



Rowlet, Litten ou Popplio: quem você vai escolher em Pokémon Sun e Moon?

Vire um gigante de aço em Kirby: Planet Robot para proteger Dream Land!



Nintendo®

World



MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES™



Sega e Nintendo falam sobre a eterna rivalidade de seus personagens e revelam que produziram parte do jogo no Brasil

PODEROSO MIGHTY No. 9
Pai de Mega Man quer resgatar os velhos tempos com a aventura

DETONAMOS STAR FOX ZERO!
Rotas alternativas, localização das medalhas e outras dicas

ANIMAL CROSSING: 15 ANOS
Conheça os segredos da versão para N64 que só saiu no Japão

 Nº 198 R\$ 12,90
 00198
 9 771516 189008
NINTENDOWORLD.COM.BR
ISSN 1516-1897

Os próximos meses serão incríveis!

É Pôster, é Collection, é Pocket Guide, é MasterPiece, é Especial

Nintendo World



198 - Mario & Sonic
Rio 2016 (junho de 2016)



199 - The Legend of Zelda
Wii U/NX (julho de 2016)



200 - Aniversário da NW
(setembro de 2016)



201 - Pokémon Sun e
Moon (novembro de 2016)

Nintendo Pôster



3 - Capcom, Sega e mais!
(agosto de 2016)

Nintendo MasterPiece



1 - Super Mario Bros. 3
(setembro de 2016)

Nintendo Pocket Guide



3 - Twilight Princess
(junho de 2016)



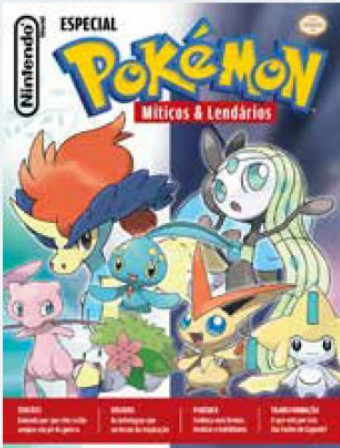
4 - Splatoon
(agosto de 2016)

Desde 1998, a Nintendo World traz o melhor do universo da Big N para você. E, graças ao seu apoio nesse tempo todo, nossa família não para de crescer. A Collection mostra a origem e a evolução das suas séries preferidas. A Pôster têm imagens bacanudas para decorar seu quarto. A Pocket Guide revela os segredos das aventuras mais sensacionais. Agora surge a MasterPiece, que vai explorar cada cantinho dos principais clássicos, começando por Super Mario Bros. 3. E também vem aí uma enciclopédia que reunirá todas as franquias e jogos históricos da Big N em um único lugar.

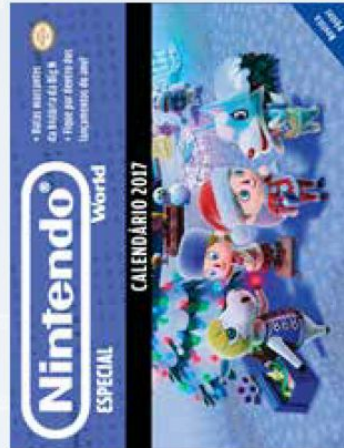
As capas são meramente ilustrativas e as datas de publicação podem sofrer alterações.

É Nintendo World!

Nintendo Especial

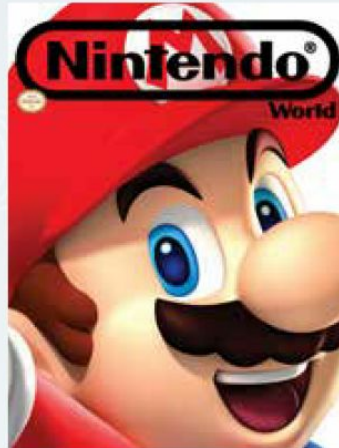


15 - Pokémon Lendários
(junho de 2016)



16 - Calendário 2017
(novembro de 2016)

Nintendo Enciclopédia



Enciclopédia Nintendo
(dezembro de 2016)



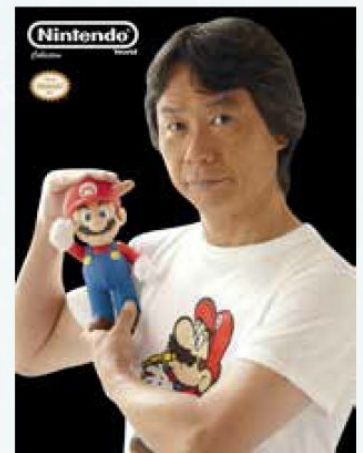
Nintendo Collection



11 - Portáteis da Nintendo
(julho de 2016)



12 - Sonic & Mega Man
(outubro de 2016)



13 - Os Mestres da Big N
(dezembro de 2016)



SUMÁRIO

10 - Preview

7th Dragon III Code: VFD (3DS), Corpse Party: Back to School (3DS), Lego Star Wars: The Force Awakens (Wii U), The Book of Unwritten Tales 2 (Wii U) e Zero Escape: Zero Time Dilemma (3DS).

14 - Mighty No. 9

Apenas um robô "com coração" poderia salvar os seus iguais do caos.

18 - Tokyo Mirage Sessions #FE

Crossover une a música pop nipônica,

os guerreiros de *Fire Emblem* e a jogabilidade de *Shin Megami*.

22 - Kirby: Planet Robobot

Ninguém segura a bolota, ainda mais usando uma armadura!

26 - Mario & Sonic Rio 2016

O Brasil é o palco da nova etapa da disputa olímpica.

32 - Reviews

Bravely Second: End Layer (3DS), *Sega*

3D Classics Collection (3DS), *Star Fox Guard* (Wii U) e *Star Fox Zero* (Wii U).

46 - Guia Star Fox Zero

O nosso guia não deixará você perdido pelos planetas do Sistema Lylat.

54 - Challenger Approaching!

Fizemos um balanço sobre os erros e acertos do quarto *Smash Bros*.



EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual é a 'modalidade' que você gostaria que estivesse nos Jogos Olímpicos?

Igor Andrade

Um esporte não precisa necessariamente exigir movimentos rápidos dos seus adeptos. Por isso, seguiria uma linha mais estratégica, como um triatlo de dominó, jogo da memória e pega varetas. Só entre nós, dava para fazer uma Olimpíada inteira apenas com essas e outras brincadeiras do dia a dia.



Rodrigo Brasiliense

Cresci desejando que o caratê fizesse parte do universo olímpico. Assim tentaria minha sorte, quem sabe ganhando uma medalha. Muitos anos e campeonatos depois, ainda acho que seria legal ver caratecas em uma competição desse nível. Entretanto, também ficaria muito satisfeito com patins aparecendo entre as modalidades. Afinal, qualquer coisa fica melhor com manobras aéreas e saltos mortais!



Dani Ianni

Adoraria ver uma disputa de patins. Me divertiria muito se os personagens dessem aqueles famosos soquinhos no chão ao cair!



Ricardo Syozi

Rapaz, pagaria para ver uma boa e velha disputa de queimada. Aí está uma competição divertida de assistir e muito curiosa de jogar. Torceria para os times que tivessem os maiores bigodes.



Alveni Lisboa

O skate é popular, divertido e tem estilos variados. Aliás, essa é uma das poucas modalidades não praticadas pelo nosso bigodudo. O mais próximo que ele chega disso é o snowboard no Jogos Olímpicos de Inverno.



Anna Gabriela Coelho

A Nintendo tem alongado a vida de *Splatoon* com atualizações constantes. Pensando nisso, como seria se tivéssemos competições de paintball nas Olimpíadas? Ficaria curiosa para ver qual país se daria melhor na disputa.



Fellipe Camarossi

Qual é o fã de *Harry Potter* que não curtiria a inclusão de partidas de quadribol? Tudo bem que não temos todo o glamour das vassouras voadoras, mas a nossa versão para trouxas renderia boas risadas!

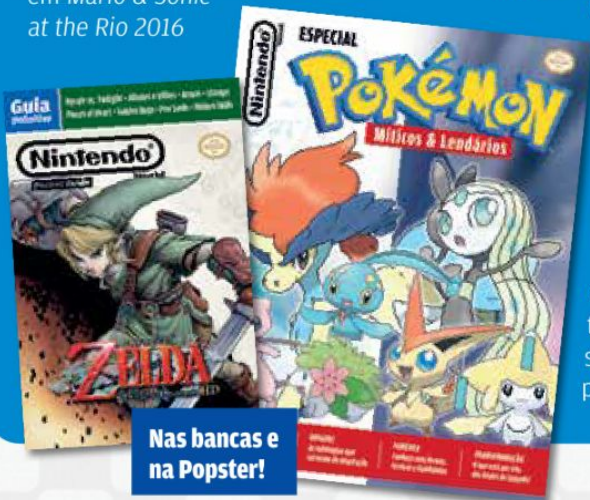


EDITORIAL

ESPÍRITO OLÍMPICO

De 5 a 21 de agosto o país será a sede do maior evento do planeta. Por aqui passarão milhares de atletas de 206 nações que disputarão medalhas em 306 provas baseadas em 42 modalidades esportivas. Apesar de o clima não ser o ideal, não há como negar a relevância de ter as Olimpíadas no quintal da sua casa. Isso sem falar nos Jogos Paralímpicos, que acontecem um mês depois.

Imagine então ver os dois maiores ícones dos games e suas trupes se aventurando pela Cidade Maravilhosa em *Mario & Sonic at the Rio 2016*



Nas bancas e na Popster!

Olympic Games? Sabendo da importância do fato, corremos como Usain Bolt atrás de algo especial que marcasse a ocasião. E, acreditem, ganhamos uma medalha de ouro! Ou melhor, uma medalha Pierre de Coubertin!

Além de uma matéria sobre as três versões do jogo, você confere nessa edição uma entrevista sobre os bastidores do desenvolvimento. Falamos até de samba. O mais curioso, no entanto, foi descobrir, ao receber o material, que nossas perguntas haviam sido respondidas tanto pelos produtores da Sega quanto pelos desenvolvedores da Nintendo. Assim como seus mascotes, ambas agora só mantêm a rivalidade dentro das quadras, o que é ótimo para todos os nintendistas e seguistas. Nada poderia ser mais simbólico. Nada poderia ser mais olímpico!



Larga!

Os próximos meses serão incríveis, como você deve ter reparado no anúncio das páginas anteriores. Logo chegam a **Nintendo World Especial 15** e a **Nintendo Pocket 3**. A primeira fala sobre a importância de cada um dos lendários, a localização deles nos jogos da atual geração de *Pokémon* e as inspirações nas mitologias para as suas criações.

A segunda, além de ter o detonado de *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*, reúne macetes sobre armas, Stamps, Pieces of Heart, Golden Bugs, Poe Souls e etc. Essas e outras novidades, como a **Nintendo MasterPiece**, você conhece em detalhes acessando o site popster.com.br

Igor Andrade



Bruno Cotrim

Em *The Wind Waker*, Link utiliza uma Deku Leaf para planar o mais longe possível, indo de corrente em corrente de ar. Seria interessante ter uma competição nesses moldes. Em vez da folha, os atletas contariam com asas-deltas e ventiladores durante o voo.

Alex Sandro de Mattos

Depois de *Wii Sports* e *Wii Sports Resort*, sempre me pergunto por que o boliche ainda não é um esporte olímpico. Ele exige força e destreza nos arremessos e há até campeonatos mundiais. Certamente seria um jogador de destaque no evento, mas apenas se houvesse uma versão virtual na qual pudesse usar um Wii Remote.



Rafael Peccioli Moreno

Ah, como seria demais se voltássemos aos tempos dos gladiadores! Com as tecnologias de hoje, o esporte não seria letal e nem usaria animais, o que abominamos. Aposto que não seria mais violento do que o boxe.





Felipe Camarossi



Igor Andrade

O FIM DE INFINITY

NO PRIMEIRO SINAL DE SATURAÇÃO, A DISNEY ACABOU COM A SUA MAIOR AVENTURA NO MUNDO DOS GAMES

É difícil acreditar que a maior companhia de entretenimento do planeta tenha desistido de ser uma das protagonistas do mercado de games. A partir de agora, a Disney apenas licenciará suas marcas para parceiras.

Por consequência, seu maior (e único) projeto atualmente na área foi afetado pela decisão. "Vocês devem ter ouvido que descontinuamos *Disney Infinity*. Espero que tenham se divertido como nos divertimos ao fazê-lo", disse John Blackburn em comunicado aos fãs.

Um dos pais da ideia, o executivo da Disney Interactive também teve que lidar com a demissão dos 300 funcionários da Avalanche Software. O estúdio que fundou em 1995 encabeçava a criação das histórias, modos e bonecos.

Infinity chegou em 2013 apostando no Toy Box, no qual os jogadores montavam cenários e até mesmo minigames. Tudo começou com personagens das animações e filmes da Disney e da Pixar, com direito a alguns mais clássicos. A entrada dos universos da Marvel e de *Star Wars* levaram a brincadeira para outro nível, principalmente por aprimorar as tramas representadas pelos Playsets.

Milhão atrás de milhão, a linha de Toys to Life se tornou a maior de todas, apesar de a Activision, dona de *Skylanders*, mostrar também ótimos números. Por que então desistir disso tudo? De

acordo com o instituto NPD, o segmento inteiro cresceu 7% nos Estados Unidos, mas caiu 4%, se olharmos só para a venda de seus jogos. Ou seja, o público se importa mesmo é com os bonecos.

Estamos curiosos para saber como os concorrentes agirão. Símbolo da geração, os acessórios interativos têm muito a mostrar. É torcer para que tal desistência faça com que as outras empresas revejam, mas não desistam de seus projetos.

De resto, a companhia de Mickey nunca se destacou como produtora. Seus melhores títulos foram assinados, por exemplo, por Capcom, Square Enix e Ubisoft. Aliás, o caminho se abre para que *Legó Star Wars* e *Legó Marvel* entrem para *Legó Dimensions*, já que todos são feitos pela Warner. No final das contas, a magia ainda está por aí...



Mesmo as sagas da Marvel e de Star Wars não impediram a queda nas vendas



OS ÚLTIMOS NA FILA

Apesar do cancelamento, em maio foram liberados os bonecos de *Alice Através do Espelho*. Em junho será a vez de Nemo e Dory. Quem não verá a luz do dia são os conteúdos baseados em *Star Wars VIII*, *Carros 3* e *Guardiões da Galáxia 2*, entre outros, que fariam parte da fase 4 de *Infinity*.

McLENDÁRIO

Em novembro de 2015, a versão norte-americana do McLanche Feliz contou com brinquedos dos lendários de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, como Primal Groudon, Primal Kyogre, Rayquaza, Mega Latios e Hoopa, além de outros amados pelos fãs, como Wobuffet, Lugia e Pikachu. Tem uma galera torcendo para que eles venham ao Brasil. Tanto o McDonald's quanto a Nintendo não têm informações a respeito. De toda forma, fique de olhos bem abertos!



FILMES DA NINTENDO EM 2019?

Depois de um longo reinado nas telinhas, a Big N está prestes a fazer sua grande investida nas telonas. De acordo com Tatsumi Kimishima, em uma entrevista ao *Asahi Shimbun*, um dos maiores jornais japoneses, o plano é lançar longas-metragens animados (nada de atores!) dentro de três anos, apesar não sabermos como e com quem isso será feito. Já sentimos uma pontinha disso com os curtas baseados em *Pikmin* e *Star Fox*, mas não esqueçamos da sólida experiência de *Pokémon*, algo que o presidente fez questão de frisar. O fantasma do longa *Super Mario Bros.*, de 1993, não assusta mais...

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 07/06 - *The Book of Unwritten Tales 2* (Wii U)
- 10/06 - *Kirby: Planet Robobot* (3DS)
- 21/06 - *Mighty No. 9* (Wii U)
- 24/06 - *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* (Wii U)
- 24/06 - *Tokyo Mirage Sessions #FE* (Wii U)
- 28/06 - *Lego Star Wars: The Force Awakens* (3DS e Wii U)
- 28/06 - *Zero Escape: Zero Time Dilemma* (3DS)
- 12/07 - *7th Dragon III Code: VFD* (3DS)
- 15/07 - *Monster Hunter Generations* (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Kirby: Planet Robobot* (3DS)
- 2 - *Star Fox Zero* (Wii U)
- 3 - *Yo-Kai Sangokushi* (3DS)
- 4 - *Yo-Kai Watch* (3DS)
- 5 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 6 - *Bravely Second: End Layer* (3DS)
- 7 - *Fire Emblem Fates* (3DS)
- 8 - *Pokkén Tournament* (Wii U)
- 9 - *Super Mario Maker* (Wii U)
- 10 - *Dragon Quest Monsters: Joker 3* (3DS)

Fonte: VGChartz.com

TRIBUNAL ESPIRITUAL

Phoenix Wright já enfrentou de tudo, mas nunca lidou com vítimas de assassinatos que testemunharam em seus próprios julgamentos. Esse é o tema de *Ace Attorney: Spirit of Justice*. A equipe do advogado viaja para o reino oriental de Khura'in e enfrenta um tipo inesperado de tribunal, no qual as almas participam ativamente das decisões. Com novos e velhos rostos, o título chega em setembro ao Nintendo 3DS.



PULANDO EM BLOCOS DIFERENTES

Como prometido no anúncio da versão de *Minecraft* para Wii U, começaram a surgir os primeiros conteúdos desenvolvidos em conjunto com a Nintendo. O primeiro é uma exclusiva atualização com mais de 40 Skins, músicas e outros elementos da turma do bigodudo inspirados em *Super Mario World*, *Mario 64*, *Mario Sunshine* e assim vai. É cogumelo (quadrado) que não acaba mais!



MELHOR IR RÁPIDO!

Já pensou em um parque de diversões do Sonic? A Sega não para de pensar nisso. "A marca [Sonic] é perfeita para parcerias", comentou Ivo Gerscovich, responsável pela imagem do ouriço, em um artigo sobre licenciamentos. Se Mario terá o seu em breve, que o mesmo aconteça com o rival. Aliás, a empresa tem uma rede de diversão de arcades pela Ásia encabeçada pelo Club Sega.



LARGANDO O TACO

A Gigante de Quioto está vendendo a maioria das suas ações na sociedade que administra o Seattle Mariners, dando fim a uma de suas aquisições mais curiosas. Em 1992, a equipe de beisebol estava em frangalhos e fatalmente seria comprada e transferida de Washington, onde fica a sede da Nintendo of America, para outro estado americano. Como um gesto diplomático, o então presidente global Hiroshi Yamauchi adquiriu a agremiação. Com isso, Howard Lincoln deixará a presidência do time. Para quem não sabe, ele foi um dos primeiros chefões da NoA.

Guarde os discos vendidos em embalagens sortidas e os que acompanham certos produtos em um Medallium real



Pelúcias de 15 cm

Este Jibanyan se transforma em Baddinyan



CAÇA-FANTASMAS

O gato Jibanyan ainda não repetiu no Ocidente a febre que causou no Japão. Isso, no entanto, pode se reverter, já que a Big N continuará a publicar seus jogos por aqui. Os próximos serão *Yo-Kai Watch 2: Bony Spirits* e *Yo-Kai Watch 2: Fleshy Souls*, que têm monstrinhos exclusivos e nos levarão a uma viagem pelo tempo.

Como suporte, inúmeros produtos devem acompanhar as aventuras no Nintendo 3DS. A animação, por exemplo, agora está disponível na Netflix americana. Questionada, a assessoria brasileira do serviço de streaming não tem informações sobre a exibição por aqui. Já a divisão nacional da Hasbro tem notícias mais interessantes (veja ao redor). A partir de agosto chegam às prateleiras pelúcias, bonecos e até mesmo o relógio que Nathan Adams usa para invocar as criaturas na hora da batalha!



Reconhecendo mais de 100 medalhas, o relógio reproduz vozes, sons e músicas da série



AO JOGADOR SÓ RESTA TORCER!

OS amiibo ASSUMEM O CONTROLE NAS LUTAS DE SMASH BROS.



Hugo H. Pereira

O primeiro jogo a usar os amiibo de forma plena foi *Smash Bros*. Em vez de apenas liberar conteúdos secundários, eles são transformados em verdadeiros guerreiros assim que recebem o devido treinamento. Aprendidas as melhores técnicas do personagem que representa, literalmente jogam sozinhos!

Foi pensando nisso que aqui nos Estados Unidos começaram a surgir torneios pequenos, quase com pouca cobertura da imprensa especializada, no qual você apenas põe a mão no GamePad para carregar seu boneco. Alguns campeonatos não permitem que sejam usadas habilidades que recuperam vida, enquanto outros banem quem tiver atributos aumentados ou arenas que possuam plataformas móveis. Isso é algo que costuma atrapalhar a inteligência artificial deles. Entre as categorias, há o Free for All, com quatro se digladiando, disputas entre duplas e o clássico For Glory, colocando um contra o outro.

