

The Legend of Zelda: Breath of the Wild • Monster Hunter Generations • Paper Mario: Color Splash • Skylanders Imaginators  
Pokémon GO • Sonic Boom: Fire & Ice • Lego Dimensions • Metroid Prime: Federation Force • Just Dance 2017 • Dragon Quest VII

# Nintendo®

## World



NINTENDOWORLD.COM.BR  
ISSN 1516-1897

Tombar

00199

9 771516 189008

Nº 199 R\$ 12,90 ▲

# 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 - Zelda: Breath of the Wild (julho de 2016)



200 - Aniversário da NW (setembro de 2016)



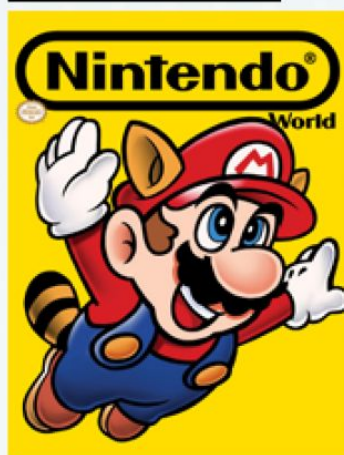
201 - Pokémon Sun e Moon (novembro de 2016)

## 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 (julho de 2016)



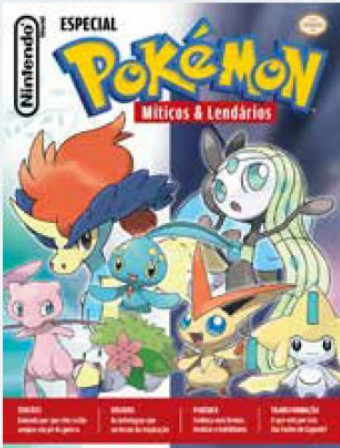
4 - Splatoon (agosto de 2016)

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 tem 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 as franquias e os jogos históricos da Big N em um único lugar.

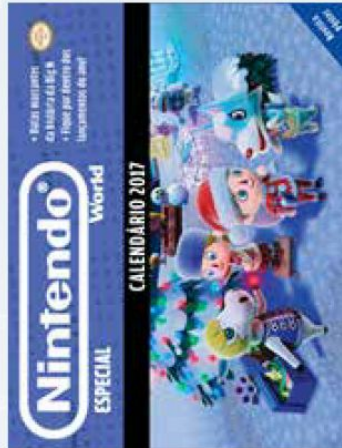
AS CAPAS SÃO MERAMENTE ILUSTRATIVAS E AS DATAS DE PUBLICAÇÃO PODEM SOFRER ALTERAÇÕES SEM AVISO PRÉVIO.

# É Nintendo World!

## Nintendo Especial

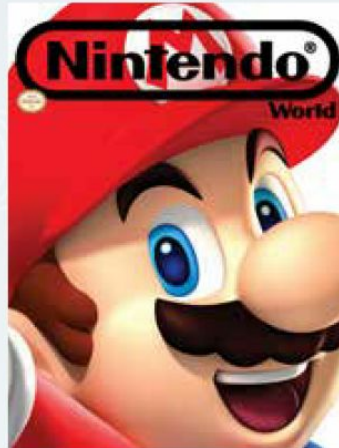


15 - Pokémon Lendários  
(junho de 2016)



16 - Calendário 2017  
(novembro de 2016)

## Nintendo Enciclopédia



Enciclopédia Nintendo  
(dezembro de 2016)



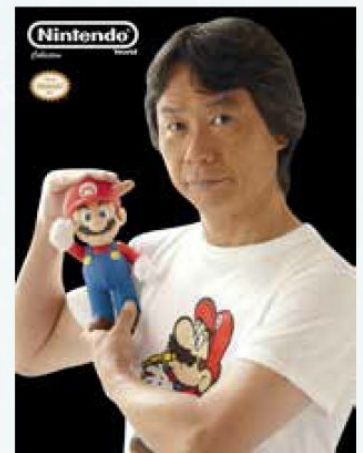
## Nintendo Collection



11 - Portáteis da Nintendo  
(agosto de 2016)



12 - Sonic & Mega Man  
(outubro de 2016)



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



## SUMÁRIO

### 10 - O futuro é bom!

Nintendo fala sobre os próximos passos da companhia.

### 28 - Pokémon GO

A febre dos consoles tomou conta dos celulares – e das nossas vidas!

### 32 - Metroid Prime: Federation Force

Com inveja de Samus, a Federação Galáctica cria e coloca em operação sua própria armadura de combate.

### 40 - Zelda: Breath of the Wild

Depois de 100 anos, Link desperta em meio a uma Hyrule devastada.

### 50 - Monster Hunter Generations

Cace quatro feras no tributo que junta as quatro gerações da franquia.

### 55 - Reviews

*7th Dragon III: Code VFD* (3DS), *Kirby: Planet Robobot* (3DS), *M&S at the Rio 2016 Olympic Games* (Wii U), *Mighty No. 9* (Wii U), *Terraria* (Wii U), *Tokyo Mirage*

*Sessions #FE* (Wii U) e *Zero Escape: Zero Time Dilemma* (3DS).

### 64 - Nacional de Pokémon

Em ascensão, torneio de TCG mantém a marca de segundo maior do planeta!



## EQUIPE NINTENDO WORLD

Tirando da frente *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon*, qual é o próximo lançamento para os consoles da Nintendo que está chamando sua atenção?

### Manoel Marques

Estou esperando que mais alguns meses passem para viver uma experiência de 1998. Isso soou estranho, certo? Você já deu uma conferida nos trailers de *Yooka-Laylee*? Ao menos é isso o que o time de desenvolvimento propõe com esse game de plataforma 3D.



### Rodrigo Brasiense

Apesar de fazer mais de 10 anos desde que joguei *Dragon Quest VII*, as memórias das mais de 100 horas de gameplay estão bem frescas na mente. Porém, nada me anima mais do que *Azure Striker Gunvolt 2*.



### Mateus Lôbo

Estou na expectativa pelo lançamento de *SMTIV: Apocalypse*. O antecessor foi muito desafiador, para não dizer extremamente difícil. Acredito que os obstáculos para superar dessa vez serão bem maiores.



### Victor Souza

Sei que *Etrian Odyssey V* ainda não foi confirmado para o Ocidente, mas mal posso esperar por esse anúncio. Uma das melhores franquias de RPG da atualidade, esse jogo promete ser tão bom quanto os anteriores. Atlus, faça-o aparecer aqui!



### Alveni Lisboa

O desembarque de *Paper Mario* é o que mais espero do Wii U. *Color Splash* promete misturar a jogabilidade de *Sticker Star* com um estilo clássico dos primeiros títulos. Não há como isso dar errado...



### Ricardo Syozi

Como um apaixonado pelo universo de Samus, é claro que não teria outra opção para mim que não fosse *Metroid Prime: Federation Force*. É um novo caminho para a aclamada série, focado no multiplayer que pode fazer com que muita coisa mude.



### Filipe Salles

A aventura que mais aguardo ainda nem foi anunciada no Ocidente. Falo de *Dragon Ball Fusions*. A possibilidade de fazer as fusões mais inusitadas e passar por toda a linha temporal de *DBZ* deixaram meu hype lá no teto!



### Fellipe Camarossi

Estou bastante ansioso com *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*. Se quase todos os jogos da série envolvem algum tipo de fim do mundo, imagine quando temos apocalipse no subtítulo? Isso torna a atmosfera mais pesada...



# EDITORIAL

## OLHE PRA FRENTE!

Estava pronto para fazer um texto simpático que narrava como "atrapalhei" a vida de Reggie na E3. Como não sou bobo (só tenho a cara), tirei várias fotos no estande de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* durante o primeiro dia da feira, principalmente na frente da estátua de Link.

Só que aí começou um burburinho. Quando olhei para o lado, lá estava o presidente da Nintendo of America e sua equipe esperando que sáísse da frente do boneco para que pudessem fotografar Fils-Aime ao lado do garoto de orelhas pontudas. É, coisas assim acontecem no mundinho dos games...

Depois faria um breve comentário sobre a chegada de *Miitomo* ao Brasil, que ainda não tem data certa. Diria que seria uma ótima oportunidade para a Big N ver como também somos fãs de aplicativos mobile.

Finalizaria então descrevendo minha emoção ao ser um dos primeiros humanos a visitar uma Hyrule cenográfica. Além disso, tive o privilégio de testar a aventura durante duas horas, inclusive fui guiado por brasileiros que trabalham na Big N. Inesquecível.



Mas tive que mudar de planos. Finalizo esse texto depois de ser totalmente bombardeado com inúmeros vídeos, notas de site, colunas em jornais e até reportagens na TV aberta sobre a polêmica que *Pokémon GO* está gerando. De fato, temos uma febre aí. De fato, as pessoas se tornaram zumbis. Jogando, mal olham ao atravessar a rua. Sei que agora a jornada para ser um mestre é para valer, mas deve ser divertida.

Isso, infelizmente, prejudica as boas intenções do game. Não duvido que logo alguém pregue o fim dos monstros nos celulares. Turma, capturar Pokémon é legal, mas não podemos contar com a enfermeira Joy na vida real...

Como se trata de uma campanha que acontecerá até o final do ano, estou repetindo o recado que publiquei na **NW198**... Os próximos meses serão incríveis, como você deve ter reparado no anúncio das páginas anteriores. A **Nintendo World Especial 15** e a **Nintendo Pocket Guide 3** já estão nas bancas e à venda na Popster. Essas e outras novidades, como a **Nintendo Master Piece**, você conhece em detalhes em [popster.com.br](http://popster.com.br). Como estamos sujeitos a fatores externos, como distribuição e impressão, e fatores internos, como editores lentos, as datas de lançamento das publicações podem sofrer atrasos.

**Igor Andrade**



**Bruno Cotrim**

Grande fã de RPG, de Akiira Toriyama e da Square Enix, estou empolgado com a chegada de *Dragon Quest VII*. Acho que todo mundo que curte o gênero aguarda por essa novidade.

**Alex Sandro de Mattos**

O carismático *Ever Oasis* é uma das boas novidades reveladas pela Big N nos últimos tempos. A mistura de RPG com a mitologia egípcia fizeram o game da Grezzo ficar no primeiro lugar da lista de desejos!



**Flavio Ferreira**

*Metroid Prime: Federation Force*, com certeza, é minha prioridade. Apesar de multiplayer não ser o meu forte, o que a Big N mostrou da aventura me deixou muito interessado.



**Hugo H. Pereira**

Estou aquecendo minhas mãos para bater com força em mesas e apontar para testemunhas. A nova mecânica de *Phoenix Wright: Spirit of Justice* me encantou ao testá-la. Além disso, a chance de ver tantos velhos rostos mais que garantiu a compra.



Felipe Camarossi

## É PURA NESTALGIA!

SEGUINDO OS PASSOS DA SEGA, NINTENDINHO COM 30 CLÁSSICOS NA MEMÓRIA COLOCA A BIG N DE VEZ NO UNIVERSO RETROGAMER

O próximo videogame da Big N a chegar ao mercado é... o Nintendinho. É meio difícil de acreditar, mas ele será relançado nos Estados Unidos em 11 de novembro. Acompanhado por um controle, custará 60 dólares, que é o preço de um jogo do Wii U.

Estrategicamente menor do que o original, o NES Classic Edition segue um modelo adotado há décadas por Sega e Atari. Não é o console de antes, já que não tem entrada para cartuchos e acessórios da época. Contudo, a réplica reúne na memória 30 de seus títulos mais importantes. São eles *Balloon Fight*, *Bubble Bobble*, *Castlevania*, *Castlevania II: Simon's Quest*, *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.*, *Double Dragon II: The Revenge*, *Dr. Mario*, *Excitebike*, *Final Fantasy*, *Galaga*, *Ghosts'n Goblins*, *Gradius*, *Ice Climber*, *Kid Icarus*, *Kirby's Adventure*, *Mario Bros.*, *Mega Man 2*, *Metroid*, *Ninja Gaiden*, *Pac-Man*, *Punch-Out!! Featuring Mr. Dream*, *StarTropics*, *Super C [Contra]*, *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Bros. 3*, *Tecmo Bowl*, *The Legend of Zelda* e *Zelda II: The Adventure of Link*.

A "novidade" não é para os retrogamers que preferem jogar com gráficos e efeitos so-

noros otimizados para os televisores mais modernos, apesar dela ter entrada para cabo HDMI. É um agrado para os trintões, que mostrarão como tudo começou para os nintendistas mais novos.

O controle, que também será vendido separadamente por 10 dólares, serve para o Wii e o Wii U. No caso, encaixe-o em um Wii Remote para jogar títulos do Virtual Console compatíveis. O contrário, de certa forma, também acontece. Você pode usar o Classic Controller ou o Classic Controller Pro do Wii no mini Nintendinho.

É notável a forte presença de clássicos da Capcom, Konami, Square Enix, Bandai Namco, Taito e Koei Tecmo. De certa forma, isso mostra que a Nintendo está valorizando suas parcerias mais antigas, algo que pode ter reflexos no desem-

penho do NX. De uma vez por todas, os mestres de Quioto perceberam que precisam surfar com vontade na onda da nostalgia. Mal podemos esperar por um SNES Classic Edition!



O controle do Classic Edition também serve para jogar games do NES no Virtual Console do Wii e do Wii U

### CUSTO-BENEFÍCIO

O maior atrativo do NES Classic Edition é mesmo o preço. Se fôssemos comprar cada um dos 30 clássicos oferecidos no catálogo da Nintendo eShop do Wii U (ou do Wii Shop Channel), eles custariam mais do que o dobro do valor do aparelhinho. Além disso, o sistema retrô terá a mesma função de salvamento do Virtual Console, que permite voltar à aventura no ponto onde parou.



## PÁS E TROVÕES

Azure Striker Gunvolt 2 será lançado para Nintendo 3DS em caixinha com o primeiro título. A coletânea Gunvolt Striker Pack será distribuída pela Yacht, responsável pelo premiado Shovel Knight e que virou uma publicadora. Para comemorar o fato, o amiibo do cavaleiro liberará um extra da pá virada. Ao tocar a figura na tela, o herói surgirá como um chefão! O cameo também funcionará com a versão digital de Gunvolt 2 que será vendida na Nintendo eShop.



## FUUUUUSÃO!

Enquanto isso no Japão, um novo Dragon Ball está despontando no 3DS. Em Fusions você controla um par de personagens exclusivos e mais uma galera da série, enquanto enfrenta inimigos usando o poder da união para criar as combinações mais bizarras, como é o caso de Broku, fusão de Goku e Broly! Por enquanto, não há informações sobre a vinda para cá. Shenlong, nos ajude nessa!



## ELES VÊM AÍ

### OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 19/08 - Metroid Prime: Federation Force (3DS)
- 19/08 - Style Savvy: Fashion Forward (3DS)
- 30/08 - Corpse Party: Back to School Edition (3DS)
- 20/09 - Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS)
- 27/09 - Shantae: Half-Genie Hero (Wii U)
- 27/09 - Sonic Boom: Fire & Ice (3DS)
- 30/09 - Yo-Kai Watch 2 (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

## TOP MUNDO

### OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

1. Fire Emblem Fates (3DS)
2. Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire (3DS)
3. Pokémon X e Pokémon Y (3DS)
4. The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U)
5. Kirby: Planet Robobot (3DS)
6. Yokai Watch (3DS)
7. Mario Kart 7 (3DS)
8. Super Mario Maker (Wii U)
9. Animal Crossing: New Leaf (3DS)
10. Splatoon (Wii U)

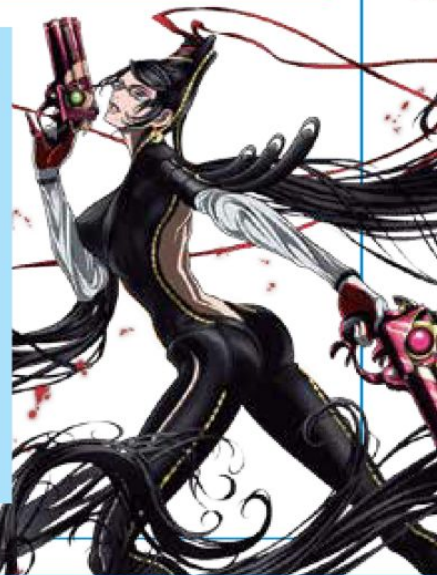
Fonte: VGChartz.com

## ALTO INVESTIMENTO

Na última reunião de acionistas da Nintendo, Shigeru Miyamoto discursou de forma surpreendente sobre *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. O jogo precisará vender ao menos 2 milhões de cópias para abater os gastos com o desenvolvimento. O valor tão alto é por causa da manutenção da equipe. "São mais de 100 funcionários, mais de 300 nomes nos créditos e cinco anos de trabalho", afirmou. Pelo que já testamos, ele valerá cada centavo investido.



