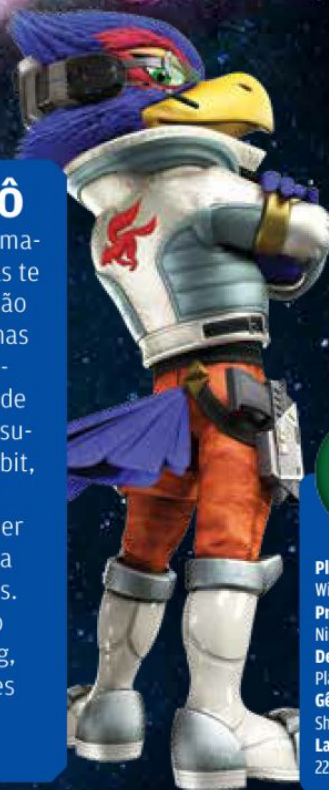
Preparado para desviar de investidas em terrenos arenosos, voa por um curto tempo, fugindo de minas terrestres. O potente canhão é o terror dos adversários. O tanque também ganhou uma variação. Como Gravmaster, melhora sua mobilidade, lançando mísseis em quem estiver por perto.



A ring! Grab it if you need to refill your shield gauge.

NAVE RETRÔ

Nossas fontes confirmaram que certas peças te auxiliarão no jogo. São objetos pequenos, mas com enormes funcionalidades. O amiibo de Fox faz as Arwing assumirem um visual 16-bit, ficando idênticas ao que era visto no Super Nintendo. A mudança inclui efeitos sonoros. Já o boneco de Falco libera a Black Arwing, que recebe três vezes mais dano de um ataque normal!



Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Platinum
Gênero: Shooter, Ação
Lançamento: 22 de abril (EUA)



netta 2, conseguiu atuar do jeito que conhecemos e apreciamos.

Certos estágios terão atalhos que levarão a lugares especiais. Em Cornéria, por exemplo, seu destino é a base Androsa. No entanto, com um pouco de destreza, você vai parar na base Aquarosa. Com isso, terá que passar muitas vezes pelos planetas para desfrutar cada detalhe e segredo. Também surgirão portais dimensionais, que estão extremamente ligados à trama.

DOSSIÊ Nº 09032014

Fox, você me ouviu? Sei que ainda convive com a dor da perda de seu pai, mas Andross, que estabeleceu suas operações em Venom, planeta onde se exilou, nunca foi tão inconsequente. Isso se estende a Pigma Dengar, Leon Powalski, Andrew Oikony e Wolf O'Donnell. Os mercenários do Star Wolf atacarão de surpresa e sem qualquer misericórdia.

Chegou o momento de atravessar o hangar da Great Fox até a nave Arwing ou o tanque Landmaster. Desbrave caminhos alternativos, enfrente inimigos gigantescos, realize manobras excepcionais, quebre o gelo com as piadas de Slippy, mostre a Falco que ele precisa ser mais humilde, atire bombas, passe por atalhos e, o mais importante, traga a nossa merecida paz de volta! Do a Barrel Roll!

STAR FOX GUARD

O TIO DE SLIPPY TEM UM SÉRIO PROBLEMA COM LADRÕES DE METAL



NA E3 DE 2014, DUAS ESTAÇÕES

de teste em um dos extremos da área da Nintendo não chamavam atenção pelas grandes filas, mas sim pelo mistério que havia ao redor. Depois que um pequeno poste com o rosto do Mii de Miyamoto foi colocado ao lado delas, *Project Guard* e *Project Giant Robot* "se tornaram interessantes" para o público.

Nada mais eram do que duas demos técnicas desenvolvidas pelo mestre para desmistificar o controle do Wii U, como explicou em entrevista para a **NW**. "É verdade que muitas pessoas ainda não experimentaram a interação do GamePad e da TV ao mesmo tempo. Eles ficam frustrados de ter que interagir com duas telas, mas quero que descubram a diversão de poder aproveitar ambas", comentou.

Desde então, o projeto, sugerido por um dos desenvolvedores da Big N na era do N64, permaneceu em silêncio até emergir como título da franquia de McCloud – cantei essa bola na época. "Dá para notar, sem qualquer esforço, o símbolo de *Star Fox* [nos cenários]. Não fique surpreso se *Project Guard* for, na verda-

de, um dos conceitos de mecânica do novo game da raposa mercenária", como registrei na **NW183**. Bem, acertei metade da minha previsão.

VIGIAR E PUNIR

Os negócios não estão indo bem para Grippy Toad, dono da Corneria Precious Metals, pois saqueadores de Andross estão ameaçando sua empresa. O jeito foi reforçar o sistema de segurança. Para isso, ele conta com as engenhocas do sobrinho Slippy, o cérebro do time Star Fox.

Guiando-se por 12 câmeras invocadas (elas atiram!), o objetivo de *Star Fox Guard* é impedir que os Combat Bots cheguem onde estão guardados os metais preciosos. Como um legítimo Tower Defense, posicionar estrategicamente as AegisCam pelas salas em forma de labirinto é a chave para a vitória.

Com um toque na tela do GamePad, você define qual delas transmitirá suas imagens na sua TV, facilitando a observação do perímetro. Depois de enfrentar os desafios principais, o jogo



libera um modo no qual você passa a controlar os robzinhos, escolhendo quais e por quais portas eles aparecerão a cada onda de ataque.

Aí, a comunidade testará seu estágio via internet. Os Bots têm à disposição escudos, bombas e não pensarão duas vezes em destruir seus aparatos de proteção. O spin-off é exclusivo da Nintendo eShop, mas a versão em disco fará parte dos primeiros lotes de *Star Fox Zero*. **NW**



Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo, Platinum
Gênero:
Tower Defense
Lançamento:
22 de abril (EUA)





9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

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

MARIO & LUIGI: PAPER JAM

O CROSSOVER SE DOBRA E DESDOBRA PARA TENTAR AGRADAR A TODOS



Hugo H. Pereira

LUIGI, ATRAPALHADO E

medroso em qualquer que seja o universo, acabou derrubando o livro que acomodava o mundo de *Paper Mario* ao se assustar com um rato. Por consequência, liberou as criaturas de celulose, dando início a *Paper Jam*.

Enquanto *Paper Mario* empresta o contexto, *Mario & Luigi* oferece seu gameplay. Há diversos desafios de plataforma e inimigos esperando por uma batalha – são as lutas de turno mais interativas que a série já teve. Até mesmo na reta final, o jogo continua a ensinar maneiras de contra-atacar, mantendo o combate sempre fresco.

Como é de praxe os irmãos contarem com parceiros, a vez é do encanador de papel, que não só ajuda nas seções de plataforma. Ele cria ataques devastadores e se desdobra para garantir o humor, até se transformando em um lenço pro Luigi chorão.

Infelizmente, por se passar no Reino do Cogumelo, *Paper Jam* não introduz nenhum personagem importante. A história, aliás, é muito fraca. É o clássico resgate de Peach, que está nas mãos de Bowser. Apenas multiplique isso por dois, já que temos as versões 3D e 2D de cada um. O diálogo conta com muitas piadas e metalinguagem, como

o discurso de Starlow, que encoraja o encanador verde a atravessar uma floresta assombrada ao citar o Ano do Luigi e como basicamente a aventura virou um "Super Luigi RPG".



Gráfico:	8.0	Nota Final:	BRONZE
Som:	9.0	7.5	
Jogabilidade:	7.0		
Diversão:	8.0		
Replay:	6.0		

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Nintendo
Desenvolvimento:	AlphaDream
Gênero:	RPG
Jogadores:	1
Classificação:	Livre (ESRB)
Recursos:	amiibo



Apesar dos momentos hilários e das batalhas dinâmicas, há quedas de ritmo por causa das constantes caçadas aos Toad. Sim, há variedade de conteúdo, e certos minigames são divertidos, mas invariavelmente você se flagrará gastando meia hora procurando um dos pequeninos quando estiver prestes a enfrentar um chefe.

Mario & Luigi: Paper Jam tem um grave problema de identidade, principalmente por trazer de volta elementos do criticado *Paper Mario: Sticker Star*, como os power-ups disfarçados de cartas. Suas mais de 45 horas de duração não são de se jogar fora, mas, de fato, o crossover não mostrou o melhor que há nos dois lados da mistura. **NW**

PAPEL EM 3D

Substituindo os confrontos nos quais Bowser ou Luigi estão gigantes, aqui há as batalhas de papercraft. Embora não tenham o mesmo estilo dos enfiamentos das franquias, é interessante a combinação bizarra de investidas e game musical. Com bonecões baseados nos diferentes personagens, suas habilidades garantem bons momentos de ação.

PROJECT X ZONE 2

ESQUEÇA A HISTÓRIA. O MAIS IMPORTANTE AQUI É ENCARAR OS ENCONTROS IMPROVÁVEIS DOS HERÓIS E VILÕES DA CAPCOM, SEGA, BANDAI E NINTENDO



Leandro Rizzardi



Hugo H. Pereira



PODE SER QUE PROJECT X ZONE

tenha passado despercebido em 2013 entre tantos lançamentos para Nintendo 3DS talvez por causa do seu enorme apelo ao Oriente e do enorme número de personagens que não são tão populares por essas bandas.

Colocando Ryu e Ken, de *Street Fighter*, e Jin Kazama e Ling Xiaoyu, de *Tekken*, junto de menos celebrados, como Toma e Cyrille, de *Shining Force EXA*, o crossover tentou se justificar através de uma histó-

ria em que todos pudessem lutar lado a lado. Combates, aliás, que uniram não só os universos de Capcom, Sega e Bandai Namco, mas também elementos de RPG.

No entanto, contando com certas inconsistências, a trama perdeu espaço para o incrível modo de batalha. A tarefa de aprofundar a relação entre guerreiros se perde em meio a tantos detalhes e informações que somente fãs conseguem acompanhar. No final, isso fez com que tudo se tornasse longo, repetitivo e en-

tediante. Depois de três anos de espera, a *Monolith* trouxe uma continuação e a esperança de que tais questões estivessem resolvidas, tornando a experiência mais agradável.

Mesmo com animações mais naturais e pequenos vídeos em momentos específicos, ainda é difícil acreditar na existência de um vínculo entre heróis e vilões que nunca se viram antes e no mistério das correntes douradas surgindo em diversos lugares do mundo. A narrativa acaba se



perdendo entre diálogos que parecem não fazer nenhum sentido.

As batalhas, e seus gráficos que homenageiam a geração dos anos 1980 e 1990, foram estruturadas de um jeito que jogadores mais antigos se recordem de games táticos do passado. Os pixels aparentes, a diversão e a quantidade de opções ao entrar em um duelo me fez esquecer dos entraves que tive com o título anterior.

Aliás, dessa vez a Nintendo colaborou emprestando Chrom e Lucina, de *Fire Emblem*, e Fiora e Metal Face, de *Xenoblade Chronicles*, além de outras figuras menos expressivas das duas sagas.

Sabendo que, para mim, não há nada mais emocionante do que ver Phoenix



Wright defendendo o planeta ao lado da turma de *Resident Evil*, é extremamente importante eliminar os inimigos aparentes na tela ao se movimentar em turnos pelos quadros sinalizados.

É possível atacar, utilizar itens, reviver colegas e até mesmo não fazer nada e aguentar o contra-ataque. Como em um jogo de xadrez, a guerra é travada e o vencedor é aquele que realiza o xeque-mate ao derrotar o líder dos rivais.

Os melhores momentos acontecem quando uma ação muda totalmente o estilo do jogo. Os personagens aparecem em versões mais detalhadas e realizam golpes de acordo com os botões pres-



Fiora, de Xenoblade, faz dupla com KOS-MOS, de Xenosaga. A série da Big N nasceu da franquia da Namco

MISTURA FINA

PRODUTOR FALA SOBRE OS DESAFIOS DE EMBARALHAR O UNIVERSO DE QUATRO GRANDES PRODUTORAS

Como Capcom e Sega reagiram quando a Bandai apresentou o projeto? Estávamos bastante tensos. Contudo, tanto Capcom quanto Sega acharam a ideia bastante promissora e se mostraram animados e interessados em fazê-la render frutos. O fato de termos trabalhado juntos no passado certamente ajudou. Todos acharam que seria bem divertido. De fato foi, tanto que agora temos *Project X Zone 2*!