Há uma certa filosofia por trás que se parece com *Pokémon*, pois as figuras são colecionáveis e sempre anunciam mais uma! Além disso, em *SSB* podem ser customizadas em inúmeros quesitos e formas. No final, se tornam únicas. Isso fica mais evidente ao ver os treinadores torcendo por seus pupilos ao entrarem em ação.

A galera do ScrewAttack, grupo americano que ficou famoso com seus vídeos e eventos sobre games, organiza um tipo de rinha. O vencedor estraçalha o amiibo do perdedor, seja queimando, despedaçando ou triturando! Mas isso não precisa ser assim. David Brink, meu colega de universidade, fundou um clube ao reparar que vários alunos eram colecionadores. Todo final de semana nos reunimos para batalhar em uma das áreas da Savannah College of Art and Design, que fica na Geórgia.

A cada trimestre há um campeonato maior, valendo alguma figura rara. Isso atrai cerca de 50 participantes. "Os torneios dão um novo valor à funcionalidade deles em *Smash Bros*. É muito gratificante ver que o treinamento deu certo. É como ter um filho se consagrando em um campeonato de caratê", me contou o estudante de animação. **nw**



Em um dos torneios realizados nos EUA o vencedor leva para casa um boneco raro





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!

STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

TT GAMES REFINA ELEMENTOS DA JOGABILIDADE PARA MARCAR O REGRESSO DA PRINCIPAL FRANQUIA DA LEGO



 Igor Andrade



Plataforma: Wii U
(haverá versão para 3DS)
Produção: TT Games
Desenvolvimento: Warner Bros.
Gênero: Ação, Aventura
Lançamento: 30 de junho (BR)

HOUVE UM DESPERTAR.

Você sentiu? De volta ao universo da Lego, este *Star Wars* não é um lançamento qualquer. Para isso, não viajaremos pelo espaço, mas sim pelo tempo... Início do milênio. Depois dos softwares educativos, a companhia de brinquedos dinamarquesa apostava em uma aventura, digamos, mais tradicional.

Em 2005, *A Vingança dos Sith* chegava aos cinemas, fechando a segunda trilogia de George Lucas, que narrava como a República sucumbiu diante do Império a partir da virada de casaca de Anakin Skywalker. Era o momento de entrar nessa guerra nas estrelas. *Lego Star Wars: The Video Game* saiu para

Game Boy Advance e GameCube sob a batuta da Griptonite, que, para coproduzi-lo, chamou a Traveller's Tales, que desde os anos 1990 prestava bons serviços para a Sega e a Disney.

A ideia era reproduzir os novos filmes com pitadas de humor e ironia. Logo aquilo se tornou uma marca. Outros recursos também estrearam ali, como o Free Play, modo no qual revisitamos os estúdios com os personagens desbloqueados.

Com o sucesso do jogo, o estúdio foi convidado a reinterpretar outros blockbusters, sendo adquirido pela Warner Bros. em 2007. Se tudo começou verdadeiramente com *Star Wars, Lego The Force Awakens* desponta

como o primeiro capítulo de uma nova fase. Pelo menos é a sensação que tive ao testá-lo antecipadamente.

O RETORNO DE JEDI

A demo, que durou cerca de 25 minutos, se inicia com o clássico letreiro amarelo para depois nos deixar com Rey deslizando pelos destroços das naves do Império e da Aliança Rebelde, resultado da Batalha de Jakku.

Logo seus pés tocam o deserto e capangas, semelhantes a aqueles do Povo da Areia de Tatooine, aparecem para brigar. Use com vontade seu cajado po-

livalente. Claro, você não estará sozinho. BB-8, apesar de não dar choques, o que seria ótimo, vai toureá-los.

Alternando entre os dois, caso não esteja jogando

com um amigo, você é apresentado ao primeiro puzzle, que introduz a mecânica dos Multi-Builds. As peças saltitantes, antes de serem montadas, simulam no ar diferentes opções. Se não seguir a forma correta, basta quebrá-la e montar novamente. Não é totalmente inovador, mas certas estruturas dos objetos construídos te levam a áreas especiais.

Ágil, a garota atira o bastão para ir de um ponto a outro e anda pelas paredes, algo vital para entrar na segunda área, na qual tive que resolver outros puzzles para que o acesso fosse liberado para o droide arredondado. Torço para que Rey, como no longa-metragem, melhore "suas habilidades" durante o progresso do game. Por falar nisso, reparei no gráfico que representa o status dos personagens. Circular, há uma barra que se enche conforme os inimigos são derrotados. Repleta, libera um ataque especial.

Na sequência, Finn correu feito um louco atrás de água. A cutscene antecedeu o momento no qual guiamos a Millennium Falcon. O jogo terá estágios nos quais controlaremos veículos espaciais. Tinha então que fugir da frota capitaneada pela impiedosa Phasma. O legal, como aconteceu no teste, é compartilhar as responsabilidades. Um cuida da pilotagem enquanto outro dispara os canhões do cargueiro corelliano de Han Solo. A tela até se divide, mostrando as visões do cockpit e da artilharia. O tempo era curto, mas deu para fazer um Barrel Roll!

Para fechar, uma cena impagável. O esquentadinho Kylo Ren, visto em um quarto repleto de pôsteres de Darth Vader, dá um chique ao ser informado que o robzinho do exímio piloto Poe Dameron havia escapado de Jakku.



Pilote e atire com a Millennium Falcon!



Agora você escolhe como montar os objetos

Infelizmente, não vi um recurso interessante que fará parte do título. Se em *Legó Star Wars III: The Clone Wars* havia áreas em que você organizava batalhas em tempo real, a sacada agora será enfrentar o contra-ataque de uma maneira mais natural. Stormtroopers se reorganizarão, chamando reforços ou construindo armas distintas a cada ocasião.

UMA NOVA ESPERANÇA

Assim como o retorno de *Guerra nas Estrelas* aos cinemas foi motivo de celebração dos fãs, a volta dos Jedi ao mundo da Legó exige que fiquemos de olho. A releitura feita de tijolinhos virtuais está

realmente fascinante. Houve um capricho nos cenários ao redor, como nos rastros deixados por BB-8 na areia. Isso, aliás, será usado para desvendar itens.

Com cerca de 200 bonequinhos desbloqueáveis, alguns adquiridos através de DLCs, *O Despertar da Força* tem potencial para ser o primeiro de uma nova era. Não se trata de mudar o que jogamos. No entanto, traz aquele gás que a franquia merece para continuar entretendo. Chewie, estamos em casa! **NW**

BRAÇO POSTIÇO

Se você assistiu ao sétimo capítulo de *Star Wars*, deve ter reparado no braço vermelho de C-3PO. Coube ao jogo explicar por que o droide de protocolo teve que recorrer à peça para funcionar plenamente. Além dessa pequena trama, saberemos como Han Solo e Chewbacca foram contratados para capturar e levar três criaturas insanas, semelhantes a polvos e com fome de carne humana, ao colecionador King Prana. Isso despertou o interesse de uma galera mal-encarada.

Descobriremos um pouco mais sobre a relevância de Lor San Tekka, que entrega a Poe Dameron um fragmento do mapa com o paradeiro do Mestre Skywalker. Por falar no piloto, ele protagoniza uma missão na qual resgata o Almirante Ackbar, que ficou conhecido por causa do bordão "É uma armadilha!/É uma cilada!". O mais curioso dos extras é a jornada de Sidon Ithano. Pirata temido, ele aparece rapidamente em um dos trechos do filme. Finn pede sua ajuda para fugir da Primeira Ordem ao encontrá-lo no castelo de Maz Kanata. Para acessar tais conteúdos será preciso encontrar tijolos dourados no modo campanha. Boa sorte nessa empreitada!



7TH DRAGON III CODE: VFD

BATALHAS CONTRA DRAGÕES UNEM HERÓIS DO PRESENTE, PASSADO E FUTURO!



Felipe Camarossi

A SEGA TEM SUA MANEIRA DE fazer RPGs e o próximo *7th Dragon* é um bom exemplo disso. Controlando um grupo de heróis que vieram de três eras distintas, você deve impedir uma catástrofe que ameça o espaço e também o tempo. Isso acontece porque tanto o presente (Tóquio, ano 2100) quanto o passado (Atlantis, 12 mil anos atrás) e o futuro (Eden, 7 mil adiante) sofrem com certos dragões.

Fonte assustadora de poder, embora existam muitos, apenas sete são considerados primordiais. O mistério os rodeia, e dizem que o sétimo, chamado de VFD, ainda nem sequer nasceu. Entretanto, o destino está prestes a mudar. Liderando um time de até nove personagens, dê suporte para uns enquanto supervisiona o ataque dos outros.



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: RPG
Lançamento: 12 de julho (EUA)

A franquia estreou em 2009 no Nintendo DS, mas o jogo ficou restrito ao Japão. Agora, no Nintendo 3DS, poderemos entender a proposta, que mescla elementos de títulos de simulação, RPGs clássicos em primeira pessoa e o comando de sua própria base. **NW**

ZERO ESCAPE: ZERO TIME DILEMMA

TÍTULO ENCERRA A TRILOGIA DE JOGOS DE SOBREVIVÊNCIA



Felipe Camarossi

DESTAQUE DESDE QUE NINE *Hours*, *Nine Persons*, *Nine Doors*, lançado em 2009 para Nintendo DS, ousou ao narrar uma história repleta de tensões, tivemos depois *Virtue's Last Reward* e agora *Zero Time Dilemma* chega para por um ponto final. Assim como os antecessores, resolva quebra-cabeças para se livrar de situações de vida ou

morte, no maior estilo da franquia cinematográfica *Jogos Mortais*. Isso rende uma bela variedade de situações, dependendo da velocidade que você concluir os testes. Na verdade, *Zero Escape* vai além disso, proporcionando uma experiência ainda mais próxima do real. Há situações completamente fora do controle, como conflitos resolvidos no cara e coroa! A base lógica dos desafios foi trocada dos Nonary



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Aksys
Desenvolvimento: Spike Chunsoft
Gênero: Aventura
Lançamento: 28 de junho (EUA)

Games, que envolviam o número 9, para o Decision Game, no qual os protagonistas tomam decisões para seguir em frente. Muito mais sombrio e adulto, promete ser a despedida que não fará somente queixos caírem, mas lágrimas rolarem. Será que estamos prontos para certas escolhas? **NW**

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

AS PISTAS PARA SALVAR AVENTASIA ESTÃO ESCONDIDAS NOS CENÁRIOS!



Felipe Camarossi

É ENGRAÇADO QUE O WII U NÃO TENHA tantas aventuras de Point-and-Click, já que o controle parece perfeito para esse estilo de jogo. O foco do subgênero é explorar uma cena fechada e interagir com o ambiente para encontrar pistas e soluções. É por isso que *The Book of Unwritten Tales 2* chama atenção, ainda mais por ser uma franquia já conhecida pelos fãs de PC.

Na comédia, recheada de pura fantasia, Wilbur, o mago gnomo, Nate, o humano narcisista, Ivo, a princesa elfa, e Critter, o

estranho alienígena, desbravarão o território de Aventasia para descobrir qual tipo de magia está transformando seus cidadãos em cachorros e suas residências em casas de boneca.

Há inúmeros cenários e incontáveis quebra-cabeças para encarar. Apesar do primeiro título não fazer parte da biblioteca do console, é possível aproveitar a sequência sem medo, já que não tem grandes conexões entre eles. Se repetem então apenas os curiosos protagonistas. **NW**



Plataforma: Wii U
Produção: Nordic
Desenvolvimento: King Art
Gênero: Aventura, Puzzle
Lançamento: 7 de junho (EUA)

CORPSE PARTY: BACK TO SCHOOL

O QUE VOCÊ FARIA SE SUA ESCOLA FOSSE ASSOMBRADA?



Felipe Camarossi

NÃO DEIXE O VISUAL TE

enganar. Trata-se da remasterização de um dos jogos mais violentos e grotescos já feitos. De longe, é um dos mais inusitados lançamentos do portátil 3D. Estudantes resolvem fazer uma brincadeira amaldiçoada e acabam entrando em uma versão adulterada da própria escola, onde tudo e todos que encontrarem são

hostis. Vítimas de uma pegadinha sacana, eles devem dar um jeito de se reagrupar e escapar dos fantasmas que rondam pelos corredores, além de fugirem de um mal maior.

A visão dos personagens dá a impressão de que é impossível tomar sustos, ainda mais com o design infantil. Contudo, a ambientação soturna não deixará que respire aliviado. Quando um inimigo vier

correndo, a tensão será a mesma de estar jogando em primeira pessoa. Se não reagir, será premiado com um dos finais infelizes preparados.

Se está cansado de zumbis, é uma boa chance de sair da mesmice. Só não confie na sensação de segurança e calma que pode sentir, pois *Corpse Party* não é para corações fracos. **NW**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Xseed
Desenvolvimento: 5pb, Team GrisGris
Gênero: Ação, Survival Horror
Lançamento: 30 de agosto (EUA)

O PODEROSO Nº 9

CRIADO PELO PAI DE MEGA MAN, O NOVO ROBOZINHO AZUL DEVE INVESTIGAR AS ORIGENS DE UM VÍRUS DE COMPUTADOR QUE CORROMPEU OS OUTROS MIGHTY



Alveni Lisboa

Quando pensamos nos grandes nomes da indústria, lá está Keiji Inafune. Trabalhando como designer, emprestou seu talento para a caracterização de inúmeros personagens na Capcom, mas foi por causa de um simpático robô que ele ganhou fama, tornando-se produtor e diretor de jogos.

O pai de Mega Man deixou a empresa em 2010 e estabeleceu a Comcept. Em 2013, sonhou com algo que o faria voltar às origens, mesmo que isso provocasse polêmicas.

ATAQUE CIBERNÉTICO

Mighty No. 9 conta a história de Beck. O androide, por ter "um coração", é o único da sua linhagem que não foi afetado por um vírus de computador. Os outros oito guerreiros, também concebidos por Dr. William White, se rebelaram e colocaram o mundo em perigo. Caberá então ao protagonista derrotá-los e recuperá-los.

Ele terá a companhia de Call, secretária robótica da Sanda Technology. Por consequência, devemos descobrir quem é o autor dessa agitação e quais são seus propósitos.

Em razão da semelhança, Beck já é considerado sucessor espiritual de você sabe quem. Tanto que o título é uma clara e consciente tentativa de retomar a jogabilidade simples e desafiante que marcaram os games de *Mega Man* lançados na época do NES.

Por um bom tempo, Inafune quis fazer algo nessa linha na Capcom, mas não teve jeito. Diante disso, fez sua



própria releitura. Para ter o máximo de recursos para produzir algo com a devida qualidade, o designer armou uma campanha no Kickstarter, site de financiamento coletivo.

A receptividade dos fãs surpreendeu até a Comcept. A meta inicial foi batida em menos de 24 horas. Foram arrecadados quase 4 milhões de dólares em pouco mais de um mês. Se no princípio a ideia era apenas ter uma versão para PC, o dinheiro foi suficiente para levá-la aos principais consoles do mercado. Nas Américas, a Deep Silver cuidará da publicação e distribuição.

Teremos a boa e velha ação em plataforma em duas dimensões, com animações cartunescas que misturam elementos em 2D e 3D. A trilha acompanha o estilo, com músicas retrô elaboradas por ilustres compositores que também fizeram parte da Capcom, como Manami Matsumae (*Mega Man*), Takashi Tateishi (*Mega Man 2*) e Ippo Yamada (*Mega Man X2*).

Para se dar bem, Beck não pode deixar escapar as partículas de Xel,

substância liberada ao derrotar um inimigo. Ela garante temporariamente mais poder ou velocidade. Call não consegue absorvê-las. Contudo, reflete projeteis, anda mais rápido e cai mais lentamente. Cada chefe cascudo precisará de uma estratégia única para ser derrotado. Superados, concedem transformações para o robozinho.

HISTÓRIA CONTÍNUA

Após zerar a campanha pela primeira vez, aparecerão os níveis de dificuldade Hard, Hyper e Maniac. Nem é preciso dizer que o último deles é daqueles de arrancar os cabelos, né?

A aventura ainda conta com suporte online. No Race Battle você joga ao mesmo tempo com um concorrente. Vence quem tiver o melhor desempenho. Já no Co-Op Challenge lute ao lado de seu amigo ou amiga, que entra na parada como Call. Rankings e tabelas comparativas estarão disponíveis para os jogadores. E há também o modo Boss Rush, cujo objetivo é derrotar os chefes no menor tempo possível.




Plataforma:
Wii U (haverá
versão para 3DS)
Produção:
Deep Silver
Desenvolvimento:
Concept, Inti Creates
Gênero:
Plataforma
Lançamento:
21 de junho (EUA)

Ao lado de Call, absorva o Xel
dos inimigos e as habilidades
dos seus irmãos andróides
para superar os desafios

A versão de caixinha virá com um DLC especial. O conteúdo trará um estágio extra, um laboratório abandonado onde encontramos a misteriosa Ray. A rival, que se parece muito com Zero, personagem do universo de *Mega Man*, é desbloqueada ao ser derrotada.

Após diversos adiamentos – o último, comunicado em janeiro, foi realizado para corrigir problemas nos recursos online –, finalmente a versão de Wii U de *No. 9* poderá ser desfrutada, inclusive com menus e legendas em português brasileiro. O port do Nintendo 3DS ainda não tem data para chegar às lojas.

Além de salvar seus oito amigos de uma lavagem cerebral, Beck terá mais dois desafios. Primeiro, é sobreviver às comparações com Blue Bomber. Segundo, é provar aos fãs dos clássicos títulos de plataforma que não é mera homenagem, mas sim uma nova franquia que saberá andar com suas próprias pernas. 



EX-COMPANHEIROS

Os *Mighty* são andróides que lutam no Battle Colosseum. Entretanto, eles agora estão incontroláveis. Beck terá que atravessar 12 missões para derrotá-los e aí, um a um, absorver suas habilidades para seguir até a direção do verdadeiro vilão. Conheça quem são e quais poderes emprestam ao protagonista.

Pyrogen (No. 1)

Bom no corpo a corpo, torra os adversários com fogo. Além disso, se detona sozinho. Transformado, Beck ataca de um jeito explosivo, afetando os arredores. Segurando o botão específico para a ação, a explosão será maior. Porém, não exagere, pois ficará paralisado enquanto carrega o efeito.



Cryosphere (No. 2)

Especialista em combates aquáticos e resistente a temperaturas negativas, manipula a água para virar gelo, atacando-o depois. Transformado, Beck dispara tiros de gelo, deixando os inimigos lentos por um tempo. Ao carregar o tiro é possível congelá-los.



A COMPARAÇÃO É UMA HONRA



Hugo H. Pereira

Toda a atenção se dirige a Keiji Inafune, mas a paternidade de *Mighty No. 9* deve ser dividida com Nick Yu. Líder do projeto na Comcept, batemos um papo com o produtor, que falou sem problemas sobre as comparações com *Mega Man*.

Vocês conseguiram um estúdio para publicar o jogo. Isso muda a forma com a qual se relacionaram com os apoiadores na campanha do Kickstarter? De jeito nenhum! Temos total controle sobre a área criativa do jogo, e a Deep Silver nos ajuda com o marketing e

em fazer com que o produto chegue até o consumidor. Somos os donos da marca.

Mighty No. 9 já nasce com produtos licenciados, incluindo até uma animação. Quando vocês perceberam que

Beck era o tipo de personagem com potencial para isto? Ele foi criado para ser um novo *Mario*, *Sonic* ou *Pac-Man*? Recebemos ofertas muito antes do que imaginávamos. Na época estávamos ocu-



pados demais com a campanha de financiamento [risos]! Assim que ela terminou analisamos melhor tais propostas. Não posso falar muito a respeito, mas coisas bacanas estão rolando nos bastidores.

Dynatron (No. 3)

Entende tudo de eletricidade, causando curtos-circuitos e desativando adversários por meio de descargas fortíssimas. Transformado, Beck cria uma corrente elétrica, provocando dano contínuo. Se acertar, o inimigo pode ser completamente absorvido, independente da distância.



Seismic (No. 4)

Pesadão, seus braços em forma de escavadeira furam o chão e atordoam inimigos. Transformado, Beck ganha uma estocada que arremessa o desafeto na direção dos demais. É um verdadeiro boliche!



Battalion (No. 5)

Bombardeiro de média e longa distância, tem uma metralhadora giratória em uma mão, um lançador de mísseis na outra e um canhão na cabeça. Transformado, Beck lança um projétil que cola no alvo. Ao pressionar novamente o botão de ataque, o item explode.