Quem é fã de Aeon Flux vai curtir o filme



# VESTINDO A CAMISA (E CALÇANDO O TÊNIS TAMBÉM)

VANS TRARÁ AO BRASIL OS PRINCIPAIS ITENS DA COLEÇÃO QUE CELEBRA A ERA 8-BIT DA BIG N



Zelda, Donkey Kong, Mario e Duck Hunt estampam sapatos, bonés, camisetas, blusas, meias, camisas e até mochilas

**E**m setembro chega ao país a novidade da Vans que está fazendo a cabeça e os pés dos nintendistas. Para entender melhor os detalhes da coleção, que conta com tênis, bonés, mochilas, meias, camisas e camisetas, batemos um papo com Nicolas Prado, supervisor de marketing digital da companhia no Brasil.

**Preciso confessar que parceria com a Big N é inusitada...**

A Vans completa 50 anos em 2016. A princípio, foi criada para a família

californiana, fazendo calçados para pais e filhos. Entretanto, em 1970 ela foi adotada pelos skatistas. Por causa das colaborações que temos com atletas [que ajudam a desenvolver os produtos] e artistas que vestem nossas roupas, nos aproximamos muito da cultura pop. Nos últimos anos fizemos algo parecido com *Star Wars* e as franquias da Disney. A vez agora é da Nintendo. Trabalhamos com a expressão criativa e games são parte desse conceito.







### Qual é o sentido dessa colaboração?

Tradicionalmente trabalhamos com estampas, que conversam muito bem com o visual dos games 8-bit da Nintendo. A coleção foca nessa era, que é uma volta às origens. Basicamente, o que foi mostrado é o que será comercializado. Não consigo confirmar ou negar se novos produtos serão anunciados.

### Há roupas inspiradas em Mario, Donkey Kong, Zelda e até Duck Hunt. Por que Metroid ficou de fora? Por que não usar também o universo do Game Boy?

Sobre *Metroid*, acredito que seja alguma questão de licenciamento, por mais que seja uma propriedade intelectual da Nintendo. Conversei a respeito com a nossa sede, mas não tinham detalhes para passar. O NES é um símbolo americano, tanto que há dois tênis diretamente baseados em suas cores e controle.

### Estive em junho nos Estados Unidos para cobrir a E3. Infelizmente não tive tempo para visitar uma de suas lojas, mas meus amigos tiveram. Por mais que conhecessem a Vans, essa é a primeira vez que eles compraram algo da marca. De fato, vocês estão encontrando um novo mercado...

Há pessoas de diversos segmentos que curtem games. Tony Hawk, por exemplo, tem sua própria franquia há anos. Então existe um cruzamento. A nossa estratégia é fazer com que o nintendista se sinta acolhido pela Vans.

### Como vai ser o lançamento dos produtos por aqui?

Será do mesmo jeito que aconteceu em junho lá fora. É a mesma caixa do NES para os modelos de tênis adultos e a mesma caixa com os personagens da franquia de Mario para os modelos infantis. Essa atenção aos detalhes foi totalmente aprovada pela Nintendo, desde as roupas até as peças publicitárias. Há um controle bem sério a respeito. Cerca de 75% da coleção estará disponível, pois certos itens não têm apelo comercial por aqui. Boa parte dos 1400 revendedores autorizados vai recebê-la. Além deles, vocês poderão encontrá-la na nossa loja própria no JK Iguatemi [shopping na capital paulista]. Não está confirmado, mas estamos estudando a viabilidade para comercializá-los também no site [vans.com.br/nintendo](http://vans.com.br/nintendo).



**Essa caixa a gente nunca vai jogar fora!**

### Fã da Big N, como reagiu ao descobrir a novidade?

Já sabia há algum tempo que faríamos algo com eles, mas, quando vi as fotos dos produtos, fiquei feliz. O Game Over na sola é algo muito legal. Na língua de alguns sapatos está a capa do jogo que homenageiam. Um dos maiores ícones dos nossos calçados é a listra [ondulada] na lateral que existe desde 1977. É muito difícil mudar um símbolo, mas em um dos modelos o Side Stripe foi pixelizado. Isso prova que gostamos de fazer as coisas de um jeito diferente. <sup>(NW)</sup>



# O FUTURO É LOGO ALI!

NINTENDO FALA SOBRE OS PRÓXIMOS LANÇAMENTOS, NX E MÏTOMO NO BRASIL



Felipe Camarossi



Igor Andrade



O Bernardo não é aquela voz que rodeia Link, mas ele também sabe dar boas dicas

**A** Big N está escondendo o jogo. E não somente o jogo, mas também o console. A cada minuto nos aproximamos do lançamento do NX. Substituto do Nintendo 3DS? Substituto do Wii U? Substituto de ambos? Não conhecemos nem seu verdadeiro nome...

Por mais que seja sagaz escondê-lo para mantê-lo "fresco", isso torna o futuro, digamos, cheio de incertezas, como deve ser *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Não falo da aventura em si, que será um divisor de águas no Wii U como *Super Mario Galaxy* foi no

Wii. Me refiro ao que Link encontrará nessa Hyrule onde algo terrível aconteceu, mas a natureza tenta confortá-lo com um ar carregado de esperança.

Diferente de 99% das ocasiões, quando no meio de um ano temos uma amostra do que virá nos dois ou três próximos, curiosamente até então só sabemos o que virá até março de 2017, quando o novo sistema da Big N estará disponível. Ainda assim, se olharmos com calma, veremos que uma turma bacana não nos deixará sozinhos enquanto essa geração 8.5 não começa.

O encanador colabora com *Mario Party Star Rush* e *Paper Mario: Color Splash*. *Ever Oasis*, na calada da noite, surge como a mais nova franquia da empresa, aliando Egito, elementos de RPG e personagens "fofinhos". Pikachu ficará mais famoso que Mickey e Mario juntos com *Pokémon Sun* e *Moon* e *Pokémon GO*. A propósito, os apps de *Animal Crossing* e *Fire Emblem* estão saindo do forno.

Ainda temos nessa fila duas versões para *Yo-Kai Watch 2*, o remake de *Dragon Quest VII*, *Disney Magical World 2*,

no qual viramos o melhor amigo de Donald e companhia, *Style Savvy: Fashion Forward*, onde chique é ser inteligente e, finalizando, *Metroid Prime: Federation Force*. Ah, não posso esquecer dos independentes, como *Yooka-Laylee*.

O apoio das parceiras, que é sempre alvo de discussões, igualmente merece atenção. A Sega traz *Sonic Boom: Fire & Ice*. A Capcom vem com *Phoenix Wright: Ace Attorney: Spirit of Justice*. A Ubisoft oferece o dançante *Just Dance 2017*, que será o primeiro título Third Party do NX. A Activision tem *Skylanders Imaginators*, que marca o retorno de Crash Bandicoot. XSeed apresentou *Shantae: Half-Genie Hero* e a Natsume possui *Harvest Moon: Skytree Village*. De forma proposital deixei a Atlus por último. Vendendo game atrás de game para o Nintendo 3DS – não estou reclamando disso –, sua carta na manga é *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*.

Para comentar esse futuro próximo e o que está escondido atrás do NX, entrevistamos Bernardo Guzmán-Blanco, gerente de relações públicas para a América Latina, durante a E3. A palavra está com a Big N.

### Por que a Nintendo resolveu apresentar apenas o novo Zelda na E3?

Com todo o seu conceito de exploração, achamos que a melhor abordagem seria esse foco em tudo que ele pode dar, no nível de imersão, na experiência. Quando montamos o estande, queria-



mos que os fãs se sentissem dentro do mundo de *Breath of the Wild*. Enfim, [o novo jogo] está elevando a franquia a outro patamar. A sua jogabilidade, que chamamos de "aventura ao ar livre", incentiva a descoberta de algo novo a cada momento. Quando fui jogá-la pela primeira vez, corri contra uma árvore. Esperava bater nela e derrubar algo, mas acabei subindo [risos]!

### Aonuma-san disse que o novo jogo derrubaria tradições. Qual é o desafio de fazer um game tão diferente e que ainda assim seja amado pelos fãs de Zelda?

É um equilíbrio muito delicado entre fazer algo novo e algo já amado, e para isso precisamos quebrar algumas convenções. Por exemplo, na forma de recuperar corações e a adição da função de pulo para Link. Mas também encontramos elementos que já vimos em outros momentos da franquia, que dão aquela sensação de familiaridade e nostalgia. Ainda é o nosso Link, ainda é a nossa Hyrule.

### Em qual parte da linha do tempo está *Breath of the Wild*?

Não estamos falando muito sobre esse aspecto ainda, mas há pistas na demo. O senhor [Eiji] Aonuma apontou para algumas dicas, como o símbolo dos Sheikah, que é parecido com algo visto em outro jogo da série. Link se encontra em um reino em ruínas. Então pense em qual espaço de tempo entre uma aventura e outra isso poderia se encaixar...



JD2017 é o primeiro game da Ubisoft para o NX



### Teremos alguma diferença entre as versões de Wii U e de NX?

Vamos falar sobre isso no futuro, pois temos tempo para tal. O que posso revelar é que o desenvolvimento das versões foi simultâneo e planejamos lançar ambas ao mesmo tempo.

### Mudando o foco para Pokémon, cada geração da série tem um jogo definitivo. Diamond e Pearl tiveram Platinum. Black e White tiveram Black 2 e White 2. O que aconteceu com X e Y? Por que não temos um Pokémon Z?

É uma pergunta interessante que a equipe de desenvolvimento provavelmente responderia melhor. Honestamente não sei a resposta, mas vou tentar descobrir [risos]! O que posso dizer é que *Pokémon X* e *Pokémon Y* são jogos completos por si só. Eles trazem muita coisa nova para absorvermos, especialmente na evolução artística, que serviu de base para *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* e agora para *Sun* e *Moon*.

**O lançamento de Metroid Prime: Federation Force foi remarcado para agosto. Existe alguma relação entre o adiamento e a reação negativa dos fãs ao game?**

Realmente não sei como responder a essa questão.

**A Nintendo tem uma forma particular de incentivar os games independentes. Shovel Knight, por exemplo, tem um amiibo, mas isso não aconteceu com os demais. Por quê?**

Sempre fazemos um esforço para abraçar novos desenvolvedores que queiram publicar seus jogos nas plataformas da Nintendo. Tentamos tornar esse processo mais fácil para que estejam no Wii U e no Nintendo 3DS.

**Muitas produtoras estão apostando em óculos de Realidade Virtual. O que a Nintendo pensa dessa abordagem?**

O nosso posicionamento em relação à tecnologia é que ela virá quando encontrarmos o jeito de torná-la divertida.

**Talvez um Virtual Boy 2? É só repetir o design do console...**

Vou anotar a sua sugestão [risos]!

**A Disney desistiu de Disney Infinity por causa da queda nas vendas das figuras do jogo. Isso apresenta algum risco para os amiibo?**

Não, tanto que anunciamos novos

amiibo [como os reforços para a linha Super Mario]! As figuras mais antigas sempre vão interagir com os games mais novos, o que dá um novo fôlego para elas, como é o caso de Wolf Link. Continuaremos a investir na categoria [Toys to Life].

**A Nintendo está interessada em fazer filmes, mas fica a dúvida: a empresa os fará por conta própria ou terá alguma parceria com algum estúdio de Hollywood?**

Pensamos em colaborações, mas não sobre fazermos filmes por conta própria. Estamos mais no campo de licenciar nossas franquias, mas ainda não temos uma resposta definitiva.

**MiiTomo está chegando no Brasil, e estamos felizes com isso. Sei que não**

**Para a Big N, os amiibo não entrarão em declínio, pois até os mais antigos sempre serão compatíveis com os jogos que forem lançados**




**há uma data certa para o lançamento, mas vamos jogá-lo em português?**

Infelizmente não posso falar sobre MiiTomo, mas teremos mais informações em breve.

**E sobre Pokémon GO?**

Não tenho nada a dizer no momento.

**Você tem alguma mensagem para os brasileiros que aguardam ansiosamente pelo retorno da empresa?**

Agradecemos imensamente pela paciência, pelo apoio e pela paixão pela Nintendo. Esperamos que possam aproveitar os próximos lançamentos, como Pokémon Sun e Moon e Yo-Kai Watch 2, que, por enquanto, só estarão disponíveis na Nintendo eShop [do 3DS]. 



**O Boo brilha no escuro!**

# DRAGON QUEST VII FRAGMENTS OF THE FORGOTTEN PAST

O CAPÍTULO FUJÃO RETORNA À CASA ONDE TUDO COMEÇOU

**H**á muitas controvérsias sobre a origem dos RPGs japoneses. Há quem diga que a responsabilidade recai sobre *Final Fantasy*, enquanto outros acham que é *Dragon Quest* que merece os louros. De qualquer maneira, as empresas que conceberam as duas franquias hoje são uma só, e é graças a Square Enix que certos jogos estejam rodando em sistemas da Nintendo, sejam spin-offs inovadores ou grandes clássicos.



Esse é o caso de *Fragments of the Forgotten Past*, que foi lançado originalmente em 2000 para a concorrência. Em vez de um simples port, a versão para Nintendo 3DS foi completamente renovada. Por exemplo, através do StreetPass você explora calabouços e executa missões completamente novas ao lado de outros jogadores, além de adquirir equipamentos raros e exclusivos ao enfrentar os monstros.

Contudo, é ainda um legítimo *Dragon Quest*. A história foca em viagens no tempo e em um sistema de batalhas no



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produtora:**  
Nintendo,  
Square Enix  
**Lançamento:**  
16 de setembro (EUA)

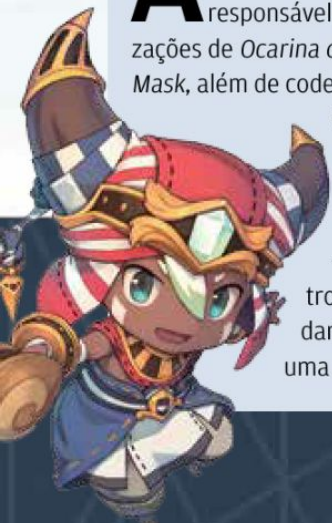
estilo tradicional de turnos, no qual customizamos a equipe escolhendo entre mais de 30 classes, e que sempre se adapta para os inimigos mais fortes. Ah, isso sem esquecer a arte de Akira Toriyama, pai de *Dragon Ball*, que é impossível não perceber no semblante de cada humano ou criatura que vir no caminho, viu, Slime? **(Felipe Camarossi)**

# EVER OASIS

ANIMAL CROSSING E FINAL FANTASY TIVERAM UM FILHO!

**A** Grezzo já mostrou do que é capaz no Nintendo 3DS. O estúdio responsável pelas remasterizações de *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*, além de codesenvolver *Tri Force*

*Heroes* e *The Legend of Legacy* – provando que não sabe fazer só *Zelda!* –, assume agora outro importante papel: dar vida a *Ever Oasis*, uma nova IP da Big N.



Koichi Ishii, que trabalhou nos três primeiros *Final Fantasy*, criando os personagens Chocobo e Moogles e a série *Mana*, lidera um time que fará um RPG curioso que mistura elementos de simulação com exploração.

Você administrará um oásis no deserto, atraindo visitantes e moradores. Para recolher recursos, terá que explorar as areias escaldantes, enquanto investiga o Chaos, energia sombria que está corrompendo os personagens. Controle três protagonistas, invadindo calabou-



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produtora:**  
Nintendo, Grezzo  
**Lançamento:**  
2017

ços e recuperando tesouros, enquanto tenta encontrar o irmão de um deles.

A jogabilidade lembra títulos como *Final Fantasy Explorers*, nos momentos de batalha, e *Animal Crossing*, quando estiver montando seu paraíso natural. Com um estilo artístico que grita o DNA dos RPGs clássicos, pode ser uma surpresa tão boa quanto tivemos com *Splatoon*. **(Felipe Camarossi)**

# HARVEST MOON: SKYTREE VILLAGE

UM POUCO MENOS DE MINECRAFT E MAIS DE HARVEST MOON

**D**esenvolvido pela Marvelous (XSeed), *Bokujo Monogatari* chegou ao Ocidente pela Natsume como *Harvest Moon*. Depois de décadas, a parceira chegou ao fim, mas ambas se sentiram no direito de continuar a fazer simuladores rurais.

Para não bater de frente com *Story of Seasons*, a Natsume resolveu adicionar à sua versão alguns elementos de exploração vistos em *Minecraft*. Isso não agradou tanto em *Harvest Moon: A New Beginning*. Porém, a fórmula que mistura a essência de plantar alimentos, colher flores, pescar, se casar e cuidar de animais com a liberdade para

modelar o cenário formado por cubos retorna com certos reparos.

Finalmente temos uma cidade, ainda que muito pequena para os padrões da franquia, com moradores e suas rotinas, além de uma história sobre a falta de tudo no vilarejo. Sua função será reviver sete Skytrees para que possa trazer a antiga prosperidade.

Há algumas melhoras, para tornar o árduo trabalho de fazendeiro mais conveniente, mas a distância entre o



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produtora:**  
Natsume  
**Lançamento:**  
2016

estilo artístico-cúbico dos cenários e os detalhados personagens e bichos ainda é notável e quebra a imersão. Em termos de conteúdo, *Story of Seasons* leva vantagem. **(Hugo H. Pereira)**



# JUST DANCE 2017

O MESMO BALANÇO DE 2016, MAS COM MÚSICAS NOVAS

**N**a geração passada houve uma certa crise de existência entre as franquias musicais. De *Guitar Hero* a *Rock Band*, os desenvolvedores tiveram problemas em trazer novidades e se contentaram em apenas renovar a lista de músicas a cada ano. Isso acabou afastando os fãs.