O maior destaque do jogo é justamente a mistura de universos, algo que pesa na hora de selecionar quais per-

sonagens entram ou não. Por qual razão ícones como Sonic ficaram de fora?

Gostamos de pegar aqueles que tenham algum tipo de similaridade. É fácil, por exemplo, lidar com os lutadores de *Street Fighter*, *Virtua Fighter* ou *Tekken*. Essas franquias têm suas próprias histórias e ambientações, mas acabam se cruzando por causa das características de seu gênero. Quando se pensa na palavra ninja, imediatamente lembramos de *Strider* e *Shinobi*, que contracenam, mesmo sendo de épocas distintas.



Kensuke Tsukanaka, da Namco, supervisionou o trabalho da Monolith

Isso dá profundidade às interações. Justamente por esse motivo que Sonic e outros acabaram não entrando. Afinal, não queremos eles ali só por colocar.



A turma de Ace Attorney foi cogitada para o primeiro Project, mas eles não se encaixaram na proposta

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 9.0
Replay: 6.0

Nota Final:
8.5



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

Nintendo 3DS
Bandai Namco
Monolith
RPG
1
12 anos (BR)
DLC

sionados. Conforme rolam as disputas, você habilita poderes especiais, que envolvem muitas luzes e animações especiais. Mas nada disso vai adiantar se não houver ritmo. Mantenha o adversário no ar para que os danos sejam cada vez maiores.

Ao progredir, outras funções são desbloqueadas. Além de aprender um pouco mais de cada herói, entendendo até um pouco mais sobre o passado dele – algo que é essencial para a aventura –, se tornam frequentes a compra

e a venda de artefatos e a combinação de golpes. Contra chefões, uma arma especial pode ser a cartada final: a integração de personagens. Ao se manter perto de aliados no cenário, chame-os para que ajudem com seus movimentos especiais. Por conta disso, a tela é tomada por uma confusão de gritos, luzes e até cinco lutadores atacando ao mesmo tempo.

Infelizmente, *Project X Zone 2* se torna por vezes confuso. Acabamos ignorando a narrativa para apenas participar dos confrontos nostálgicos. Nem mesmo o áudio original em japonês e os controles intuitivos ajudam muito na imersão.

Aos que já o conheciam a franquia, há aqui muito conteúdo para explorar. Aos que nunca tiveram contato, essa é uma chance de trocar as batalhas frenéticas de um game de luta por algo mais tático, que inova ao juntar partes de gêneros variados em algo improvável. **(LR) (NW)**



Phoenix Wright é uma das novidades da vez. No entanto, ele foi considerado para o primeiro game?

Há muitos novos personagens em *Project X Zone 2* e muitos deles foram cogitados antes. Entretanto, como já disse, alguns não se encaixavam no que tínhamos em mente. No segundo jogo exploramos novos conceitos, o que permite ter presenças mais variadas. A opinião dos fãs contou muito para nós.

Quem não jogou o anterior poderá entender o que acontece na nova aventura?

A história de se dá depois do primeiro game, mas não diretamente após. Quem jogou o anterior poderá se situar

melhor, já que entenderá como certos guerreiros se desenvolveram juntos. Fora isso, não há nada que impeça alguém de curtir o segundo.

Em relação ao sistema de batalha, qual é a grande mudança significativa?

Tal sistema é muito único e sua assinatura é juntar elementos de estratégia e ação. Seria muito perigoso mexer nele. O que fizemos foi melhorar as animações dos embates.

Como é trabalhar com tantos personagens icônicos da história dos games?

É um pouco assustador. Tivemos que fragmentar o desenvolvimento para cuidar melhor disso. Primeiro, pensa-

mos no contraste dos personagens com o ambiente e a história. A ideia era fazer com que os fãs de uma série se simpatizassem com outras e, por consequência, nascesse aquela paixão pelos heróis desconhecidos até então.

Alguma mensagem da Bandai Namco para os leitores?

Os jogadores vão ficar bem animados com essa sequência, pois incluímos mais personagens populares no Ocidente. Achamos que o mundo inteiro pode ter mais interesse por *Project X Zone 2* do que pelo primeiro. Torcemos para que a nossa equipe atinja as expectativas de vocês com uma experiência única! **(HP)**

LEGO MARVEL'S AVENGERS

PARA TER MUNDO ABERTO, JOGO EXCLUIU CAPÍTULOS IMPORTANTES DA SAGA DOS HERÓIS

 **Igor Andrade**



Embaralhada, a trama ficou bem confusa

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

Nota Final:
7.0



Plataforma: Nintendo 3DS (há versão para Wii U)
Produção: Warner Games
Desenvolvimento: TT Games, TT Fusion
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Classificação: Livre (BR)
Recursos: Não

A DISCUSSÃO NÃO É NOVA, MAS

andar pela Nova York dos Vingadores me fez pensar se vale a pena portar aventuras para sistemas de bolso. Como outros do catálogo da produtora TT, o game tem recursos que servem como assinatura. Dessa vez o trabalho em equipe é usado nos principais puzzles e em cenas de batalha. Há também cenários famosos transformados em mundo aberto – e esse é o motivo do meu questionamento.

Os produtores anunciaram com entusiasmo que ele estaria no Nintendo 3DS. Com isso, o conteúdo sofreu cortes graves em relação à versão dos consoles. Se a ideia era fazer um divertido resumo dos principais filmes da Marvel, aqui não deu certo. Ficaram de fora *Capitão América: o Primeiro Vingador*, *Homem de Ferro 3*, *Thor: o Mundo Sombrio* e *Capitão América 2: o Soldado Invernal*. Sobraram *Os Vingadores* e *Vingadores: Era de Ultron*.


Achei estranho começar com a trupe de Tony Stark (#TeamIron) atacando o quartel-general da Hydra, o que rola no segundo filme, para, depois de alguns capítulos, seguir para A Batalha de Nova York, que é a parte final do primeiro longa. Depois, vem a destruição de Sokovia, que conclui *Era de Ultron*. Teria

ficado mais interessante se houvesse uma linearidade. Daria para entender a confusão se algum protagonista ou power-up fosse obrigatoriamente desbloqueado em um trecho do filme mais novo para então valer no mais velho. No entanto, você tem Viúva Negra, Gavião Arqueiro, Hulk e companhia disponíveis desde os primeiros minutos e 100% funcionais.

A exceção é o Homem de Ferro. No entanto, você não quebra a cuca para liberar as habilidades dele. E, apesar das variações de armaduras, dá para se virar com quatro delas. Isso não chega perto da forma inteligente como os trajes são empregados em *Lego Batman*.

Perto do fim, a capital nova-iorquina e o porta-aviões da S.H.I.E.L.D. se transformam em cenários de mundo aberto. Abrigam desafios contra o tempo e objetos destrutíveis, que aumentariam o fator replay se estivessem dentro



das fases e não fora delas. Não sou contra ports e sei como é custoso ter conteúdos específicos, como em *Universe in Peril*, adaptação de *Lego Marvel Super Heroes* para DS e 3DS. No entanto, ficarei verde de raiva sempre que um recurso prejudicar um game em si. 

UNIVERSO CINEMÁTICO

Apesar dos pesares, explore Nova York. Em Hell's Kitchen você desbloqueia o Demolidor, que te convida para uma rápida missão. O mesmo acontece com Doutor Estranho. Tanto um quanto o outro estão no universo cinemático da Marvel. O primeiro tem uma série na Netflix. O segundo chega às telonas no final de 2016.

FIRE EMBLEM FATES

EM UMA GUERRA DE FAMÍLIAS REAIS, VOCÊ DEFENDE AQUELES QUE TE RAPTARAM E TE CRIARAM OU OS SEUS PARENTES DE SANGUE?

 **Filipe Saller**

 **Fellipe Camarossi**

Para quebrar paradigmas ou afastar qualquer chance de ser chamado de "mais do mesmo", *Fire Emblem Fates* inovou ao ter dois ramos, que são escolhidos pelo próprio jogador. Com isso, resolvemos analisá-los de forma separada, o que inclui também a terceira via dessa jornada apresentada no DLC *Revelation*.



BIRTHRIGHT

HONRE SEU SANGUE DO JEITO TRADICIONAL!

APÓS REVELAR DETALHES DA VIDA

e as origens do protagonista nos cinco primeiros (e curtos) capítulos, em *Birthright* seguimos o caminho da luz de Hoshido, que conta com classes inéditas na franquia. Com suas poucas alterações, a maioria delas serve apenas como contraponto às conhecidas.

Naginata tem ataque mais fraco que a lança comum usada em Nohr, mas confere maior defesa. Mesmo assim, os artefatos não são exclusivos. Um guerreiro de Nohr pode usar a clava de Hoshido, assim como a Oni de Hoshido pode empunhar um machado.

Leva algum tempo para entender como cada classe funciona, o que o fará voltar muitas vezes ao guia para conferir a relação (triângulo) entre as armas. Dessa

vez, as de alcance também interagem com as lâminas. O arco possui forças e fraquezas semelhantes ao machado. Com isso, há mais chances de acertar alguém que usa lanças do que um espadachim, por exemplo.

Se estudar as novas classes é um bom atrativo, a narrativa não foge do padrão. Em mais uma luta entre o bem e o mal, se sobressaem os diálogos que tiver com seus irmãos adotivos. Chegam a ser cômicos de tão insanos. Apesar da narrativa se



Gráfico: 8.5
Som: 10
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.5
Replay: 8.0

Nota Final:
8.5



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

Nintendo 3DS
Nintendo
Intelligent Systems
RPG
1
13 anos (ESRB)
amiibo, DLC

arrastar em alguns momentos, o mesmo não acontece com os personagens de Hoshido. Cada um tem suas particularidades e manias absurdas. O carisma inconfundível é o que dá tempero à narrativa,



transformando momentos novelescos em um mar de lágrimas. Se julgássemos *Fates* apenas pela trilha sonora, facilmente levaria nota 10. A música-tema ganha arranjos de acordo com a situação. A versão do último capítulo "explodiu" minha mente, pois combinou com a situação.

De *Awakening* pra cá, os gráficos foram melhorados, mas sem nenhuma revolu-

ção – exceto a transição entre cenário e combates, que ficou mais natural.

O tema dedicado à viagem temporal do antecessor permitia uma abordagem mais suave do recurso que permite ter filhos. Porém, isso *foi* esculhambado. Para justificar a aparição dos herdeiros lutando ao lado dos pais, foram usados elementos do game, como os planos astrais onde ficam

os castelos, para fazer com que crescessem rapidamente. A explicação é forçada e há a sensação que o recurso foi mantido para evitar reclamações. *Birthright* deixa as inovações narrativas para aqueles que escolhem defender Nohr, mas é emocionante e épico. Se prefere a tradição, fique com essa versão. Se for encarar também a outra, comece por aqui. **(FS)** **(NW)**

CONQUEST

UM DESAFIO E TANTO ATÉ PARA OS VETERANOS!

É A TRILHA MAIS ÁRDUA DE UMA

mesma trama, como a Nintendo sempre fez questão de frisar. Velho de guerra na franquia, achei que teria sim uma curva mais elevada, mas nada realmente impossível. No final das contas, não estava tão pronto assim.

Conquest tem a ambientação que conhecemos e amamos, com classes parecidas com as dos seus antecessores e cenários mais medievais. Entretanto, foge do básico. Derrubar um império por fora é algo heroico. Fazê-lo por debaixo dos panos é um desafio.

Isso se reflete na jogabilidade. Por não ser fácil, não o recomendo para quem nunca encarou *Fire Emblem* na vida. Com recursos limitadíssimos para trabalhar,

não se surpreenda se acabar a aventura muito antes de *Birthright*, pois perderá menos tempo subindo seu nível e mais tempo rachando a cabeça para resolver os desafios.