Aviator (No. 6)

A cara de helicóptero denuncia sua perícia em combates aéreos. Além das armas pelo corpo, se adapta à ação em solo. Transformado, Beck tem hélices à disposição, então saltando mais alto e caindo mais lentamente. Também dá para arremessá-las.



Brandish (No. 7)

Ágil e tático, utiliza espadas que cortam qualquer material existente. Transformado, Beck realiza um ataque que neutraliza alguns projeteis. Em uma das suas variações se altera para um movimento giratório.



Countershade (No. 8)

Suporte e ataques a distância são suas características. Adota táticas de espionagem e camuflagem, além de ostentar um rifle de precisão. Transformado, Beck tem praticamente um golpe normal. A diferença é que a bala ricocheteia no oponente ou no terreno e acerta o próximo alvo da tela.



Keiji Inafune é o nome por trás da aventura. Quais foram suas ambições? Qual é o nível de envolvimento dele no projeto?

Todos os meses produzíamos uma versão do jogo com aquilo que já estava em andamento. Inafune testava aquilo por horas e aí passava sua opinião. Ele sempre quis que o game fosse de ação. Foi por isso que introduzimos a mecânica de absorção. Isso obriga o jogador a se aproximar do inimigo, absorvê-lo e seguir em frente sem parar.

Ex-Castlevania, Koji Igarashi está fazendo Bloodstained. Já os ex-funcionários da Rare cuidam de Yooka-Laylee. Tais sucessores espirituais dariam certo se não fosse o passo de Inafune? Realmente não sei [risos]! Imagino que

haja algum impacto. Talvez tenham pensado: "Se ele conseguiu, conseguimos também". Se for esse o caso, nos sentimos honrados!

Por diversas razões, Mighty No. 9 é comparado a Mega Man. As pessoas mudarão de ideia quando jogarem ou a semelhança é intencional?

Não tivemos nenhuma intenção de copiar qualquer outro jogo. Você verá que, apesar de qualquer semelhança, é autêntico e único. Contudo, não temos problemas se as pessoas fizerem comparações. *Mega Man* é uma franquia lendária.



Seguindo as dicas de Inafune, Nick Yu liderou o projeto de forma que se tornasse um legítimo game de ação

O que os fãs devem esperar da primeira aventura de Beck?

Mighty No. 9 foi feito para todos os públicos. É convidativo para os iniciantes e tem desafios para os hardcore. Vamos ver até onde vocês conseguem chegar!

A MÚSICA ATRAVESSA DIMENSÕES

NEM FIRE EMBLEM NEM SHIN MEGAMI, TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE APOSTA NA CULTURA POP NIPÔNICA



Felipe Camarossi



Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo
Desenvolvimento:
Atlus,
Intelligent Systems
Gênero: RPG
Lançamento:
24 de junho (EUA)

Não há um lugar no mundo onde não se ouça música. A mais popular, a mais eclética, se adaptando a diferentes culturas, tal manifestação evolui em uma espiral infindável. Não por acaso é explorada pelos desenvolvedores desde os primeiros games, seja em abordagens mais diretas ou indiretas. A décima arte está intrinsecamente conectada com a primeira, e não poderia ser diferente.

Essa é a essência de *Mirage Sessions #FE*. Nasceu para ser o crosso-

ver de *Fire Emblem* e *Shin Megami Tensei*, provavelmente se passando em algum cenário de guerra medieval, mas acabou mirando a eferescente cultura pop japonesa.

SEU LUGAR NO MUNDO

Estamos em Tóquio, no tempo atual. Os adultos correm de suas casas para os escritórios e vice-versa. As crianças correm de suas casas para as escolas e vice-versa. Já os adolescentes arranjam um tempinho

na dura rotina para questionar e descobrir não apenas o que existe dentro deles, mas também ao redor.

Sabendo disso, a agência *Fortuna* está sempre em busca de talentos para espalhar sua musicalidade através dos enérgicos jovens japoneses. Contudo, isso é apenas uma fachada para o verdadeiro propósito da organização, que é reunir pessoas especiais que protejam a sociedade.

Para entender isso é preciso conhecer a *Idolosphere*, realidade



O estudante Itsuki Aoi nunca pensou em viver no mundo dos espetáculos, mas foi obrigado a mudar de ideia quando provou para si mesmo que era um verdadeiro Mirage Master. Tem como aliado o nobre Chrom, que se transforma em uma afiada espada durante as batalhas.



Nada faz Tsubasa Oribe desistir de ser uma grande diva da música, apesar de o destino colocá-la em outra missão: proteger Tóquio da dominação do mal. Sua contraparte é Caeda, que age como se fosse uma irmã mais velha. A guerreira pode virar um arpão ao entrar em ação.



Além de ter a ajuda dos guerreiros de Fire Emblem, seus golpes se apoiam nos games musicais

alternativa onde vivem as entidades Mirage, que são capazes de influenciar nossos ideais. As criaturas são atraídas pela Performa, energia que é emanada pela criatividade e pela expressão das pessoas. Eles são divididos em dois tipos: os que ajudam e seguem comandos e aqueles que drenam forças, abrindo caminho para a desesperança e o desespero.

É aí que entram os Mirage Master, que são recrutados para dominar os seres do bem e para usá-los para comba-

ter os do mal. O que seria melhor para inspirar os nipônicos do que a agitada música pop da Terra do Sol Nascente?

Itsuki Aoi descobre isso da maneira mais traumática. Sonhando em ser uma artista desde criança, sua amiga Tsubasa Oribe foi raptada enquanto mostrava seu talento em um concurso musical que procurava pelo mais novo ídolo da galera.

Os dois reagem e acabam vencendo os estranhos inimigos graças à ajuda de Chrom e Caeda, que vie-

ram da outra dimensão. Eles então são aceitos para a Fortuna, vivendo "disfarçados" como artistas.

NO BALANÇO DA AÇÃO

Andando livremente pelos distritos mais famosos da capital do país, como Shibuya, e cidades vizinhas, interaja com personagens e visite as badaladas lojas temáticas. Aqui você viverá missões secundárias relacionadas à sua carreira de popstar, como se apresentar em um programa de televisão.



Saiba o que acontece com os guerreiros através de uma rede social fictícia

Entretanto, as dungeons ficam mesmo na sombria Idolasphere. Ao entrar lá, é vital duvidar de tudo e estar sempre pronto para um embate. Ao desbravar os labirintos de vários andares, prepare seus Mirage, pois não será possível sair dessa sem deixar alguns feridos para trás.

O combate baseado em turnos tem como foco abusar das fraquezas de seus oponentes. Para tal, tanto ferramentas quanto elementos possuem um grau de superioridade, como um complexo jogo de pedra,

papel e tesoura. Os mágicos englobam fogo, gelo, eletricidade, vento, luz e sombra, enquanto as armas são mais modestas, se limitando a espadas, lanças, machados e arcos. Conhecer qual equipamento é melhor contra outro ou com que magia mirar o alvo será sua principal estratégia.

Entre as técnicas disponíveis experimente a Ad-lib Performance e a Duo Arts, que terá a participação de outros heróis. Se agir com eficiência liberará o combo Session, que faz com que todos do seu time ataquem!

Além disso, os treinadores podem (e devem) estabelecer um forte vínculo com as entidades conforme a trama se desenrola. Isso tem efeitos diretos na jogabilidade, já que os relacionamentos mais fortes revertem em golpes especiais em equipe. Independente de onde estiver, fique sempre dentro do que está acontecendo ao checar a conta do personagem na Topic, uma rede social fictícia acessada via GamePad. Dá até para trocar mensagens.

Tokyo Mirage Sessions é algo bem diferente do que qualquer fã das franquias da Atlus e da Big N poderia imaginar, mas isso não é ruim. Essa escolha foi tomada para que houvesse uma abordagem inovadora. Com direito a DLCs, que incluem itens de customização e dungeons adicionais, é um game totalmente direcionado aos asiáticos, mas seu charme pode dar certo no Ocidente.

Espere por ele com braços e ouvidos abertos, pois se uma canção pode invadir corações, a novidade também merece essa chance. Aliás, o # de #FE não é Hashtag, mas um sustenido das notas musicais. Mesmo em seus conceitos mais primordiais, o crossover vai elevar o tom da biblioteca do Wii U. **nlv**

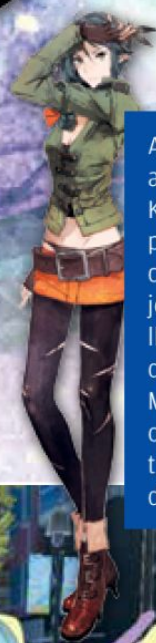


Altere suas missões entre a vida social do Japão e as dungeons de Idolasphere





Protagonista de *Masquerader Raiga*, uma série de super-heróis, o ator Touma Akagi gosta de dar uns ataques de estrelismo, mas age com seriedade quando está diante de Mirage. É parceiro do cavaleiro Cain, que tem uma personalidade bem semelhante e consegue assumir a forma de uma lança ao lutar.



Apesar de já lidar com a fama, a cantora Kiriya Kurono preza por sua privacidade. Ela atua como líder dos outros jovens. Divide seu trabalho com a mística Tharja, que defende os Mirage Master ao amaldiçoar os oponentes. Se quiser, se transforma em um caído ao entrar em arena.



UNIDOS OU NÃO?

As primeiras ideias surgiram em 2011, quando a Atlus trabalhava junto com a Nintendo no desenvolvimento de um aplicativo para seus portáteis. Na época, a produtora Kaori Ando, da Big N, comentou com o colega Hitoshi Yamagami que deveriam falar com o pessoal da Atlus sobre o crossover. A princípio não houve interesse por questões de agenda, mas no ano seguinte o assunto voltou à cena.

O projeto se tornou público em 2013 através de um teaser no Nintendo Direct com os guerreiros de ambas as séries. Foi somente em abril de 2015 que o primeiro trailer foi divulgado, apresentando algo mais parecido com *Persona*, spin-off de *SMT*. Os protagonistas de *Tokyo Mirage Sessions #FE* são totalmente inéditos, mas a nova franquia herdou o melhor das jogabilidades de seus pais. O sistema de elementos segue o padrão de *Shin Megami Tensei*, enquanto as armas vieram de *Fire Emblem*. Os Mirage são todos do universo de *FE*. Já o combate por turnos em equipes ocorre de maneira similar aos de *SMT*, que usa Tóquio com frequência como cenário.



PAREM AS MÁQUINAS!



EM PLANET ROBOT, ROBÔS SURGEM DO NADA PARA MECANIZAR TUDO. NADA CONTENTE, KIRBY DÁ O TROCO NA MESMA MOEDA



Bruno Cotrim

Nosso herói descansava sob uma árvore quando Popstar, adivinhe!, foi atacada. Entretanto, dessa vez não se tratava de uma ameaça interna. Uma estranha sociedade robótica veio do espaço e tomou para si o planeta em forma de estrela.

Irritados com a concorrência, até mesmo King Dedede e Meta Knight se esforçaram para impedir os planos orquestrados pela Haltmann Works Company, mas derrotar as poderosas máquinas era um páreo duro. Kirby, despertado de sua soneca, resolve tomar satisfação.

Com estágios alterando entre dois planos, algo que fica mais legal de experimentar com o efeito 3D ligado, o modo campanha é repleto de colecionáveis, chefões e fases secretas. Não deixe que escapem os cubos (Code Cube) espalhados pelo game que abrem caminho para elas. Lá estará também a tradicional habilidade de copiar poderes dos inimigos, que estão com uma roupagem futurista.

São 27 Copy Abilities, como as já conhecidas Parasol, Stone e Ninja, e três delas são inéditas – e absolutamente adoráveis!

Com Poison você surfa em uma onda de veneno que destrói os oponentes. Desfira também socos, cuspa fumaça tóxica e até mesmo provoque um gêiser que sai



Sobrou até para Dedede!

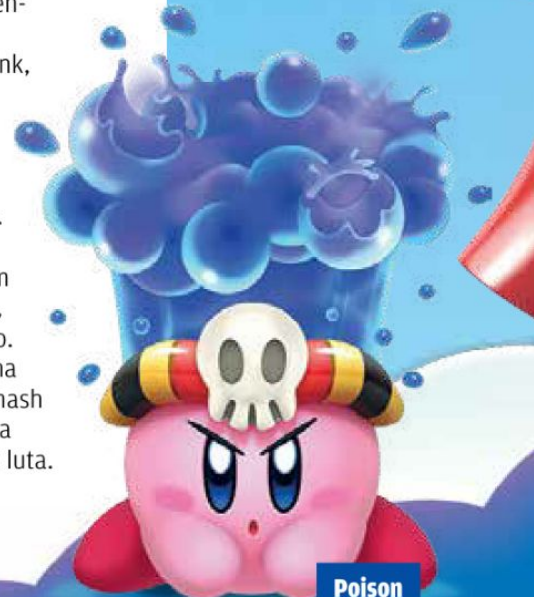
da cabeça. Quem pisar em suas poças ficará vulnerável, tudo isso enquanto ostenta um estiloso chapéu de caveira.

Se Sword é uma homenagem a Link, com ESP devoramos, digo, imitamos Ness, de *EarthBound*. Com poderes psíquicos, se teletransporte e controle uma esfera de energia semelhante ao PK Thunder.

Na transformação Doctor, Kirby confundiu as aulas de medicina com as de alquimia. Ele prepara poções, como uma que causa congelamento. Dispare pílulas e se proteja com uma prancheta! Por fim, a habilidade Smash Bros. foi atualizada de acordo com a versão mais recente da franquia de luta.



ESP



Poison



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory
Gênero:
Plataforma
Lançamento:
10 de junho (EUA)

AMIGOS DE DREAM LAND

King Dedede, Meta Knight e Kirby já fazem parte da linha de amiibo de *Smash Bros*. Ainda assim, a Nintendo resolveu fazer uma nova leva com os personagens, incluindo agora Waddle Dee. Lançados no mesmo dia de *Robobot*, a bolota libera no jogo a amada habilidade UFO, na qual ele pilota um disco voador. O pinguim empresta seu martelo ao protagonista, além de deixá-lo azul claro. O mascarado cede sua espada, além de deixá-lo azul escuro. O último te presenteia com um guarda-chuva.

Os bonecos das outras franquias também transferem Copy Abilities a qualquer momento. De Mario vem Fire, de Link vem Cutter e de Kirby (versão SSB) vem Smash Bros. E assim vai!





GIGANTE DE AÇO

Ao explorar as áreas dominadas em Dream Land, o rosado verá que alguns carinhos estão usando armaduras. Ao derrotar o primeiro deles, provará o que já havia imaginado: aquela era sua nova forma de combate. O Robobot o ajuda a superar certos obstáculos, graças à força de seus braços e os foguetes que o fazem planar. Mas nada se equipara à possibilidade de se transformar. Isso torna tudo mais versátil do que nunca!

Como a HAL gosta de fazer, a aventura não termina quando acaba, contando com modos independentes, que são combinados a um interessante aproveitamento do StreetPass. Através do recurso você troca os adesivos recebidos durante a jogatina. Eles servem para tatuar os braços do seu Megazord.

Em Meta Knightmare Returns você encara os mesmos desafios de antes, mas em uma corrida contra o tempo e para conquistar a maior pontuação. Ele é compatível com o StreetPass,

permitindo que os jogadores compartilhem seus ranks, além de stickers. Se o jogo estiver rodando em um New Nintendo 3DS, use seus amiibo para curar o personagem.

Assim como vimos em *Triple Deluxe*, que empresta inúmeros elementos para o novo título, em *The Arena* você encontra os maiores pesadelos do modo história. Ou seja, os chefes de fase. Eles ficam localizados nos andares de uma torre. Aí é desafiar um por um. Seu tempo fará parte de um ranking atualizado via StreetPass. Caso queira, use as figuras interativas para desbloquear uma Copy Ability.

Em *Team Kirby Clash* você luta novamente contra os chefões, mas tem a compa-



PODEROSO MEGAZORD

Ao escanear um inimigo, o Robobot copia sua habilidade, mas todas são utilizadas de um jeito diferente de quando Kirby está sozinho. A armadura altera de visual, se transformando, em alguns casos, em veículos, e potencializa o power-up. Há 14 estilos, se incluímos na conta a versão padrão. Ainda assim, a Big N divulga apenas oito deles.

Bomb Mode

Libere bombas que andam e estouram após determinado tempo. Controle a altura na qual deseja dispará-las.



Spark Mode

Jogue pequenas rajadas de energia em seus oponentes. Ao segurar o botão específico, o tiro fica mais potente, virando até um verdadeiro canhão.

Cutter Mode

Com serras nas mãos, arremesse-as como se fossem bumeranques. Carregue para atirar uma lâmina gigante.





Você encontra mais ação no modo de RPG Team Kirby Clash

nhia de três clones, que são controlados por seus amigos ou pela CPU. Como se fosse um RPG, escolha um dom ligado à força (Hammer Lord), ataque (Sword Hero), cura (Dr Healmore) ou magia (Beam Mage) e parta para a briga.

Há ataques que são formados e liberados em conjunto pelo time, como o Team Meteor, que surge quando partes de um item são reunidas. Quando soa o gongo, todos recebem pontos de experiência para subir de nível, algo inédito na franquia. Restrito ao multiplayer local, utilize o Download Play para se divertir. Basta somente que você tenha o cartucho (ou a versão digital comprada na Nintendo eShop). Em Kirby 3D Rumble você inala e ex-



Os Code Cube liberam fases

pele estrelas em oponentes agrupados em pequenas áreas quadriculadas, além de coletar medalhas.

Com sete mundos, cujas iniciais formam a palavra P-R-O-G-R-A-M, *Planet Robot* prova que Kirby está em uma ótima fase, focando em jogos fora da caixinha nos consoles de mesa e revivendo os tempos áureos nos portáteis.

Não é a primeira vez que ele pilota veículos. Aliás, eles sempre se transformou neles. No entanto, surge agora algo que complementa e, de forma paradoxal, concorre com as Copy Abilities. É a tal da rebelião das máquinas... **nw**



Fire Mode

Controle um lança-chamas, provocando uma labareda que é direcionada enquanto caminha. Ataque dos dois lados ao mesmo tempo!



Beam Mode

Arremesse bolas de energia que quicam, explodindo no impacto e destruindo o que estiver ao redor.



Wheel Mode

Assuma a forma de um dragster, que atropela o que estiver no caminho. Dá para atacar em círculos com a manobra cavalo de pau.

Sword Mode

Dê um jeito, com uma espada de impor respeito, em quem estiver te atrapalhando. Como variação, desfira um golpe giratório.



Jet Mode

Vire um avião e passe pela fase atirando nos oponentes com mísseis. Viva a experiência dos jogos de navinha!



AMIGOS PARA SEMPRE



O RÚGBI É A NOVIDADE DE MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES, MAS NO PAÍS DO FUTEBOL AS ATENÇÕES VÃO MESMO PARA UMA CERTA GORDUCINHA!



Igor Andrade



Plataforma: Wii U
(há versão para 3DS)
Produção:
Nintendo, Sega
Desenvolvimento:
Nintendo, Sega
Gênero:
Esportivo
Lançamento:
24 de junho (EUA)

Bateu aquela euforia ao reler minha matéria sobre *Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games* na **NW151**. "Ver a bandeira do Brasil várias vezes nos trailers dá um orgulho enorme. Isto reforça as expectativas sobre uma versão dos Jogos Olímpicos de 2016 com Mario e Sonic", dizia um trecho. Em agosto, 10 mil atletas superarão barreiras na primeira edição do evento na América do Sul. Afobados como este editor, o encanador e o ouriço começaram a se encarar um pouco antes.

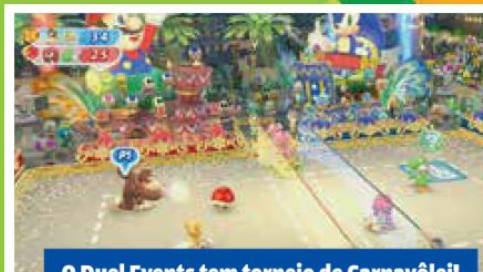
BEM-VINDOS DE VOLTA

Lançada em março, a adaptação de *Mario & Sonic at the Rio 2016*

Olympic Games para Nintendo 3DS está disponível, inclusive no país. O resultado é um esforço da Big N com a Gaming do Brasil, que atuou como sua distribuidora até 2015.

Diferente do que aconteceu com o título de Londres 2012, a versão para console de mesa está chegando depois. De certa forma, é o caminho mais natural, pois expande a jogabilidade. No Wii U, você nada, luta e salta usando o GamePad, se estiver sozinho. Ou então se diverte no multiplayer local com até mais três amigos. Aí, cada um segura um Wii Remote.