*Just Dance*, que chega à impressionante oitava edição anual, sempre revelou algum frescor para cada versão. Competições online, novos modos de dança, diferentes combinações de jogadores

(pares, trios, quartetos, um protagonista e dois dançarinos de suporte...), o que constantemente nos motivou a acompanhá-lo. Entretanto, o próximo ato do show deixou essa estratégia de lado.

Além do catálogo maior do *Just Dance Unlimited*, serviço de streaming pago que reúne canções dos títulos anteriores, e da possibilidade de usar celulares conectados à internet como controles, *JD2017* acaba realmente nas mãos dos hits da atualidade, como *Sorry*, de Justin Bieber. Ainda assim, lá está *Don't Stop*

*Me Now*, clássico do Queen. O que mais anima, entretanto, é saber que o game será lançado pro NX.

Como não ainda conhecemos quais serão os recursos do console, é provável que a "tal falta de inovação" seja compensada com o que virá pelo futuro. Ao menos temos algo para especular até março... **(Hugo H. Pereira)**



**Plataforma:**  
Wii, Wii U e NX  
**Produtora:**  
Ubisoft  
**Lançamento:**  
25 de outubro  
(EUA)

# LEGO DIMENSIONS [ANO 2]

COM MAIS FRANQUIAS DO CINEMA, CROSSOVER VIRA SESSÃO DA TARDE!

**S**e reunir Batman, *Os Simpsons* e *Portal* já era algo inesperado, imagine agora ver os universos de *Missão Impossível*, *Os Goonies* e *Sonic* no mesmo caldeirão de *Legó Dimensões*? Com o segundo ano



do crossover chegam mais 15 franquias, baseadas principalmente em sucessos de Hollywood.

Essa mistura maluca é seu grande diferencial em relação aos outros Toys to Life.

Era de se esperar então que uma nova aventura viesse para acomodar a turma de *Hora da Aventura* ou de *Gremlins*. Entretanto, a TT Games resolveu seguir outra abordagem. Todos os personagens e veículos que surgirem serão jogáveis com o título original lançado com o kit inicial no ano passado. Mas parte deles terá seus próprios estágios, liberados pelos Level Pack, que são DLCs encarados de forma independente.

Além desses pacotes, agora haverá o Story Pack, começando pelo remake de *Caça-Fantasmas*. Depois será a vez de *Animais Fantásticos* e *Onde Habitam*,



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produtora:**  
Warner Bros.,  
TT Games  
**Lançamento:**  
27 de setembro  
(EUA)

spin-off de *Harry Potter*. Com uma trama completa, conta até com um portal. Customizado de acordo com o filme, trará novas habilidades interativas. Adicione os novos modos multiplayer e a diversão será garantida. **(Hugo H. Pereira)**

# MARIO PARTY STAR RUSH

RECRUTE PERSONAGENS E JOGUE SIMULTANEAMENTE COM SEUS AMIGOS

**N**ão há graça nenhuma curtir sozinho um game de tabuleiro, mesmo que seja uma versão digital.

*Mario Party* é o melhor exemplo disso. Apesar de cada capítulo ter minigames adaptados às características dos consoles para os quais foram produzidos, as rodadas nunca passaram por uma grande revitalização. *Star Rush* dará um jeito nisso.



Esqueça Yoshi, Donkey Kong ou Peach. Inicialmente você só controla os Toad. O mais maluco disso, no entanto, é que todos jogam juntos e podem andar em qualquer direção do tabuleiro. O objetivo, além de coletar itens, é encontrar um dos personagens do Reino do Cogumelo.

Recrute até quatro e alterne a liderança de seu time entre eles, já que terão habilidades que influenciarão a jogatina, como aumentar a chance de tirar um número alto ao rolar o dado. Quando todos os seus amigos estiverem preparados, aí



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produtora:**  
Nintendo  
**Lançamento:**  
4 de novembro  
(EUA)

basta que um siga até o chefe da rodada, para juntos encararem um minijogo contra ele. Assim que for derrotado, outro aparecerá.

O game tem multiplayer para quatro pessoas e apenas um precisa tê-lo. O restante se vira com a conexão via Download Play. **(Igor Andrade)**

# PAPER MARIO: COLOR SPLASH

DEVOLVA A COR PARA A PRISM ISLAND COM MARTELADAS!

A chegada de um inédito *Paper Mario* ao Wii U está próxima. Em vez de voltar às raízes, *Color Splash* expande a fórmula iniciada em *Sticker Star*. Isso se dá porque a Nintendo não quer, por enquanto, que dois RPGs tradicionais do bigodudo coexistam. Enquanto a tradição fica com *Mario & Luigi*, a outra série testa algumas ideias.

O início da jornada tem um tom sombrio, quando Mario e companhia recebem, em uma noite chuvosa, uma carta que, na realidade, é um Toad que teve suas cores sugadas. Investigando o que aconteceu, eles partem para Prism Island, ponto turístico que perdeu seu clima multicolorido.

O encanador apela para um martelo metido a pincel para devolver os mais incríveis tons à ilha. Contudo, ele fica sempre atento aos medidores de tinta, já que os tanques de vermelho, amarelo e azul na tela energizam as cartas usadas nos combates. Elas fazem as vezes dos adesivos.

A luta parece mais estratégica do que antes, devido ao controle das tintas, à possibilidade de invocar até a ajuda de inimigos através de cards especiais e à visualização de quanto HP resta aos adversários.

Não posso deixar de citar a beleza do título, com seus cenários em forma de



Plataforma:  
Wii U  
Produtora:  
Intelligent  
Systems, Nintendo  
Lançamento:  
7 de outubro (EUA)

12

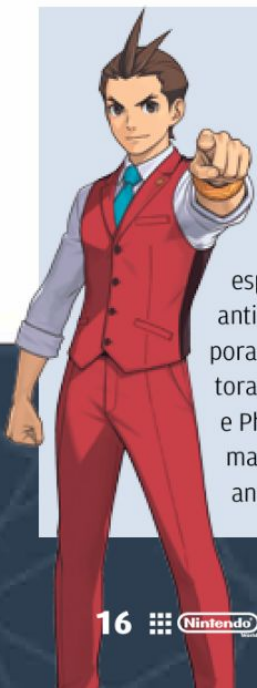
diorama. *Color Splash* não é o que os fãs esperam, mas certamente é um passo adiante nas experimentações da franquia.

(Hugo H. Pereira)



# PHOENIX WRIGHT SPIRIT OF JUSTICE

OS JULGAMENTOS TRANSCENDERÃO O MUNDO TERRENO



Misticismo e religiosidade sempre estiveram presentes na franquia do advogado de cabelo espetado. Maya Fey, sua antiga assistente, incorporava sua falecida mentora durante os tribunais, e Phoenix utilizava uma magatama, uma joia antiga japonesa, para

descobrir segredos das testemunhas. Contudo, em *Spirit of Justice* os defensores da ordem mergulham de cabeça no fantasioso reino Khura'in, algo que traz um novo elemento de gameplay literalmente do além: a Divination Séance. A ferramenta permite que, através de um ritual e águas místicas, a corte veja as últimas sensações do injustiçado, como visão, audição, tato e olfato.

O método de questionamento parece até ter aprendido uma coisa ou outra com os depoimentos de múltiplas pes-

soas em *Professor Layton vs. Phoenix Wright*, tendo uma estrutura muito similar na forma em que se identificam as contradições.

Com mistérios pendentes dos últimos dois jogos e vários rostos familiares para reencontrar, *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* promete ser um título "legal" para o segundo semestre, apesar de ser exclusivo da Nintendo eShop do Nintendo 3DS.

(Hugo H. Pereira)



Plataforma:  
Nintendo 3DS  
Produtora:  
Capcom  
Lançamento:  
Setembro



# SHANTAE: HALF-GENIE HERO

NÃO É UM SUCESSOR ESPIRITUAL, MAS SIM UM SUCESSOR GENIAL

**A**pós *Pirate's Curse* ter encerrado a trilogia de *Shantae*, a galera da WayForward, em conjunto com a Inti Creates, pediu o apoio dos fãs via Kickstarter para fazer um reboot da primeira aventura, publicada em 2002 pela Capcom para Game Boy Color. Rolou!

A geninha contará com interessantes habilidades adquiridas ao longo da jornada, como magias de bola de fogo ou escudos refletivos, além das tradicionais transfor-

mações em animais. Por sua vez, elas estão mais robustas, como a mutação de aranha, que faz com que se prenda e ande pelos tetos, lançando teias e até veneno.

Testei uma demo que se passava em Scuttle Town, que estava sob ataque da gangue de piratas de Risky. Os sprites 2D desenhados frame por frame, à lá *Wario Land: Shake It!*, se mesclam muito bem com o fundo em 3D. A batalha contra um chefe gigante foi exagerada e engraçada – sinal que a desenvolvedora está reunindo o que fez de melhor até então nesse renascimento da franquia.



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produtora:**  
WayForward, XSeed  
**Lançamento:**  
27 de setembro (EUA)

*Shantae*, apesar da qualidade de seus títulos, se tornou cult por nunca chegar ao grande público. Felizmente, e diferente dos antecessores mais recentes, *Half-Genie Hero* será lançado em formato físico. Com isso, quem sabe o maior desejo dela não é realizado? **(Hugo H. Pereira)**



# SKYLANDERS IMAGINATORS

LIBERE A IMAGINAÇÃO E MONTE, DE CABO A RABO, UM GUERREIRO ÚNICO

**N**a dimensão dos Skylanders, a energia que dá vida a tudo esteve selada durante milênios até Kaos colocar as mãos nela. A nova ameaça então fez com que Eon convocasse mais um grupo de protetores: os Senseis. Vinte deles são inéditos, mas 11 são ex-vilões recuperados.

Contudo, de que adianta termos mestres sem termos aprendizes? É aí que entra a inovação da vez: criar um personagem do zero. Assim que colocar a pecinha Creation Crystal

no Portal do Poder, escolha características, como olho, tamanho, voz e até frase de efeito.

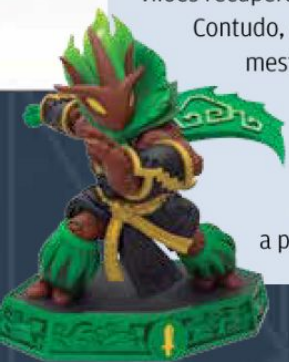
Essa ideia surgiu depois de os produtores receberem centenas de desenhos de fãs com sugestões de personagens. Ao lado dos Senseis, os novatos aprendem as inéditas habilidades Battle Classes, que os dividem em lutadores, arqueiros, bruxos e por aí vai, e como liberar os golpes do Sky-Chi.

Diferente de *SuperChargers*, que tinha momentos de ação com veículos, *Imaginars* volta à jogabilidade padrão. De certa forma, a completa customização



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produtora:**  
Activision,  
Toys For Bob  
**Lançamento:**  
16 de outubro (EUA)

dos bonecos é algo que pega em cheio o público, mas não é aquele oxigênio que toda franquia anual precisa. O bom é que DK e Bowser estão entre os 300 bonecos lançados anteriores que serão compatíveis com a aventura. **(Igor Andrade)**



# SONIC BOOM: FIRE & ICE

CONGELE E DERRETA OBSTÁCULOS PARA CORRER POR RAGNA ROCK



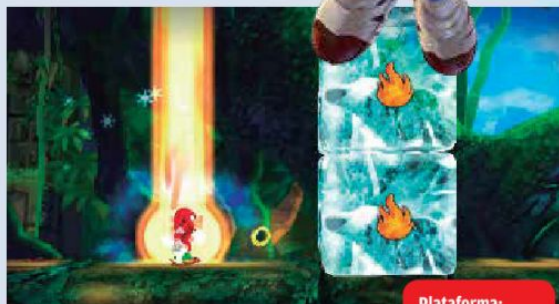
**P**or mais que os primeiros jogos da subfranquia tenham sofrido críticas, a animação de *Sonic Boom* e seus produtos oficiais não têm do que reclamar. Por isso, *Fire & Ice* tenta se aproximar da ação e da comédia que vemos na TV, buscando então uma jogabilidade mais simples, mas sem deixar de adicionar um novo recurso à jogabilidade.

Na história, Dr. Eggman descobre em Island of Ragna Rock o Ragnium, elemento natural que passa a servir de combustível para suas máquinas. Com isso, ele fortalece seu exército e constrói o andróide D-Fekt, do qual acaba per-

dendo o controle. O ouriço e seus amigos, por consequência, tentam derrotar o novo inimigo enquanto exploram o arquipélago.

Alternando a qualquer momento entre Sonic, Tails, Amy, Knuckles e Sticks – algo feito através da tela de toque do portátil –, você acelera pelos estágios enquanto mantém os dedos firmes no L e no R. Pois, de repente, estará diante de cubos de gelo ou de água.

Os dois botões acionam poderes, que vão vaporizar ou congelar o obstáculo. Além de serem obrigatórios na rota normal, abrirão caminho para vias



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Sega, Sanzaru  
**Lançamento:** 27 de setembro (EUA)

alternativas. A posição das mãos pode ser um pouco incômoda, mas dá aquela adrenalina ficar de olho vivo no que está por vir, fator que se encaixa muito bem em um título do borrão azul. **(Igor Andrade)**

# STORY OF SEASONS TRIO OF TOWNS

TRIPLICARAM O CONTEÚDO DE UM JOGO QUE JÁ NÃO TINHA FIM

**N**ão deixe o nome te enganar: esse é o verdadeiro *Harvest Moon*. Nada de terrenos quadriculados ou pequenos vilarejos. Aliás, uma das principais novidades de *Trio of Towns* é o fato de sua fazenda atravessar três cidades. É praticamente um latifúndio!

Cada município tem uma temática (Velho Oeste, Japão e clima tropical) e todos possuem lojas vendendo sementes e animais típicos de suas ambientações. E também há um respeitável elenco de personagens. Claro, você poderá se

casar com um deles para ter companhia na labuta diária.

O jogo parece ainda mais dinâmico, com atalhos customizáveis para facilitar os processos mais repetitivos e tediosos, como a colheita. Algo incomum aqui é descobrir que o protagonista tem uma família de verdade. Não é mais só um garoto que recebe um terreno como herança do avô. Seu tio tem um sítio bem pertinho, o que significa que seus parentes passarão na sua casa para tomar um café. Só espero que a sogra fique bem

longe! As novas cidades ampliam a exploração, ainda que tenham removido as minas de infinitos níveis de profundidade.

Se o conteúdo ou a história ainda não o convenceram, aqui vai meu argumento final: além de cachorro e gato, dessa vez você pode ter uma capivara de estimação. **(Hugo H. Pereira)**



**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** XSeed, Marvelous  
**Lançamento:** 2016



# YO-KAI WATCH 2

VIAJE AO PASSADO PARA PROTEGER O RELÓGIO YO-KAI ORIGINAL

**N**athan Adams, Whisper e Jibanyan, depois de conterem o avanço de uma galera da pesada na pacata Springdale, agora terão que voltar 60 anos no calendário para que o trabalho deles não tenha sido em vão.

Nessa viagem ao tempo eles devem proteger o primeiro relógio Yo-Kai desenvolvido. O aparelho serve para revelar as criaturas que influenciam negativamente o comportamento das pessoas. O que eles não imaginavam é que dariam de cara com o avô do protagonista, que era parceiro de outro gato sobrenatural, no caso, o Hovernyan. Caçar fantasmas não é algo tão novo assim...

Entre inéditos e já conhecidos, a segunda aventura conta com cerca de 350 espécies, sendo que algumas são exclusivas ou da versão *Bony Spirits* ou da *Fleshy Souls*. O conteúdo é o mesmo, mas a Level-5 resolveu dividir em dois para que seus personagens pudessem ser mais bem aproveitados na trama. No Japão, aliás, existe até uma terceira versão, lançada meses depois das primeiras.

Além disso, a nova empreitada marca a estreia de um modo online. Nele você encara batalhas com seu time. Há também um minigame local para

**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produtora:**  
Nintendo, Level-5  
**Lançamento:**  
30 de setembro (EUA)



quatro pessoas. *Yo-Kai 2* tem muito mais missões, já que você explora cidades vizinhas e em diferentes décadas, e é bem mais sociável. Ainda assim, continua bem distante de *Pokémon*, o que é ótimo. **(Igor Andrade)**



# YOOKA-LAYLEE

MAIS QUE UM SUCESSOR, É PROMESSA DE SUCESSO

**Q**uem viveu a era do SNES e do Nintendo 64 conhece bem a importância da Rare. Pensando em reviver seu legado, ex-colaboradores fundaram a Playtonic no ano passado. O primeiro projeto do estúdio, bancado por financiamento coletivo, é uma referência direta a *Banjo-Kazooie*. A comparação é esperada e intencional.