Cada mapa conta com algo único, seja na disposição de inimigos, seja no uso do cenário através dos Dragon Vein, poderes que a Família Real aciona para moldar o campo do jeito que desejar, como secar um rio para avançar e depois enchê-lo para encurralar as forças adversárias. Ou você usa e abusa desses recursos ou não vai gostar das consequências.

A história é sombria e profunda, com decisões pesadas para tomar, testando



Gráfico:	8.5	Nota Final:	9.0	
Som:	10			
Jogabilidade:	9.5			
Diversão:	9.0			
Replay:	8.0			
Plataforma:	Nintendo 3DS			
Produção:	Nintendo			
Desenvolvimento:	Intelligent Systems			
Gênero:	RPG			
Jogadores:	1			
Classificação:	13 anos (ESRB)			
Recursos:	amiibo, DLC			

sua empatia. É um desafio grande demais até para os veteranos. Não se sinta envergonhado de jogar no modo Casual em vez do Classic, pois é possível acabar



com um time de meia dúzia de soldados no final. Não é um teste apenas emocional e psicológico, mas de suas táticas também. O ideal é jogar *Conquest* só depois de terminar *Birthright*. Afinal, essa versão não é brincadeira de criança. **(FC)** **(NW)**



REVELATION

POR TRÁS DE DUAS HISTÓRIAS, SE ESCONDE A MELHOR DE TODAS!



QUANDO COLOQUEI O CARTUCHO DA edição especial desse *Fire Emblem* no meu Nintendo 3DS e cheguei no capítulo onde tomaria a fatídica decisão, me senti tentado a escolher a rota *Revelation* antes das outras. Porém, não o fiz. Não me arrependi nem um pouco.

Mesmo as grandes motivações de alguns antagonistas te deixam a ver navios. Em *Revelation*, isso tudo é revelado.

O nome diz muito sobre a trama da terceira rota – apesar de no Japão ser chamado de *O Reino Invisível*, algo que só faz sentido para quem o joga –, pois

Temos o desafio da trama em Nohr equilibrada pelas oportunidades de crescimento de Hoshido. De longe, é umas melhores experiências, não somente a melhor desse *Fire Emblem*, mas para os entusiastas de RPGs táticos.



Birthright e *Conquest* nos introduzem aos reinos de Hoshido e Nohr, mas deixam muitas pontas sem amarrar. Você conhecerá personagens e questionará os reais motivos que os colocaram na sua frente. E haverá outros que simplesmente desaparecem sem deixar rastros.

cada capítulo mostra uma nova faceta do mundo profundo que temos em *Fates*. Os personagens podem ser explorados de formas inusitadas, especialmente porque é possível recrutar pessoas de ambos os lados da guerra. Aliás, é normal ficar um pouco atordoado, já que mais de 60 guerreiros te acompanharão pela sua odisseia.

Além dos diálogos há também mapas próprios, colossais e cheios de artimanhas para superar. E este é um dos brilhos da terceira via: ela une o melhor de dois mundos. Os pontos positivos de *Birthright* e *Conquest* convergem aqui, diminuindo seus pontos negativos.

Há duas formas de adquirir *Revelation*. A primeira é chegar ao sexto capítulo de *Birthright* e *Conquest*. Isso vai permitir comprar o DLC na Nintendo eShop. O outro jeito é por meio da edição de colecionador de *Fates*, que conta com as três versões. **(FC)** **(NW)**



Gráfico: 8,5
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 9,5

Nota Final:
10



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

Nintendo 3DS
Nintendo
Intelligent Systems
RPG
1
13 anos (ESRB)
amiibo, DLC

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

SELEÇÃO REÚNE CLÁSSICOS E MATERIAIS EXCLUSIVOS DO ROBÔ AZUL



UMA CELEBRAÇÃO DA ERA 8-BIT.

Esta é a melhor definição para o projeto que colocou lado a lado seis jogos de *Mega Man* lançados para o NES entre 1987 e 1993. O estilo, hoje retrô, marca presença logo no menu inicial. Os dois primeiros títulos tinham apenas o tiro simples e o salto. No terceiro, a Capcom incluiu a habilidade de deslizar, permitindo ao robô se esgueirar em frestas. Somente no quarto deles fomos apresentados a Mega Buster, a habilidade de carregar o disparo.

Apesar das inovações progressivas, a saga possui características que nunca mudaram, como a dificuldade elevada e os chefões iniciais. Quando você achava que havia passado pelo mais casca-grossa, surgia o temido Dr. Wily.

Como no Virtual Console, você consegue salvar o jogo e recomeçar exatamente onde parou. Isso é uma mão na roda, pois dispensa os passwords e reduz o nível de frustração ao morrer 300 vezes diante do mesmo adversário.

A novidade mesmo fica por conta do modo de desafios, que são versões remixadas de cenários para você encarar. Os objetivos começam fáceis, mas vão ficando cada vez mais tensos. Já pensou em

dar uma coça em Yellow Devil dentro de alguns segundos? Exclusivos, mais 11 deles são liberados com o amiibo normal ou a versão dourada de Blue Bomber, que acompanha a edição de colecionador.

Ao dar uma pausa na jogatina, visite o museu virtual com mais de 100 imagens históricas, informações dos inimigos e conceitos originais, além de ouvir dezenas de músicas da trilha da série. É curioso ver esboços de personagens não utilizados, capas das versões japonesas e o traçado original do protagonista. Tudo legendado em português. Impecável!

A Capcom caprichou com toneladas de conteúdo extra e modos especiais, que aproveitam as funcionalidades do Nintendo 3DS. Os fãs das antigas vão se deliciar ao reviver as aventuras dos tempos áureos do Nintendinho. Já os novatos poderão experimentar os primórdios de Rockman e entender por que ele é tão idolatrado pelo mundo. **NW**

A análise se refere à relevância do projeto e não aos clássicos. Por isso, não apresentamos os valores de cada requisito.

Com menus em português, coletânea apresenta mais de 100 imagens históricas



Gráfico: -
Som: -
Jogabilidade: -
Diversão: -
Replay: -

Nota Final:
8.5



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

Nintendo 3DS
Capcom
Digital Eclipse
Plataforma
1
Livre (BR)
amiibo



UMA CLÁSSICA EXPERIÊNCIA

Nem mesmo os bugs, glitches e limitações foram removidos. No primeiro *Mega Man*, por exemplo, você se depara com a queda de frames nos momentos de ação mais frenética. Usando a trapaça do pause, dá até para desviar de alguns projéteis. A ideia era proporcionar a sensação de três décadas atrás, quando o poder de processamento era mínimo e a criatividade dos desenvolvedores era posta à prova.

RETURN TO POPOLOCROIS: A STORY OF SEASONS FAIRYTALE

UM POUCO DE FAZENDINHA, UM POUCO DE AVENTURA ÉPICA



Anna Gabriela Coelho



QUE TAL UM RPG QUE CONTA COM

afazeres da vida no campo? Essa é a proposta de *Return to PoPoLoCrois*, que colocou dungeons ao lado de elementos de *Harvest Moon*. Na pele do adolescente Pietro e na companhia da maga Narcia, de White Knight e do ex-adversário GamiGami Devil, você precisa salvar seu reino das Black Beasts, criaturas que apareceram unicamente para aterrorizar seus súditos.

Com batalhas aleatórias e ataques em turnos, cada companheiro do príncipe tem uma função diferente, obrigando o jogador a pensar quem deverá ser seu braço direito em cada momento de tensão.

Os combates, no entanto, ficam aquém do esperado para os jogos do gênero por serem extremamente fáceis. A curva de aprendizado, para ajudar, peca por não crescer gradativamente. O último desafio é muito mais difícil que os enfrentados no restante da aventura. Isso é uma surpresa desagradável – ou não, já que as lutas mais intensas dão aquele gás para ir até o fim. Seria épico se lá estivessem desde o início.

A Story of Seasons Fairytale também não se propõe a exigir nosso esforço nos desafios de agropecuária. Não é necessário ter vasta experiência em simuladores semelhantes para entender as mecânicas, como plantar legumes, verduras e frutas e cruzá-los para obter versões melhoradas.

Apesar de garantir que os novatos se sintam confortáveis e aproveitem cada momento da jogatina, quem é experiente também vai se satisfazer. Ao meu ver, no entanto, o resultado seria melhor se o crossover fosse levado ao extremo. Ou seja, que recursos de um gênero fossem aproveitados de verdade no outro. Acabaram limitados às suas partes específicas.

Após o modo principal ser finalizado, as missões paralelas ainda estarão abertas para serem resolvidas, assim como as ati-

CHEIRINHO DE JUVENTUDE

Pietro nasceu nos mangás no final dos anos 1970, de onde foram adaptadas duas animações e sete jogos, já contando com o mais recente. Para mostrar sua origem, Marvelous e Xseed colocaram gratuitamente em return-topopolocrois.com uma de suas histórias em quadrinhos.



Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0

Nota Final:

7.5



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

Nintendo 3DS
Marvelous, Xseed
Marvelous, Epics
Simulador, RPG
1
10 anos (ESRB)
Não



Agroboy: combata o mal, mas não se esqueça da sua horta

vidades da fazenda. Sim, se quiser pode continuar cultivando suas hortaliças.

Curto, o visual caprichado e as referências às duas incríveis franquias tornam o jogo prazeroso, mesmo não sendo uma grande jornada. Ainda assim, a combinação tem seu charme. **NW**



FINAL FANTASY EXPLORERS

TEM CARA DE MONSTER HUNTER, MAS AS APARÊNCIAS ENGANAM



Felipe Camarossi

EM UM TEMPO NO QUAL OS RPGS SÃO soberanos no Nintendo 3DS, o que fez a série que revolucionou o gênero? Seguiu outro caminho! Deixando seu espaço consagrado para *Bravely Default*, *Final Fantasy* largou as tradições para que apreciássemos seu mundo fantástico de um novo horizonte.

Seja bem-vindo a Amostra, que tem uma fauna impressionante e uma abundante quantidade de cristais essenciais para a sociedade. O recurso atraiu muita gente que queria prosperar – e aí entram os Explorers. São mercenários que cumprem missões atrás de recompensas monetárias. Você embarca nessa história como um deles.

Exploração é exatamente o tema, pois a região é repleta de vastos cenários. Lá estão os monstros da saga e os enfrentamos sem turnos. Com uma pegada de ação, combate usando até oito habilidades além de golpes normais, contando apenas com seus reflexos para superar os inimigos, como sair da frente de uma rajada de energia antes que ela transforme seu HP em pó. O visual é charmoso, com



NO SEU RITMO

Depois de um tempo, dá para brincar com o nível das missões adicionando certos empecilhos, como aumentar o HP dos oponentes, reduzir seu poder de ataque ou impor limite de tempo. É uma forma de sempre se desafiar e ser recompensado por isso. Será que você aguenta o tranco?

ótimas opções de customização para seu personagem, algo que não se restringe à aparência, mas vale também para seus poderes. Conforme o jogo passa, chega-se a um ponto onde dificilmente encontrará alguém com uma combinação de equipamentos e aptidões igual à sua. Isso nos leva a um dos principais atrativos desse *Final Fantasy*, que é o multiplayer, local ou online, para até quatro pessoas. Mesmo que não conheça seus parceiros, todos entrarão em perfeita harmonia para resolver as quests, ou morrerão tentando.

É estranho, mas o game peca na trilha sonora. Tem seus pontos altos, como as músicas dos chefões e a notável *Victory Fanfare*, mas me fez jogá-lo com o volume no mínimo. Só fui reparar em certos efeitos sonoros ao mandar uma mensagem de agradecimento ao curandeiro do meu time, que aplicou um Cure combinado com Regen e Haste. Isso me salvou da perdição contra uma criatura colossal.