Além dos Mii, 34 personagens são jogáveis. Independente do esporte,



O Duel Events tem torneio de Carnavólei!

CELEBRAÇÃO DO SÉCULO

Não deixe de experimentar todas as modalidades. Mesmo que não consiga um lugar no ponto mais alto do pódio, seu progresso desbloqueará a leitura dos amiibo. Os bonecos do encanador e do ouriço revelam, respectivamente, a Mario League e a Sonic League. Nas duas ligas seu Mii é convidado para missões que, concluídas, dão as roupas dos mascotes da Sega e da Nintendo. Mas não são as normais. Estamos falando das versões Gold Mario e Super Sonic. Figuras de outros personagens não liberam conteúdos tão especiais, mas dão argolas ou moedas douradas. Ambas servem para comprar na lojinha de cosplay, que tem desde uniformes esportivos de alta eficiência a fantasias de Carnaval. Por mais que sejam espalhafatosas, melhoram em muito o status do seu avatar.



você pode contar sempre com 10 deles representando cada lado. Aliás, são os mesmos dos games anteriores da série. Entre os reforços estão Nabbit, Wendy Koopa, Zavok e Sticks the Badger, mas eles são os tais convidados. Ou seja, somente aparecem em certas ocasiões. Por exemplo, Toad corre com tudo no revezamento 4x100m e Wave desliza pelos circuitos íngremes do BMX. Fique de olho em seus níveis de força, agilidade e destreza, pois esses fatores te ajudam a vencer. Na dúvida, o bigodudo e o borrão azul são os mais equilibrados.

Em ambos os sistemas a missão é conquistar a medalha de ouro em 14 modalidades. Com algumas pequenas variações de estilo, a maior mudança no que se vê no sistema doméstico é a ausência do golfe, que é substituído pelo rúgbi, que estava ausente do evento desde 1924. Faz tempo...

OS JOGOS DO NOVO MILÊNIO

Quem testou este *Mario & Sonic* nos portáteis já sabe que os Dream Events ficaram no passado. O modo especial não era olímpico, mas era o único lugar onde o crossover era realmente um crossover, juntando então os universos das duas séries em um tipo de gincana.

Contudo, os desenvolvedores se convenceram que é preciso enfatizar mais o lado real. Por isso, os Plus Events (3DS) e os Duel Events (Wii U) acontecem nos estádios. Felizmente, o espírito de festa foi mantido.

No console de mesa há campeonatos excêntricos de vôlei de praia, rúgbi e futebol. Para se ter uma ideia, no primeiro deles há Mii vestidos de baianas (!) na arquibancada, inimigos passeando em carros

alegóricos e que tentam te atingir e surgem caixas (Item Box) com cascos e outros objetos para você trapacear.

UM MUNDO. UM SONHO


Como o modo história é restrito aos portáteis, aqui não há algo como o Road to Rio, no qual treinamos em ginásios pela Barra da Tijuca, duelamos em torneios no Engenhão e buscamos pistas sobre o desaparecimento das medalhas olímpicas no Cristo Redentor.

No entanto, há o inédito Heroes Showdown. Você escolhe qual dos lados quer defender. O restante fica com a CPU, que escala seu time e te surpreende escolhendo as provas de forma aleatória.

Se for derrotado, perde um membro da equipe – e vice-versa. As disputas ocorrem em sequência até ficar sem os companheiros, mas acabam antes se o capitão (Mario ou Sonic) for eliminado. Aí nem adianta reclamar com o juiz, pois quem manda é a sorte!

INSPIRE UMA GERAÇÃO

Com Stamps para usar no Miiverse e um hub que causa inveja em qualquer um – os modos são acessados através de personagens secundários que relaxam nas praias da Cidade Maravilhosa –, *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games* segue o roteiro consagrado da franquia.

Entretanto, para um brasileiro é sempre interessante ver como foram retratadas as nossas belezas naturais e a nossa cultura efusiva. Em momentos críticos como o que estamos vivendo, um pouco de alegria nunca é demais. 

Luigi, como é voltar ao Brasil?



O placar? 7x1!



Em Heroes Showdown você perde um atleta a cada derrota



SINTA ESSA ENERGIA!



PARA RECRIAR O CLIMA DA CIDADE MARAVILHOSA, OS PRODUTORES VIERAM AO PAÍS E TIVERAM O APOIO DAS ESCOLAS DE SAMBA PARA GRAVAR A TRILHA SONORA



Em 2014, sem fazer qualquer alarde, desenvolvedores da Sega visitaram e captaram imagens das atrações mais marcantes do Rio de Janeiro. Conheceram de perto a magia do brasileiro e encararam também o sol ardente ao andar pelas praias.

Como um souvenir da viagem, levaram na bagagem os temas musicais de *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games*, que foram gravados por sambistas. A ideia era fazer com que os brasileiros se sentissem devidamente representados no game, como você lê a seguir. Seguindo um pedido das companhias, as perguntas foram respondidas

através de forma coletiva. Por isso, as respostas não estão identificadas. De todo modo, essas páginas já entraram para a história da **Nintendo World!**

Pela primeira vez, um título da franquia terá mais de 20 personagens jogáveis. Qual foi o critério para a escolha dos novos 'atletas'?

Sega e Nintendo se encontraram diversas vezes para selecionar os times se baseando em vários fatores, como os pedidos dos jogadores, a popularidade dos personagens e a certeza que eles se encaixariam na proposta. Dessa vez,

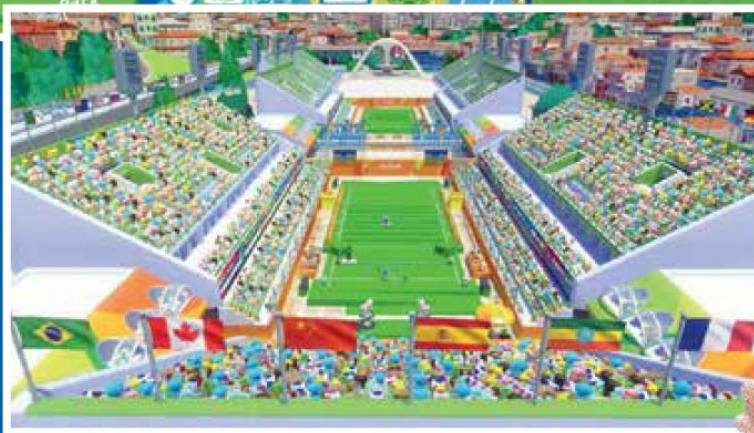
além daqueles que já faziam parte de *M&S*, convidados aparecerão em alguns eventos. Isto significa que teremos mais esportistas do que em qualquer outro título da série. Esperamos que vocês encontrem seus favoritos no game!

O rúgbi é exclusivo da versão do Wii U e o golfe é exclusivo da versão para Nintendo 3DS. Quem seleciona o que entra em cada título? É o Comitê Olímpico Internacional ou vocês?

Essa discussão é nossa, mas sempre informamos o COI. A sacada foi tornar os dois esportes exclusivos pois pessoas



A equipe do jogo quis que o visual do Engenhão, do Sambódromo e de outras arenas surpreendesse os brasileiros!



ao redor do mundo querem revê-los nas Olimpíadas. Assim, quem estiver interessado no golfe ou no rúgbi aumentará seu conhecimento sobre eles ao experimentá-los em cada console.

Os brasileiros amam futebol (assim como os japoneses!), tanto que Mario e Sonic estão disputando uma gorduchinha na capa do jogo para 3DS. O esporte já fez parte de títulos anteriores, mas acredito que alguns recursos tenham mudado. Aliás, houve alguma influência de Super Mario Strikers?

A jogabilidade do futebol tanto na versão para 3DS quanto na versão para Wii U melhorou substancialmente. Isso permite uma experiência mais imersiva, mas, claro, tomamos o cuidado para que fosse intuitivo o suficiente para iniciantes e jogadores mais novos. É justo dizer que "profundidade" e "simplicidade" são marcas da franquia.

Nos títulos de futebol você não apenas controla o personagem, mas depende da movimentação dos colegas e dos seus oponentes, algo que é feito pela inteligência artificial. Assim, fizemos um ajuste fino dessas ações até a etapa final do desenvolvimento. E, sim, realmente estudamos *Super Mario Strikers* para que a modalidade fosse única neste *Mario & Sonic*. Ou seja, algo que o nosso público brasileiro pudesse apreciar.

Vocês visitaram o Rio de Janeiro ou se basearam apenas em fotos e vídeos para reproduzir a cidade? Aliás, adorei o resultado final do Sambódromo!

Fomos ao Rio em abril de 2014.

Enquanto o calor durante o dia era intenso, à noite o ar era mais fresco e sem muita umidade, algo que era muito confortável. Visitamos as atrações mais famosas e as praias, assim como os locais onde ocorrerão os Jogos Olímpicos. No final, produzimos uma quantidade enorme de fotos e vídeos. Entre as coisas que observamos, estava a emblemática calçada [o Calçadão de Copacabana] formada por um mosaico de





pedras [portuguesas] pretas e brancas. Usamos esse material, além das imagens cedidas pelo Comitê Olímpico das arenas, para deixar tudo da forma mais fiel. Por isso, o que você disse sobre a aparência do Sambódromo nos deixa entusiasmados. Reproduzimos detalhes como as montanhas atrás da [Praça da] Apoteose. Para simbolizar o clima, fizemos a vegetação tropical, o céu azulado e o sol deslumbrante. Tudo isso se junta como um único elemento.

A trilha, claro, tem uma batida tupiniquim. Curiosamente, a franquia de Mario é repleta de músicas com toques latinos. Como essa coincidência ajudou os compositores?

Como o Rio é o berço do samba, o nosso time responsável pela área sonora se esforçou para conhecer todas as variações desse gênero musical. Por mais que aprendêssemos muito sobre ele, resolvemos gravar a maioria das faixas da trilha aí mesmo no Brasil. Isso inclui uma performance ao vivo de uma bateria de escola de samba. Cerca de 60 músicos nos ajudaram a produzir um samba legítimo. O espírito alegre dos instrumentistas faz parte da harmonia do que foi criado. Tal experiência nos fez entender por qual razão há tantos temas latinos nos games de Mario: eles se ajustam perfeitamente ao universo

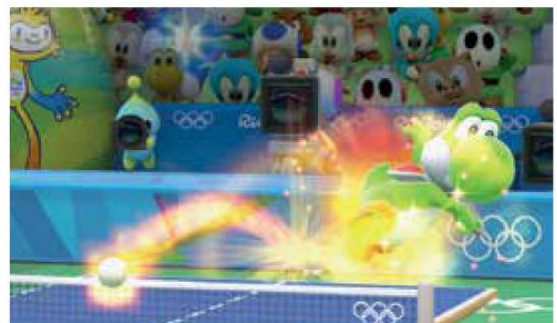
dele. Coincidências como essa servem não somente para expandir o modo pelo qual a música é usada nos games, mas também para provar como os games são capazes de popularizá-la.

No jogo, as arenas do Parque Olímpico estão identificadas em português. Vocês consideram localizá-lo completamente para o nosso idioma?

Estamos muito satisfeitos em produzir esses jogos para vocês. Esse era o nosso foco. Por viverem no país que é a sede do evento, sentimos que seria especial se as placas e outras sinalizações estivessem em português. Por isso, cremos que este Mario & Sonic colocará muitos sorrisos nos rostos dos brasileiros de todas as idades. Ainda assim, é um game fácil de entender [mesmo em inglês].

Quem tem a licença do COI para fazer games oficiais do evento é a Sega, de quem partiu a ideia do crossover. Dito isto, qual é o papel da Nintendo nesse processo? O que vocês podem falar sobre a versão para arcades?

Os títulos são produzidos em total parceria, apesar de a versão do 3DS contar de um terceiro estúdio [trata-se da Arzest. Fundada por ex-funcionários da Sega, está por trás dos minigames da Praça Mii e de Yoshi's New Island]. O arcade nos permitiu explorar novas possibilidades. Curta M&S onde estiver. **Sega AM [divisão de arcades]:** a versão ficou nas nossas mãos, mas também tivemos o apoio da Nintendo. Esperamos que sintam a diferença entre o que jogarem no console e no fliperama!





HARMONIA E PROGRESSO

Disponível no Japão desde fevereiro, a versão arcade tem uma pegada fitness. Com 10 modalidades e 20 personagens disponíveis, você e até mais três amigos serão exigidos fisicamente.

O controle principal são dois joysticks vermelhos e seus botões laterais. Entretanto, também terá que se movimentar na base do aparelho. Ou seja, terá que pisar rapidamente ou pular, entre outras ações, para que seu atleta virtual seja o melhor de todos. Essa sim é a melhor academia que existe!



Os primeiros Mario & Sonic foram publicados pela Sega nas Américas, enquanto a Nintendo fazia o contrário no Japão. Agora a Big N cuida da distribuição no mundo inteiro. Algo mudou entre as produtoras?

Os três primeiros títulos foram vendidos pela Nintendo na Ásia, sobrando Europa e América para a Sega. Desde *Sochi 2014* a Nintendo assumiu totalmente a função. Entretanto, o desenvolvimento em cooperação continua inalterado.

Fiquei impressionado com a atuação de Rosalina na ginástica rítmica. Houve captação de movimento?

Você notou! Para tornar as ações mais reais, aproveitamos a tecnologia pela primeira vez na série. Começando por Rosalina, prestem atenção nos incríveis movimentos realizados pelos diversos personagens. Entretanto, tomem cuidado para não perderem a medalha ao deixar de apertar os botões exigidos!

O modo principal segue as regras dos esportes. No entanto, em Plus Events e em Duel Events os elementos de Mario e Sonic entram e se misturam, mudando um pouco a situação. Vocês já pensaram em criar um jogo unicamente com tais mingames?

Fazemos um produto oficial, então a

nossa missão é "entregar a Olimpíada" aos consumidores mundo afora. Os Events existem pois estão ao lado das modalidades verdadeiras. Só poderão existir dentro desse contexto.

Mario e Sonic foram rivais por décadas. Para vocês, ainda é difícil acreditar que agora são colegas de trabalho?

Mario & Sonic at the Olympic Games, lançado em 2007, é o primeiro estrelado pelos dois. Enquanto muitas pessoas foram tomadas pela surpresa, "eles" aceitaram essa parceria sem qualquer problema. Desde então, acreditamos que as ligações entre ambos só têm crescido a cada título. É óbvio que, quando estão em suas marcas, agem como atletas, lutando então pelo melhor resultado. Pensando nesse



Pela primeira vez foi usada a captação de gestos de atletas reais



ponto de vista, a sadia e velha rivalidade continua inabalável. **NW**



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.

STAR FOX ZERO

PROBLEMAS NA JOGABILIDADE ATRAPALHAM AS MISSÕES DOS MERCENÁRIOS POR LYLAT



Ricardo Syozi



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

Nota Final:

7.5



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

Wii U
Nintendo
Platinum
Shooter, Ação
1-2
10 anos (ESRB)
amiibo

COMO É BOM VOLTAR AO

Sistema Lylat... Fazia muito tempo que não via meus companheiros Fox, Falco, Peppy e Slippy na ativa, mas logo que entrei no cockpit da Arwing a sensação vivida em aventuras tão distantes voltou com tudo.

A nova saga interplanetária prometeu não apenas envolver os velhacos, mas também oferecer aos pilotos novatos toda a empolgação que as batalhas contra Andross merece. Seria o voo perfeito. Contudo, fomos obrigados a dar um Barrel Roll pelo caminho.

Não é uma sequência ou uma remasterização dos clássicos. *Star Fox Zero* é uma reimaginação dos títulos dos mercenários espaciais. É como se pegássemos a linda versão lançada para Nintendo 64 e a deixasse com a cara que a

empresa queria já naquela época, mas não podia realizar por causa das limitações técnicas. Não por acaso, a primeira missão ocorre em Corneria, sendo extremamente similar ao que jogamos em 1997.

Não é a primeira vez que Shigeru Miyamoto faz isso com suas crias. Mario há 30 anos

salva Peach de Bowser e seus outros personagens também vivem situações repetitivas. Entretanto, é curioso ver como isso se intensifica na franquia do nosso amigo raposa. *Star Fox 64* já era uma adaptação do título original. Tanto que nos três casos (SNES, N64 e Wii U) a história é a mesma.

VAMOS JUNTOS!

Fica muito mais interessante jogar este *Star Fox* acompanhado. Enquanto um se preocupa com a pilotagem do veículo, o parceiro comanda a mira e a destruição das naves inimigas. É a parte mais bacana de Zero, pois agrega muitas risadas e empolgação. Quer uma sugestão? Termine a aventura sozinho e, então, jogue com um amigão do lado. Voo tranquilo e sem turbulências.

A SEUS POSTOS!

Cheio das ideias ruins, um cientista maluco é expulso de seu planeta, mas não sossega até derrotar as tropas de General Pepper. O militar conta com a ajuda de James McCloud, que acaba morrendo em uma emboscada. Cinco anos depois seu filho é recrutado para acabar com o clima tenso.

O show começa assim que passamos pelo prólogo de Fox explicando sua tragédia familiar.



Criticado na E3 de 2015, o controle dos veículos foi mantido. Em compensação, os gráficos e a trama receberam o devido cuidado

Cada um dos pilotos assume suas naves, passamos por um tutorial e, em seguida, estamos sobrevoando Corneria. É tudo uma maravilha! Nos deparamos com a água do mar, os efeitos de luz vindos do céu, os detalhes de cada parte da grama e do concreto da área urbana. Isso é o que chamo de apresentação esplêndida.

O polimento gráfico que a Platinum executou, o que fez a Nintendo adiar o lançamento por quase um semestre, é aquela brisa gostosa de outono batendo no rosto. Tudo está tão bonito que até levei alguns tiros certos enquanto curtia a vista. As fases estão bem trabalhadas. Há muito desafio para aqueles que buscam por isso, mas há também bastante diversão para os casuais que só querem derrubar os caças do grupo Star Wolf. As missões, que variam entre vencer um chefe, proteger uma base e até mesmo resgatar um amigo, ditam um ritmo bacana para a narrativa,

que nunca esteve em tão bela forma. Até mesmo frases bregas como "É assim que você cumprimenta uma dama?", fazem sentido no contexto. Por falar nisso, a participação afetiva de uma das amigas dos heróis funcionou direitinho.

BOM PILOTO

O foco aqui é a jogabilidade que mistura as telas da TV e do GamePad e os sensores de movimento. Essa ideia veio diretamente do mestre Miya, que sempre está buscando novas e divertidas formas de experiência. Porém, para um game que necessita tanto de precisão e controles estáveis, a dirigibilidade se torna rapidamente frustrante, com uma curva de aprendizado cruel e pouco amigável. Certos trechos de fases exigem tanto essa dobradinha de ângulos de câmera que viram um verdadeiro teste de paciência. Certos inimigos só são destruídos se usar

o disparo carregado e travar a mira. Essa opção somente dá certo por meio da visão do controle. Ou seja, não dá para ignorá-lo.

O modo de treino, acreditem, é gamificado, já que tem corridas contra o tempo, nas quais devemos recolher colecionáveis. Isso te faz aprender a tirar o máximo do Landmaster e do Gyrowing, por exemplo. Mesmo assim, o trabalho final é muito competente. Além das vezes que saem diretamente da caixa de som do GamePad, as músicas empolgam e o confronto final contra Andross é épico e faz jus ao legado da série.

Ficando preso ao passado, apesar da tentativa de revolucionar a jogabilidade, algo não saiu perfeitamente como queríamos nessa mistura. Tenho certeza que todas as ideias eram boas, mas talvez tenha faltado um pouco de "mais do mesmo", algo do qual sempre reclamamos, mas, na boa parte das vezes, é o que realmente precisamos. **NW**

STAR FOX GUARD

COM GENIALIDADE, BIG N REDEFINE O CONCEITO DE TOWER DEFENSE



 Igor Andrade



NADA É MAIS IMPORTANTE EM

nossas vidas do que a família. Caso contrário, o que faria Slippy dar uma pausa na luta contra Andross para atender aos pedidos desesperados do tio Grippy? Dono da próspera mineradora Corneria Precious Metal, ele está sofrendo com os constantes ataques às suas instalações. Alguém está de olho em seus metais preciosos... Para não deixá-lo na mão, o sapinho, que é inventor nas horas vagas, reforçou a segurança, mas suas engenhocas não funcionam sozinhas. Sobra então pra gente controlá-las.

O spin-off não tem as mesmas pretensões de *Star Fox Zero*, com o qual é vendido em um bundle, e nada tem a ver

com sua jogabilidade, apesar de estar muito bem inserido em seu universo, como podemos ver nas cenas entre os estágios. Entretanto, é mais uma daquelas preciosidades que a Big N pegou, refez e imprimiu sua marca.