Entretanto, a verdadeira missão do time não é propor uma simples releitura, mas sim modernizar algo que faziam muito bem nos anos 1990: games do

estilo Collectathon. A ideia é que cada um dos vários colecionáveis tenha utilidade. Páginas espalhadas liberam livros que representam mundos. Penas são trocadas por novos poderes para os protagonistas, que serão essenciais para acessar locais antes inacessíveis. Já com as tradicionais moedas comparemos algo como códigos, que modificarão a jogabilidade.

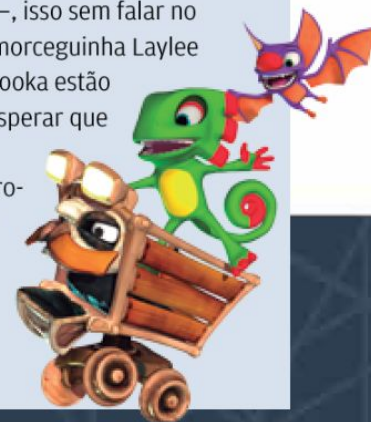
A demonstração guiada que acompanhei mostrou que o game deve ter um volume considerável de conteúdo – lá

estão os desafios de carrinho de mina de *DKCountry!* –, isso sem falar no esmero que a morceguinha Laylee e o camaleão Yooka estão recebendo. É esperar que os produtores encontrem a proporção correta de nostalgia e inovação.

**(Hugo H. Pereira)**



**Plataforma:**  
Wii U  
**Produtora:**  
Playtonic  
**Lançamento:**  
2017



# AURORA DE UMA NOVA ERA

OS NOVOS POKÉMON NASCEM DA INFLUÊNCIA DO SOL E DA LUA



Mateur Lôbo



A lola promete muito para a sétima geração dos monstros. A cada revelação sentimos que a franquia está saindo da zona de conforto e absorvendo novas culturas, se tornando mais inclusiva e mais divertida, nos dando a oportunidade de viver uma aventura diferente de tudo o que já presenciamos. Onde mais, a não ser no arquipélago inspirado no Havaí, poderíamos participar de uma batalha que serve como um ritual espiritual, realizada durante um festival que tem a bênção de Tapu Koko, espírito guardião da ilha onde o protagonista mora?



Tapu Koko



Verifique a eficiência de seus golpes

Para Shigeru Ohmori, designer da Game Freak, a presença dos humanos na arena será personalizada, com cada um arremessando a Pokébola e dando ordens de maneiras distintas. É possível que isso seja importante no desenrolar da jogatina.

Além disso, o próprio cenário recebeu upgrades, como a influência da iluminação de acordo com o horário e novos ângulos de câmera. Ainda não sabemos se houve mudanças no sistema de batalha,

mas a Game Freak revisou o menu relacionado. Antes, já podíamos visualizar características como poder e tipo de um golpe, no entanto isso era um comando desconhecido por muitos jogadores. Agora há um botão que pode ser acionado para exibir tais detalhes. Também é possível ver a eficácia das suas ações em um determinado Pokémon, desde que já tenha enfrentado alguém da sua espécie.

A maior novidade, no entanto, é que, ao clicar no ícone de um deles durante a luta, você acessará uma lista que mostra quais são os bônus ou ônus em cada atributo, incluindo os que normalmente não são visíveis, como a evasão e a precisão. Não lembra quantas vezes o Alakazam do seu oponente usou Calm Mind? É só clicar no ícone dele e ver em quantos níveis estão cada um dos Stats. Combinados, todos os novos recursos do





Komala



Pikipek



Yungoos



Rockruff



### SENTADO NA GARUPA

Os treinadores continuarão a pegar carona nos monstrinhos, como mostra uma cena com um Stoutland servindo de montaria. O recurso, até então, esteve presente em partes de *Pokémon X* e *Pokémon Y*.

menu de batalha servem para ajudar a moçada a se familiarizar com as mecânicas de um jeito mais ligeiro. São menos conceitos para memorizar...

### ROTOM, TEMOS QUE PEGAR!

A Pokédex, item fundamental para qualquer treinador, desta vez foi atualizada para algo inimaginável. Rotom, o fantasma que apareceu pela primeira vez em *Diamond* e *Pearl*, será sua enciclopédia eletrônica.

Ohmori revelou que a intenção era ativar os jogadores a completá-la. Ao capturar um monstrinho, uma Pokébola aparecerá como um carimbo. Se ela estiver completamente branca, significará que você não tem todos os estágios evolutivos daquele Pokémon ou que ele possui uma versão alternativa. Além disso, será possível registrar aqueles vistos por meio de QR

Codes gerados pelos games de seus amigos. Será que, com isso, completaremos a agenda antes mesmo de enfrentar o primeiro ginásio?


### NOVAS CARAS

Além de Zygarde, que retorna com suas formas complementares, conhecemos um pouco mais da fauna de Alola.

Rockruff é um cachorrinho tipo Rock, enquanto Komala é Normal. O coala não é afetado por qualquer efeito negativo, a não ser pela sonolência. Pikipek, um simpático pica-pau, é a primeira ave a ser encontrada na jornada. Já o roedor da rodada é Yungoos. Sempre faminto, dá o dobro de dano em um alvo que acabou de entrar em campo.

Grubbin evolui para Charjabug e, posteriormente, para Vikavolt. O inseto de três fases é curioso pelo seu tipo Bug/Electric e visual ameaçador no estágio final. Drampa, o cômico Normal/Dragon, será um forte atacante especial. Seu Sp. Attack aumenta quando o HP chega na metade. Bruxish tem um visual estranho, mas não o subestima. Além de ser Water/Psychic, sua habilidade proíbe o uso de golpes com prioridade aumentada!

O Fairy Cutiefly é o menor monstrinho da geração. Togedemaru, o próximo Pikachu, é Steel/Electric. Porco-espinho, é praticamente primo de Sonic! Salandit é uma salamandra Poison/Fire com a sagaz capacidade de envenenar até quem não deveria ser afetado pelo efeito, como outros Poison e Steel. Por fim, Tapu Koko é Electric/Fairy. Sua habilidade exclusiva convoca o Electric Terrain assim que entra em campo!

*Pokémon Sun* e *Pokémon Moon* já despontam no horizonte com um brilho único. A aurora deles ilumina uma nova era para os novos e velhos fãs. Difícil mesmo será esperar até novembro para vermos Alola nos banhar com seu brilho, sua areia e seu mar. 



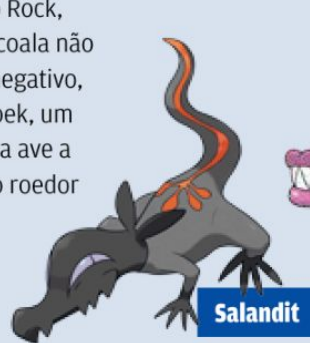
Charjabug



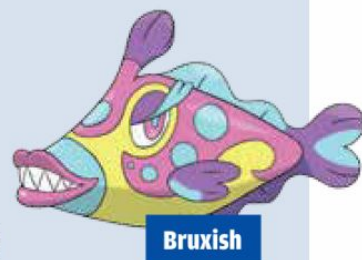
Grubbin



Vikavolt



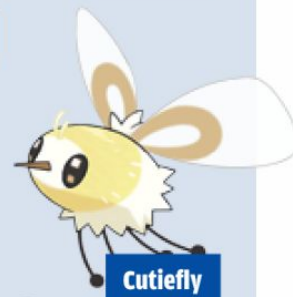
Salandit



Bruxish



Togedemaru



Cutiefly



Drampa

# NINDIES@HOME

SUCESSO NA CONCORRÊNCIA, ESTES JOGOS INDEPENDENTES MANDARÃO BEM EM VERSÕES ESPECIAIS PARA Wii U E 3DS



Hugo H. Pereira

O momento é de resguardo. Ainda assim, a Nintendo tenta diversificar suas experiências apostando na promoção de games independentes. Por isso, destacamos alguns que merecem ficar em seu radar!

## SEVERED

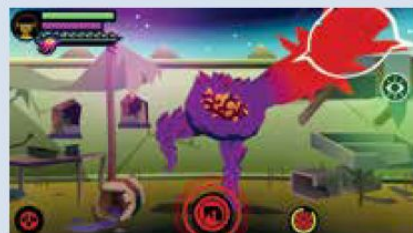
Com um design vibrante e tão icônico quanto *Guacamelee*, *Severed* tem gameplay e temática completamente diferentes. Você é Sasha, uma guerreira que encara um verdadeiro pesadelo para encontrar a família. A questão da perda é tão forte que ela é obrigada a lidar também com a ausência de um de seus braços. De acordo com os produtores, os jogos da DrinkBox sempre foram leves. Então era o momento de uma abordagem mais madura, algo que eles mesmos estranharam no começo do desenvolvimento, que usou como base um trabalho conceitual feito em 2013 durante um evento.

Em vez de encontrar um único monstro e lutar por turnos, há embates em primeira pessoa com inúmeras criaturas em pontos de um mesmo lugar. Ainda por cima, a luta de espada em tempo real utiliza a sacada de *Punch-Out!!*, na qual animações indicam o próximo golpe do oponente. Traçando riscos na tela de toque para realizar os cortes na direção certa, você causa dano e bloqueia investidas.



Plataforma: 3DS e Wii U  
Produtora: DrinkBox Studios  
Lançamento: 2016 (EUA)

*Severed* não se distancia totalmente de *Guacamelee*. O estilo Metroidvania está presente aqui também. A princípio a história é um tanto aberta, mas quem aproveitar 100% do jogo encaixará todas as peças do roteiro. Lançado para a concorrência no início do ano, o game foi bem avaliado pela comunidade. Nos sistemas da Nintendo ele surgirá com o Casual Mode, possibilitando o ajuste de dificuldade. **NW**



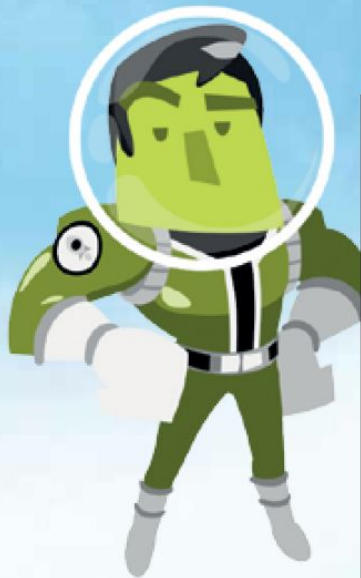
## JOTUN: VALHALLA EDITION

Depois de morrer afogada, a viking Thora tem uma segunda chance. Para provar sua bravura, ela viaja por diversos ambientes temáticos para derrotar os Jotun, deuses que representam as forças elementais. O jogo foca em uma lenta e cuidadosa exploração, resolvendo então os diversos puzzles de cada um dos cinco mundos. Isso ocorre por meio de animações e cenários desenhados à mão, que valorizam os elementos da cultura e mitologia nórdica. *Valhalla* terá um modo Boss Rush com versões ainda mais difíceis dos chefões!



Plataforma: Wii U  
Produtora: Thunder Lotus  
Lançamento: 2016 (EUA)

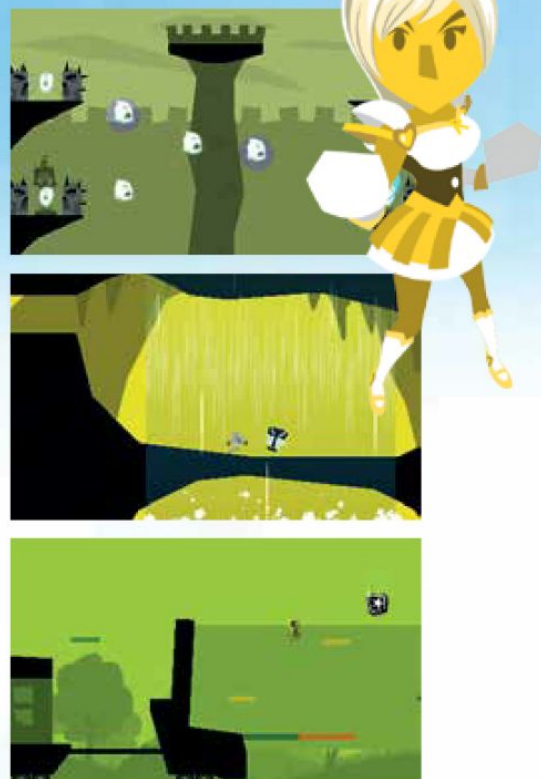




## RUNBOW POCKET E RUNBOW DELUXE

Campeão de boas críticas, o jogo da Nintendo eShop do Wii U chegará à loja virtual do New Nintendo 3DS rebatizado como *Runbow Pocket*. Ele brinca com a mudança constante das cores dos ambientes. Se a coloração do cenário for a mesma das plataformas, ela deixa de existir por alguns segundos. Além do conteúdo já existente, o portátil terá suporte para StreetPass. A produção da 13AM também terá versões em caixinha para os dois consoles da Big N. *Deluxe* conta com o DLC lançado em abril, uma aventura temática espacial da antagonista, mais opções de vestimenta e 20 mascotes de outros estúdios, incluindo Shantae, que se junta agora ao time.

**Plataforma:** New 3DS e Wii U  
**Produtora:** 13AM Games  
**Lançamento:** 2016 (EUA)



**Plataforma:** 3DS e Wii U  
**Produtora:** Inti Creates, Deep Silver  
**Lançamento:** março de 2017 (EUA)

## BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

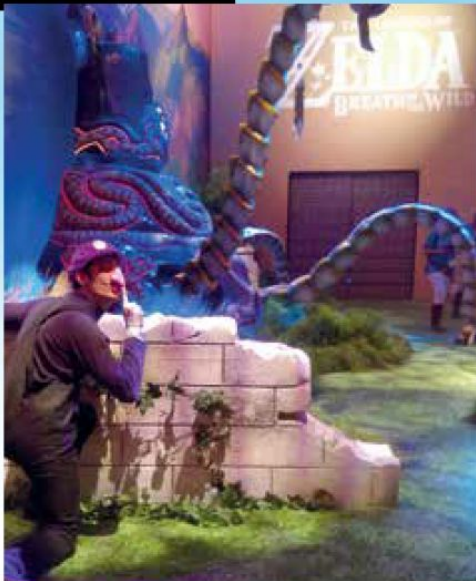
Outro Metroidvania – este mais Vania do que Metroid –, é um sucessor espiritual feito por Koji Igarashi, um dos pais de *Castlevania*. *Bloodstained* parece seguir a linha de *Symphony of the Night*, e a semelhança vai além do título. A demo, em estágios bem iniciais, mostra a protagonista em um gameplay sólido, com bons inimigos, um chefe excelente e um mapa interessante a bordo de um navio. Ainda assim a direção de arte está um tanto genérica. Esse jogo não é um Indie, mas achamos importante deixá-lo aqui, pois o port para o Wii U será feito pela Armature, fundada pela galera da Retro que fez a saga *Prime*. A versão para Nintendo 3DS foge um pouco desse esquema, pois será um prequel, sobre o qual nada ainda foi revelado.

**Plataforma:** Wii U  
**Produtora:** Ton Happ  
**Lançamento:** 2016 (EUA)

## AXIOM VERGE

Esse Metroidvania – mais Metroid do que Vania –, tenta fazer com o subgênero o mesmo que *Shovel Knight* fez para as plataformas em 2D. Muita exploração em um mundo labiríntico e repleto de alienígenas, você adquire cerca de 40 armas e ferramentas que permitirão acessar áreas antes bloqueadas. Utilizando gráficos que homenageiam os clássicos 16-bit, com direito a falsos bugs, *Axiom Verge* foi criado unicamente pelo programador Tom Happ, que, durante cinco anos, passou as noites e finais de semana trabalhando em seu hobby. Este é mais um caso de game lançado para a concorrência que, depois das ótimas críticas, chega ao Wii U com melhorias. Ah, ele foi localizado para o português brasileiro.





# AS NOVAS DESVENTURAS DE WALUIGI

SIM, MAIS UMA VEZ ELE INSISTIU EM ROUBAR A CENA DA NINTENDO!



**T**odos sabem que, quando rola E3, é hora do Waluigi brilhar!! Por isso, arrumei minhas malas, subi em um Bullet Bill em direção a Los Angeles e fui lá provar que sou tão relevante quanto Link. O mundo me ama, sabia?? Sem credencial, peguei uma emprestada de um tal de Hugo H. Pereira, um moleque esbaforido que encontrei na rua. WAHAHAHA!!

Antes de colocar meus pés em Hyrule, digo, estande da Nintendo, me distraí com Shantae dando bola na área da XSeed. Todos sabem que minhas quatro coisas favoritas são dinheiro, esportes, berinjelas e mexer o esqueleto. Então não teve como não desafiá-la para um

duelo de dança!! Infelizmente, essa pequena parada quase estragou o meu dia!! Havia uma fila de cinco horas e meia de duração para testar o *Breath of the Wild*!! Nem os games de Wario chamam tanta atenção assim. O que brindes maneiros não fazem, não é??