Em geral, *Explorers* é extremamente competente e amigável para novatos nesse estilo de jogabilidade, e as possibilidades infinitas de customização superam qualquer sensação de repetição que possa existir. Jogue com outras pessoas,



Gráfico: 8.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 9.0

Nota Final:

8.5



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

Nintendo 3DS
Square Enix
Square Enix, Racjin
Aventura, RPG
1-4
10 anos (ESRB)
DLC



Não se limite: crie suas próprias habilidades combinando efeitos!

forme times e vença cada desafio. São muitas horas de diversão, mas para curtir-las você precisa mergulhar de cabeça! **NW**



Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

SADAME

Quatro guerreiros precisam derrotar criaturas medonhas no Japão medieval



Igor Andrade



Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Rising Star Japan
Desenvolvimento: Intergrow, Mebius
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Classificação: 13 anos (ESRB)
Preço: 59,99 reais
Nota: 8.0



Se Abraham Lincoln já enfrentou zumbis nos cinemas, por que não podemos combater criaturas sombrias em pleno Japão feudal? Essa é sacada de *Sadame*, que mostra a guerra pelo domínio territorial através da visão de quatro guerreiros contra o exército macabro de Oda Nobunaga (sempre ele!).

São jogáveis um Samurai e suas lâminas afiadas, uma Rogue e seu arco e flecha precisos, um Monk e seu cajado mágico e uma Ninja e suas correntes de longo alcance. Cada jogador tem seu estilo – eu mesmo preferi as belas espadas da primeira opção, mas o segredo é conhecer todos. Você já vai entender.

Conforme se atravessam as áreas de um estágio, surgem

ondas duplas de inimigos. E aí, como mandam as regras dos Hack 'n' Slash, só destruindo todo mundo para prosseguir. Além de combos de movimentos físicos, você tem à disposição magias e efeitos de recuperação de HP, que são liberados de acordo com sua evolução de nível. Para coroar, um chefe baseado na mitologia japonesa mostra suas garras no final das fases.

O Samurai tem, digamos, duas barras de vida. E, por mais que seja incomum, a amarela, que representa a proteção da armadura, é a mais importante. Sofreu dano? Basta ficar em um canto durante alguns segundos para que ela se recupere. Se isso não for feito, a outra barra é devastada em apenas dois ou três ataques. Tudo isso embalado por uma bela trilha nipônica.

Game altamente customizável, baús guardam armas e dinheiro para comprar itens que melhoram status. Eles serão necessários, já que o nível de desafio é intenso.

Além disso, é importante contar com os aliados. Como não há multiplayer, invoque algum personagem encontrado via StreetPass ou então recorra aos seus outros saves. Não dá para alternar entre os heróis em uma mesma jornada. O jeito é abrir quatro slots para viver a história com cada um. Assim, ao iniciar um estágio, é só escolher quem será seu colega na missão. Jogar o game por diversas vezes poderia ser chato, mas basta seguir aquelas rotas que você ignorou anteriormente.

Com cara de clássico do Super Nintendo, o que é denunciado pelos gráficos 16-bit, *Sadame* merecia mais destaque, ainda mais por ser exclusivo do Nintendo 3DS. Não parece, mas é muito mais um título de estratégia do que de ação. Porrada pura aqui não tem vez. **NW**



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

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



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

FREEZEME

Garotinha explora mundo baseado em Super Mario 64 atrás de amigo perdido

Qualquer semelhança não é mera coincidência. *FreezeME*, como os próprios desenvolvedores explicam, é um game de plataforma 3D no estilo da era do Nintendo 64. A ideia é que você se sinta jogando algo na linha de *DK64* e *Banjo-Kazooie*, mas as principais referências foram mesmo tiradas de *Mario 64*. Não por acaso, logo ao explorar o primeiro desafio você lê em uma das paredes uma mensagem que revela que um certo encanador esteve por lá.

A protagonista é a pequena R, que está procurando seu amigo M, que foi sequestrado por Fat the Cat. O gato cometeu o crime, pois quer livrar o mundo dos cachorros. Com isso, o vilão cria portais pelos quais você

atravessará para coletar blocos de tijolos dourados. Além disso, como



nos típicos Collectathon, parafusos e moedas vermelhas e verdes estarão espalhados pelos cenários.

Essa caçada, no entanto, tem alguns entraves. Não há verdadeiramente fases, mas sim puzzles que convivem no mesmo mundo. Se preferir, pode escalar uma das construções para enfrentar o chefão antes de qualquer coisa. Porquinhos até dão algumas dicas (em português de Portugal). Porém, a coisa vai mesmo na tentativa e erro.

A garota carrega uma câmera, que, ao ser acionada, congela os inimigos. Era para ser o trunfo da aventura. Contudo, não entendi muito a serventia. Tudo bem que algumas conquistas sejam liberadas ao tirar foto de certos objetos, mas transformar capangas em estátuas por alguns segundos não ajuda a eliminá-los. Aliás, inúmeras vezes chutei monstros para dar cabo neles e acabei me machucando. Pular nem sempre ajuda, pois parte deles, para se defender, começa a pegar fogo ou acontece algo do gênero.

Outra câmera, a mais importante delas, também me incomodou. É possível selecionar se a visão do game será automática ou não. Ainda assim, por tive que me preocupar com seu posicionamento ao pular de uma plataforma para outra ou quando estava correndo. De repente, ela mirava o chão! Pioneiro, *Super Mario 64* virou referência para a indústria. E, se não fosse sua relevância

gigantesca, não teríamos homenagens como essa. *FreezeMe* é bacana, com cenários coloridos e divertidos. Porém, peca em pontos que perdoaríamos na época, mas não 20 anos depois de o clássico da Big N ter sido lançado, como bugs que fazem R ficar no ar. Aproveitar a nostalgia para promover o título atraiu nossa atenção. Entretanto, junto vieram as comparações. E é aí que mora o perigo. **NW**

Plataforma: Wii U
Produtora: RNC
Desenvolvimento: RNC
Gênero: Plataforma, Aventura
Jogadores: 1
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: 13,99 dólares
Nota: 7,5



TOP SECRET

Aqui estão as dicas dos jogos mais quentes!

DRAGON BALL Z: EXTREME BUTODEN (3DS)

Na tela principal, use os comandos para desbloquear os personagens de apoio (e tem um lutador aí no meio!). Alguns exigem que você faça a combinação mais de uma vez. Então, se não funcionar de primeira, tente de novo!

Dragão de 2 Estrelas: cima, A, direita, B, baixo, Y, esquerda, X, R, L, R, L.

Dragão de 3 Estrelas: esquerda, L, R, direita, cima, X, B, baixo, Y, A, Y, A.

Dragão de 5 Estrelas: X, cima, B, baixo, Y, esquerda, A, direita, R, L, X, cima, B, baixo, Y, esquerda, A, direita, X, cima, B, baixo, Y, esquerda, A.

Dragão de 6 Estrelas: cima, A, cima, B, cima, Y, cima, X, L, R, L, R, L, R, L. Repita 2 vezes.

Dragão de 7 Estrelas: R, Y, X, A, B. Repita 5 vezes.

Freeza dourado: cima, baixo, esquerda, direita, baixo, cima, direita, esquerda, A, B, A, B, L.

Gine: direita, A, X, Y, B. Repita 5 vezes.

Gogeta: L, R, cima, baixo, Y, X, esquerda, direita, A, cima, A, direita, B, baixo, Y, esquerda, X, cima, A, direita, B.

Gogeta SSJ4: cima, esquerda, baixo, direita, cima, esquerda, baixo, direita, cima, B.

Goku Super Saiyajin 4: baixo, cima, direita, esquerda, baixo, cima, X, B, Y, A, cima, baixo, esquerda, direita, baixo, cima, direita, esquerda, A, X. Repita 2 vezes.

Goku Super Saiyajin

Azul: cima, X, baixo, B, A, A, esquerda, A, A, cima, X, baixo, B, A, A, esquerda, A, A, direita, A.

Jaco: R, direita, Y, B, A, A, B, X, esquerda, L, direita, esquerda, R, direita, Y, B, A.

Macaco Gigante (Oozaru): cima, X, baixo, Y, L, R, L, R, L, R, cima, X, baixo, Y, baixo, X, cima.

Mighty Mask (Trunks & Goten): Y, Y, Y, Y, X, A.

Nuvem Voadora: esquerda, baixo, direita, Y, B, A, cima, X, cima, A, cima, B, cima, Y, L, R, cima, X.

Pan: esquerda, A, direita, direita, A, esquerda, baixo A, A, baixo, X, X, cima, B, B.

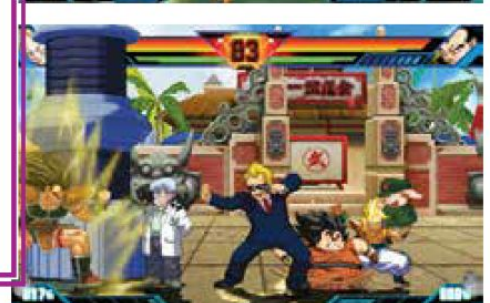
Spopovich: baixo, Y, X, direita, R, Y, X, cima, Y, X, A, direita, B, A, esquerda, X, B, Y, X.

Vegeta Super Saiyajin 4: baixo, baixo, direita, direita, cima, esquerda, cima, esquerda, B, A, Y, A, B, Y, X.

Vegeta Super Saiyajin Azul: X, A, B, baixo, direita, cima, Y, A, R, baixo, direita, cima, direita, A, R.

Yakon: direita, baixo, esquerda, A, B, Y, direita, baixo, esquerda, B, A.

Yamu: Y, Y, X, direita, R, Y, X, A, baixo, cima, B, esquerda, Y, direita, X.



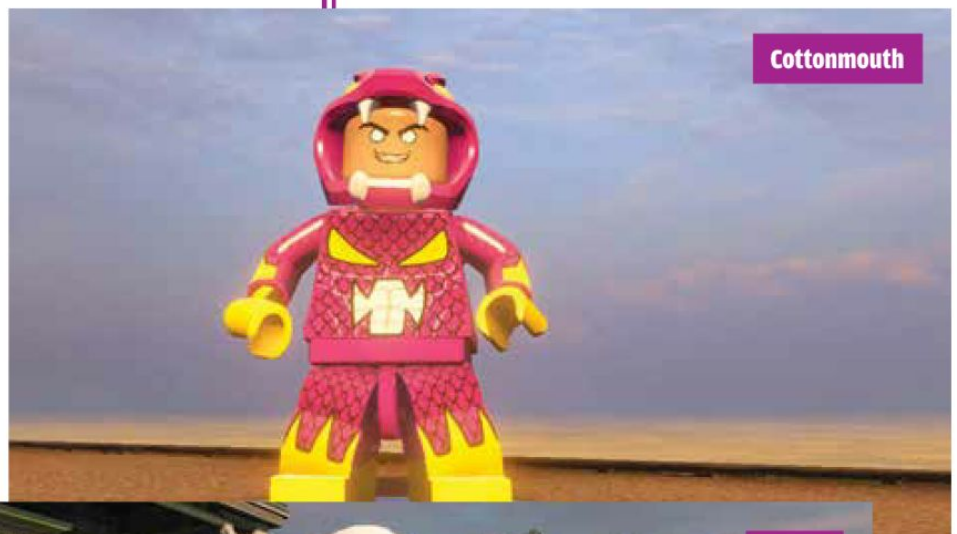


Mantis

LEGO MARVEL'S AVENGERS (Wii U)

No menu, insira os códigos para desbloquear personagens, veículos e tijolinhos vermelhos!

- A-Bomb:** 2K8QCG
- Amadeus Cho:** 3ZDB2W
- Bengal:** 8HG9HC
- Butter Ball:** MJNFAJ
- Chase:** 93NNGB
- Cottonmouth:** BTS8M6
- Count Nefaria:** ZNCK2S
- Diamondback:** UNECSY
- Finesse:** WU9YBF
- Firebird:** RABVV7
- Mantis:** M562MB
- Quasar:** N4YANB
- Skaar:** MFUPE7
- Speed:** K66TQP
- Striker:** XP9QX9
- Swordsman:** R9CWTF
- Thunderstrike:** JWRGP4
- Tigra:** D4RREH
- Veil:** A7BRT4
- The Avengers**
- Quinjet Min:** 9KFJ7A
- Minikit Detector**
- Red Brick:** JYJAFX
- Fast Build**
- Red Brick:** 5MZ73E



Cottonmouth



Speed



YO-KAI WATCH (3DS)

Na agência dos Correios, resgate prêmios com essas senhas!