Apesar de apenas metade ser obrigatória para chegar ao final, são 100 fases espalhadas em cinco planetas, e o objetivo é sempre o mesmo: impedir que inimigos cheguem ao centro dos labirintos.

Nesse Tower Defense, contudo, seu exército são 12 câmeras que



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

Nota Final:

8.0



Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo, Platinum
Gênero: Estratégia, Tower Defense
Jogadores: 1
Classificação: 10 anos (ESRB)
Recursos: amiibo

atiram laser. Nos extremos da tela da TV estão a visão de todas e no centro se destaca aquela acionada pelo GamePad.

CAMPO MINADO

Robôs surgirão em ondas ao redor da área. Os Chaos Class aparecem apenas para roubar atenção, atrapalhando sua visão ou até destruindo as tais AegisCam.

Já sua prioridade é eliminar os Combat Class, que, para te irritar, fazem gracinhas ao serem flagrados. Como não deixaria de ser, aqui seu lado estrategista será exigido ao máximo. A praga mais comum será o A.T.K. Mesmo atingido, uma das suas partes sobrevive e fica veloz. E aí vem a pergunta: é melhor atirar nele antes, o



Sem muita habilidade, soube me virar. Muitas vezes, a melhor coisa a se fazer é agrupar as câmeras mais eficientes no centro da ação e atuar apenas ali. Sim, há uma mecânica de evolução. O estágio termina quando todos os Combat Class são derrotados. O nosso amigo Re:bot dá então as caras e recolhe a sucata. Quanto



Não sobra um robô no estágio!

CHAME A CAVALARIA

Quando tudo estiver um caos, não pense duas vezes em pedir para que os mercenários façam um voo rasante pelo estágio. Eles vão disparar em todos os invasores! Para isso, antes você deve escanear o amiibo de Fox ou Falco. Isso cria um "botão de pânico" no GamePad. Só dá para aproveitar o recurso uma vez por dia.

que faz ficar pequeno e difícil de detectar, ou apenas quando estiver para encostar as mãos na torre?

Antes de um estágio começar, você mexe à vontade na localização das suas armas. Aliás, pode fazer isso até mesmo enquanto o jogo estiver rolando. Para isso, preste atenção nos sinais sonoros. Um informa quando alguém entrou na área. Outro avisa quando é preciso proteger o núcleo dela.

Ainda assim, fiquei surpreso. Achei que sofreria bem mais com os puzzles. Como sou meio lerdo, demoro para alternar entre as câmeras, algo que não é tão intuitivo. Com a pressa de não perder nada, até desisti da Stylus e usei os dedos mesmo na tela do controle. O bom é que dá para atirar com qualquer botão de ação. Se fosse um pouco mais esperto, acionaria o gatilho com a mão esquerda e trocava a visão com a mão direita.

mais robôs destruídos, mais rápido você atinge as metas para desbloquear fases e AegisCam mais poderosas. A minha preferida é a Slow Cam, que faz o tempo andar mais devagar. Há também bônus para quem acerta um oponente distante ou frustra um ataque.

FUNCIÓNÁRIO EXEMPLAR

Cada planeta explorado empresta algum elemento, como tempestades de areia ou botões que apagam as luzes. Depois de ficar craque em lidar com isso, experimente o modo online. O editor de estágio é completo. No My Squad trace a rota e defina até o momento no qual os autômatos brotam do chão. Depois, é fazer o upload para desafiar as pessoas pelo mundo.

Como não sou bom em criar, curti mesmo o Rival Squads. Não se assuste se aparecer um desafio feito por alguém no

nível 50. Foi o que aconteceu comigo, que estava no level 15. No final das contas, estava dentro das minhas capacidades. Seu ranking tem uma pontuação inicial, que aumenta e diminui de acordo com as derrotas e vitórias.


Star Fox Guard, assim como *Splatoon*, pegou o subgênero Tower Defense, mis-



REI DOS CAMEOS

Você encontrará referências em *Star Fox Guard*. Andando em trios, os Hi-Ho têm o formato dos Goomba, da franquia do encanador. Já os pesadões Big-G têm ligação direta com Donkey Kong. Sobrou até para Nabbit, que estreou em *New Super Mario Bros. U* e já foi tema de um Easter Egg em *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*. Atire em Nabbot, sua versão mecanizada, para ganhar barras de metal. E não dá para ignorar uma das telas do jogo que parodia o Game & Watch.

turou suas partes e devolveu algo bacana e incrível. As fases extras são repletas de condições malucas, como conviver com robôs gigantes e minúsculos e ter que se virar apenas com um número limitado de tiros ou câmeras. Senti apenas que os chefões poderiam ser mais bem aproveitados.

Pelo menos, o final compensa, encaixando o título na saga de MCloud. Grippy, sempre que precisar é só nos chamar! 



A.T.K., um Combat Class, fica veloz ao receber dano

SEGA 3D CLASSICS COLLECTION



Os games foram refeitos do zero!

INICIATIVA USA NOVOS RECURSOS PARA VALORIZAR GRANDES CLÁSSICOS



Rafael Peccioli Moreno

SE VOCÊ CURTE CONHECER O PASSADO das coisas, esta coletânea é um achado. A sacada da série, que começou no Virtual Console, é permitir que clássicos que estabeleceram padrões e deixaram legados na indústria sejam revisitados com pequenas melhorias que a tecnologia atual permitem.

São nove títulos dos anos 1980 e 1990 que saíram para arcades e consoles da Sega, como o Master System e o Mega Drive, conhecido como Genesis nos Estados Unidos. De cara, o menu de cada jogo disponibiliza novas opções, como mudar o número de vidas ou acionar habilidades que não existiam nos originais, além de

modificar as configurações da tela para que se pareça com televisões antigas. É possível também salvar o progresso no meio de qualquer jogatina. Os controles estão precisos e você pode configurar os botões do Nintendo 3DS que quer usar. Os games receberam alguns códigos novos, além da chance de pular fases ou trapacear um pouco a dificuldade. Entretanto, nem por isso agradará a todos.

Boa parte é concluída em poucas horas, se você souber o que está fazendo. Apesar da antologia estar caprichada, compensa mesmo somente por causa de alguns hits, como o primeiro título do ouriço, e extras exclusivos.

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

Nota Final:

7.5



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

Nintendo 3DS
Sega
M2
Diversos
1-2
10 anos (ESRB)
Não

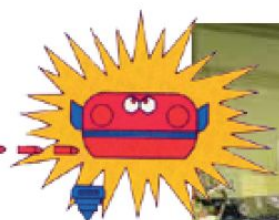
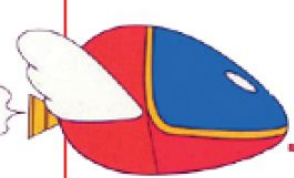


POWER DRIFT

Lançado em 1988 para arcades, foi menos conhecido que *Out Run* (1986), mas os exageros nos corredores e a sensação de empolgação de uma corrida de verdade eram maiores aqui. Como inspiração para games de corrida que viriam no futuro – dá para incluir *Mario Kart* facilmente nessa relação –, os rivais ficavam mais tempo na tela, cada fase envolvia quatro voltas em um circuito, a dificuldade mudava com a escolha dos carros e as pistas eram mais variadas, tornando-se verdadeiras montanhas-russas com vários caminhos. O efeito 3D está lindo.

THUNDER BLADE

Controle um helicóptero de guerra mudando sua altitude, intercale câmeras



PRECIOSISMOS

Feitos do zero para deixar a profundidade entre os planos de um jeito natural, deixar os jogos iguais aos originais exigiu um enorme esforço do estúdio japonês M2, especializado em adaptar clássicos para as novas gerações. Eles vasculharam os porões da Sega para coletar o som de uma máquina X Board rodando *Thunder Blade!* O resultado você confere nas opções de áudio do título na coletânea.





superiores e outras atrás do veículo com efeitos de profundidade convincentes e resista ao jeitão come-fichas dos arcades, que fará de tudo para que perca rápido.



PUYO PUYO 2

O puzzle de 1994 da série que pegou a fórmula do lendário *Tetris* somou fofura e colocou dois jogadores (ou um contra a máquina) para competir freneticamente. Ao limpar sua tela, jogará geleias na do rival e vice-versa, um marco para os quebra-cabeças, que antes eram bem solitários. Conta com multiplayer local, mas cada um precisa ter uma cópia da coletânea.



MAZE WALKER

Lançado para os esquecidos óculos 3D do Master System, é uma relíquia. Poucos puderam jogar a versão original, na qual cada sprite tinha sua própria profundidade. Ao pular, o personagem se aproxima da tela e os labirintos te colocam em diversas alturas. Foi inovador em 1987!

Agora volta a fazer sentido em um console que tem 3D no nome.



FANTASY ZONE II: THE TEARS OF OPA-OPA E FANTASY ZONE II W

Sim, são o mesmo jogo, só que não. O clássico de 1987 do Master System foi portado para os arcades e de lá ganhou uma versão em 16-bit. Seu colorido esconde uma dificuldade crescente. Com power-ups compráveis, os chefes colossais e a charmosa história contada em belas imagens, *Fantasy Zone II W* equilibra a dificuldade e acrescenta novos teleportes e áreas ao destruir bases inimigas. Há um modo infinito que foi criado especialmente para a ocasião que brinca com uma lenda urbana que, décadas atrás, dizia que era possível desbloquear Upa-Upa. Ou seja, um "parente" do protagonista Opa-Opa.



GALAXY FORCE II

Este era espetacular, embora fácil, e ainda surpreende. Com gráficos bonitos e sonoplastia de primeira, tinha um sistema de energia de escudo que não custava vidas a cada impacto, cenários exuberantes com curvas fechadas e múltiplas rotas. Pena que o melhor dele era que a cabine do arcade tremia, coisa que não temos no Nintendo 3DS, apesar de os produtores terem desenvolvido um fundo de tela que simula isso. Sem chefes ou muitos

power-ups, o bacana é pilotar e não ficar atirando. Ganhou muitas opções, como controle de energia da nave e da dificuldade, deixando-o mais intuitivo.



SONIC THE HEDGEHOG

O mascote da Sega dispensa apresentações. Você joga aqui a versão para Mega Drive do clássico que o apresentou como o maior rival de Mario. Entre as opções é possível escolher a fase, selecionar entre a versão internacional ou japonesa e até ativar o movimento Spin Dash, que só foi criado no jogo seguinte. Os recursos facilitam a vida dos mais novos e permitem aos veteranos que explorem esta joia de novas maneiras.



ALTERED BEAST

Ou se ama ou se odeia este game de plataforma. Os personagens andam de um jeito duro e são alvos fáceis. As transformações em animais de cada estágio e o modo cooperativo são o que o tornaram mitológico. A inclusão de uma opção que faz a forma assumida ser aleatória é outra lenda urbana que a M2 tornou realidade. Há opção de Local Play também. **NW**

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

BRAVELY SECOND: END LAYER

A CONTINUAÇÃO DE DEFAULT MOSTRA QUE É POSSÍVEL SEMPRE EVOLUIR



Felipe Camarossi

JÁ ESTAMOS CANSADOS DE DIZER QUE

o Nintendo 3DS é o console perfeito para os fãs de RPGs de qualquer estilo, sejam aqueles que preferem ação, combates táticos, puzzles que racham a cuca ou mesmo os confrontos por turnos. Entretanto, poucos exemplos brilham como *Bravely Default*, título que resgata os tempos dourados de *Final Fantasy*. Com um patamar extremamente elevado, seria impossível que alguém o superasse. Bem, sua sequência conseguiu.

DE VOLTA A LUXENDARC

End Layer dá a nítida sensação de ainda estarmos jogando o primeiro game. Isso se deve a muitos fatores e o primeiro deles é a ambientação. Você é bombardeado por cenários e personagens que foram introduzidos antes, mas sempre surpreendendo com novas facetas. Tudo o que aconteceu na trama original está aqui – até os detalhes mais ínfimos, como aquela porta secreta revelada durante uma das dungeons.

O roteiro gira ao redor de Agnès Oblige, que foi sequestrada pelo soturno Kaiser Oblivion e está presa em uma fortaleza flutuante. Apesar do salto de dois anos



entre o encerramento do antecessor e o início do sucessor, não levamos muito tempo para entender tudo que aconteceu nesse período fora das telas, e toda a trama está conectada, se apoiando em aspectos que pouco vimos no passado por falta de oportunidade ou por falta de tempo.

Há também a questão da jogabilidade. Não há mudanças radicais, tanto que os sistemas de combate foram mantidos,



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

Nota Final:

9.5



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

Nintendo 3DS
Square Enix, Nintendo
Silicon
RPG
1
13 anos (ESRB)
SpotPass, StreetPass

assim como a troca de classes e a customização dos guerreiros. Se os veteranos não estivessem novamente no nível 1, só precisaríamos seguir em frente.

NOVOS ROSTOS

A Square Enix sempre exercitou seu talento ao estruturar figuras tão carismáticas. Não por acaso, os populares Tiz Arrior e Edea Lee, que fizeram parte da primeira trupe, reaparecem em Luxendarc. Já os novos membros são constantemente um



alívio cômico diferente do qual estamos habituados. Magnolia Arch simplesmente não conhece a cultura humana, já que morava na Lua até seu povo ser dizimado pelos Ba'als. Já Yew Geneolgia é o clássico novato, apesar de ser um ávido cavaleiro, admirando os atos de seus companheiros velhos de guerra.

Ainda assim, sua entrada na jornada é perspicaz e, felizmente, há destaque igual para todos os envolvidos no time, proeza que poucos jogos com múltiplos protagonistas conseguem alcançar. Você pode pegar qualquer um do quarteto e dizer "este é o verdadeiro líder", pois suas motivações são intensas, suas histórias são envolventes e suas atitudes são sempre bem divididas. É fácil se apaixonar por um(a) deles(as) até o último capítulo.

Aliás, falando em continuar fazendo certo, o fato de as mecânicas continuarem quase intactas não é um ponto negativo. Não se mexe em time que está ganhando. A questão é que *Bravely Default* já tinha um sistema por turnos baseado no controle do número de ações, através do *Brave & Default*, e ele já era ideal. O que acontece agora é um aprimoramento. Temos novos Job, que abusam de um jeito diferente destas funções, e inimigos mais inteligentes, que vão usar com sabedoria as mesmas técnicas à sua disposição.

OBRA-PRIMA

BS não poupa esforços para nos fazer parte da aventura. Inclusive para isso aproveita os recursos do *StreetPass* e do *SpotPass*, reunindo então a comunidade de fãs para que juntos reconstruam a região arrasada onde Magnolia vivia.

O jogo provoca arrepios com algumas de suas cenas, apesar de exigir um bom conhecimento de um dos idiomas disponíveis para entender tudo o que está havendo, atingindo diretamente quem estiver pressionando os botões sem prestar muita atenção nos textos. Não há como descrevê-las aqui sem dar spoilers. Então aproveitem e tirem suas próprias conclusões. Mas fica um toque: nem sempre o

fim é a verdadeira conclusão. Às vezes é preciso buscar respostas no começo!

Não é exagero algum dizer que *End Layer* é um dos melhores RPGs do 3DS. Para mim é o melhor deles, apesar de o editor da revista vetar que desse a nota 10. Tem seus clichês, mas qual é o representante do gênero que não está cheio deles? A continuação de *Default* mostra que sempre há um caminho para evoluir.

Fazendo as devidas correções, seus defeitos são pífios e insignificantes perante o conjunto da obra. Se me dão licença, vou recomeçar a história. Como existem 30 classes, sendo nove inéditas, ainda preciso conhecer todas. *Luxendarc* está à minha espera... **NEW**



De forma definitiva, o jogo prova que o 3DS é a casa dos RPGs

O MAIOR INIMIGO

A Square Enix também se esmera em produzir chefes poderosos, às vezes até mais fortes que aquele que te aguarda no final, ficando escondido em algum canto do mapa. Em *Bravely Second* não é diferente.

Se desejar enfrentar o inimigo, basta concluir a trama uma vez para liberar novas dungeons. Após conseguir todos os tesouros, o inimigo derradeiro se posicionará no último andar das minas de Mythril. Será um embate difícil!

Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

MINI MARIO & FRIENDS: amiibo CHALLENGE

Os bonecos renovam a série!



Alex Sandro de Mattos

Apesar dos mais de 35 milhões de bonecos vendidos, a Big N tem resistido em desenvolver jogos que usam exclusivamente tais acessórios. Com *Mini Mario & Friends*, entretanto,

a situação é outra. Com versões para Wii U e Nintendo 3DS, você se diverte com qualquer amiibo, mas não atingirá a experiência completa se não tiver os personagens Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Rosalina, Donkey, Diddy, Bowser e Bowser Jr. Caso contrário, só contará com Mini Spek.

Independente de qualquer modelo ou coleção, eles liberam seus respectivos Mini, e todos possuem habilidades especiais. Mini Yoshi engole os Shy Guy, Mini Toad entra em passagens apertadas e Mini Diddy se pendura nas beiradas das plataformas ao cair. O mais bacana é ouvir suas trilhas



01100



Use as habilidades de cada figura para desbloquear todas as fases

sonoras próprias. Sinta a nostalgia com os temas remixados de *Donkey Kong Country*, *Yoshi's Island* e *Luigi's Mansion*.

Quem conhece *Mario vs. Donkey Kong* sabe que o objetivo da série é interagir com os cenários para guiar e proteger os bonequinhos, algo que fica complexo conforme elementos são adicionados. Há velas que revelam blocos invisíveis, balões infláveis, vagões de minas (a melhor coisa do jogo!), canhões e estrelas gravitacionais.

As fases trazem dois amiibo Token. Os colecionáveis exibem o rosto de quem deve coletá-lo. Com isso, você voltará a alguns pontos duas ou três vezes com personagens diferentes. Os tais cartões abrem os estágios do mundo final Star World, que representa o verdadeiro

desafio da aventura, que é conviver com o universo cruzado do encanador e do gorilão.

Uma pena que o game seja extremamente pequeno. Além disso, não há um modo de criação ou compartilhamento de conteúdo, deixando aquele gostinho de "queremos mais". A inclusão dos novos personagens jogáveis e elementos que homenageiam suas subfranquias fazem *amiibo Challenge* "dar corda" em uma série que vem sofrendo com a falta de inovação. **NTV**

Plataforma: Wii U
(há versão para 3DS)
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo Software Technology
Gênero: Puzzle, Estratégia
Jogadores: 1
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: Grátis
Recursos: amiibo
Nota: 7,5



LIGEIRINHO

Para fazer 100% no jogo, reúna todos os amiibo Token e conquiste todos os troféus de ouro (dessa vez não há os de prata e bronze). Para isso, avalie o caminho do seu Mini antes de iniciar a fase e colete todas as moedas. Como o tempo rende pontuação, clique nele com a Stylus para andar mais rápido.

Nintendo eShop (3DS e Wii U)

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

DSi Shop e Wii Shop Channel (DS e Wii)

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



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

LOST REAVERS

Com a pegada de *Splatoon*, com quatro pessoas online cooperando em prol de um objetivo, o game literalmente se perdeu. Situado em 2075, quando os recursos estão escassos, apenas o grupo Lost Reavers pode resgatar a Relic, a única fonte de energia que sobrou.

Você escolhe um dos personagens, que têm diferentes estilos de combate, atravessa áreas enfrentando inimigos e solucionando puzzles, pega o tesouro e volta para a base. A mecânica é prejudicada pelos constantes lags e bugs. É comum você errar ataques ou sofrer danos inesperados e ficar impossibilitado de usar sua arma ou até mesmo de inte-

ragir com o estágio. Há apenas dois mapas, um centro de pesquisas e uma ruína egípcia, que se alteram ao aumentar de nível. No entanto, pouco empolgam, já que os enigmas são sempre resolvidos pressionando o A.

Não há chat por voz, a comunicação é através de mensagens predefinidas e não dá para gerenciar as partidas. Fiquei preso em uma das sessões porque um dos jogadores não queria avançar por não estar carregando a Relic. Em outro momento, fui obrigado a abandonar a missão, pois um membro do time ficou parado (deve ter ido ao banheiro, quem sabe).

Por ser gratuito, vale a pena conhecê-lo, ainda mais por ter a supervisão de



Plataforma: Wii U
Produtora: Bandai Namco
Desenvolvimento: Bandai Namco
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1-4
Classificação: 13 anos (ESRB)
Preço: Gratuito
Nota: 5.0

Katsuhiro Harada, produtor de *Tekken*, mas dificilmente vai jogá-lo por muito tempo. Se *Lost Reavers* for o último título da Terra no futuro, certamente estaremos encrencados.