Como meu tempo é caro, fui até área de atendimento à imprensa para dar um jeitinho. Sim, a minha malemolência sempre funciona. Imagine a minha surpresa ao ouvir lá dentro Charles Martinet imitando a minha voz mais uma vez sem autorização?? Meu fã eterno, ele implorou para tirar uma foto comigo. Juntos soltamos um WAHAHAHA!! tão alto que assustamos Kimishima e os outros ex-

cutivos. Eles então "me convidaram para conhecer o estande", que ficava ao lado. Viu, aprendam comigo!!

Por mais que um *Waluigi World* ganhasse mais elogios, tenho que dar o braço a torcer. O conteúdo daquela caixa branca estava... razoável. A porta de entrada, que imitava um dos Shrine do novo *Zeldinha*, levava para um telão. Nele passaram uma mistureba do trailer com um tutorial. Aí, quase caí pra trás quando a parede levantou. Coitados dos Toad que ficavam erguendo aquilo!!

Arbustos, ruínas, tesouros, bombas, Bokoblin. Aqueles negócios seguiam a proporção do tamanho da estátua do carinha de orelhas pontudas. Tal qual o





jogo, além do barulho da bicharada, a iluminação imitava o dia e a noite. Tinha até trovão!! Antes que me pergunte, o estrondo não me fez molhar o macacão.


É claro que quis cozinhar, mas o tacho não quis me obedecer. Ousado!! Aí uma das cocotas me explicou tudo. Havia algo no chão que notava a nossa presença, o que acionava os efeitos de luz e sons. Aquilo me impressionou, mas não tanto quanto posso impressionar as pessoas. Aí, resolvi fazer o que eu faço de melhor: causar confusão. Explodi bombas, banquei o dentista com os Bokoblin, pulei de moitas para assustar os jornalistas, lutei mano a mano com um Guardian, arriuei ainda mais as ruínas do Temple of Time... Acho que era o Temple of Time...

Antes de pedirem para deixar a área, pois estava atraindo muitos paparazzi, vieram me entregar uma camiseta do *Breath of the Wild*. Porém, ela era azul e todos sabem que Waluigi só veste roxo. Não combina com meu tom de pele.

Como não queria nem para usar de pijama, fui embora de mãos vazias, mas sem antes bater aquele papo com Regginator, que estava dando entrevista para mais um veículo chato na área VIP. Se era VIP, por que eu não estava lá??

Era a ocasião perfeita para cobrar o meu jogo. Dessa vez ele não tinha desculpas para atrasá-lo ainda mais. Entretanto, digamos que meu corpo não estava pronto para enfrentar os 12 seguranças que o rodeavam...

Sei que dizem por aí que sou trapaçeiro, mas tenho sentimentos, pombas!! Bem, a Nintendo of America não deu bola pra mim. Entretanto, os ingleses se derreteram com o meu charme. O pessoal da Big N do Reino Unido fez uma sessão de fotos épica para colocar no Instagram deles. Acessa lá: [instagram.com/nintendouk](https://www.instagram.com/nintendouk). Miiverse, onde está você agora??

Essa foi a segunda vez que mostrei meu talento na E3. Ainda não consegui protagonizar uma aventura, porém fiquei animado com o resultado final do meu amiibo, que é o melhor de todos. Se continuar assim, aposto que em 2017 serei a estrela do NX. Eles não perdem por esperar... WAHAHAHA!! 

# NINTENDO LAND

LINK NÃO FOI O ÚNICO A TER UM ESTANDE MANEIRO EM LOS ANGELES



Manoel Marques

O espaço da Nintendo dedicado a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* na maior feira dos games foi uma experiência que mexeu com todos os sentidos, como você pode ler nas páginas anteriores. O que não imaginávamos era viver um pouco mais dessa viagem ao universo de Mario e companhia mesmo fora do evento.

Como manda a tradição, horas antes de pegarmos o voo de volta ao Brasil damos sempre aquela passeada pelas lojas para comprar umas lembrancinhas para a família. Só encontraria um dos meus presentes no Westfield Culver City, que fica no Condado de Los Angeles. Se fiquei feliz por encontrar o que haviam me encomendado, fiquei ainda mais quando me deparei com uma Nintendolândia no meio do shopping. Não era algo inédito, tanto que em setembro de 2013 um projeto semelhante foi realizado no Shopping Pátio Higienópolis, na capital paulista. Ainda assim, era difícil não esboçar um sorriso.

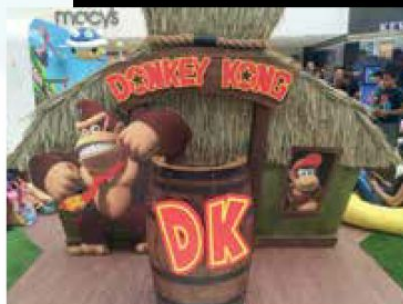
A área era dividida por temas, todos baseados em games para Nintendo 3DS. E aí a ficha caiu aos poucos. Tratava-se do Play Nintendo Tour, evento que, começando por ali, circulará os Estados Unidos até o final do ano para mostrar clássicos, como *Mario Kart 7*, e lançamentos do portátil, como *Kirby: Planet Robobot* a jogadores mais jovens (ou não).

Tudo bem que a E3 é restrita a jornalistas, produtores e lojistas. Ainda assim, aposto que esse "parque de diversões" faria tanto sucesso se estivesse ao lado de Hyrule, lá no Centro de Convenções de LA. **NW**



## FOTOGRAFA E POSTA

Como não resistir a uma selfie em um barril bem na frente da casa na árvore de Donkey Kong? Ou então ao lado de uma Pokébola gigante? Pelo tamanho, Groudon e Kyogre devem morar juntos nela. Ah, durante o dia personagens apareciam para uma sessão de fotos.



## TENTE A SORTE

Além de jogar, os visitantes podiam ganhar uma pelúcia de Kirby, da turma do encanador ou da gangue de Jibanyan em uma daquelas famosas máquinas de arcades. Para não errar nenhuma tentativa, só mesmo se usássemos a certa garra (Clawshot) de Link!





Alô, eu quero um casco azul!



### MARKETING

A Big N aproveitou a oportunidade para vender o peixe dos produtos oficiais de Yo-kai Watch da Hasbro, que estavam em uma vitrine no cenário que reproduzia o mercadinho da aventura (bem bolado!). E, claro, um dos promotores ostentava o boné e a mochila da linha de DK da Vans.



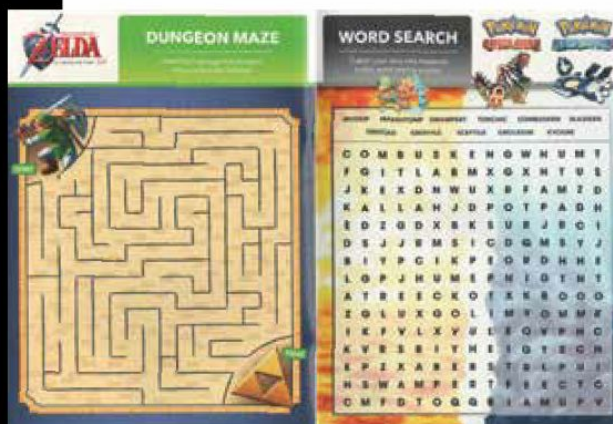
### DETALHES

Não são todos os olhares que reparam, mas merece uma cocada quem desenhou os assentos de Yoshi's New Island em formato de ovo. Ou então quem fez com que o boneco de Clanky Woods, primeiro chefe de Planet Robobot, fosse uma ilha de testes.



### PASSATEMPO

Quem visitou o Play Nintendo Tour levou para casa uma simpática revistinha de atividades, com direito a desafios de labirinto e caça-palavras com os personagens. Ah, ela veio com um adesivo que nunca será colado em lugar nenhum. Esse material já tem um destino certo: meu museu de relíquias da Big N!



# JORNADA SEM FIM

UM MUNDO NOVO DE AVENTURAS NUNCA ESTEVE TÃO PERTO (E REAL) COM POKÉMON GO



Felipe Camarossi



Levante a mão quem nunca antes desejou embarcar nos jogos de *Pokémon*, desbravando as rotas e cidades na companhia de um monstinho. Agora abaixe a mão, pois não queremos que você derrube a revista. Bem, desde 6 de julho, quando *Pokémon GO* foi liberado na Austrália e na Nova Zelândia, finalmente podemos cruzar a barreira entre o real e o virtual. Mas não se engane, pois não é você quem irá para o mundo da franquia. São eles que estão invadindo o nosso.

## ADMIRÁVEL MUNDO NOVO

Abrir o portão de casa e dar de cara com um Meowth na esquina já está ficando corriqueiro, graças ao app, para fãs de alguns países. A mais inusitada e aguardada aposta da Nintendo e da Pokémon Company para o mercado mobile usa a realidade aumentada, através da câmera, e informações de localização, através do GPS, do seu celular para colocar Pikachu e companhia no seu caminho até a escola ou até o trabalho. O jogo foi desenvolvido pela Niantic, es-

túdio que nasceu de investimentos do Google e está por trás de *Ingress*, um game muito semelhante que serviu para a empreitada. Em ambos, o objetivo é transformar o que estiver à sua volta em um jogo de mundo aberto,



**ALTA**  
**Plataforma:** Smartphones  
**Produção:** Big N, Pokémon Co.  
**Desenvolvimento:** Niantic  
**Gênero:** Ação, Aventura  
**Lançamento:** 2016 (BR)



sendo incentivado a explorar sua cidade atrás de pontos selecionados. Assim que *Pokémon GO* é acionado, a tela mostra onde você está a partir de um mapa fornecido pelo Google Maps. De um jeito peculiar, verá algumas torres e Pokémon espalhados. Caminhe até ele e, ao chegar perto, ligue a câmera do seu smartphone Android (Samsung, Motorola, LG e etc) ou iOS (iPhone) para registrar o encontro. Atire a Pokébola e, se for bom de mira, segundos depois terá mais um amigo de bolso!

### COMEÇANDO A COLEÇÃO

Gratuito, mas com conteúdo pago, o app não tem nenhuma pretensão de substituir as aventuras principais da franquia, como o próximo *Pokémon Sun e Moon*. Se hoje é o Nintendo 3DS, amanhã o sucessor do console será a principal da casa dos monstros.

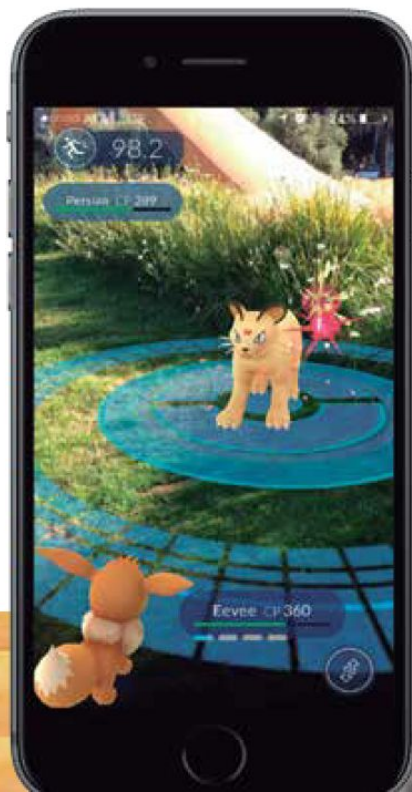
O que temos são mecânicas diferentes, contando apenas com alguns princípios básicos que estão também no anime, no TCG e no mangá. Por exemplo, ao começar você escolhe um dos iniciais

de Kanto (Bulbasaur, Charmander ou Squirtle) e recebe dicas do Professor Willow. A partir daí a coisa muda.

Você não batalhará contra criaturinhas selvagens para capturá-las. A chance de sucesso depende do alvo e da forma que dispara a Poké Ball. Certos itens adquiridos te ajudam nisso, mas só aumentam as chances.

### O QUARTO INICIAL

Além do trio de Kanto, é possível conseguir um inicial secreto. Para isso, passe pelo tutorial até chegar a hora de escolher um dos três monstros. Em vez de fazer sua escolha, ande até sair do alcance deles para que reapareçam por perto. Se afaste de novo e eles voltarão a se aproximar. Repita o processo algumas vezes para flagrar e encontrar Pikachu!



No app você captura sem batalhar e os monstrinhos evoluem comendo doces



## TREINADORES EM AÇÃO!

Houve um teste de campo para o aplicativo com um grupo seletivo de treinadores nos Estados Unidos, Japão e Nova Zelândia. Durante o beta fechado, foram reunidos muitos dados de jogatina, permitindo aprimorá-lo. De acordo com Tatsuo Nomura, produtor da Niantic e diretor do projeto, houve momentos nos quais "cerca de 30 Pokébolas foram arremessadas por segundo" por esses países. Imagine qual como será esse número quando GO estiver em todos os continentes...

O bacana é que você pode alternar entre a realidade aumentada ou a tela simulada do jogo para encontrá-los. No primeiro caso, vão aparecer nas ruas e calçadas, ou mesmo nos cômodos de sua casa. O problema é que é difícil mirar em movimento. Então, prefira a tela padrão se estiver em um ônibus ou não puder parar de andar. Ainda assim o que impera é o bom senso. Distraído, você pode ser surpreendido por inúmeros sustos, como ser atropelado!

## CONFRONTO DE MESTRES

É claro que *Pokémon* não seria *Pokémon* se não tivéssemos batalhas. Assim que alcançar o nível 5, pode se alinhar a um dos três grupos comandados pelos assistentes de Willow. Team Valor, Team Mystic e Team Instinct estão sob a liderança de Candela, Blanche e Spark, respectivamente. Ao se associar a um deles, deverá conquistar os Pokémon Gym, que também estão diferentes daquilo que conhecemos.

Os ginásios são pontos no mapa para conquistar. Se estiver vazio, deixe um de seus monstrinhos lá como vigilante. Agora, se for um Gym inimigo, prepare-se para encrenca! Para desbancar o proprietário, é preciso vencê-lo o suficiente para que seu Prestige chegue a zero. Quando o terreno for tomado, alimente o Prestige para então encher a área de guardiões.

Seus parceiros de luta terão apenas dois ataques e é possível evadir de golpes do oponente com algumas manobras, como passar o dedo na tela para esquerda ou direita na hora certa. Para evoluí-los, em vez de ganhar experiência, capture diversos seres repetidos, pois cada um vem com Candies próprios da espécie. Pegue então todos os doces e entregue para apenas um deles comer. Com quitutes o suficiente, ele irá se transformar.



## PONTOS DE REFERÊNCIA

Quando estiver faltando itens na sua mochila, será o momento de passar em um PokéStop, que são pontos do mapa situados em locais de referência ou históricos, como igrejas e shoppings. Além dessa opção gratuita, dá para comprar Pokébolas e outros itens gastando dinheiro real.

## NO BOLSO E NO PULSO

Como Shigeru Miyamoto gosta de frisar, o app serve para nos ligar ao mundo, e não para ficar preso na frente da tela do celular. Foi por causa disso que a Nintendo desenvolveu o Pokémon GO Plus, que vira broche, colar, mas é primariamente uma pulseira. Conectado ao celular via Bluetooth, ele pisca e vibra de acordo com determinados eventos do jogo, como a presença de um monstinho. Se isso acontecer, basta pressionar o botão no acessório para disparar uma Pokébola. Enquanto isso, o celular fica descansando (e protegido) no seu bolso.

## A MAIOR DAS AVENTURAS

*Pokémon GO* é ousado e, pelo que vemos diariamente na mídia, será um dos games mais importantes da história. Derrubar a barreira entre jogador e jogo é algo que a indústria tenta fazer há tempos, e a realidade aumentada é uma ferramenta importante para isso. Já aproveitada inclusive pelo Nintendo 3DS e seus AR Cards, tal tecnologia só agora está se tornando popular.

Embora o app tenha limitações, com apenas a primeira geração de monstinhos, logo atualizações deverão trazer o frescor necessário. Não importa se você é um treinador da velha guarda ou da nova geração, ou mesmo se nunca encarou algo da série. Todos poderão aproveitar essa aventura. Afinal, o que são Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh, Unova, Kalos e Alola perto do gigantesco planeta Terra? **NW**

Com o acessório GO Plus você captura os Pokémon sem expor seu celular

## CHOQUE CULTURAL

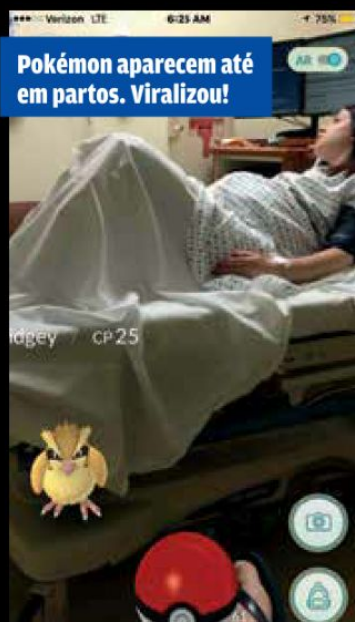
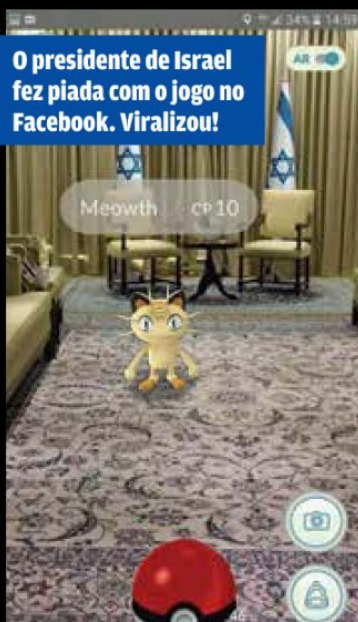
Desde o cabo que conectava os Game Boy nas primeiras gerações, *Pokémon* sempre apostou na interação social. Vieram as trocas, os torneios, a PokéWalker, o StreetPass. Ainda assim, tudo ainda era limitado. O jogo mobile mudará isso, pois, além de ser acessível até para quem nunca ouviu falar em Pikachu, os usuários são provocados a saírem pelas ruas.