Good Job Prize e Big Bottle: C3j5rBs

Granny Trophy e Silver Doll: HhZ7

Guardian Trophy e Ritzy Studs: zDCJ

Hat Trophy e Sleep 'n' Study: Afx

Heart Trophy e Meteor Badge: Eqyf

Hood Trophy e Lunar Ring: ERGddj

Horse Trophy e Mega Exorb: cTvth

Hunger Trophy e Brute Bracer: Ank

Kappa Trophy e Reversword: dqu

Katana Trophy e Holy Exorb: YKz58zb

Kid's Trophy e Sun Bracelet: 2rBKYbb

Kimono Trophy e Nail Bat: enyQKc

Lion Trophy e Sleepillow: cjuwfyN

Mane Trophy e Blue Coin: z4jy3

Master Trophy e Thick Specs: FPKZj

Meow Trophy e Speed Bell: ojXr

Mochi Trophy e Cheery Coat: Nalx

Orange Coin: STR3NGTH

Papa Trophy e Vampiric Fangs: cXBmoYmv

Pink Coin: CHARISMA

Red Coin: COURAG3

Sack Trophy e Beefy Bell: cJXR

Seaweed Trophy e Sticker of Hate: gkH

Shark Trophy e Galaxy Charm: HtXLA

Shell Trophy e Golden Doll: trzSf

Shogun Trophy e Turnabeads: srsvw

Slither Trophy e Large Exorb: asc

Snake Trophy e Pink Coin: F3FACw9G

Stag Trophy e Iron Plates: h4QRad

Stilt Trophy e Die of Fate: JSgpG

Stylish Trophy e Green Coin: MKE

Tengu Trophy e

Fiend Badge: fkcKmC9o

Toothpick Trophy e

Red Coin: xyg

Triclops Trophy e

Holy Exorb: rFFP8m

Wannabe Trophy e

Restraint Belt: rQYqwf

Wild Trophy e

Fiend Charm: rAzkFDUV

Wrinkly Trophy e

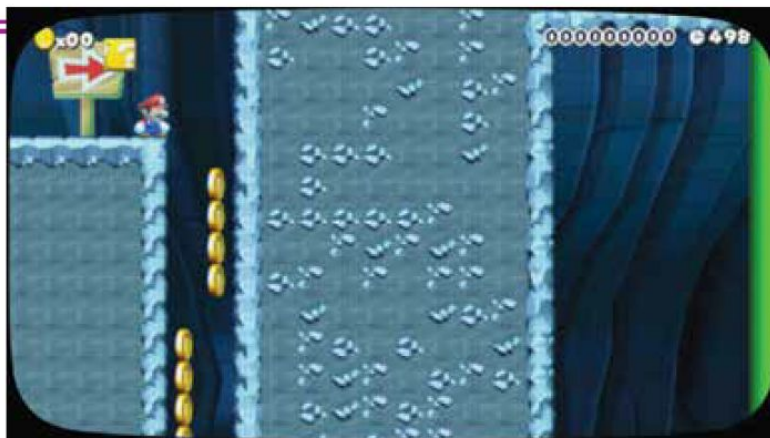
Reflector: 8RmtS9a

Yellow Coin: MYST3RY



SUPER MARIO MAKER (Wii U)

É possível usar o modo CRT TV, – que simula os televisores antigos de tubo, com aqueles cantos arredondados –, mesmo sem os amiibo comemorativos dos 30 anos de *Super Mario Bros.*! Para tal, na tela de carregamento do nível, segure o direcional para baixo e pressione B e A ao mesmo tempo. Para desativar é só seguir os mesmos comandos!



MARIO TENNIS: ULTRA SMASH (Wii U)

PARA LIBERAR AS QUADRAS

Carpet Court: jogue 5 partidas de qualquer tipo.

Mushroom Court: jogue 10 partidas de qualquer tipo.

Sand Court: jogue 20 partidas de qualquer tipo.

Ice Court: jogue 30 partidas de qualquer tipo.

Rebound Court: jogue 40 partidas de qualquer tipo.

Morph Court: vença ao menos uma partida em todas as quadras.

PARA LIBERAR OS PERSONAGENS

Star Characters: vença 15 Knockout Challenge consecutivos.

Bowser Jr.: jogue 10 partidas padrão no modo Classic Tennis.

Dry Bowser: jogue 10 partidas simples no modo Classic Tennis.

Toadette: jogue 10 Mega Battles.

Sprixie: atinja 100 disparos consecutivos no Mega Ball Rally.

COM Strength-Pro: vença 30 Knockout Challenge consecutivos.

COM Strength-Ace: vença 50 Knockout Challenge consecutivos.



FIRE EMBLEM FATES (3DS)

SANGUE DE DRAGÃO

No decorrer das fases, especialmente em *Conquest* e *Revelation*, muitos mapas se tornarão mais simples com o uso das Dragon Vein para moldar o terreno. Contudo, as habilidades são limitadas a membros da Família Real. O jeito é casar os monarcas com plebeus. Assim, seus filhos herdarão o sangue de dragão!

HERANÇA

Um descendente assume as características do pai, exceto pelo cabelo, que segue a cor do da mãe. O filho sempre herdará a habilidade que estiver por último na lista dos progenitores, então escolha bem. Para ajustar a ordem, use o menu Equip Skills, disponível no castelo e antes das batalhas. Destrezas que vierem de classes exclusivas de selos

especiais, como Dread Seal, não serão passadas adiante. Se quiser que sua prole as tenha, guarde os selos para usar diretamente em seus preferidos!

SAINDO PARA COMPRAR

No começo da trama, as lojas do seu castelo terão estoques limitados, especialmente para Master Seal e similares. Caso fique sem eles e precise melhorar algum personagem, aproveite o sistema de visitas para ir ao palácio de outra pessoa! Lá poderá acessar a loja do indivíduo e adquirir o item em questão. Assim que fizer a compra, deixará o local imediatamente. Mas sempre poderá dar as caras em outro!

DE OUTRO MUNDO

No mapa de DLC gratuito *Before*



Awakening, leve no seu time os personagens sócias dos membros do elenco de *Fire Emblem Awakening* (Selena, Odin e Laslow, que representam Severa, Owain e Inigo, respectivamente) e converse com os guerreiros do outro game. Os diálogos geniais valem o esforço!

NEW CHALLENGER APPROACHING



FIM DA LINHA

TESTAMOS BAYONETTA E CORRIN,
OS ÚLTIMOS LUTADORES DA VERSÃO DE
SMASH BROS. PARA NINTENDO 3DS E Wii U



Ricardo Sjozi



Rodrigo Brasiense

Caras novas são sempre um alívio em qualquer game, mas em *Smash* o significado vai além. São universos que se cruzam com os já existentes, criando uma infinidade de possibilidades. Filosofias à parte, Corrin e Bayonetta vieram para fechar com chave de ouro a versão mais recente da franquia de luta. Sério, o que pode ser melhor que isso?

(MUITAS) ARMAS PARA MUDAR O DESTINO

O personagem de *Fire Emblem* é do tipo que faz um pouco de tudo, sempre aberto a combos, com um baita controle de espaço e inúmeras oportunidades de Edge Guard. Velocidade não será um problema para quem quiser transformá-lo no competidor principal. É justamente nesses momentos que os mestres se destacam, uma vez que investidas erradas significam uma bela punição. Fique esperto, pois Corrin demora um bom tempo para se recuperar.

Apesar disso, com uma Hitbox bastante imprevisível, é relativamente fácil incomodar seus oponentes. Dragon Fang Shot é



o especial neutro, no qual suas mãos viram presas de um dragão e disparam uma esfera de energia. O ataque pode ser carregado para mais dano e ainda confere Stun ao inimigo do mesmo jeito que os tiros de Zero Suit Samus.

O especial com mais capacidade de disparo, entretanto, é o para cima, conhecido como Dragon Ascend. O guerreiro (ou a guerreira) literalmente decola usando asas, não apenas cobrindo uma boa distância na hora do aperto, como também atropelando tudo.

Já o baixo + especial é o famoso Counter que quase todos os personagens de *FE* possuem. O dele,

entretanto, se assemelha mais ao de Shulk. É extremamente lento, porém, com alto nível de poder e alcance, exigindo uma boa dose de previsão por parte do jogador.

Mas a ação mais impressionante é o frente + especial. No Dragon Lunge, seus braços assumem a forma de verdadeiras lanças. O ataque pode ser cancelado para uma série de efeitos únicos, desde prender o oponente em uma posição da tela, segurar Corrin em uma construção para ser utilizado de impulso, ou mesmo em muros, como uma espécie de Wall Jump. Necessita de um baita treino. No entanto, compensa demais.



DRAGÃO QUE NÃO COSPE FOGO

A verdadeira forma de Corrin, mostrada em seu Final Smash, é um dragão nada convencional. É uma criatura prateada, uma mistura entre o cavalo alado Pégaso e um réptil. Como se isso não fosse o bastante, o monstro lava a tela com um jato gigantesco de água, liberando uma verdadeira corrente destruidora. Uma vez que tenha dominado a Smash Ball, agüente a ansiedade, pois esse FS é de curta distância. Aproveite-o em contra-ataques.

PARE O TEMPO!

Ah, os combos... A base de Bayonetta são os combos devastadores, capazes de nocautear em porcentagens baixas, levando o oponente para o alto da tela e depois para fora com muita velocidade. Por isso, seu principal botão na luta é o B. Apertado de forma neutra, temos o Bullet Climax, no qual ela atira com suas armas. Porém, as balas não seguem reto, talvez para interromper tiros adversários ou para começar uma tentativa de aproximação.

Sua mais imponente ação é o Side B. No chão, o Heel Slide serve como uma rasteira fortíssima, com a qual facilmente se chega perto do adversário. Acerte-o para



lançá-lo. É legal ver o movimento no ar, pois a bruxa faz o chute em diagonal para cima homenageando *After Burner*, franquia de combate aéreo da Sega.

Seu Up B é o Witch Twist, golpe de recuperação relativamente fraco. Ainda assim, é muito eficiente em relação ao combo e à intenção de manter o adversário no ar e vulnerável. Dá a oportunidade de realizar um pulo duplo e, em seguida, usá-lo novamente para garantir o retorno. O Witch time, com o baixo + B é sensacional. Realizado de forma inteligente, o movimento faz o adversário se mover lentamente por segundos. É perfeito para punições severas!

O botão A é satisfatório, seu Jab é rápido e bom para manter a ação em solo. No entanto, o foco é ir para o ar e usar corretamente seu Fair para encaixar algum outro golpe. Seus Smashes são bons, mas é o seu Down Smash que pode ser conclusivo, especialmente quando



adversários querem voltar para a arena. Ela consegue derrubá-los de uma só vez. Infernal Climax, seu Final Smash, é curioso. Após desferi-lo, todos os oponentes ficam lentos, mas você tem que encher uma barra para que o monstro Gomorrah nocauteie os adversários.

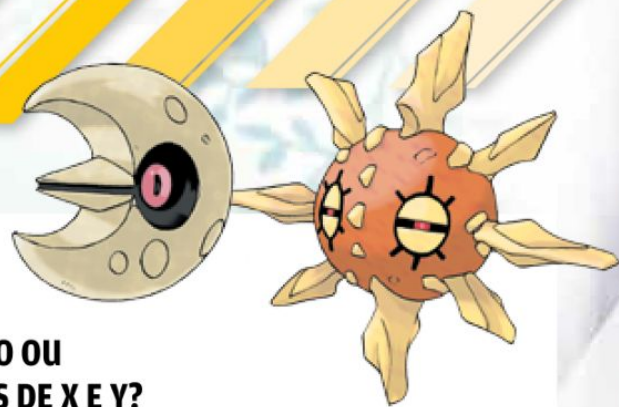
Bayonetta é uma das personagens mais fortes do elenco e não é fácil de lidar. Depois de entender como funcionam seus combos, a garota para até o tempo. **NW**

UMBRA CLOCK TOWER

Reproduzindo uma das áreas mais significativas do universo da feiticeira, os lutadores se enfrentam em uma plataforma em queda livre – e a torre exhibe a hora real, caso seu console esteja configurado direitinho. A briga se alterna entre o mundo normal e o purgatório. Anjos aparecem no fundo. Porém, não ajudam ou atrapalham. A linda *Mysterious Destiny*, música-tema da franquia, embala os sopapos.