(Alex Sandro de Mattos)



MY NINTENDO PICROSS: TWILIGHT PRINCESS

Uma das primeiras e mais interessantes recompensas do My Nintendo, o Picross de *Twilight Princess* traz desafios descompromissados. Para baixá-lo, você deve ter mil pontos de platina no clube de fidelidade. Todas as informações sobre como conseguir tais moedas, entre outras orientações, estão em my.nintendo.com. Basta entrar no site, que tem versão em português, e fazer sua conta. O jogo estará disponível até 1 de outubro. Diferente de *Pokémon Picross*,

também desenvolvido pela Jupiter, não há limite de tempo ou metas forçadas.

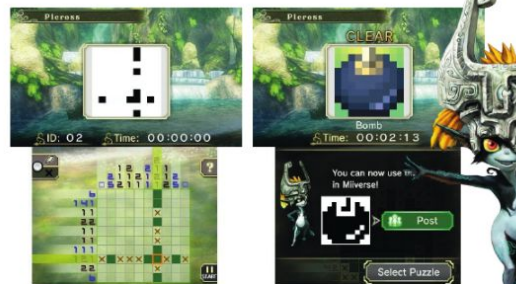
É possível usar a lógica para formar imagens, ativando ou desativando a ajuda a qualquer momento. O recurso destacará as linhas e colunas que podem ser preenchidas. Além de desafios comuns, no modo Mega Picross duas linhas ou colunas são mescladas formando Mega Números. Já em Micross, um gigante Picross é composto de pequenos puzzles que formam uma arte. Apesar de exigir mais raciocínio, resultam em imagens idênticas às vistas na categoria principal.

O jogo é um divertido passatempo para quem gosta de puzzles e é fã de *Zelda*, principalmente por contar

com a trilha e os cenários de *Twilight Princess*. É para aqueles momentos nos quais você está tranquilo e favorável.

(Alex Sandro de Mattos)

Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Jupiter
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: Gratuito (1000 pontos de platina)
Nota: 7.0



Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

MINI MARIO & FRIENDS: amiibo CHALLENGE

Os bonecos renovam a série!

 Alex Sandro de Mattos

Apesar dos mais de 35 milhões de bonecos vendidos, a Big N tem resistido em desenvolver jogos que usam exclusivamente tais acessórios. Com *Mini Mario & Friends*, entretanto, a situação é outra. Com versões para Wii U e Nintendo 3DS, você se diverte com qualquer amiibo, mas não atingirá a experiência completa se não tiver os personagens Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Rosalina, Donkey, Diddy, Bowser e Bowser Jr. Caso contrário, só contará com Mini Spek.

Independente de qualquer modelo ou coleção, eles liberam seus respectivos Mini, e todos possuem habilidades especiais. Mini Yoshi engole os Shy Guy, Mini Toad entra em passagens apertadas e Mini Diddy se pendura nas beiradas das plataformas ao cair. O mais bacana é ouvir suas trilhas



Plataforma: Wii U (há versão para 3DS)
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo Software Technology
Gênero: Puzzle, Estratégia
Jogadores: 1
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: Grátis
Recursos: amiibo
Nota: 7,5



sonoras próprias. Sinta a nostalgia com os temas remixados de *Donkey Kong Country*, *Yoshi's Island* e *Luigi's Mansion*.

Quem conhece *Mario vs. Donkey Kong* sabe que o objetivo da série é interagir com os cenários para guiar e proteger os bonequinhos, algo que fica complexo conforme elementos são adicionados. Há velas que revelam blocos invisíveis, balões infláveis, vagões de minas (a melhor coisa do jogo!), canhões e estrelas gravitacionais.

As fases trazem dois amiibo Token. Os colecionáveis exibem o rosto de quem deve coletá-lo. Com isso, você voltará a alguns pontos duas ou três vezes com personagens diferentes. Os tais cartões abrem os estágios do mundo final Star World, que representa o verdadeiro

desafio da aventura, que é conviver com o universo cruzado do encanador e do gorilão.

Uma pena que o game seja extremamente pequeno. Além disso, não há um modo de criação ou compartilhamento de conteúdo, deixando aquele gostinho de "queremos mais". A inclusão dos novos personagens jogáveis e elementos que homenageiam suas subfranquias fazem *amiibo Challenge* "dar corda" em uma série que vem sofrendo com a falta de inovação. **NTW**



LIGEIRINHO

Para fazer 100% no jogo, reúna todos os amiibo Token e conquiste todos os troféus de ouro (dessa vez não há os de prata e bronze). Para isso, avalie o caminho do seu Mini antes de iniciar a fase e colete todas as moedas. Como o tempo rende pontuação, clique nele com a Stylus para andar mais rápido.



Nintendo eShop (3DS e Wii U)

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

DSi Shop e Wii Shop Channel (DS e Wii)

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



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

LOST REAVERS

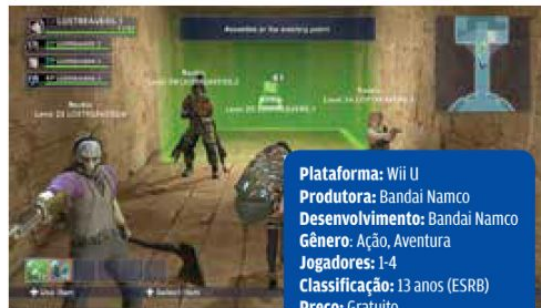
Com a pegada de *Splatoon*, com quatro pessoas online cooperando em prol de um objetivo, o game literalmente se perdeu. Situado em 2075, quando os recursos estão escassos, apenas o grupo Lost Reavers pode resgatar a Relic, a única fonte de energia que sobrou.

Você escolhe um dos personagens, que têm diferentes estilos de combate, atravessa áreas enfrentando inimigos e solucionando puzzles, pega o tesouro e volta para a base. A mecânica é prejudicada pelos constantes lags e bugs. É comum você errar ataques ou sofrer danos inesperados e ficar impossibilitado de usar sua arma ou até mesmo de inte-

ragir com o estágio. Há apenas dois mapas, um centro de pesquisas e uma ruína egípcia, que se alteram ao aumentar de nível. No entanto, pouco empolgam, já que os enigmas são sempre resolvidos pressionando o A.

Não há chat por voz, a comunicação é através de mensagens predefinidas e não dá para gerenciar as partidas. Fiquei preso em uma das sessões porque um dos jogadores não queria avançar por não estar carregando a Relic. Em outro momento, fui obrigado a abandonar a missão, pois um membro do time ficou parado (deve ter ido ao banheiro, quem sabe).

Por ser gratuito, vale a pena conhecê-lo, ainda mais por ter a supervisão de



Plataforma: Wii U
Produtora: Bandai Namco
Desenvolvimento: Bandai Namco
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1-4
Classificação: 13 anos (ESRB)
Preço: Gratuito
Nota: 5.0

Katsuhiro Harada, produtor de *Tekken*, mas dificilmente vai jogá-lo por muito tempo. Se *Lost Reavers* for o último título da Terra no futuro, certamente estaremos encrencados.

(Alex Sandro de Mattos)



MY NINTENDO PICROSS: TWILIGHT PRINCESS

Uma das primeiras e mais interessantes recompensas do My Nintendo, o Picross de *Twilight Princess* traz desafios descompromissados. Para baixá-lo, você deve ter mil pontos de platina no clube de fidelidade. Todas as informações sobre como conseguir tais moedas, entre outras orientações, estão em my.nintendo.com. Basta entrar no site, que tem versão em português, e fazer sua conta. O jogo estará disponível até 1 de outubro. Diferente de *Pokémon Picross*,

também desenvolvido pela Jupiter, não há limite de tempo ou metas forçadas.

É possível usar a lógica para formar imagens, ativando ou desativando a ajuda a qualquer momento. O recurso destacará as linhas e colunas que podem ser preenchidas. Além de desafios comuns, no modo Mega Picross duas linhas ou colunas são mescladas formando Mega Números. Já em Microcross, um gigante Picross é composto de pequenos puzzles que formam uma arte. Apesar de exigir mais raciocínio, resultam em imagens idênticas às vistas na categoria principal.

O jogo é um divertido passatempo para quem gosta de puzzles e é fã de *Zelda*, principalmente por contar

com a trilha e os cenários de *Twilight Princess*. É para aqueles momentos nos quais você está tranquilo e favorável.

(Alex Sandro de Mattos)

Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Jupiter
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Classificação: Livre (ESRB)
Preço: Gratuito (1000 pontos de platina)
Nota: 7.0



STAR FOX ZERO

O ESQUADRÃO DE FOX McCLOUD PRECISA DAS SUAS HABILIDADES!



Você não rasgará sozinho os céus de Lylat. Somos uma equipe, por isso preparamos um guia para derrotarmos Andross, além de revelar outros segredos da aventura do Wii U. Entretanto, antes de encarar suas missões, conheça os detalhes dos veículos de *Star Fox Zero*. Gaste um tempo se acostumando com eles, aprendendo seus comandos e estratégias, além de encontrar a sintonia entre os ângulos de ação do GamePad e da TV. Os sensores de movimentos não podem ser desligados totalmente, mas dá para deixá-los mais "confortáveis". Há duas opções: manter o giroscópio e o acelerômetro ligados o tempo todo ou apenas ao apertar o ZR. Por mais que pareça complicado no início, a curva de aprendizado se tornará cada vez mais intuitiva. Não se esqueça que os amiibo da franquia liberam recursos bacanudos. O boneco de Fox altera o visual das naves, remetendo aos gráficos 16-bit do SNES. Já a figura de Falco faz com que sejam mais potentes e frágeis aos mesmo tempo. Ah, aqui vão os nossos agradecimentos a Mozart Geraldo Ferneda. Valeu pela ajuda! **NW**



HANGAR DA GREAT FOX

Tanto a Arwing quanto o Landmaster possuem o mesmo princípio ofensivo. Com o ZR dispare o tiro normal (toque simples) e o carregado (segure o botão por alguns segundos). O primeiro é para alvos pequenos, já o segundo é para criaturas grandes e pontos fracos de chefões.

O ZL trava em um único objetivo, algo extremamente estratégico para nos concentrarmos nas duas telas. O direcional analógico direito atira a bomba, que é perfeita para dizimar múltiplos inimigos ao mesmo tempo, enquanto que dois toques seguidos para o mesmo lado realiza o Barrel Roll (manobra no qual você gira em torno de si).

Arwing/Walker: seus lasers permanecem tão certos quanto nos velhos tempos. Com o X fazemos o Somersault (a nave volta para trás como em uma cambalhota) e o B realiza o U-Turn (quando sai da rota com curvas bruscas). Aperte o A perto do solo para assumir a forma Walker. Depois de alguns upgrades, o andarilho hackeia objetos como o Direct-i.

Gyrowing/Direct-i: o drone se infiltra em bases inimigas sem ser notado. Por causa disso, seus tiros são mais lentos, assim como sua mobilidade. Ele carrega no centro o Direct-i, que hackeia portas eletrônicas e similares. O A libera o robzinho, que se torna controlável ao encostar no chão. Apesar do tamanho, a Gyrowing se defende muito bem.

Landmaster/

Gravmaster: com dirigibilidade aprimorada, é a máquina mais legal de pilotar no jogo. O canhão derruba qualquer alvo, até aqueles que possuem pontos fracos complexos. Pois, ao apertarmos o direcional analógico para cima, passamos a planar. Após alguns upgrades, o tanque recebe a forma Gravmaster, que permite voar praticamente nos mesmos moldes da Arwing.



CONTINUE A VOAR

O game é repleto de passagens secretas, teletransportes e caminhos alternativos. Contudo, antes termine a campanha para conhecer a narrativa e as fases pré-determinadas. Aí retorne aos planetas para desfrutar o que ficou para trás.

SECTOR BETA:

assim que Wolf O'Donnell der as caras e começar a batalha, não o derrote até o lobo acertar Peppy. Isso abrirá o caminho para Titania. Ou então acabe com ele rapidamente para ir para Fortuna.



CORNERIA:

ao observar uma porta fechada e um botão vermelho no chão em Corneria, transforme-se em Walker e pise no objeto para liberar o confronto contra o chefe em Aquarosa. Só faça isso quando o andarilho ganhar o upgrade.



AQUAROSA:

a luta contra o chefe tem dois caminhos alternativos. No primeiro você segue para Area 3 e no outro para Zoness. Derrote então novamente o inimigo para explorar as duas vias.



ZONESS

(usando Arwing):

após vencer o chefe de Aquarosa, você encara esse estágio que tem um tempo limitado de 7 minutos.



AREA 3:

jogue dentro da base e encare Andrew, o que te leva para Asteroid Fields.



TITANIA:

atualizado com a formação Grammaster, voe com o tanque para o portal de teletransporte. Você será encaminhado para o chefe Salvador.



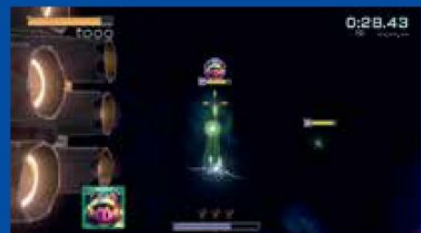
SALVADORA:

controle Peppy (oba!) em uma batalha intensa. O melhor disso tudo é que o coelho solta seu bordão toda vez que faz um... BARREL ROLL!



SECTOR ALPHA:

trave a mira em Pigma com o ZL. Mesmo que não consiga atirar nele, um caminho se abrirá para o chefe Wolfen.



WOLFEN:

termine a fase para revelar a rota para a nave mãe Great Fox.



FORTUNA:

trave a mira em Wolf assim como fez com Pigma no Sector Alpha. Isso libera o acesso ao chefe Hunter.



ACERTO DE CONTAS

Está com dificuldades para derrotar aquele chefe irritante? Está sofrendo para achar o ponto fraco dele? Seus problemas acabaram!

ANDROSA (Corneria)

A primeira batalha é relativamente fácil. É só eliminar os canhões de laser do inimigo e ele cairá. Uma opção é destruir os superiores e, quando liberar os inferiores, destruir apenas um deles para que uma porta se abra. Entre na base como Walker, ande até o núcleo e ataque-o!



SCRAPWORM (Títania)

Destrua cada uma das esferas ao redor e desvie de suas investidas alternando entre chão e ar. Ao notar que os pontos fracos foram atingidos, ele abrirá a "boca", expondo o alvo principal. Cuidado com o contra-ataque. Se for pego, atire até se soltar do Grapple Beam.



MOTHER STRIDER (Fichina)

Com muita paciência, combata os adversários menores para



que saiam da frente. A partir daí, alveje as juntas das pernas da aranha até sucumbir. Suba nela e atire sem dó nos pontos fracos. Fique esperto com os raios elétricos em forma de campo de força, pois causam bastante dano. De vez em quando, o monstro salta para cair em você. Acelere e escape!

MONARCH DODORA (Fortuna)

O pássaro de duas cabeças é mais um confronto difícil. Trave a mira com o ZL e voe o mais rápido possível para as costas do inimigo, que fugirá. Siga-o, atirando na cauda e desviando dos contra-ataques de laser. Destruído o primeiro ponto fraco, acerte os outros dois. A qualquer momento ele irá para a plataforma central. Transforme-se em Walker e alveje seu peito. Logo a luta termina...



ATTACK CARRIER (Sector Omega)

Mantenha distância, prestando atenção em suas extremidades. Ele abrirá suas portas enormes, revelando suas armas. Aproveite e atire em seu interior. Assim que suas partes caírem, lançará raios de seu núcleo. Ataque-o até cansar.





GIGARRILLA (Corneria)

A homenagem ao querido Donkey Kong possui ataques previsíveis. Além de fugir das investidas, não gaste tempo mirando suas mãos ou barriga. Em vez disso, foque na marca X no traseiro. Quando destruí-lo, vire Walker e vá para as costas deles para hackeá-lo.



FLOATING TARGET (Aquarosa)

A ilha solta raios e produz um perigoso campo de força. Inicialmente, atinja os canhões e mantenha a movimentação para desviar do laser, além de sair de perto assim que ela começar a expandir sua energia. De repente, o chefe sairá do mar e flutuará. Elimine as armas inferiores enquanto tenta se proteger.



COSMIC DODORA (Great Fox)

A batalha é parecida com o que se passa em Fortuna. A diferença é que, em certo momento, ROB dirá que a Great Fox estará pronta para o ataque. Aí, leve o pássaro até a nave

mãe, que o acertará com um belo tiro. Faça isso algumas vezes e já era!



HUNTER (Lone Wolf)

O tira-teima contra Wolf é um dos melhores da franquia. O rival usa truques novos, como transformar sua Wolfen em um lobo. Assim que a nave dele brilhar em vermelho, faça um Somersault apertando o botão X. Use bombas quando o pirata especial estiver no chão, pois o dano será bem maior.



ANDROSS (Venom)

Seria moleza, se não fosse o uso simultâneo das telas. Entre na fortaleza do vilão sem nunca desgrudar da visão do GamePad. Procure e siga pela plataforma brilhante. Uma vez dentro, foque nas mãos de Andross, destruindo uma de cada vez. Desvie das investidas e, quando ele começar a puxar energia, saia o mais depressa possível para não ser atingido.

Faça tudo de novo até o macaco louco abrir a boca. Atire nela, deixando-o tonto. Neste momento, voe para trás de sua cabeça e acerte o ponto fraco na nuca. Seria o fim se não rolasse uma fuga marota. Aí, o acompanhe, desviando do contra-ataque. Cientista derrotado, a paz estará de volta a Lylat!



HONRA AO MÉRITO

Não é tarefa fácil reunir todas as medalhas de uma fase, ainda mais quando há dezenas de inimigos na sua cola. Aqui está a melhor forma de encontrar as 70 existentes.

CORNERIA

M1: alcance 300 hits.

M2: ao sair da cidade, vire Walker e pise no botão vermelho no chão, abrindo as portas na sua frente. Siga o caminho liberado.

M3: assim que derrotar os 10 inimigos necessários, aranhas robóticas sairão de um container. Entre nele como Walker e pegue-a.

M4: quando a batalha contra o chefe começar, não destrua os canhões de laser. Elimine apenas um e voe para dentro da enorme nave. Lá, atire nos cristais para acabar com o centro do inimigo, ganhando mais uma medalha.

M5: reúna os três emblemas. O primeiro aparece ao sair da área urbana. Siga Sliply e passe por debaixo da cachoeira para pegá-lo. O segundo é visto assim que você destrói o robô gigante no topo ao sair do barranco. O terceiro está quase no fim da fase. Voe por cima e não por baixo dos prédios para pegá-lo.



AREA 3

M1: consiga 220 hits.

M2: há drones azuis andarilhos na fase. Em suas costas há um controle hackeável. Após restaurar a força, hackeie seis deles para faturar a medalha.

M3: reúna 10 Star Fox Coin. As duas primeiras são vistas ao entrar na Gyrowing. Use o Direct-i para pegar uma de cada do lado da Gold Coin. As seis seguintes estão em plataformas subindo o túnel vertical. As duas últimas estão perto do ponto hackeado.

M4: ative o Gigarilla e o faça seguir em direção à tropa inimiga dentro de um container. O robô vai pegar e atirá-lo para longe, revelando a medalha.

M5: com o upgrade do Walker, retorne ao local e, em vez de entrar no subsolo no começo de Phase 2, voe com a Arwing até o painel de controle, transforme-se no andarilho e hackeie. Assim que a força voltar, voe até o Gigarilla e o hackeie também. Com o Mission Accomplished ganhará mais uma.



SECTOR ALPHA

M1: alcance 300 hits.

M2: fature o Mission Accomplished protegendo as três naves de Andross. A primeira está bem na sua frente no começo da fase. A segunda vem logo após a primeira. Use uma bomba para salvá-la do inimigo à direita. Já a terceira é vista assim que Falco manda olhar pra cima. Destrua o inimigo com uma bomba o mais rápido possível e finalize a busca pela medalha.

M3: Peppy é perseguido por três oponentes. Destrua cada um deles e voe para cima e para a direita para ficar acima da nave com canhões gigantes. Diminua a velocidade até aparecer um drone. Destrua-o e pegue-a.

M4: na primeira sala da Phase 2, destrua todos os inimigos que estiverem lá e use a visão do cockpit para acabar com os drones no teto. Assim, a medalha aparecerá para você.

M5: pegue os três emblemas. O primeiro está na sala do elevador. Permaneça na terceira plataforma até aparecer uma pequena sala atrás de você com o emblema. O segundo está no mesmo local do terceiro, porém use velocidade extrema para garantir ambos. No corredor após pegar o primeiro deles, verá o terceiro no fim do mesmo lugar repleto de barreiras de lasers. Você tem que correr, pois o item some!



ZONESS

M1: alcance 70 hits.

M2: siga à esquerda, destruindo os inimigos para abrir caminho. Em seguida verá um holofote desligado. Ligue-o com o Direct-i e a medalha aparecerá.