O primeiro impacto do fenômeno é nos números. O valor de mercado da Nintendo escalou 7,5 bilhões de dólares. O download na App Store e no Google Play superou diversos recordes. Hoje há mais usuários ativos de *Pokémon GO* do que de Twitter. Está na relação dos termos mais pesquisados na internet. Leve em consideração que o lançamento está ocorrendo por etapas, o que inclui o Brasil.

Nos Estados Unidos, as pessoas começaram a se agrupar para caçar monstinhos juntos em grandes parques. Crianças e adultos compartilham experiências. Pessoas sobem e descem as ruas de bicicleta para chocar seus ovos. Facções entram em conflito para conquistar ginásios na Casa Branca, dando dor de cabeça para a polícia. Restaurantes colocam iscas para

atrair Pokémon e jogadores e, por consequência, melhorar o faturamento.

Existem ainda casos de pessoas usando o jogo como tratamento para fobias sociais ou como terapia para quem tem autismo. Se você estiver lendo isso no futuro, quando o app será algo banal para a sociedade, saiba que, desde julho de 2016, nunca mais fomos os mesmos.



# COMANDOS EM AÇÃO

O NOVO METROID PRIME COLOCA A TROPA DE ELITE DA FEDERAÇÃO GALÁCTICA NA COLA DOS SPACE PIRATES



Filipe Saller



Muitos anos se passaram desde que Samus eliminou a ameaça que a substância Phazon representava ao universo. Algo, aliás, que foi muito bem apresentado na saga *Metroid Prime*, que começou no GameCube, passou pelo Nintendo DS e terminou no Wii.

Ainda assim, os Space Pirates não sossegaram. Longe disso. Uma movimentação estranha foi identificada pela

Federação Galáctica no quase inabitado Sistema Bermuda, onde aparentemente eles estabeleceram uma base.

Para investigar a situação e, por consequência, dar um fim nos inimigos de longa data, a organização que zela pela paz (será mesmo?) dos planetas acionou a Operação Golem. Em vez de contratarem os serviços da caçadora de recompensas, resolveram dar conta sozinhos do recado.

É a partir daí que surge o subtítulo *Federation Force*.

Assim como o exoesqueleto da senhorita Aran, que é fruto da tecnologia dos Chozo, um esquadrão de elite contará com o poder e a proteção da roupa de combate Mech, que igualmente ganhará melhorias conforme você progredir na jogatina.



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Next Level  
**Gênero:**  
Ação, FPS  
**Lançamento:**  
30 de agosto (EUA)





## ARMADOS ATÉ OS DENTES

Além de resistir a uma quantidade de dano bem maior do que a armadura que vimos os Marine Corps usando em *Prime 2*, os Mech têm alguns truques na manga. Um deles é um jato propulsor, permitindo flutuar por um curto período. Há também as munições AUX, que dão aquela força para o canhão acoplado (sim!). Se quiser, dispare os famosos tiros carregados e se conecte a cabos, servindo como tirolesa.

Sempre haverá um quarteto em ação. Ao jogar sozinho, os outros serão controlados pela Inteligência Artificial. Já no multiplayer, tanto local quanto online, você conversa com os amigos através de comandos preestabelecidos ativados pelo direcional digital.

O equipamento AUX será limitado por peso, embora as opções para colocar mais deles no seu traje sejam desbloqueadas desde o princípio. Dessa maneira, é possível equipar os integrantes da tropa de forma equilibrada para



**Samus não estará nas missões, mas aparecerá na história...**

que executem a missão com sucesso, mesmo que perca um soldado em um dos confrontos. Por outro lado, pode definir uma especialidade (proteção, ataque, reparação) para cada um, atribuindo então itens relacionados.

A aventura terá três opções para atirar. A primeira, com a Stylus, tem como referência a tela de toque. A segunda trava a mira nos inimigos ou em objetos pelo cenário que estiverem em destaque. Um terceiro esquema, que deve ser o mais natural de todos, aproveita o C-Stick, ou seja, o segundo direcional analógico exclusivo do New Nintendo 3DS. Quem tiver as versões mais antigas do console pode recorrer aos botões do acessório Circle Pad Pro.

## LUTAR, SOLUCIONAR, CAMUFLAR E DECORAR

Apesar de ser um FPS (Jogo de Tiro em Primeira Pessoa), elementos de outros gêneros terão forte influência. A maior parte da campanha girará em torno dos combates com os piratas e seus característicos chefões gigantescos no árido planeta Bion e no gelado Excelcion, entre outros. No entanto, terá que resolver diversos puzzles nos estágios.

Apesar das armaduras robóticas serem a novidade, nem todas as missões



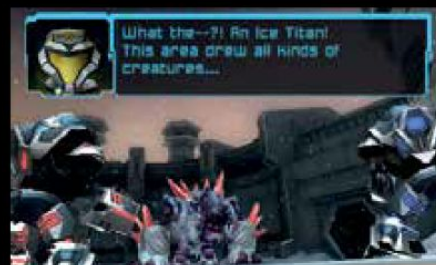
precisarão delas. E há uma explicação lógica. Serão tarefas furtivas, como entrar em áreas de forma sorrateira para surrupiar informações ou objetos. Os trambolhões, além de fazerem barulho, não são fáceis de esconder.

Dependendo da sua performance em cada desafio, você receberá medalhas, que aumentarão o catálogo de customização do seu traje, ou os upgrades MODs. Com os amiibo, a propósito, terá à disposição o visual dos personagens que eles representam. Se Mario for escaneado, terá um traje azul e vermelho. Já as figuras Samus e Zero Suit Samus, da linha de *Smash Bros.*, além de Skins, concederão bônus para seu inventário.

## TRAMA PARALELA

Mais do que legitimar, carregar o nome *Metroid Prime* é uma grande e perigosa responsabilidade para o game. Desde 2010, quando *Other M* foi lançado, Samus está perambulando pelo espaço enquanto não volta à ativa. Essa espera tem mexido com o ânimo da heroína solitária, ainda mais que o último título não foi bem recebido pelos fãs.

O spin-off, infelizmente, está rodeado de um ceticismo que não merece. De certa forma, não foi uma boa estratégia revelar Blast Ball antes do modo campanha. Isso aconteceu no Nintendo World Championships 2015, que o usou como uma das etapas do torneio. Descontraído, o modo com cara de *Splatoon* é bacana, mas não é a propaganda mais adequada para o universo



de Aran. Realmente queremos ver a caçadora em ação em algum título que

Sua pontaria  
ficará mais afiada  
a cada gol feito



## FUTEBOL DE ROBÔ

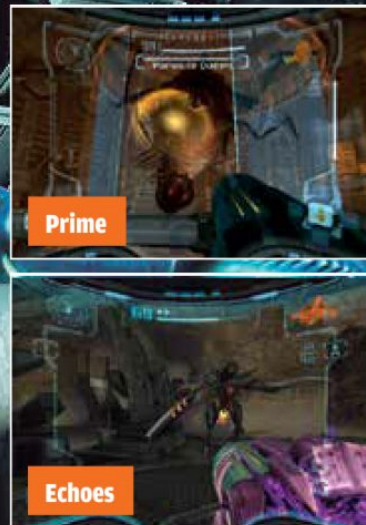
O Blast Ball é um tipo de futebol misturado com queimada (ou barra bola, cemitério, mata-mata, caçador, carimba, baleado, dependendo da região onde morar). O que muda é que você usa armaduras gigantes e rola muito chumbo trocado, ainda mais que terá à mão power-ups momentâneos e itens para animar a ação!

A modalidade conta com até seis jogadores divididos em trios, que podem aderir à brincadeira via online ou localmente. Nesse caso, dá para se divertir com o Download Play. Ou seja, basta que apenas um tenha o game. Quem estiver sozinho terá a ajuda da CPU.

Espécie de tutorial mascarado, durante as partidas os times deverão atirar nas esferas em direção ao gol para marcar os pontos, o que exigirá certa habilidade. Tiros rápidos fazem andá-la com menos velocidade e mais precisão. Já o Charge Shot leva a gorduchinha ao outro lado do campo virtual.

Mas essa não é a única ação possível. Além de mirar nos próprios adversários com o canhão, você arremessa a bola na frente de um deles. Isso causará uma grande quantidade de dano. Atingido em cheio, ele (ou você) ficará fora da pelada por alguns minutos.





### NOS CAPÍTULOS ANTERIORES...

Apesar de tratarmos a fase *Prime* como uma trilogia, além *MP*, *MP2: Echoes* e *MP3: Corruption*, tivemos *MP Hunters* e até *MP Pinball*. O tema central desse arco gira em torno da desconhecida fonte de energia Phazon, encontrada no planeta Tallon IV, no qual Samus pousa após um acidente.

Entre o primeiro e o segundo títulos, *Hunters*, que, assim como *Federation Force*, apostou em caçadas multiplayer, levou a protagonista a um sistema onde os habitantes desapareceram sem explicação alguma. Na trama, foram introduzidos outros mercenários, que disputaram com a heroína um desejado "poder supremo" desconhecido.

*Echoes* abordou a dualidade entre a luz e a escuridão, culminado no surgimento da algoz Dark Samus (imagem acima) no planeta Aether. Em *Corruption*, a rival toma liderança dos Space Pirates e tenta corromper o universo com o Phazon.



Os amiibo de Aran liberam skins especiais para seu Mech



ela merece. No entanto, encare *Federation Force* como aquele que abordará um dos ramos paralelos mais importantes da franquia: a Federação Galáctica, com quem uma certa recruta compartilhou momentos intensos com até se rebelar e desistir de ser uma de suas combatentes.

Além de amarrar pontas soltas deixadas ao final da saga *Prime*, teremos a oportu-



nidade de conhecer mais sobre a estrutura da força militar. Enquanto isso, vamos torcer, sem nenhum rancor, para que nossa caçadora de recompensas volte a encarar em breve mais alguma crise de proporções astronômicas. **NW**

# HYRULE A SEUS PÉS

APENAS UM JOVEM GUERREIRO, LIVRE COMO NUNCA, SALVARÁ UM REINO ENTREGUE À NATUREZA



Felipe Camarossi

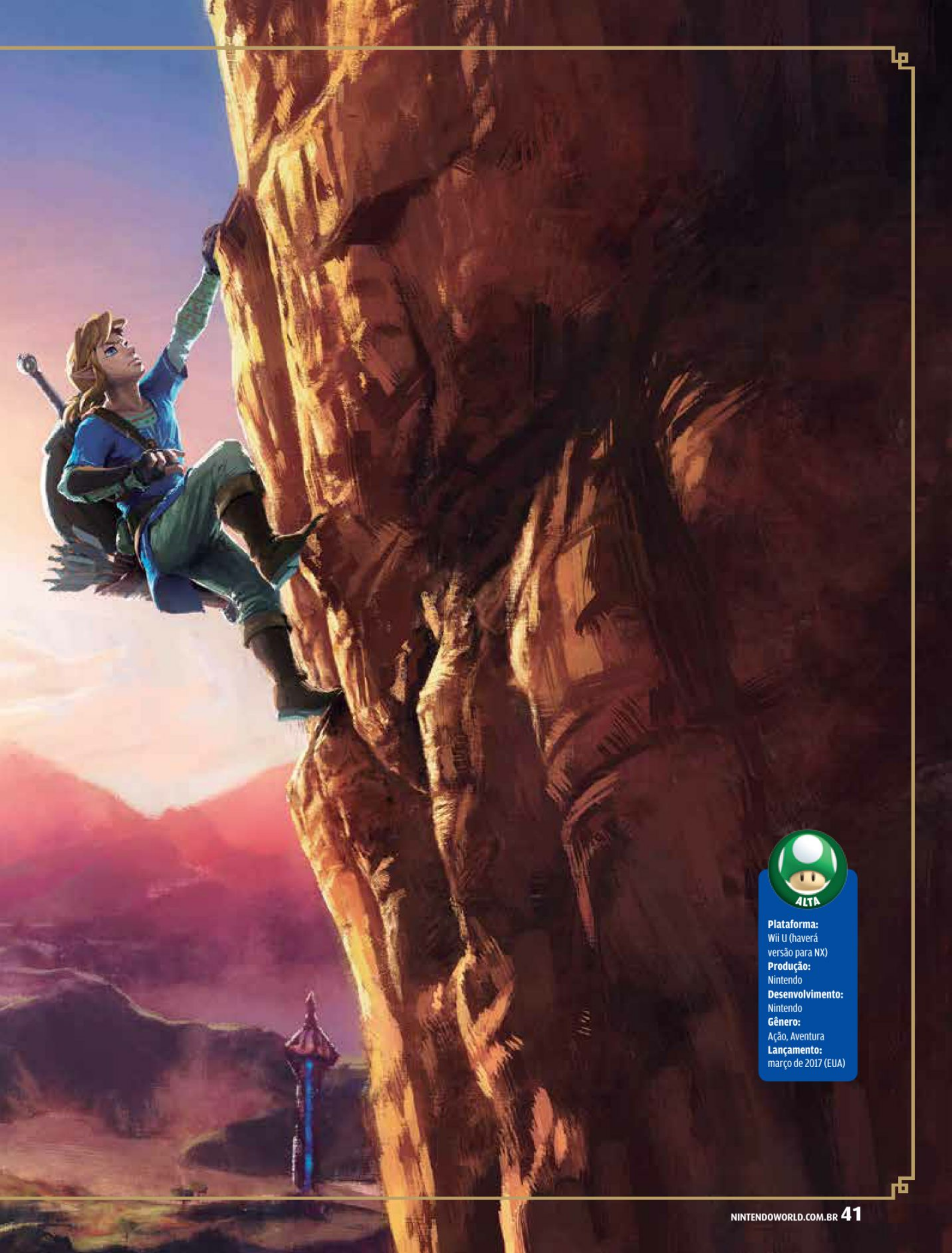


Igor Andrade



Hugo H. Pereira

**A**bra seus olhos. Acorde, Link. Link, você é a luz – nossa luz – que deve brilhar sobre Hyrule mais uma vez. Embalado pelo toque mágico das notas musicais de um piano, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* é sobre quebrar tradições, apesar de ser mais um jogo que começa com Link acordando. A piada é do próprio Eiji Aonuma, que liderou durante cinco anos o maior game já desenvolvido pela Big N.



**Plataforma:**  
Wii U (haverá  
versão para NX)  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo  
**Gênero:**  
Ação, Aventura  
**Lançamento:**  
março de 2017 (EUA)

## MEU MUNDO, MINHAS REGRAS

Cuidando da franquia desde *Ocarina of Time*, mas sempre com a supervisão de Shigeru Miyamoto, o produtor sonhava há tempos em tirar as amarras, dando então ao jogador a oportunidade de explorar as dungeons na ordem que quisesse. De fato, alguns títulos já testaram partes dessa proposta.

Se não conseguiram com *Skyward Sword*, *A Link Between Worlds*, por mais que fosse uma aventura portátil, foi um tipo de preparação para o que acontecerá no Wii U, já que as armas e as ferramentas estavam liberadas desde o início.

De fato, Hyule nunca tão imensa e tão explorável. Para se ter uma leve ideia da quantidade de conteúdo preparado, o território terá 12 vezes o tamanho do mapa de *Twilight Princess*.



Tudo começa com Link, depois de um longo sono de 100 anos, saindo de uma câmara em meio ao Shrine of Surrection. Aí vem o primeiro choque: a área conta com uma tecnologia avançada que estará

a serviço o tempo todo. O objeto que representa a inovação é o Sheika Slate, um tablet que nunca vimos antes, mas mesmo assim tem algo familiar.

É através dele que acionaremos recursos especiais, escanaremos os inimigos e acessaremos o inventário. Antes mesmo de deixar o local, abrimos os primeiros baús, que terão designs diferentes, para pegarmos e vestirmos a camisa Old Shirt e a calça Well-Worn Pants. Para sair de lá, mais uma surpresa. Link agora pode pular a qualquer momento, e não mais quando estiver diante de obstáculo. Até, então isso só havia acontecido livremente em *Zelda II*.

Apesar da límpida tela do jogo, três ícones merecem nossa atenção. Um termômetro indicará quando estiver perto de lugares frios, o que exigirá que vista uma roupa adequada. Um osciloscópio medirá seus ruídos. Muito barulho, claro, chamará a atenção dos Bokoblin. Aí, basta se agachar para passar despercebido.