PLANETA POKÉMON



DIANTE DO ECLIPSE

MOON E SUN SÃO MESMO O INÍCIO DE UMA GERAÇÃO OU SURGEM PARA CONCLUIR OS MISTÉRIOS PENDENTES DE X E Y?



Felipe Camarossi

Estamos em um momento igual ao começo de 2013. Um ano pacato, sem grandes expectativas (estou falando de games canônicos), até o súbito anúncio de uma nova geração de monstros de bolso. A maneira como *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon*, com lançamento mundial previsto para o final de 2016 para Nintendo 3DS, foram apresentados nos faz apostar em algo totalmente novo, mas, pelo menos até a E3, o futuro será incerto e nebuloso. Enquanto a feira não vem, vamos encontrar a rota para a nova região com as poucas pistas que a Pokémon Company nos deu.

ENTRE ASTROS

O Pokémon Direct no qual foram revelados não economizou esforços em mostrar a importância dos títulos. Foram a cereja do bolo de uma linha do tempo com os jogos principais, apesar de as "terceiras versões" terem ficado de fora. Seguindo o padrão dos opositos que entram em tensão, temos novamente um par de símbolos que permeia o imaginário popular: o sol e a lua.

Frisar que *Sun* e *Moon* são "a próxima era de *Pokémon*", com um



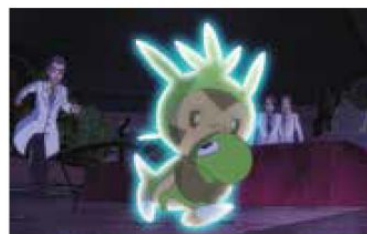
Masuda, por favor, nos surpreenda!

novo mundo, novos monstros e novas aventuras para descobrir", como descreve o site da franquia, é uma maneira fácil de decretar o fim do ciclo de Kalos. Todavia, é precipitado acreditar no desfecho prematuro da sexta geração. Digo prematuro, pois a região inspirada na França claramente ainda tem muito a oferecer.

LENDAS SEM NOME

Reparemos na temporada do anime no Japão, que logo deve chegar por aqui. A turma de Ash está entrando agora no arco que gira em torno de Zygarde e suas múltiplas formas, criaturas que ainda não vimos nos games – e até hoje torcemos para que a estreia delas aconteça em um hipotético *Pokémon Z*.

Além disso, sobram perguntas sem resposta em X e Y. Qual é a do espíri-



to misterioso no prédio de Lumiose? Onde estava a Floette de AZ durante os três mil anos nos quais o gigante ficou vagando? De onde veio Volcanion? O que é o souvenir misterioso que recebemos de um dos turistas?

Pokémon não tem o costume de deixar fios soltos, especialmente quando suas outras mídias estão



Alguns pontos de Kalos não foram explorados em X e Y. Agora é a hora?

explorando o mesmo assunto. No caso, a animação e seus filmes. Claro que, às vezes, há deslizes, como a história da Pokébola GS, mas houve uma justificativa. Por que migrar para uma nova safra de monstinhos tão repentinamente? Talvez a verdadeira pergunta seja: estamos mesmo indo para uma nova geração?

GERAÇÃO 6.5

De 2013, a sexta fase foi, de longe, a mais curta entre elas. Não nos referimos ao tempo no qual seus games ficaram ativos, mas sim a quantidade de conteúdo. Temos a menor Pokédex, menos lendários introduzidos e maior aproveitamento dos recursos dos jogos anteriores. Há quem diga que seja uma manobra para se aproximar de uma lista definitiva de criaturas de bolso, mas pode ter outro significado. E se só estivermos na metade do caminho?

Da mesma maneira que *Gold* e *Silver* foram projetados para serem sequências de *Red*, *Blue*, *Green* e *Yellow*, *Sun* e *Moon* poderiam continuar o que se passa em

X e Y. Isso explicaria o motivo de termos visto tão pouco da mitologia de Kalos até agora. O Sundial de Anistar City possui um "irmão gêmeo" em uma outra região, de acordo com um dos personagens da redondeza. Haveria então um "Moon-dial", completando a dualidade do sol e da lua? E o trecho que podemos avistar ao longe na Victory Road? E a estação de trem que não podemos usar na parte leste do mapa? E as portas que não conseguimos abrir nas usinas no deserto? Tudo isso não poderia ter conexão com o reino mecânico de Magearna?

VISÕES DO FUTURO

Apesar de não haver imagens ou trailers, a Game Freak fez um pequeno agrado ao mostrar o time de Junichi Masuda trabalhando nos novos produtos. Com isso, teremos um pássaro que tem lá suas ligações com Starly, Taillow e Pidove. Deve ser a "ave da primeira rota".

O design renovado para os Pokémon Center impressiona nos rascunhos, mas não tanto quanto a caminhonete com

Blastoise, talvez um veículo de salvamento dos bombeiros, e a caminhonete com Machoke na garupa, que deve prestar algum serviço urbano. Vemos traços de uma sociedade muito próxima dos monstros. Seria essa a plenitude que é sempre alvo de discussão na franquia?

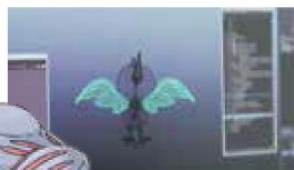
Olhar para esses materiais é como ficar diante de um quebra-cabeças incompleto. Você sabe que não pode concluí-lo no momento, mas isso não te impede de imaginar como ficará a imagem inteira. Felizmente, em poucos meses tudo se encaixará. **NW**

TODOS JUNTOS

Você transferirá para *Sun* e *Moon* os monstinhos de *X*, *Y*, *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* através do Pokémon Bank, o que já era esperado. O que nos pegou de surpresa é o fato de o recurso também valer para *Red*, *Blue* e *Yellow*, que estão à venda no Virtual Console da Nintendo eShop do 3DS. As Pokédex agradecem!



Nas artes de Sun e Moon lá estão Blastoise e Machoke na parte traseira de veículos



PONTOS DE VISTA

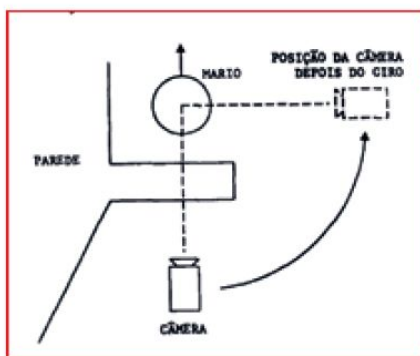
PATENTE REGISTRADA NO BRASIL REVELA UM DOS GRANDES DESAFIOS DO NINTENDO 64: LIDAR COM OS ÂNGULOS DE CÂMERA

 Igor Andrade

Acostumado a acompanhar o *Diário Oficial da União* para saber das classificações indicativas que o Ministério da Justiça fornece para os games produzidos para consoles da Nintendo, tomei um susto quando vi o nome da empresa envolvido em outra questão. Calma, não tem nada ver com o que você está pensando.

Tratava-se de uma convocação realizada em janeiro de 2016 do escritório Daniel Advogados chamando terceiros para a exploração de patentes. No meio de uma lista imensa estava a PI96066709, denominada como Aparelho Processador de Imagens em Três Dimensões. Sim, há projetos industriais de Quioto registrados em solo nacional. O jeito então era entender o que era aquilo. Era a receita de bolo de como fazer o Virtual Boy ou alguma ideia maluca que nunca ganhou vida? Por último, o que era o tal chamamento?

Como se fosse Professor Layton, claro, resolvi investigar. No Instituto Nacional da Propriedade Industrial encontrei um dossiê de 79 páginas. As primeiras informações indicaram que o pagamento do depósito do registro no INPI ocorreu em 9 de outubro de 1996. Já o documento se tornou público em 4 de novembro de 1997. Assinaram como autores da invenção Satoshi Nishiumi, Kazuo Koshima



e Takumi Kawagoe, todos da Nintendo Co.

Na página de apresentação havia um resumo confuso sobre o estudo, que reproduzo aqui. "Um aparelho processador de imagens em três dimensões inclui uma CPU. Quando a CPU detecta por determinação por colisão que um outro objeto, como uma parede, por exemplo, é existente entre um objeto acionável e uma câmera, ela calcula tal ângulo móvel da câmera que um olho da câmera com relação ao objeto acionável não é obstruído pelo outro objeto. A câmera é movida de acordo com o ângulo móvel até uma posição na qual o objeto acionável e outro objeto existente em um espaço tridimensional fotografado são exibidos em uma exibição", dizia. Dava para entender o que estava escrito nas linhas iniciais, mas depois tudo se emaranhou. Não havia outra saída a não desbravar o catatau.



NOVAS PERSPECTIVAS

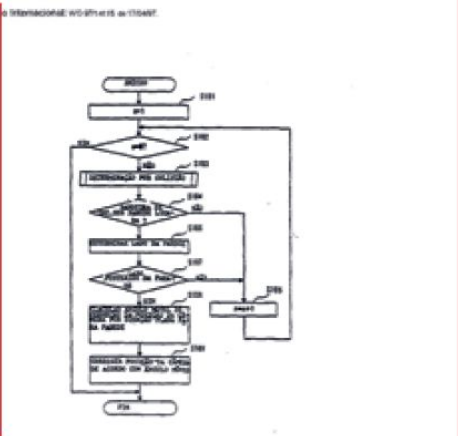
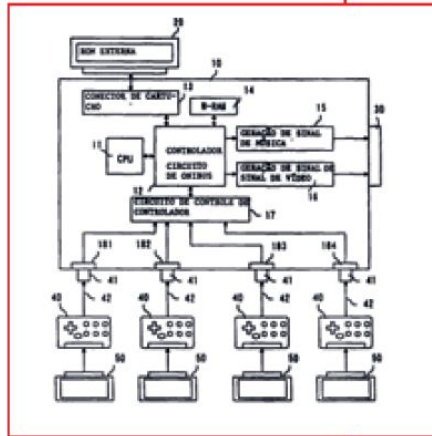
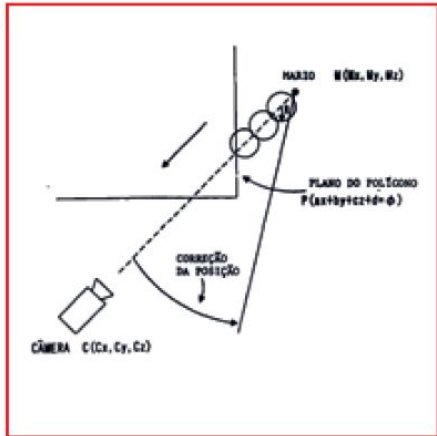
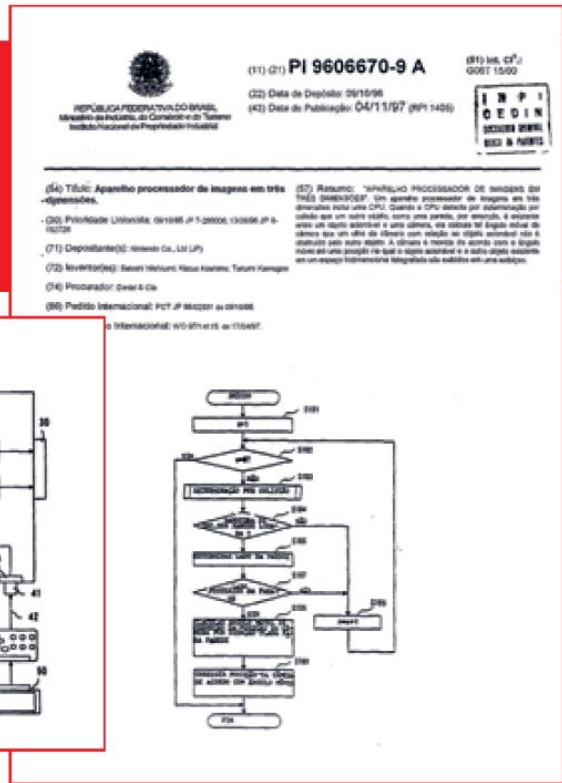
O aparelho processador de imagens nada mais é do que um videogame. Apesar de não ser nomeado, as características dos 27 desenhos e fluxogramas do documento revelaram que estava diante do Nintendo 64. Em uma das figuras, por exemplo, lá estavam as representações de quatro controles. Na outra, um cartucho.