M3: em vez de resgatar Katt logo de cara, desligue o holofote da esquerda antes e depois o que segura a garota. Quando começar a contagem para a autodestruição, ela indicará a rota. Pegue a medalha antes de partir.

M4: reúna as Star Fox Coin. A primeira está no primeiro túnel, em cima de uma ponte ao lado de um holofote. A segunda aparece assim que você desliga o holofote na entrada da base principal. A terceira está na área perto do gerador. Use o Direct-i para mover a bomba que cobre a entrada. A quarta está próxima do gerador da esquerda. Desligue e ligue o holofote da parede. A quinta está dentro de outra área, perto de um anel prateado. A sexta aparece ao descermos para dentro da sala do gerador. Com o robôzinho, mova a bomba e entre no pequeno espaço. A sétima está no interior do gerador. Vire à esquerda e pegue-a. Seguindo o caminho para o gerador da direita, desça para baixo da ponte com o robô enorme, leve o Direct-i até o nível da água e agarre a oitava. A nona está na sala de controle do gerador da direita. A última é vista ao descer o gerador da direita.

M5: para recebê-la, complete o estágio sem ser flagrado pelos holofotes.



SECTOR BETA

M1: alcance 260 hits.

M2: assim que reencontrar Bill e jogar no modo All-Range, voe imediatamente para a esquerda até alcançar o Command Deck. Lá, preste atenção em quatro anéis de prata. A medalha estará acima da ponte.

M3: ao atravessar o escudo de energia da nave inimiga, destrua cada um dos quatro canhões. A medalha aparece no centro da nave.

M4: reúna os três emblemas. O primeiro está na sala que gera o escudo da Gransby. O segundo aparece antes do time Star Wolf surgir e será liberado por Katt. O último é faturado ao derrotar Andrew.

M5: para ter o Mission Accomplished, derrote Wolf antes que ele machuque Peppy.



TITANIA

M1: alcance 320 hits.

M2: ao derrotar a primeira aranha, aparece um uma rampa com um anel dourado à esquerda. Não o pegue. Voe até um enorme pedaço de concreto que cai do céu. Ela é vista ao aterrissar.

M3: não siga para dentro das cavernas, voe com o Gravmaster em direção ao portal. A medalha surge assim que avistar um drone grande.

M4: reúna os três emblemas. Ao destruir os três vermes robóticos, um vale se revelará, mas não siga para a esquerda. Vá para a direita e entre na caverna. O primeiro emblema estará em uma plataforma logo de cara. O segundo estará em uma plataforma mais acima. Use as habilidades do Landmaster para alcançá-lo. Logo em seguida, vá de plataforma a plataforma para pegá-lo.

M5: destrua os vermes, aranhas e drones encontrados. Assim, a quinta delas aparecerá.



FICHINA

M1: alcance 120 hits.

M2: derrote Leon. A medalha está onde nave dele cair.

M3: destrua três das pernas da Mother Strider. Enquanto ela cai, corra para perto da quarta perna e a destrua antes de se regenerar. Pegue a medalha em seguida.

M4: reúna os emblemas, destruindo as aranhas douradas com o Landmaster. Ela aparece em seguida.

M5: acabe com as aranhas antes de derrotar o chefão. Depois, Peppy te parabeniza e a medalha aparece no final da missão.



SECTOR GAMMA

M1: alcance 120 hits.

M2: no começo da fase, dê meia-volta e corra até o hangar para encontrá-la.

M3: do lado direito do portal de teletransporte há um aerolito. Passe por ele para pegá-la.

M4: garanta que a Great Fox não sofra danos para faturar o Mission Accomplished.

M5: reúna os três emblemas ao redor da Great Fox. O primeiro está logo atrás do foguete. O segundo está no lado esquerdo da nave. O último está bem acima dela.



FORTUNA

M1: alcance 200 hits.

M2: no começo da fase, não destrua nenhuma das Salamander. A terceira passará por uma vinha e a medalha aparecerá em seguida.

M3: perto do fim da Phase 1, Dodorah aparecerá brevemente. Atire em um de seus pontos fracos para ver a medalha.

M4: reúna os três emblemas. O primeiro é derrubado por Katt assim que ela é salva das três aves de fogo. O segundo vem logo após: está em um enorme tronco dentro de uma das Snap Trap. O último só aparece quando usamos o Walker após passarmos pela cachoeira. Basta pousar em um terreno.

M5: destrua a Snap Trap para faturar o Mission Accomplished.



SECTOR OMEGA

M1: alcance 220 hits.

M2: preste atenção ao anel de asteroides. A medalha está lá.

M3: está perdida na área das vigas em espiral. Siga a rota da direita.

M4: não receba dano na Phase 1.

M5: pegue três emblemas. O primeiro está no lado mais à esquerda no início, o segundo está no caminho abaixo do Ancient Hall. O terceiro está pouco antes de sair da primeira área.



CORNERIA II

M1: alcance 370 hits.

M2: destrua 30 inimigos na Phase 2 em 1 minuto e 45 segundos.

M3: faça Gigarilla destruir os prédios. A medalha está em um deles.

M4: destrua todas as partes do chefe antes de derrotá-lo.

M5: pegue os três emblemas. Cada um de seus parceiros de time dará um. Porém, apenas se Peppy (ou Falco) não levar nenhum tiro durante a missão.



VENOM

M1: alcance 170 hits.

M2: derrube um dos membros do Star Wolf na parte interna do planeta.

M3: no corredor da ilusão, faça a sequência de direções: esquerda, direita, direita, esquerda.

M4: pegue os três emblemas. Eles aparecem no corredor da ilusão. É só seguir o pai de Fox e prestar atenção em seus movimentos.

M5: na parte em que Andross o persegue, espere até o vilão virar a cabeça, faça um U-Turn e atire no ponto fraco. Pelo Mission Accomplished você recebe a medalha.



AQUAROSA

M1: termine o estágio em até 2 minutos e 10 segundos.

M2: entre na fase pela rota alternativa de Corneria.

SALVADORA

M1: termine o estágio em até 1 minuto e 40 segundos.

M2: entre na fase pelo teletransporte em Titania.

AREA 3: CHAOS AT THE COLONY

M1: alcance 200 hits.

M2: escolha a rota após Aquarosa.

M3: reúna três emblemas. O primeiro está à esquerda após Andrew resmungar. Quando chegar nos inimigos que soltam raios elétricos, mantenha-se à esquerda para pegar o segundo. Em seguida, derrote os oponentes quadrúpedes. O terceiro está abaixo deles.



WOLFEN: MEDDLESOME MERCS

M1: termine em até 2 minutos.

M2: complete todas as missões do modo campanha, incluindo Fortuna e o desafio de Pigma no Sector Alpha.

ZONESS: SNEAK ATTACK

M1: termine em menos de 3 minutos e 20 segundos

M2: escolha a rota após Aquarosa.

M3: pegue as 10 Star Fox Coin.



GREAT FOX

M1: alcance 100 hits

M2: escolha a rota após Meddlesome Mercs.

ASTEROID FIELD

M1: alcance 100 hits.

M2: escolha a rota após Chaos at the Colony.

HUNTER: LONE WOLF

M1: termine em até 1 minuto e 40 segundos

M2: complete o jogo e desafie Wolf em Fortuna.

NEW CHALLENGER APPROACHING



SUDDEN DEATH

SEM MAIS NOVIDADES PELA FRENTE, QUAL É O LEGADO QUE O QUARTO SSB DEIXA PARA OS FÃS?

 **Rodrigo Brasiense**

Conferência da Nintendo na E3 de 2011. A revelação do Wii U veio com uma boa notícia: o console, além do Nintendo 3DS, teria sua versão de *Super Smash Bros*. Não havia nada a ser mostrado, ainda mais que Masahiro Sakurai estava envolvido na ocasião com *Kid Icarus: Uprising*. Tínhamos apenas a promessa.

Dois anos depois, entramos realmente em ebulição. Novos personagens, ações antes impossíveis e potencial infinito em termos de diversão. De fato, o quarto SSB surpreendeu a cada revelação, e até mesmo depois de ser lançado. Cenários, itens e modos foram adicionados desde o final de 2014 até o início de 2016. Pensando neste conceito de evolução, fizemos um balanço dessa longa jornada. Eis a nossa opinião definitiva.

SSB POR SSB

Adotando uma expressão esportiva, o título teve 100% de acerto e aprovação, mas isso não quer dizer que teve 100% de aproveitamento. Faltaram coisas? Sim. A ausência de um modo história, como o Subspace Emissary, presente em *Brawl*, afastou o público que curte o crossover, mas não necessaria-



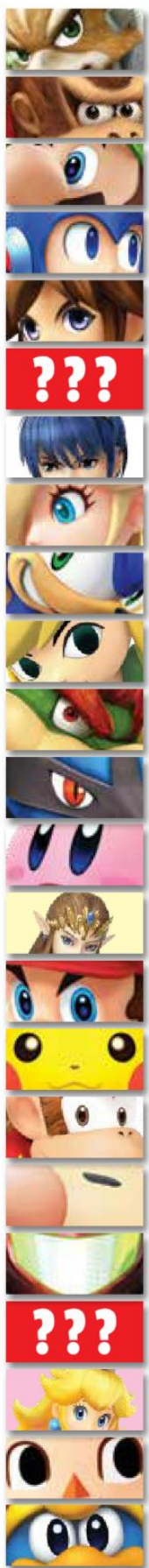
Além do novato Villager, outros 57 lutadores estão no game!

mente encara a vida nas arenas. Os DLCs deram profundidade ao cenário competitivo, além de apresentar personagens inesperados, como Bayonetta, Cloud e Corrin, que engrossou o já extenso time de *Fire Emblem*.

A iniciativa, entretanto, não trouxe de volta o idolatrado Wolf O'Donnell e o antológico Pokémon Trainer, que deu lugar à aparição solo de Charizard, deixando de

fora os pequenos, mas não menos poderosos, Ivysaur e Squirtle.

Super Smash Bros. for 3DS e for Wii U é um jogo vivo. Depois de centenas de horas, lutas, testes, treinos, o mais divertido é saber que algo novo pode te acertar em cheio – desde um ataque que funciona de forma única contra aquele oponente a detalhes dos estágios que estavam lá o tempo todo e você nunca reparou neles.





Os quatro maiores ícones dos games juntos. É impossível esquecer essa cena!

Sem dúvida, a coprodução do estúdio Sora e da Bandai Namco merece todos os aplausos.

CÁPSULA DO TEMPO

Não há como argumentar contra sua qualidade. Apesar de ter mais diversidade de conteúdo do que os anteriores, em uma forma de agradar um público mais amplo, tem elementos que merecem virar tradição na franquia.

Graças aos inúmeros modos não existe tédio. Precisamos de mais evoluções como as arenas para oito jogadores, exclusivas do Wii U. E, quem sabe, torná-las disponíveis em combates online nas versões futuras? Afinal, nada como aprimorar dois dos pontos de maior sucesso do game em uma tacada só.

E essa tal customização dos personagens? A sacada era alterar os poderes de seus lutadores

favoritos. A ideia era e é ótima. Contudo, o processo em si é levemente complexo. Os itens acabaram alterando bastante o status dos competidores. Que venham mais personalizações. Porém, que sejam apenas visuais.

QUEREMOS GENO!

Um dos principais personagens de *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, o boneco de madeira

Geno esteve entre os mais lembrados da pesquisa que quis saber quais deveriam ser os DLCs do jogo. Com a autorização da Square Enix, ele foi homenageado em um dos pacotes de roupas para os Mii Fighter. Se até Cloud Strife, de *Final Fantasy VII*, deu as caras, não seria nada mal se no futuro o quase Pinóquio entrasse realmente nas arenas. Sakurai, você teria nossa gratidão eterna! **NW**

HALL DA FAMA

São 58 lutadores, dos quais 21 são novatos. Alguns caíram tanto nas graças da comunidade que não podem faltar no próximo título da franquia.

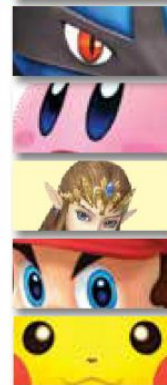
Robin: o protagonista de *Fire Emblem Awakening* foi uma das adições mais inteligentes. Com versão feminina e masculina, manipulamos poderosas magias e atacamos no corpo a corpo. A dualidade garante inúmeras opções tanto para os iniciantes quanto para os experientes.

Little Mac: o boxeador de *Punch-Out!!* nos impressionou com o leque de movimentos rápidos e precisos que são capazes de arremessar longe até os competidores mais pesados. O mais divertido é que, como em sua série, o essencial é saber quando parar de bater. Caso contrário, o revide será mais forte do que o esperado.

Shulk: outro espadachim? Antes que alguém reclame, o personagem representa um pouco do gameplay que apenas *Smash* consegue dar vida. O guerreiro de *Xenoblade Chronicles* utiliza as habilidades da Monado para enfrentar qualquer oponente, mas é preciso ter um coração bem calmo para escapar das investidas inimigas enquanto tenta agir.



???



???



MORO NUM PAÍS TROPICAL...

DIFERENTE DO QUE PENSÁVAMOS, A ENSOLARADA ALOLA DE SUN E MOON NÃO SERÁ A CONTRAPARTE DE KALOS

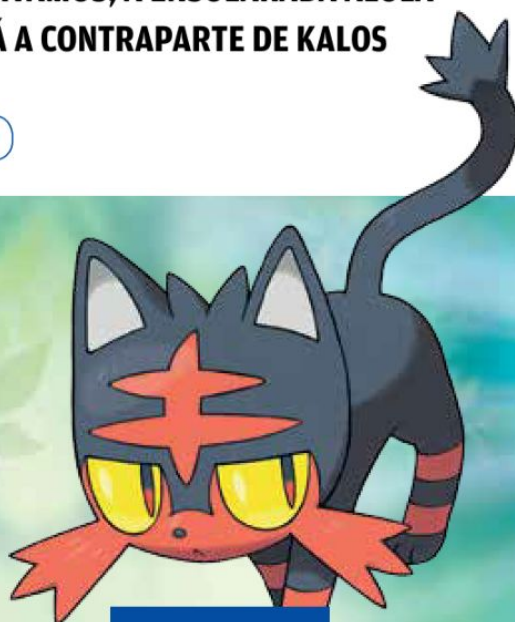


Felipe Camarossi



POPPLIO

Altura: 40 cm
Peso: 7,5 kg
Tipo: Water
Golpe: Water Gun



LITTEN

Altura: 40 cm
Peso: 4,3 kg
Tipo: Fire
Golpe: Ember



ROWLET

Altura: 30 cm
Peso: 1,5 kg
Tipo: Grass/Flying
Golpe: Leafage

[Estávamos prestes a enviar a revista para a gráfica quando a Pokémon Company liberou mais informações sobre o jogo. Foi uma verdadeira bomba no meio da redação. A ideia original da matéria era fazer previsões sobre a sétima geração. Felizmente, acertamos boa parte delas. Como somos malucos, mantivemos o texto como estava, adicionando então nossos comentários]

Na **NW197** falamos sobre como os novos títulos dos monstinhos de bolso tinham tudo para traçar um paralelo com X e Y. Bem, as coisas mudaram um pouco. *Sun* e *Moon*, que serão lançados em 18 de novembro, vão se passar em um lugar distante de Kalos...

SANDÁLIA HAVAIANA

Uma região inédita para uma geração inédita. Junichi Masuda tentou

pregar uma peça ao publicar em seu blog, no início de maio, que uma grande notícia estava se aproximando. Na mensagem em japonês e inglês se despediu com um ciao. Ou seja, dando um tchau em italiano.

Isso foi o suficiente para acharmos que o produtor continuaria sua ronda pela Europa, teoria que ganhou força na comunidade. Depois da França, veríamos alguma torre inclinada ou um ginásio homenageando

o Coliseu. Tolos fomos nós. Como uma nova Hoenn, Alola é abundante em praias, além do clima quente. Por isso, sua relação com o Havaí é direta.

No mapa revelado dá para identificar o que seria na vida real a ilha Oahu, o vulcão Diamond Head e as cachoeiras Sacred Falls. Por parecer tão pequena, é possível que a amostra seja apenas parte do território jogável [Alola será mesmo um arquipélago].

A CARA DO POVO

Visualmente falando, *Sun* e *Moon* dão um salto considerável. Lá estão os modelos dos personagens que apareciam nas cenas automatizadas dos games anteriores, com proporções mais humanas e menos caricatas. Enfim, controlaremos os treinadores de forma mais realista.

Além disso, o último dos paradigmas enfim se rompeu: é o fim da câmera fixa e do andar em linha reta. Isso até foi suavizado em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. No entanto, a visão continuou em um único sentido, alternando apenas em raríssimas exceções. Com ambientes mais tridimensionais, *Pokémon*, mais do que nunca, tem um ar de exploração.

VELHA E DIFÍCIL ESCOLHA

Um imponente leão e um tenebroso morcego serão os lendários da rodada, estampando as capas das versões complementares do jogo.

Girando a cabeça em até 180°, Rowlet dispara folhas presas às suas penas



LAR DO PRESIDENTE

Batizado como Ilhas Sanduíche ao ser descoberto em 1778 pelo comandante James Cook – em uma homenagem ao britânico Conde de Sandwich –, o Havaí era habitado por polinésios e se manteve como monarquia, regime instituído por Kamehameha I (Goku, é você?), até 1893. Quatro anos depois virou república. Durou pouco, já que foi tomado pelos norte-americanos, virando então um dos seus 50 estados. Lá ficava Pearl Harbor, base militar norte-americana que foi atacada pelos japoneses em 1941. Esse foi um dos estopins para o conflito entre os dois países dentro da Segunda Guerra Mundial. Com ar tropical, entrou no mapa do entretenimento ao servir de cenário para os filmes de Elvis Presley. Aliás, em 2012 foi sede do Mundial de *Pokémon*. Hoje é mais conhecido por ser o lugar onde Barack Obama nasceu.



Sem nomes oficiais até o fechamento dessa edição, é provável que atendam por Solgaleo e Lunala. Motivo? As duas palavras foram registradas pela Pokémon Company e se encaixariam no contexto. Os iniciais, que também são alvo de discussões acaloradas, já foram devidamente apresentados. [nomes confirmados, Solgaleo é *Psychic/Steel*, enquanto Lunala é *Psychic/Ghost*. Suas habilidades são *Full Metal Body* e *Shadow Shield*, respectivamente. O efeito parece ser o mesmo da pré-existente *Clear Body*, que protege o usuário da redução de Stats].

Rowlet é Grass e Flying, algo que chamou bastante atenção, pois é raro um inicial ter dois tipos. A coruja, que voa silenciosamente para não ser descoberta, adora dar pontapés, gira o pescoço em até 180 graus (que medo!) e observa o treinador enquanto aguarda os comandos de batalha, estreará a primeira técnica feita para a sétima geração. Com Leafage dispara folhas escondidas em suas penas.

Apesar do visual mal-encarado – veremos um tipo Dark como secundário em suas evoluções? –, Litten só tem problemas para se relacionar por causa de seu pelo. Sempre úmido com uma espécie de óleo altamente inflamável, é comum que ele crie bolas com os fios soltos ao se lamber, gerando pequenas brasas que são usadas em ataques. Ao trocar a pelagem, o gato de fogo se incendia numa chama gloriosa!

Com alma de palhaço, Popplio adora fazer uma farra. Andando de forma desengonçada quando está no solo, tenta arrancar aplausos quando cria bolhas com seu nariz. Ele pode aproveitá-las em diferentes ocasiões, como em saltos acrobáticos. Na água, o leão-marinho é veloz, batendo fácil a marca dos 40 km/h!

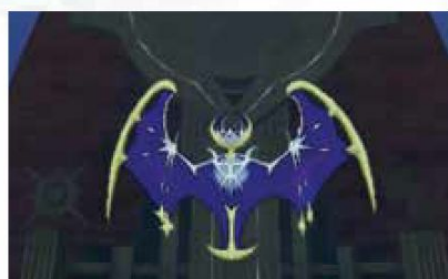
DE QUADRO EM QUADRO

Trailers sempre deixam "escapar" informações importantes, que se escondem atrás das atrações principais. Os primeiros vídeos de *Sun* e *Moon* estão repletos de surpresas.

No quarto dos treinadores há um globo na escrivaninha que confirma a hipótese defendida pelos fãs que diz que o mundo de *Pokémon* não é ape-

O Havaí tem Diamond Head e Pearl Harbor. Diamond, Pearl... Remasterização das aventuras de Sinnoh a caminho? Significa?

Os pelos de Litten são banhados por um óleo inflamável!



nas similar, mas é a nossa Terra. Isso dá uma infinidade de possibilidades para o desenrolar da franquia.