Se saltar é algo que abre um leque de possibilidades, o que dizer da habilidade que nos permitirá escalar qualquer coisa. Ou seja, de uma árvore a uma montanha? Tais ações serão medidas pela barra de estamina. Ela se recupera rapidamente, se conseguir uma pausa no que estiver fazendo. Caso contrário, poderá morrer, por exemplo, ao atravessar um lago.

A aventura é uma mistura interessante de novidade e nostalgia. Ao colocar o protagonista e, por consequência, o jogador em uma Hyrule aberta, sem necessariamente forçar uma linearidade do que deve ser feito, não só a Nintendo



trouxe um surpreendente frescor à franquia, como também trouxe o senso de liberdade e exploração que permeava o primeiro *The Legend of Zelda*.

Com um toque de sobrevivência, é preciso colher maçãs e cogumelos ou caçar animais. Cozidos, fornecem quantidades ainda maiores de energia. Lá se foi o tempo em que cortávamos grama ou quebrávamos vasos para adquirir corações. Eles continuam existindo, mas representando apenas a barra de vida.

Além disso, suas armas têm níveis de durabilidade. Muitas delas, aliás, serão

tomadas dos inimigos derrotados. Por isso, usaremos estrategicamente o ambiente para minimizar o desgaste delas. Rolar uma pedra para esmagar, atirar uma flecha em uma bomba a distância ou cortar uma árvore com uma colmeia, para que as abelhas incomodem os oponentes, serão algumas das opções. Vale reforçar que isso não é obrigatório. Não se tratam de puzzles, mas elementos manipuláveis que lá estarão para serem usados de forma criativa.

Introduzindo mais elementos dos RPGs para a série, equipamentos e ves-





timentas serão classificados em pontos de ataque e defesa.

### DO SEU JEITO

Duas demos estavam na E3. A primeira, de 20 minutos, focava na história. Com o aparente início do jogo, o protagonista aparece no Great Plateau, área descampada onde encontramos ruínas do reino que ali já existiu. Logo depois descobrimos o motivo da desolação: uma versão sombria e gigante de Ganon dominou o que parece ser o castelo de Zelda.

A segunda focava na exploração, te equipando logo de cara com armas e roupas. A partir daí eram 15 minutos de "faça seu roteiro". Foi aqui aprendemos a combinar alimentos em um tacho ou até mesmo produzir poções de poderes temporários, enfrentamos os chefes Guardian e incendiamos a mata com o cetro Fire Rod.

A Nintendo tem como filosofia criar algo que se tornará referência para a indústria ou então pegar uma ideia já existente e dar aquele toque. No final das contas, é como se todos esperas-

sem pelas bênçãos da companhia, mesmo que ela entre em uma onda bem tardiamente.

É a primeira vez que Link realmente pode seguir a trilha que quiser, mas, claro, de alguma forma chegando ao esperado encontro com as outras duas forças (Zelda e Ganondorf) que mantêm o equilíbrio de Hyrule. Por falar no trio, empolga saber que essa será uma das jornadas mais difíceis.

O isolamento do personagem em um mundo arrasado contrasta com tudo que já jogamos. É forte a sensação de que até mesmo as mais simples missões exigirão esforço, ainda mais que, num primeiro momento, não contaremos com a ajuda dos moradores de vilarejos ou dos comerciantes que rodeiam o castelo de Hyrule.

Já não bastasse isso, há também uma empolgação natural em tentar localizar o novo título na cronologia. Aliás, não seria nada estranho se a "quebra de tradições" fosse tão longe, reunindo as narrativas em um único clímax. Nada é impossível para quem tem a Triforce nas mãos...





## AJUDA EXTERNA

O amiibo de Wolf Link, que acompanha a edição especial de *Twilight Princess HD* e que deve ser vendido separadamente em breve, será seu melhor companheiro na aventura. Controlado pela inteligência artificial, o lobo morde os inimigos e coleta itens ao seu redor sem que você peça.

Por padrão, possui três corações, mas isso será maior se você tiver explorado a Cave of Shadows, que o boneco libera em *TPHD*. Aí será levada em consideração a quantidade de corações que Link tinha ao concluir a dungeon.

Dependendo da sua estratégia, ele pode parar e ficar quieto em um canto, enquanto você se esgueira pela vegetação para realizar algum ataque surpresa. Aí é só assobiar para que corra em sua direção. O bom é que, mesmo ao subir uma montanha, também aparece após ser chamado, surgindo então de um portal. Se ele morrer durante uma batalha, poderá ser carregado no jogo apenas no dia seguinte.

Além de Wolf Link, três figuras serão lançadas com *Breath of the Wild* – e acreditamos que não vai parar por aí. Extremamente repletas de detalhes, a réplica de Guardian terá articulações móveis. A utilidade de nenhum deles será revelada por enquanto, mas temos nossos palpites.

Link Archer tem a pose já icônica, puxando a tecnológica flecha azul, sobre a qual Aonuma evita comentar a todo custo, dizendo apenas que "é muito importante para a história". Não acreditamos que um item crucial seja ligado a um amiibo, mas é possível que libere algum tipo de upgrade para a arma.

Link Rider talvez tenha algum semelhança com a mecânica do lobo, convocando então Epona ou qualquer outro cavalo. Seguindo a mesma lógica, o Guardian poderia te render a máquina ancestral como aliada.

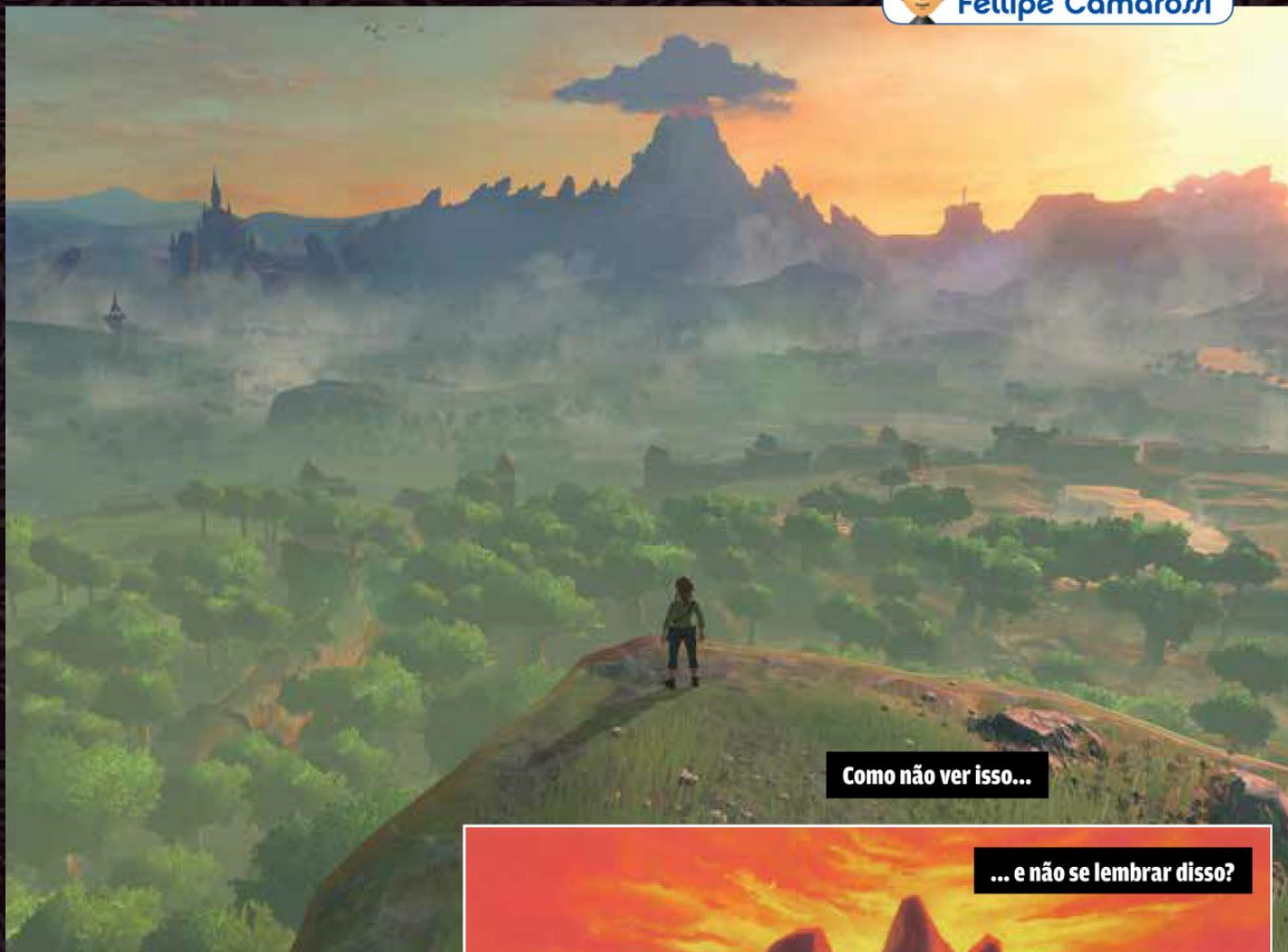


# FIM DOS TEMPOS

ESQUEÇA A CRONOLOGIA DA SAGA, POIS A NOVA AVENTURA COLOCOU EM ROTA DE COLISÃO TODAS AS LINHAS TEMPORAIS



Felipe Camarossi



Como não ver isso...



... e não se lembrar disso?

**B**asta anunciarem mais um *Zelda* para que a comunidade trate de encaixá-lo em alguma das linhas do tempo da franquia. *Breath of the Wild* não fugiu dessa sina.

## O QUE UM DIA FOI MAR

O argumento mais óbvio é dizer que a aventura se passa na Era Adult Link, em algum momento depois de *Wind Waker*.



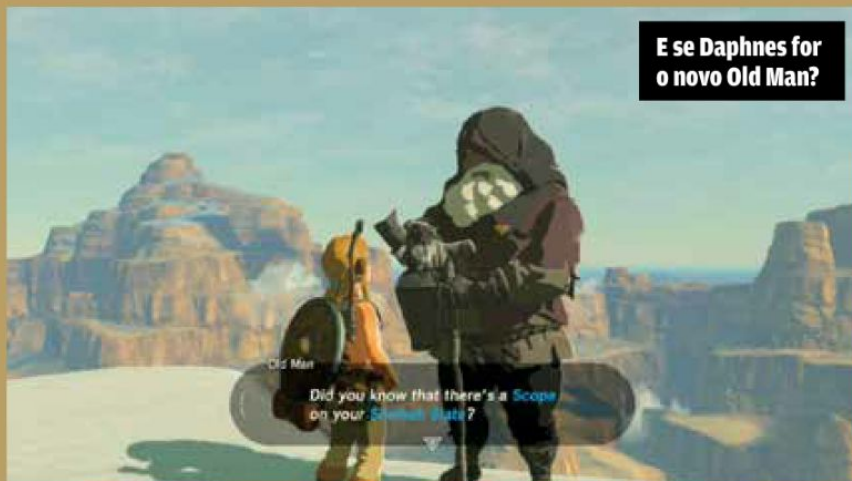
O indício é a presença muito bem notada dos Korok. A raça é uma adaptação que os Kokiri sofreram após a Grande Enchente, uma intervenção divina que alagou Hyrule para que seus habitantes, na ausência do guerreiro lendário, fossem protegidos de Ganondorf.

Link (re)encontrou agora Aldo, Olivo e Hollo, e todos ficaram surpresos com isso. Em *WW*, os pequenos receberam uma nobre missão da Deku Tree: espalhar sementes aos quatro ventos para que a terra voltasse a vencer os mares. Entretanto, nunca soubemos se isso deu certo, já que a pirata Tetra descobriu um novo continente no final de *Phantom Hourglass*, que foi batizado

de New Hyrule. O que aconteceu então com o Great Sea?

As evidências apontam que o mundo aberto de *BW* seja a velha Hyrule, já que Rock Salt, um dos colecionáveis do game, nada mais é do que sal marinho. O item não é encontrado perto do oceano, o que dá a entender que tudo ali já esteve coberto de água. Seria isso a prova definitiva de que os Korok trabalharam direitinho?

Old Man, o eremita que guia Link, se parece com Daphnes Nohansen Hyrule, o King of Red Lions. Ambos são praticamente idênticos, e sabemos que o velho rei viveu muito mais tempo do que uma pessoa normal conseguiria.



**E se Daphnes for o novo Old Man?**

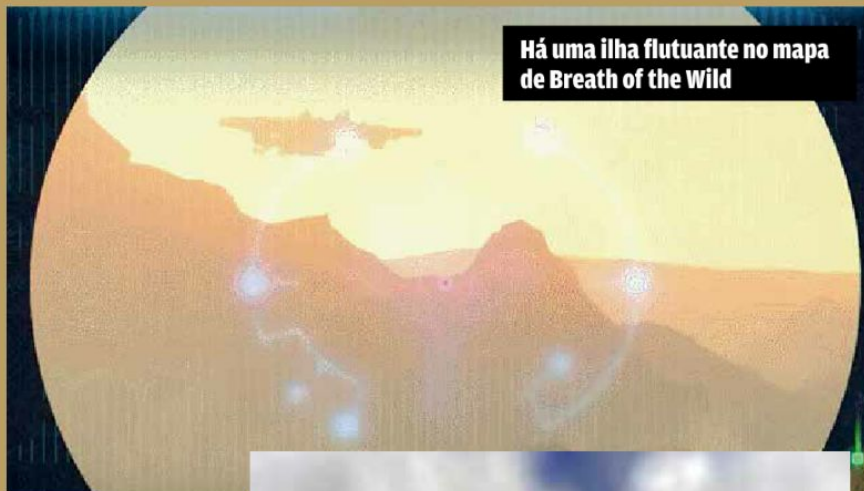


Apesar das comparações, não faltam personagens que possam ter algum tipo ligação. Afinal, sempre encontramos senhores barbudos por aí, não é?

### COLCHA DE RETALHOS

Poderíamos dar o caso por encerrado, se não fossem fatos que contradizem tudo. É comum cada game fazer alguma menção ao que já aconteceu na mesma linha temporal. Isso dá uma sensação nostálgica, além de nos situar na trama. Porém, *BW* chuta o balde.

Para começar, nosso jovem amigo sai do Shrine of Resurrection (Santuário da Ressurreição) e a vista remete a uma das artes do manual do primeiro *Zelda*. Até a disposição das montanhas e da floresta é a mesma. Isso daria a entender que o jogo é parte da Era Fallen



Hero, que acontece após Link perder para Ganondorf em *Ocarina of Time*.

A propósito, em *BW* encontramos as ruínas do Temple of Time. A arquitetura não mente: é o mesmo



de *OT*, que foi construído na época de Hylia. A estátua da deusa, com o mesmo design de *Skyward Sword*, fica perto do que restou do templo.

Durante o primeiro trailer, Link cruza uma ponte de pedra por cima de um lago. Qualquer semelhança com a Great Bridge of Hylia de *Twilight Princess* não é mera coincidência. A parte curiosa é que *TP* faz parte da Child Era.

Há uma estrutura flutuante nessa Hyrule arrasada. Não seria a primeira vez que vemos uma sociedade morando nos céus, como o Skyloft. Contudo, poderia ser uma ilha mecânica como a cidade dos Oocca, também de *TP*. Quer mais referências? Como explicar a participação de Wolf Link?

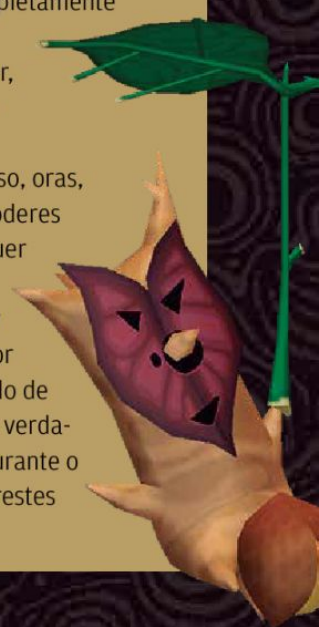
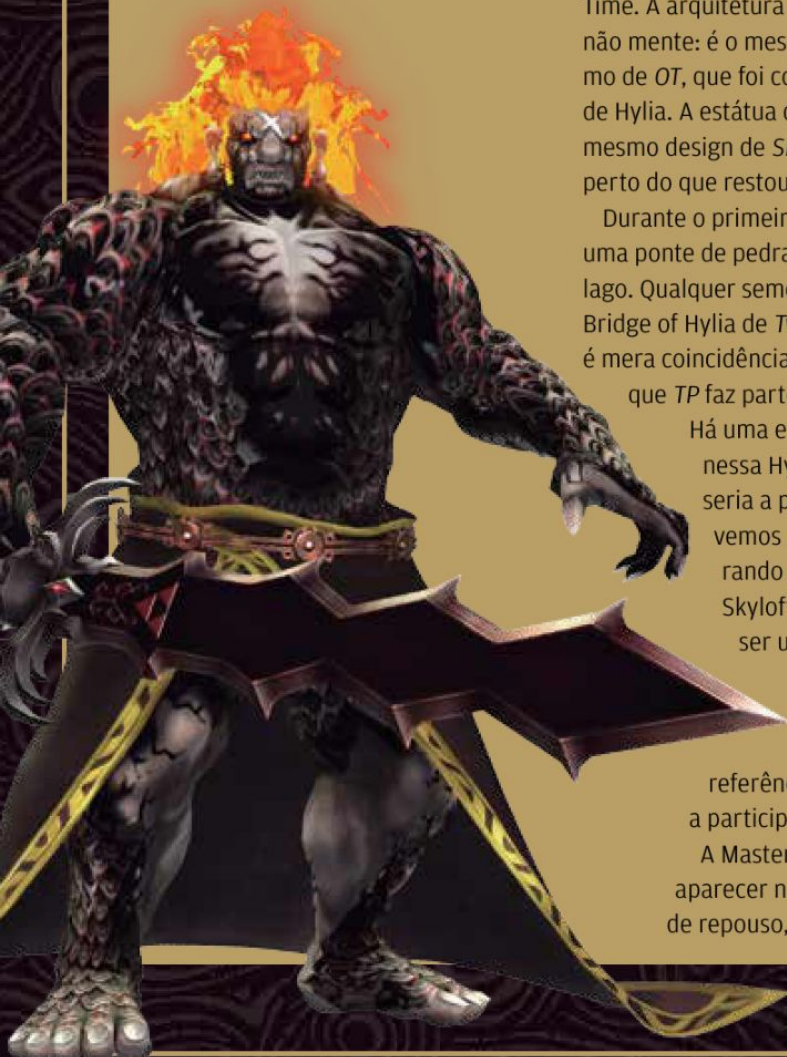
A Master Sword volta a aparecer na simbólica posição de repouso, como em *A Link*

*to the Past*. A diferença é que a lâmina está desgastada, enferrujada. Se ela é indestrutível, o que a deixou assim? Aí pisamos em um território de pura teoria. E se a culpa fosse nossa?