O estudo não fala de tecnologias usadas na criação do hardware, que foi lançado em 1996 no Japão e nos Estados Unidos, mas sim do recurso que era uma novidade para o universo da Big N: gráficos tridimensionais. Até então a preocupação com os ângulos da câmera não era tão grande, mesmo que a visão fosse aérea.



ACESSÍVEL

Para ler o documento, entre em inpi.gov.br e procure pelo canal Patente. Aí, siga as instruções até cair na página de busca de patentes. Ou digite diretamente gru.inpi.gov.br/pePI/jsp/patentes/PatenteSearchBasico.jsp no seu navegador. No campo de pesquisas, coloque PI96066709 e tenha uma boa viagem ao passado!



Isso mudou quando personagens ganharam volume e passaram a andar com liberdade pelos cenários em 360°. Como evitar, por exemplo, que uma árvore, um cano verde ou um Goomba ficasse sem querer na frente de Mario? "É portanto o objeto básico da presente invenção apresentar um aparelho processador de imagens que seja capaz de exibir um objeto acionável em todos os momentos e consequentemente livre de limitação na disposição de outros objetos", explica o texto.

Por mais que a documentação se torne muito complexa com seus cálculos sobre eixos e outras fórmulas matemáticas, quem jogou *Super Mario 64* deve se lembrar dos ajustes que a câmera fazia automaticamente para que a nossa visão não fosse prejudicada. De repente o cenário parecia se mover para colocar o protagonista próximo ao centro. Não, não era Lakitu quem fazia isso, mas sim um engenhoso sistema delineado pela Nintendo.

LONGO CAMINHO

Em 1996, a Gradiente não só representava a Big N, mas produzia seus consoles e jogos na Zona Franca de Manaus, no Amazonas. Por isso, registrar patentes aqui era algo natural. Pedido aceito pelo INPI em 1997, apenas em 28 de agosto de 2001 o processo foi deferido.

O governo reconheceu, depois de estudá-la, que a ideia tinha sua parcela de ineditismo e merecia ser protegida. Em 19 de março de 2002, o devido certificado foi emitido. Havia acabado o prazo para que alguém contestasse ou dissesse que era o verdadeiro dono daquilo. O mesmo aconteceu em outras partes do mundo, como nos Estados Unidos.

EM RISCO? NÃO!

É preciso pagar uma taxa todos os anos ao INPI para manter o registro ativo da invenção. Apesar de a guia de recolhimento do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e

Comércio Exterior levar o nome da Nintendo, quem cuida da parte burocrática é o escritório Daniel Advogados, especialista em propriedade intelectual. Eles foram contratados para tomar conta desse e de outros assuntos relacionados há duas décadas, como provam os documentos desse episódio.

Depois que a mais recente fatura, cerca de 2 mil reais, foi liquidada no final de 2015, foi publicada a tal convocação no órgão do Governo Federal. Assim, empresas interessadas em usar tais invenções comercialmente ficariam cientes que devem procurar o escritório de advogados. A prática é extremamente normal, pois, para desenvolver um eletroeletrônico, é preciso ter a licença de diferentes patentes. Apesar disso, é curioso ver a PI96066709, que tem 20 anos de idade, em um balcão de ofertas. Bem, não cabe a mim julgar o mérito. Caso encerrado! **(NW)**



O complexo sistema calcula a visão ideal diante dos objetos na cena

COISA DE FILME

FRANCÊS FAZ RELEITURAS CINEMATOGRAFICAS DOS PERSONAGENS DA BIG N

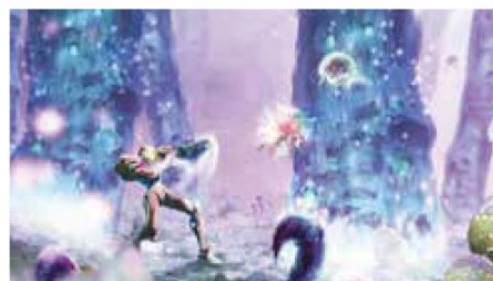
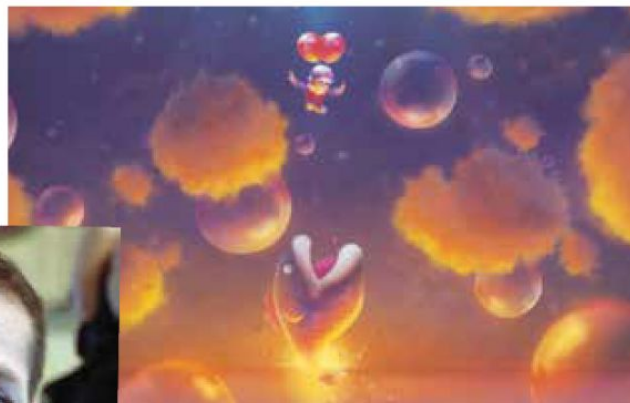
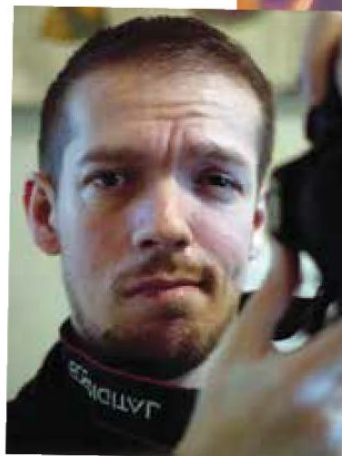


Hugo H. Pereira

Como alguém sem formação específica se torna um dos mais aclamados artistas da internet? Mikaël "Orioto" Aguirre ganhou fama ao recriar cenas de jogos das eras 8 e 16-bit em versões "em alta definição", cheias de texturas, efeitos especiais e iluminação dramática. E aí vem seu segredo: ele é um estudioso do mundo do cinema.

"Aprendi Photoshop sozinho para usar em pequenos projetos e me divertir. Sempre curti brincar com imagens, mesmo sem conseguir desenhar. Toda forma de arte representacional me atrai, seja filme, fotografia e até videogames", explicou.

Um das suas principais façanhas foi tornar suas fraquezas em pontos fortes. Sem um estilo próprio, o parisiense adapta suas técnicas para cada obra, usando como referência a linguagem da sétima arte. No começo gostava de recorrer a um momento ou local de



um game para descobrir como aquela memória pixelada se traduziria para algo cheio de detalhes. Aí estudava o ambiente e tentava ver como ir além da ideia original, ainda mais se for em uma direção bem diferente", revelou.

Esse foi o caso da arte de *Metroid* inspirada em *Nausicaã do Vale do Vento*, animação de Hayao Miyazaki. "O clima de uma peça é o que mais me empolga. Creio que concebê-lo é um dos meus maiores talentos", completou.

Combinando elementos de fotos através do processo Matte Painting ou

pintando do zero, Orioto nunca desenha direto no papel. Também não se guiava por linhas até fazer afrescos, que levam cerca de 150 horas para representar momentos de uma franquia ou jogo.

"Ao vender meu trabalho em pôsteres, descobri o que faz com que as pessoas comprem arte. Elas querem algo contemplativo, poético, dramático ou narrativo. Antes fazia muitas cenas de gameplay, mas isso não é algo que se emoldura!", confidenciou. **(NW)**



Para fazer murais como esse, Orioto gasta até 150 horas!

TRIDIMENSIONAL

Orioto aproveitou o fato de sua arte ser inteiramente digital para produzir versões tridimensionais, combinando então dois cortes de uma mesma imagem. Para vê-los e baixar os arquivos em .MPO, acesse o site a seguir diretamente no navegador do seu Nintendo 3DS. Basta digitar 3ds-screenshot.com/pt/gallery-orioto.html.

POKÉMON E EU (2)

NOSSOS COLABORADORES TÊM MUITO A DIZER SOBRE OS 20 ANOS DOS MONSTRINHOS!

Na edição passada reunimos aqui depoimentos de fãs sobre o aniversário de *Pokémon*. O que ninguém sabia é que havíamos feito o mesmo com a turma da redação. Por uma questão de espaço, tivemos de cortá-los na última hora! Como a comemoração ainda está valendo, aqui estão eles – além de um leitor que mandou sua foto depois do prazo. **NW**



Leandro [Cha]Rizzardi (colaborador da NW)

Foram muitas tardes travando batalhas e conhecendo novas criaturas com o desenho animado, cantando músicas e participando de clubes com amigos. Se tem algo que devo aos monstros é o fato de terem feito da minha infância um período inesquecível.



Lucas Nascimento Thiré (24 anos, Rio de Janeiro – RJ)

Os itens mais bacanas da minha coleção são os bonecos dos iniciais de Kanto e de Mewtwo. Totalmente articulados, foram lançados pela Bandai e hoje estão entre os mais valiosos da franquia!



Ricardo Syozi (colaborador da NW)

Durante as celebrações vou levar meu Altaria para passear em *Pokémon Diamond*, umas das minhas versões favoritas. Pode apostar que festa não vai faltar.



Rafael Peccioli Moreno (colaborador da NW)

Quando descobri que *Pokémon Stadium* seria lançado, mal conseguia dormir de ansiedade. Pedi para minha mãe o "jogo do *Pokémon* do Nintendo 64", que me prometeu que o ganharia de presente de aniversário. Eis que, após esperar por meses, recebi o tão aguardado... *Pokémon Snap*? Queria batalhar com os *Pokémon*, não tirar fotos deles. Depois tive o *Stadium*, mas aquele banho de água fria ficou na memória.

Juno Cecilio (colaborador da NW)

Minha alegria ao chegar no Centro Pokémon em Tóquio, no Japão. Minha tristeza ao saber que ele estava fechado...





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

CONVIDADOS ESPECIAIS

Eu e meus amigos sempre nos perguntamos por qual motivo personagens como Alex Kidd, Crono e Bomberman nunca estiveram em nenhum *Smash*. Mesmo que falem que é por problemas de direitos autorais, não é meio óbvio que as empresas só sairiam ganhando?



Gabriel José da Silva
Por e-mail

Pelo que sabemos, tais convites partem da equipe de Masahiro Sakurai, produtor da franquia, ou de algum chefe da Big N. Shigeru Miyamoto, por exemplo, foi quem deu a ideia de por Sonic em *Brawl*. Isso foi revelado por Yuji Naka, pai do ouriço, no evento SXSW 2016, realizado em março nos Estados Unidos. Aliás, era para ter acontecido em *Melee*, mas o jogo estava praticamente pronto. Depois de décadas de rivalidade, na época as empresas começaram a se aproximar.

As três sugestões que você deu são excelentes. Carismáticos, cada um tem características únicas. A turma aqui na redação acredita que não existam motivos que os impeçam de trocar uns pontapés. No entanto, tudo seria mais fácil se os três carinhos estivessem em evidência. A propósito, Alex Kidd seria imbatível com aquela mãozina!

PIKACHU NA CCXP

Em dezembro será realizada no Brasil a terceira Comic Con Experience. Já que *Pokémon* e *Zelda* completaram 20 e 30 anos, a revista poderia organizar algo lá, como, por exemplo, um campeonato. Os organizadores do evento se mostraram interessados.

Rodolfo F. Paulo
Por e-mail

Rodolfo, anotamos sua ideia, mas não sabemos se a CCXP é o melhor lugar para isso. O evento cada vez mais é tomado pelos gigantes da indústria do entretenimento, que disputam o espaço com atrações internacionais. Para ter algum destaque entre as atrações dos estúdios de Hollywood seria necessário ter a própria Nintendo por trás. Quem sabe isso não acontece quando a companhia retornar ao cenário nacional?