Kukui, primo do protagonista, o saúda em sua chegada. Além de sabermos que o garoto (ou garota) veio de outra região, como acontece em Hoenn, vemos nele a influência da cultura havaiana. O nome do carinho de roupa branca vem de uma noz do arquipélago empregada na produção de colares e produtos cosméticos. Por aqui a planta se chama nogueira-de-iguape.

O professor, de camisa florida, parece ser bem diferente daquilo que estamos habituados, mas o que esperar de alguém que mora em um lugar tão longínquo? Ele e seu assistente nos mostram os três iniciais. O bacana é que, quando vemos as batalhas começarem, já não há mais os círculos característicos embaixo dos Pokémon. O ambiente está mais dinâmico e real. **[Achávamos que o assistente era o professor. Mas é o próprio Kukui! Quem sabe o mais velho também não é um professor?]**

Há totens espalhados pelas rotas, que são outra decoração típica do Havaí. Aliás, reparem que eles lembram muito o souvenir misterioso de X e Y, que tinha vindo de um lugar até então desconhecido. Pois é, os produtores

já haviam planejado tudo. A cidade portuária está em uma escala realista dentro do mapa.

Falando nisso, o treinador tem uma proporcionalidade maior entre adultos e crianças, diferente do que ocorreu na sexta geração. Também temos carros estacionados, o que indica que poderemos contar com algumas caronas. Uma arena ao ar livre dá a entender que estamos em um ginásio, fugindo demais daquela aparência padronizada. A construção fica ao norte da cidade cheia de prédios, mostrando um choque do urbano contra a natureza. Seria esse um dos temas abordados ou apenas uma escolha de design?

Em um dos encontros conhecemos um dos personagens centrais da trama. Deve ser o garoto (ou garota) a ser superado e não humilhado. A escolha de um oponente amigo, em vez dos carrancudos das gerações clássicas, estimula o espírito de amizade que todos devem ter **[o rival se chama Hau]**.

Isso fica claro no trailer japonês, que narra a história de um garoto que se muda com a mãe para o Havaí. Depois de enfrentar a rejeição, ele se enturma através da jogatina de *Pokémon*. No vídeo, o primeiro a entender a mão é

um típico jovem da havaiano. Sobre os lendários, repare no brilho que lembra o céu noturno em seus corpos (na testa do leão e nas asas do morcego). Ambos aparecem em um templo com os símbolos dos games em pilastras de pedra.

Algo curioso é que o arco formado pelas asas de Lunala e os elementos na juba de Solgaleo, se forem reunidos, parecem formar o anel dourado que envolve Arceus. Guardiões do dia e da noite, seriam eles filhos diretos do Deus Pokémon, como Giratina, Palkia e Dialga? Isso seria uma justificativa para a série discutir as origens de seu universo? Bem, a próxima jornada só está começando... **NW**



É DIFERENTE, MAS É IGUAL

O primeiro vídeo de divulgação japonês tem duas cenas que valem o destaque. Uma mostra uma conversa, o que pode ser um recurso semelhante ao Xtransceiver, que fez parte de *Black e White*. A segunda é a customização do protagonista, que tem mais opções de cor de pele, feições e vestuário. Lá vamos nós perder horas trocando de roupa de novo!

NN OSTALGIA INTENDISTA

BOA VIZINHANÇA

HÁ 15 ANOS UM TREM TRANSPORTOU OS JAPONESES PARA UMA SEGUNDA VIDA EM ANIMAL FOREST



Anna Gabriela Coelho



Dizem que o bom filho a casa torna. Bem, neste caso, o bom morador. Não importa a evolução dos gráficos, da jogabilidade e dos personagens, revisitar a primeira experiência com *Animal Crossing* resulta em algo entre o choque e a saudade.

Ao contrário do Japão, que o conheceu por meio do Nintendo 64, que estava em fim de carreira, para cá veio a versão aprimorada para o GameCube. Isso faz tanto tempo que provavelmente qualquer um que ainda conserve o disco do console cúbico tenha medo de descobrir o que ocorreu em suas vilas. Chamado na Terra do Sol Nascente como *Dobutsu no Mori* ou *Animal Forest* (sua tradução em inglês) é de abril de 2001.

O port, batizado de *Animal Forest +*, ficou pronto em dezembro do mesmo ano. Em setembro de 2002 chegou nas Américas com um novo nome, apesar de o antigo ainda ser usado pela franquia por lá.

Com poucas alterações no visual, quem se destacou mesmo foram os novos personagens, o museu administrado pela coruja Blathers, a loja das Able Sisters e mais peixes, insetos e itens de customização para colecionar. A propósito, antes era mais complicado reunir muitos objetos, já que o espaço nos menus era mais limitado. Por consequência você recebia menos variações de presentes ao ajudar seus vizinhos. Ah, não posso esquecer da adição dos coqueiros e de Blanca, a gata sem rosto!

Por se tratar de um simulador, a grande sensação era um relógio servindo de guia. No entanto, a vida dos animais só ficou realmente natural na versão para GC, pois o tempo era medido pelo hardware do sistema, garantindo que a rotina andasse de acordo com o tempo real – independente de você estar jogando ou não. A Nintendo não havia realizado algo parecido até então.

Isso não apenas facilitou a administração das atividades, como tornou a experiência mais agradável, ainda mais que feriados e datas comemorativas sempre foram motivo de celebração. No entanto,

era preciso salvar o progresso. Afinal, Mr. Resetti estava pronto para dar suas broncas.

GRANDES NEGÓCIOS

As mudanças mais significativas com certeza têm a ver com os comerciantes. Enquanto deixamos de ser meros moradores, Tom Nook deixou de ser dono do mercadinho e se tornou nosso maior pesadelo. Isso o levaria em *New Leaf* a comandar todas as construções da região. O prefeito Tortimer só entraria na adaptação para GameCube. Sabíamos desde sempre que era um mercenário. No jogo original trabalhamos como um de seus funcionários para termos o sustento para decorarmos nossa casa.

Olhando para os recursos online, é engraçado saber que antes, para viajar entre cidades, era necessário usar o Controller Pak no N64. No GC a função coube ao Memory Card. Nessa jornada batemos altos papos com mais de 450 personagens. Alguns simplesmente sumiram e





Nook, Rover, KK e Valise adoram um bom papo...



A versão do N64 já contava com datas comemorativas

VOLTE AO PASSADO

Você aceita o desafio de retornar a *Animal Crossing* (GC), *Wild World* (DS) ou *City Folk* (Wii) para saber como estão seus antigos amigos? Eles sentiram muitas saudades? Havia algo fora do lugar? Mande seu depoimento para gente, contando o que você encontrou, para igor.andrade@tambordigital.com.br. Os mais legais serão publicados nas próximas edições!

ressurgiram, como Porter, macaquinho responsável pelas suas viagens que tirou férias em *Wild World* e *City Folk*.

Outros se repetem a cada capítulo anunciado, como o músico K.K. Slider, seu banquinho e seu violão e a vidente Katrina. O que não tem mesmo explicação é a diminuição do número máximo de moradores em cada cidade, já que nos primeiros jogos o limite era de 15 e agora são 10. Depois de 15 anos, ainda é impressionante ver como os produtores,

liderados por Katsuya Eguchi, criam jogos que seguem, em geral, a mesma linha de jogabilidade, mas com ajustes suficientes para surpreender.

Por razões práticas, os títulos para portáteis caíram mais nas graças dos fãs, já que é muito mais fácil dedicar um tempinho do dia à aventura, inclusive quando estamos fora de casa. Depois dos spin-offs *Happy Home Designer* e *amiibo Festival*, qual será a próxima parada do trem de *Animal Crossing*? **NW**

CIDADÃ DO MUNDO

Animal Crossing chegou às minhas mãos quando tinha menos de 10 anos, assim como *The Legend of Zelda* e *Pokémon*, franquias que também acompanho até hoje. Não faço a mínima ideia de como as encarei, já que não falava inglês. Tenho certeza que isso prejudicou um pouco a vivência pela minha querida vila, já que os animais interagem através de muitas linhas de texto. Talvez a pureza com a qual jogava, sem entender muita coisa, tenha sido o principal motivo por me apaixonar por aquilo.

Quantas missões deixei de cumprir? Quantos moradores se irritaram comigo? Será que ainda estou devendo alguns Bell para Tom Nook? Será que alguém se revoltou por causa da minha ausência e partiu ou ainda esperam pacientes pelo meu retorno? É no mínimo estranho reparar na evolução de alguns moradores, seja de aparência ou de personalidade, quando o revemos nos títulos mais atuais.

Não que apague a magia de flagrar o lobo Fang pulando de alegria. Infelizmente, não cumpri minha promessa de seguir adiante com o jogo do GameCube. Afinal, não é todo ser humano que pode viver da venda de insetos.



MÃO NA MASSA!

ARTISTA NAS HORAS VAGAS, PAULISTANO MOSTRA SUA CRIATIVIDADE COM OS BONECOS DE BISCUIT POCLAYMON



Igor Andrade



Otávio Henrique Silva Melo, 26 anos, desde a infância sempre gostou de desenhar, criar e reproduzir coisas. Ao olhar a Pokédex de *Pokémon Crystal* em seu Game Boy Color, ele se desafiava. Tentava reproduzir os monstros usando massinha de modelar. Depois de muitos anos, o paulistano resolveu encarar novamente aquele hobby. Como queria um material mais resistente, escolheu a massa de biscuit, que encontra em papelarias. "Compro as cores básicas. Caso precise de algum tom específico, tinjo com tinta. Já pensei em fazê-la em casa, mas foi um desastre total."

Aí, em novembro de 2014, abriu uma página no Facebook para mostrar o trabalho aos amigos. "O nome dela tinha que ser fácil e chamar atenção. Após tentativas frustradas, fiz uma brincadeira com as palavras clay [barro,



Se antes Kakashi produzia os Pokémon que davam na telha, agora há uma ordem, que começou pelos 151 primeiros





argila, massa em inglês] e *Pokémon*. Deu nisso aí [risos]", brinca. As primeiras miniaturas foram de Mudkip e dos iniciais de Hoenn, pois naquela época Kakashi, como é conhecido, vivia a onda do lançamento de *Alpha Sapphire* e *Omega Ruby*. Em seguida, foi a vez de Groudon e Kyogre. "Me deram muito trabalho!"


A cada postagem, com fotos que ele mesmo tira, ganhou mais adeptos. No entanto, nada se compara ao dia em que montou, assim que foi revelada, sua versão de Magearna. "Acompanho as novidades e aproveito ao máximo o hype das informações que surgem. Com Magearna tive quase 500 curtidas no mesmo dia. Acredito tenha sido a primeira releitura dela no mundo! [risos]",

contou. "Não vejo a hora de reproduzir os Pokémon de *Sun* e *Moon* para ver a reação das pessoas", completou.

Para se inspirar, Otávio procura na internet as artes de Ken Sugimori, ilustrador oficial da franquia, mas, assim que tem alguma dúvida, olha a Pokédex de X e Y. "Uso a função que gira o monstinho para ter uma visão completa de tudo", relatou. Os bonecos costumam ter de 5 a 8 cm, apesar de os mais complexos chegarem a 15 cm. "Há sempre um imprevisto ou detalhe que parecia ser fácil, mas acaba exigindo mais esforço. Nidoking, sem dúvidas, foi o que deu mais canseira e orgulho!"

Até hoje o supervisor de vendas não ganhou dinheiro com nenhum de seus Po claymon, apesar de receber pedidos

diários em sua página. "Tenho medo de ter muita cobrança, tornando meu hobby uma obrigação", desabafou. Porém ele está pensando no caso. "Após essa entrevista eu devo iniciar as vendas por encomenda. No entanto, será em uma escala pequena para ver se dá certo. Devo padronizar um tamanho entre 10 e 20 cm."

Kakashi, enquanto se prepara para a nova fase, se sente feliz ao saber que algo que nasceu apenas para relaxar chamou a atenção dos fãs de *Pokémon*. "Não me considero um artista plástico, pois nunca fiz nenhum curso relacionado, apesar de adorar todos os tipos de arte. Pelo menos, consegui misturar as minhas duas paixões: os monstinhos e a vontade de criar", comemorou. 



MODELÁVEL

Para acompanhar os trabalhos de Otávio, acesse fb.com/poclaymon. "Leio todos os comentários, faço sorteios e respondo as perguntas", disse. Há também uma conta no Instagram, a @poclaymon. Na mesma rede social o artista mantém a página @otavio182. "Os fãs querem saber quem eu sou."



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



YUDI NINTENDISTA

*Yo Nintendo World no minna-san!
(E aí pessoal da Nintendo World!)*

Sou fã da Nintendo desde a época do Game Boy tijolão. Mas isso já falei para vocês, lembram? Apareci na revista com o meu cosplay de King Dedede na edição sobre o GameWorld de 2012. Estou correndo atrás para ser um desenvolvedor. Quem sabe não trabalho na Nintendo, né? Até montei um canal no YouTube com o gameplay dos meus jogos de Wii U. Quero mandar um abraço pro Ricardo Syozi, que me viu ganhar um torneio de TCG de *Pokémon* na loja que ele tinha. Meu deck era tão bizarro que nem eu mesmo acreditava que fosse dar certo. Valeu e sayonara!

Yudi Endo
Por e-mail

Oi, Yudi! É claro que sabemos quem você é! A propósito, o Syozi te mandou um recado: 'Acompanho seu canal e me divirto muito com seus vídeos. Jamais esquecerei aquele campeonato conquistado com o deck que tinha a sua cara. Abração!'

LIVRO DOS RECORDES

Vocês têm algum rank da maior coleção de Nintendo no Brasil? Creio que a minha seja a maior. Possuo mais de 6 mil games e mais de 500 consoles, sendo que a maior parte é da Nintendo.

Junior Coleções
Por e-mail

Oi, Junior. Conhecemos alguns colecionadores, mas oficialmente não há um registro exclusivo sobre produtos da Nintendo. Por que você não entra em contato com os gringos do Guinness ou então com o RankBrasil, que faz um trabalho semelhante no país? Eles têm diversos records relacionados ao universo dos games. Ficaremos aqui na torcida!

FATURA DO CARTÃO

Tenho algumas dúvidas sobre a eShop do 3DS. Já fiz várias vezes o processo para adquirir papéis de parede ou jogos, mas dá erro na hora de finalizar a compra. Poderiam me ajudar com isso? No Wii U a loja somente funciona se fizer o cadastro em outro país?

Danilo Teixeira
Por e-mail

Oi, Danilo. A Nintendo eShop é uma loja internacional. Por isso, apesar de os valores aparecerem em reais, o dólar é usado como referência na hora do pagamento. Os principais bancos privados (Santander, Itau, Bradesco) são contra isso, pois acreditam que são prejudicados. Cartões do Banco do Brasil e da Caixa não têm essa barreira. Há também cartões pré-pagos ou de financeiras

que trabalham com um público mais restrito, como o Nubank. Por favor, não encare isso como propaganda, e não nos responsabilizamos pelas suas escolhas.

O caso do Wii U é diferente, pois a eShop dele não tem versão brasileira. Ela só é acessada através de uma conta que use outro país no perfil.



Aimée Ueda Cavalcante
20 anos – São Paulo – SP

Fale conosco!

Além do redacao@nintendoworld.com.br, mande sua mensagem através do Facebook (fb.com/NintendoWorld) e do Twitter (twitter.com/nintendoworld).

Envie sua obra de arte e participe!



Desenho do mês

Henrique D'Amaral Matheus

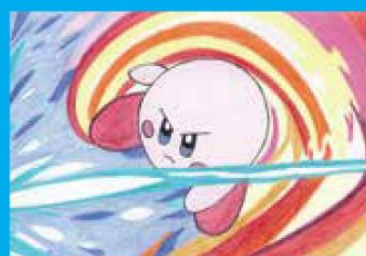
16 anos - Osasco - SP

Andar de ponta-cabeça pode ser maneiro em *Mario Kart 8*, mas também tem seus problemas, como mostrou o Henrique em seu desenho. Mario, na próxima vez amare seu boné na cabeça! Pela trollada de Link, o nintendista receberá um jogo para o console descrito em sua carta!



Bruno Costa

10 anos - João Pessoa - PB



Heloisa Spada Benatti

18 anos - Piracicaba - São Paulo



Henrique Araujo Moreira
9 anos - São Caetano do Sul - SP



Yumi Kyuumi Yamakawa
10 anos - Guarulhos - SP



Henrique Spada Benatti
15 anos - Piracicaba - São Paulo

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, Hugo H. Pereira,
Rafael Peccioli Moreno,
Ricardo Syozi e Rodrigo Brasileiro

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

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Bandeirantes Soluções Gráficas

Revista Nintendo World
Edição 198 (junho de 2016)

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

Ficamos sensíveis durante os fechamentos...

CASE EDITORIAL

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

CENTRO DAS ATENÇÕES

FOI UMA BOA JOGADA NÃO APRESENTAR O NX NA E3?

Igor Andrade

Não é o Nintendo Direct, mas a Big N solta algumas novidades nas suas reuniões de acionistas – e nem sempre elas são boas (ou não). O NX não será exposto com pompa e circunstância em seu estande na E3, apesar de acreditar que ele será apresentado para alguns convidados em alguma sala secreta do centro de exposições do evento. Ainda assim, a empresa confirmou que o novo sistema será lançado em março de 2017. Essa foi a decisão mais acertada?



Fellipe Camarossi

Seria importante, pelo menos, que o hardware aparecesse no Nintendo Digital, versão robusta do Direct exibida durante a feira. Ele vai chegar no final do ano fiscal, pouco antes de rolar outra E3, e a Big N costuma lançar seus maiores hits no final do segundo semestre. Não sei se foi a mais acertada, mas é de longe a decisão mais inusitada.



Igor Andrade

Eles gostam de aproveitar a Black Friday, mas o Nintendo 3DS chegou no continente em março de 2011. Como o próprio presidente Kimishima explicou aos investidores, "Essa data foi escolhida para que o lineup de jogos estivesse pronto a tempo. Assim seríamos capazes de liberar títulos continuamente após o lançamento. Estamos planejando para que seja uma plataforma que os consumidores desfrutem por um longo tempo". Ou seja, colocá-lo nas prateleiras em novembro seria um risco. Concordo com essa visão, pois evitaria aquela seca de novidades, algo que houve com todos os consoles dessa geração.



Fellipe Camarossi

Ainda assim, há aquela incógnita em relação a essa base de jogos. O *Zelda* do Wii U, e agora também do NX, foi postergado, como foi feito com *Twilight Princess* no final da vida do GameCube. Assim faria parte do lançamento do Wii.



Igor Andrade

Esse mistério é esperado e faz parte. Por um lado, quero logo por as mãos na novidade. Do outro, sou a favor que a Nintendo tenha o máximo de tempo para caprichar. Eiji Aonuma tem muito crédito na praça para pedir mais tempo para polir a aventura de Link. Claro, talvez em uma próxima oportunidade eles esperem um pouco mais para anunciar games como esse, que geram tanta expectativa. Sobre a E3, é chato não ver lá aquela que seria a principal atração. Ainda assim, teremos outros eventos até o grande dia, alguns até exclusivos. A feira tem atenção total do mercado. Por isso, seria realmente um erro mostrá-lo se não está totalmente maduro. A imprensa não perdoaria. O "maduro" não se refere ao sistema em si, mas ao apoio de outras produtoras, entre outras ações diplomáticas que a Nintendo deve assumir para que tenha o merecido sucesso. O Wii U provou como isso é extremamente importante.



Chegou o livro da

HERÓI

A HISTÓRIA DA
REVISTA QUE INSPIROU
UMA GERAÇÃO



Garanta já!

já à venda no site
popster.com.br

A MAIS
TRADICIONAL
FEIRA DE QUADRINHOS DO BRASIL
ESTÁ DE DATA MARCADA!
17, 18 e 19 de JUNHO

22^a FEST COMIX

Convidados
nacionais e
internacionais

Quadrinhos
nacionais e importados,
edições de luxo, independentes,
...mangas

+ de 550 MIL
EXEMPLARES EM OFERTAS
com descontos de 20% a

80%

Ofertas a partir de R\$ 1,00

Sessões de autógrafos,
palestras,
exposições, estandes
e muito mais...

Lançamentos
exclusivos com
20% DE DESCONTO

ATRAÇÃO:



MOSTRA:



SATO CO., LTD.

Compre já o seu ingresso em:

www.festcomix.com.br

[f /festcomix](https://www.facebook.com/festcomix) [i /conexaocomix](https://www.instagram.com/conexaocomix) #22FESTCOMIX



PATROCÍNIO:



APOIO:



Local próximo ao Metrô Jabaquara

Rod. dos Imigrantes, km 1,5 - São Paulo/SP - CEP: 04329-900

SÃO PAULO EXPO
EXHIBITION & CONVENTION CENTER