ESCOLHO VOCÊ!

Tenho esse desenho [página ao lado] há muito tempo. Fiz quando era criança ainda! Adoro a Nintendo e o trabalho de vocês! Espero que seja publicado! Estou torcendo muito!

Júnior Silveira
São Paulo – SP

Júnior, por que você não enviou seu desenho para a revista quando foi feito? Enfim, agora ele é "vintage" e está aqui ilustrando a seção.

COISA ANTIGA

Gostaria de parabenizar a @Nintendoworld_ pela NW Retrô 1. Bateu uma nostalgia ao ver os detonados de RBY (e a Pokédex) de 99/00 na íntegra!

Kaio Felipe (@kaiof)
Via Twitter



Kaio, a gente agradece pela preferência e aproveita o espaço para explicar a proposta da Nintendo World Retrô. Seguindo o palpite de um dos nossos colegas desse mundo dos joguinhos que já foi colaborador da casa, reunimos os detonados e outras matérias publicadas na época em que a primeira geração de *Pokémon* era uma febre. Como se tratava de uma singela homenagem, fizemos uma pequena tiragem e vendemos apenas na Popster (popster.com.br). Esgotou em semanas.

Por se tratar de uma edição que reproduzia matérias antigas (fac-símile), como fizemos com a NWO, não havia razão para colocá-la em bancas. Alguns leitores adoraram, outros xingaram nossas mães, talvez por imaginarem que se tratava de uma revista de linha. Repetindo, era apenas uma homenagem aos 20 anos da franquia dos monstros. No entanto, isso não significa que, em uma próxima oportunidade, a NR seja recheada com conteúdo inédito. Vai depender do destino...

Envie sua obra de arte e participe!



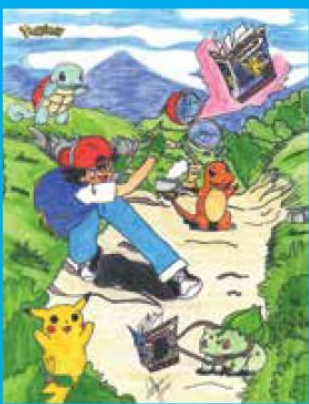
Desenho do mês

Giovanni Vitti Mamprin

10 anos - Rio Claro - SP

Ideias surgem todos os dias, mas poucas resistem ao tempo e se tornam verdadeiras paixões, como é o caso de *Splatoon*. Seria mais um Shooter no mercado, se não fossem sua aura nada convencional, as tintas, as transformações em lula e os personagens descolados. Se a Nintendo quiser, e acreditamos que ela queira, a franquia pode ter uma vida próspera - e que não precisa ficar presa ao gênero que a lançou. A luta entre Inklings e Octarians pode se estender a títulos de plataforma, por exemplo.

Discurso feito, ficamos felizes com o desenho do Giovanni, que mostra a galerinha massa em um momento de descontração. Depois de pintarem áreas por aí, deram aquela parada estratégica para uma pizza. A diversão, no entanto, logo deve acabar. Prevemos uma bronca gigante quando alguém mais responsável vir o refresco que foi ao chão... Ainda assim, como é bom estar do lado dos amigos em uma tarde de jogatina, não é? Na parede do quarto lá estão as séries que, de uma forma ou outra, serviram de inspiração para essa nova geração de personagens. Pela arte, o nosso amigo recebe um jogo para o console citado em sua carta. Parabéns!



Júnior Silveira
14 anos (hoje 31)
São Paulo - SP



Mateus Omaki
9 anos - Recife - PE

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).

A LUA ME TRAIU

@NintendoWorld_Why
not Pt-Pt or Pt-Br?

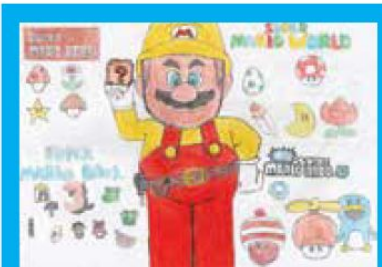
Valtemir Zanata (@VZWilly)
Via Twitter

Zanata, também adoraríamos jogar Pokémon Sun e Pokémon Moon em português. Não podemos responder em nome da Nintendo, mas, levando em consideração o argumento que ela já nos deu em entrevistas, a localização dos menus do Nintendo 3DS e do Wii U, além de certos

jogos e aplicativos, como aqueles da Praça Mii, são o primeiro passo nesse processo. Tanto a Big N quanto os gamers sabem que esse é um caminho sem volta. Warner, Ubisoft, Capcom, Activision e até produtoras menores, como a Little Orbit, já lançaram games em PT-BR para os nossos queridos consoles. Em algum momento seremos surpreendidos. E, se acontecer, dependerá do retorno das operações da companhia em solo brasileiro. Agora, por qual motivo você nos questionou em inglês?



Anabella Akiko
15 anos - Arujá - SP



Gabriel Alexandre A. Perdomo
11 anos - Macaé - RJ

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, Alveni Lisboa,
Anna Gabriela Coelho, Bruno Cotrim,
Dácio Augusto, Felipe Calvi,
Filipe Salles, Hugo H. Pereira,
Ítalo Chianca, José Carlos Alves,
Leandro Rizzardi, Lucas Palma,
Rafael Peccioli Moreno,
Ricardo Szyoz e Rodrigo Brasiense

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA E VENDA ONLINE
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 Aquirás, 10. Sala 06
São Paulo – SP. CEP 03191-010

Revista Nintendo World
Edição 197 (abril de 2016)

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

Se eu pudesse escrever aqui
o que vi no Miitomo...

DIRETORIA
Gabriela Magalhães
Joaquim Carqueijó

GESTÃO DE CANAIS
Clausilene Lima
Marco Marcondes
Sidney Almeida
Vanusa Batista

OPERAÇÕES
Manoel Moura

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

NÃO POSSO OPINAR...

É PECADO NÃO CURTIR UMA FRANQUIA INTOCÁVEL?

Igor Andrade

Tempos atrás fui convidado para um evento, mas a franquia em questão era algo que pouco me atraí, apesar de saber da importância dela. Toda vez que isso acontece, fico pensando se estou errado ou não. Como jornalista, meu dever é estar por dentro do que se passa nesse mundo louco dos joguinhos, mas humanamente é impossível manjar de tudo.



Fellipe Camarossi

Nesses casos é sempre melhor deixar pra alguém que entenda mais do assunto mesmo, porque vai ter uma pegada diferente e acredito que o próprio leitor sinta isso. É normal sentir certa tensão quando se é colocado contra a parede em relação aos seus gostos. Me sinto desconfortável quando digo na roda de amigos que o único *Star Fox* que joguei foi o do Nintendo 64. Rola aquele olhar de julgamento, sabe?



Igor Andrade

Não é todo mundo que tem condições de ter todos os jogos e consoles do momento. Por isso, não tive a chance de jogar tudo o que queria na infância e na adolescência. Corri atrás do prejuízo agora que tenho meu próprio dinheiro, e o Virtual Console é um grande parceiro nessa caça aos clássicos. Ainda assim, sempre tem aquele "*Final Fantasy* obrigatório" na pilha da vergonha.



Fellipe Camarossi

Mês ou outro, ficamos diante de muitos lançamentos. Aí temos que fazer escolhas. Às vezes, a saída é pegar um game emprestado ou participar de uma jogatina na casa do amigo.



Igor Andrade

Mas vamos falar de coisa boa. Tem alguma franquia ou um game em específico que te deixou vidrado por causa da profissão? Comigo aconteceu algo mágico quando surgiu a **Nintendo Collection**. Como edito todos os textos de todas as edições, passei a ter muito mais respeito por diversas franquias. Confesso que fico mais de olho em *Metroid* desde que passamos a limpo a vida de Samus Aran.

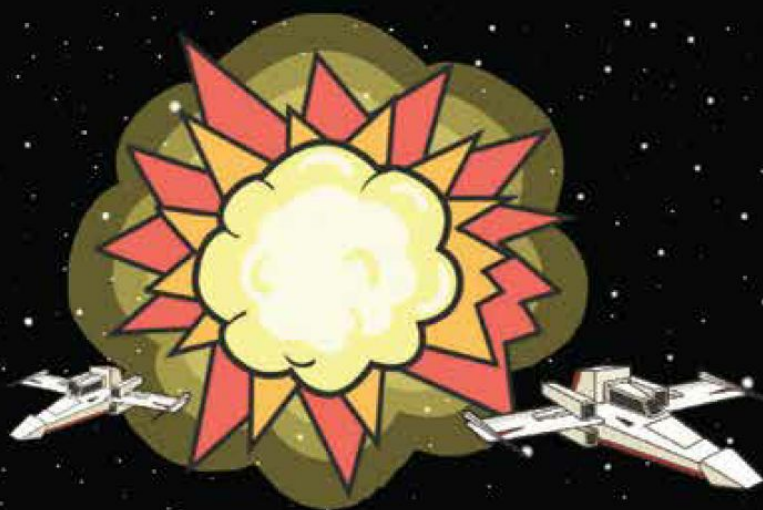
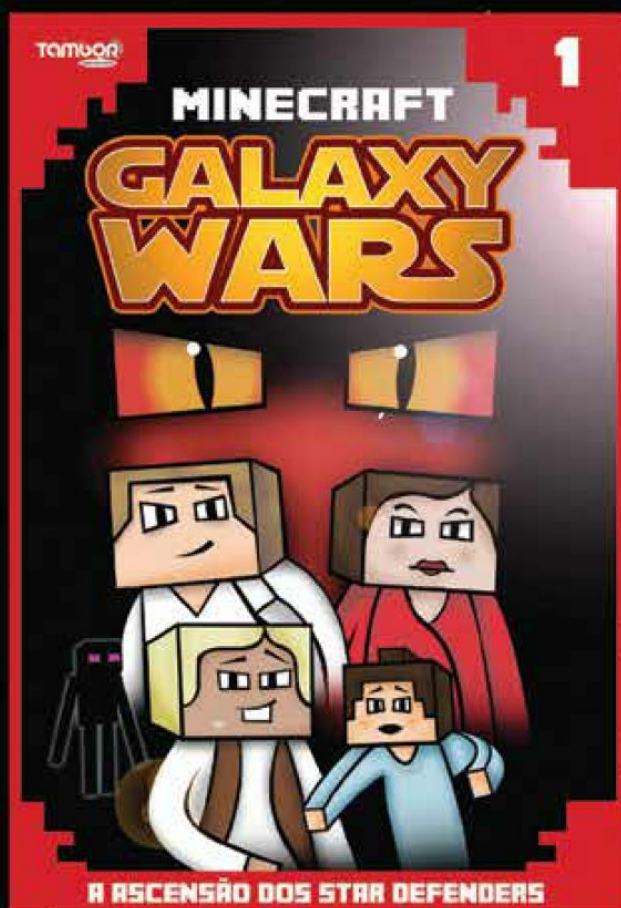


Fellipe Camarossi

Comigo aconteceu também. No caso foi com *Xenoblade Chronicles*. Quando o jogo saiu para o Wii, achei interessante, mas não captou tanto minha atenção – a não ser por ser uma raridade, claro. Contudo, quando fui mexer nos textos sobre a versão para New 3DS e sobre *Xenoblade Chronicles X*, fiquei embasbacado com as possibilidades que a franquia oferece. Acho engraçado como isso aconteceu, o que me faz questionar se teria um contato tão próximo com tais jogos se não fosse jornalista e apenas lesse uma matéria a respeito. Ei, o que você me diz aí do outro lado?



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 CONTA HISTÓRIAS E EMOCIONAR PESSOAS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES
EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br

Chegou o livro da

HERÓI



A HISTÓRIA DA
REVISTA QUE INSPIROU
UMA GERAÇÃO



HERÓI

A HISTÓRIA DA REVISTA QUE INSPIROU UMA GERAÇÃO

ARIANE BROGINI E ANDRÉ FORASTIERI
Tamborim



Garanta já!

já à venda no site
popster.com.br