### CONVERGÊNCIA

Os primeiros minutos de *BW* revelam bastante sobre a trama. Enquanto Link dormia, um reino completamente destruído não teve forças para se reerguer, sendo tomado por um estado primitivo.

O responsável por isso, oras, foi Ganon, mas com poderes maiores do que qualquer uma de suas outras encarnações. Calamity Ganon é tão ameaçador que parece ter o castelo de Zelda sob controle. Na verdade, ele foi selado ali durante o último século e está prestes a quebrar o encanto.



O guerreiro dorminhoco foi doutrinado pelos Sheikah, clã que é anterior a SS. Aliás, só tiveram outra participação ativa na série em OT. Então, a situação é bem séria. Essa é a primeira vez que vemos mais de seus membros. São sábios ocultos nos santuários que Link visita para pegar as Spirit Orb.

Como Ganon ficou tão forte assim? Para entender isso, precisamos voltar aos primórdios da lenda, quando Demise foi derrotado pelo primeiro Link. Após o embate, a essência do demônio foi selada na Master Sword. Porém, a cada vez que o garoto enfrenta seu maior inimigo, as lutas quase sempre terminam com a lâmina fincada nele. E se, a cada vez que a espada o atravessasse, um pouco mais do mal original fosse absorvido?

Imagine a Master Sword como uma seringa. Em SS, ela teria puxado a força de Demise. Seu espírito, ao reencarnar como Ganondorf, precisava preencher esse vácuo. Por isso, perseguiu a Triforce, que foi usada para vencê-lo no passado. Com a Triforce do Poder se torna imortal, e, com tantas batalhas em tantas linhas do tempo, pouco a pouco devolvemos sua energia. Se



### TÉCNICA ANTIGA

Em cada templo, encontramos no final um dos monges que guardam um pouco do poder que o herói precisa para ficar um passo adiante contra Calamity Ganon. Após cumprir seu objetivo, eles somem. Já vimos Impa usando essa técnica Sheikah em SS.

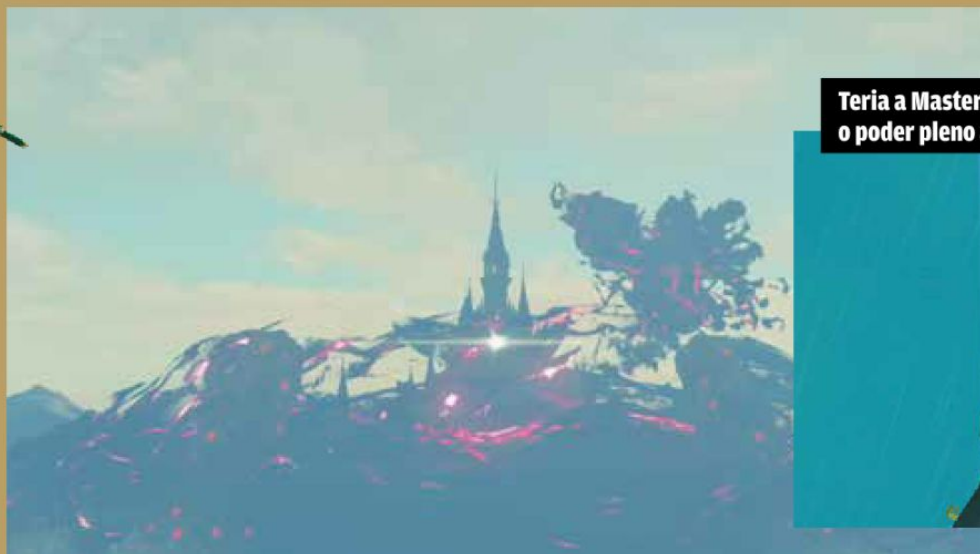
Ganon readquiriu o poder de Demise e o somou com a Triforce do Poder, aí teríamos Calamity Ganon. Isso justificaria os estragos da arma.

Seria bem interessante se BW cruzasse todas as linhas do tempo. Com o poder das deusas e sua força original, Calamity Ganon teria condições de fundir suas versões e todos os universos. É como se essa Hyrule fosse uma união de todas as outras.

Se estivermos certos, estaríamos diante de uma conclusão épica para a jornada do Herói do Tempo. Claro que isso não é o fim da série, mas talvez o

fim de um arco. Link merece um descanso depois de enfrentar tantas vezes o mesmo adversário.

Perai, e a princesa? Bom, ainda não sabemos onde está, mas se a voz que desperta e guia o jovem for dela? Zelda já assumiu a personalidade de Sheik e também foi pirata em outras ocasiões. Não seria estranho se tivesse outro papel dessa vez. Quem sabe um mais divino? O que importa é que a lenda sempre será da garota. **nw**



### Teria a Master Sword devolvido o poder pleno a Ganon?



# A GRANDE CAÇADA

MONSTER HUNTER GENERATIONS REÚNE O MELHOR DA FRANQUIA E AMPLIA OS ESTILOS DE JOGABILIDADE



Rodrigo Brasiense

## GLAVENUS (BRUTE WYVERN)

Apesar de cuspir bolas de fogo, preocupe-se mesmo é com sua longa cauda, que chega a mudar de cor durante as batalhas. Ágil, a criatura aproveita os músculos torneados das pernas para movê-la como se fosse uma espada.

Com seus 12 anos de existência, *Monster Hunter* já tem seu lugar entre as principais franquias do mercado. Ganhou o posto não apenas por ter inventando um subgênero, mas por popularizar os sistemas portáteis como poucos fizeram no Japão. Depois desse tempo todo e como toda fórmula de renome, é óbvio que os fãs discutam entre si, defendendo cada um sua versão preferida. Qual trouxe os melhores monstros? Qual teve os melhores recursos?

Talvez por nunca ter se chegado a uma resposta concisa sobre o assunto,

os produtores começaram a sonhar com um tal Projeto X, logo após o término do desenvolvimento de *Monster Hunter 4 Ultimate*. Por que X? Bom, em inglês a letra também pode ser lida como cross. Daí surgiria um game que cruzasse todos os elementos já experimentados ao longo da série. E assim chegamos a *Monster Hunter Generations*.

## TUDO NOVO, DE NOVO

Veja bem, o título do Nintendo 3DS não é um simples compilado. Além de

Voe entre os vilarejos das outras gerações de MH

reunir o que rolou nos quatro capítulos principais, vai um pouco mais além, como gosta de fazer a equipe liderada por Ryoza Tsujimoto. Na pele de um novo caçador, visitamos a inédita vila de Bherna, onde foi estabelecida a colossal Wycademia, um tipo de escola

## A LINK TO THE PALICO?

Não é de hoje que *Monster Hunter* conta com cameos, ou seja, participações de personagens ou de elementos de suas aventuras. Sendo assim, há uma nova interação com *The Legend of Zelda* – mais precisamente, *The Wind Waker*. O DLC totalmente grátis chega com o lançamento de *Generations* e permite que seu Palico preferido fique a cara de Toon Link, com direito a trilha sonora e suas armas. Sabe o que isso quer dizer? Com o Prowler Mode praticamente teremos Link jogável nessa caçada!

No Japão foram liberados outros conteúdos extras que homenageiam *Okami*, *Fire Emblem* e *Ghosts 'n' Goblins*. Ah, falando nisso, você receberá, se tiver o save de *Monster Hunter 4 Ultimate* em seu console, uma armadura exclusiva para os Palico, além de poções, dinheiro e outros itens interessantes para seu inventário.



## NOVO CARGO

Os Felyne são tão famosos quanto os monstros que estrelaram as capa dos jogos. Antes eram meros mascotes, depois viraram parceiros de caçada. Agora, os gatinhos finalmente se tornaram jogáveis no chamado Prowler Mode. Com missões próprias, nessa modalidade os Palico não podem utilizar itens e são bem mais frágeis que os guerreiros humanos. Ainda assim têm fôlego infinito, poderosas habilidades e muito carisma.

que te ensina a se tornar um guerreiro que saiba caçar monstros e agir em caso de ataques à comunidade.

Apesar de nenhuma aparição grotesca dar as caras no primeiro momento, trabalho é o que não falta para aqueles que oferecem seus dotes para a associação. Aí você recebe uma nobre missão, que é estimular o turismo à região, indo então a outros cantos do planeta para falar de suas qualidades. Como bônus, viajará para três vilarejos icônicos: Kokoto, Pokke e Yukumo. Isto mesmo, são os palcos do primeiro, segundo e terceiro *Monster Hunter*, respectiva-

mente. Sem cair muito no drama e na aulinha de história, mas, para alguém que curte tal empreitada da Capcom desde o início, virou um exercício natural para mim imaginar como estariam as antigas vilas que tanto ajudei.

A série sempre foi sutil com sua narrativa. Por isso, boa parte da trama é preenchida pelo próprio jogador – algo mais do que especial. Porém, ter a chance de ver de perto como tais ambientes resistiram ao tempo é uma oportunidade de ouro.

Revitalizadas e levemente diferentes, elas apresentam seus pró-

prios e pequenos enredos, o que inclui rever monstros clássicos.

## ESTILO PRÓPRIO

Já deu para notar que *Generations* é também uma grande celebração. Porém, nada deixa isto tão claro quando a introdução dos estilos de caça. Até então, boa parte da forma como vivíamos a jogatina era ditada pela escolha entre as armas disponíveis, que vão desde espadas, lanças, martelos, arcos a até engenhocas menos convencionais, como a mais recente Insect Glaive, que, ao mesmo



### GAMMOTH (FANGED BEAST)

Vivendo onde a temperatura sempre é negativa, graças à sua grossa pelagem, o mamute avantajado não pensará duas vezes ao ser importunado. Uma das suas especialidades é asfixiar os oponentes com inúmeras porções de gelo.



### Aproveite o multiplayer para testar todos os estilos de caça

tempo, serve de lâmina, bastão de pulo e controla os insetos. A seleção da companheira de aventuras continua importante, mas são os quatro Hunting Styles que definirão boa parte do seu comportamento durante as missões.

Cada estilo permite equipar habilidades distintas, como em um verdadeiro RPG, que se carregam conforme a ação e, uma vez prontas, são liberadas para

virar a correria da batalha a seu favor. Para começar, temos o mais simples e funcional, o Guild Style, remanescente de *MH4*.

Bastante balanceado, te deixa usar até duas habilidades, uma ligada à sua arma e outra focada na defesa.

O Striker Style é para aqueles que preferem bater. As habilidades não carregam tão rápido quanto no Guild. Contudo, dá para equipar três ao todo, seja de ataque, defesa ou mesmo esquiva. De forma oposta, o Aerial Style, cujo apenas uma habilidade é equipada, altera profundamente a luta. A esquiva

se transforma em um rápido pulo, permitindo não apenas criar diferentes combos aéreos, mas também surpreender as presas pelas alturas. Dá, inclusive, para montar nelas, atacando então seus pontos fracos em cheio.

O meu preferido, o Adept Style, é para quem gosta de viver perigosamente. Ele não libera o uso de habilidades, mas recompensa com ações rápidas e precisas com poderosos contra-ataques. Isto significa que esquivas e defesas de últimas hora se transformarão nas mais intensas investidas. O segredo é prestar





## ASTALOS (FLYING WYVERN)

Agressivo com caçadores e outros monstros, o serpe (criatura prima dos dragões), descarrega eletricidade através de partes de seu corpo encouraçado, principalmente de suas asas, chifre e cauda.



total atenção aos sons do jogo, que evidenciam qual é o melhor momento de se desviar de um ataque, e conhecer todos os hábitos do monstro que está na sua mira.

Vale lembrar que, desde que surgiu, *Monster Hunter* é caprichado nos mínimos detalhes, tanto que os desenvolvedores sempre quiseram que as feras agissem como animais reais. Isso explica por qual razão cada um tem seus costumes, tendências e técnicas

de combate únicos, garantindo uma pluralidade absurda. No final das contas, será recompensando aquele que observar bem seus arredores.

Quer dizer então que observação calculista é indispensável para se aventurar? Não mesmo, afinal o coração da série bate no modo multiplayer cooperativo local ou online para até quatro pessoas. Mais legal do que tudo isso é encontrar amigos que preenchem os requisitos para uma boa caçada.

## DA PRÁTICA À PERFEIÇÃO

Não há dúvidas de que *Monster Hunter* retornou ainda melhor. Mesmo antes de colocar as mãos no game já tinha essa noção. Ainda assim, ser melhor e cativar o público são coisas totalmente diferentes. Não falo daqueles que acompanham a série há anos, mas do cara que resolveu conhecê-la agora. Afinal, não é de hoje que escutamos coisas como "Sempre quis jogar, mas é tão difícil de aprender...". Correção: era.

O maior trunfo é que tudo foi redesenhado, dos menus básicos ao sistema



### MIZUTSUNE (LEVIATHAN)

Um dos poucos de sua raça a ter pelos, é a partir deles que produz as bolhas que dispara para atordoar os inimigos, isso sem falar nos seus jatos de água pressurizada. Nadador invejável, se locomove sem problemas na terra por causa do formato diferenciado das patas.

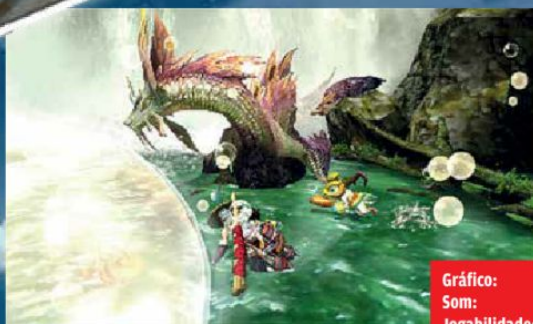


Gráfico: 9,0  
Som: 9,0  
Jogabilidade: 9,0  
Diversão: 9,0  
Replay: 10

Nota Final:  
**9.5**



de quests e criação de armaduras, para ficar simples de usar. Basta uma olhadinha ou duas para se situar. E, se ainda tiver alguma dúvida, basta ficar online e seguir os veteranos.

No multiplayer, com meros toques na tela você pode tanto se conectar aos companheiros que estiverem perto ou buscar outros pelos países afora. O jogo rodou perfeitamente em todos os testes, fosse enfrentando o afobado Bullfango ou o gigantesco Astalos, que chega a ocupar quase metade da tela.

Visualmente, o padrão foi mantido. Apesar de não apostar tanto no

relevo quanto a versão *Ultimate* de *MH4*, mostra sua beleza de outras maneiras, como nas novas animações dos caçadores, no porte das feras, no jeito como cenários clássicos retornam levemente modificados e, acima de tudo, com a taxa de quadros, que se mostra consistente a todo segundo, garantindo o mais refinado combate que já vimos.

Como se o fator replay já não fosse absurdo naturalmente, a facilidade com que encontramos amigos, aprendemos estilos ou mesmo construímos as centenas de armaduras extraídas

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

Nintendo 3DS  
Capcom  
Capcom  
Ação, RPG  
1-4  
13 anos (ESRB)  
StreetPass, DLC

da carcaça dos monstros, faz com que cada partida seja incrível. Quando você acha que já viu tudo, surgem missões após concluir a aventura, nas quais feras mitológicas não vistas desde a década passada retornam mais ferozes. É nostálgico, ameaçador e estimulante, tudo ao mesmo tempo. Aliás, essa é a melhor definição de *Generations*. **NTV**



9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

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

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

# TERRARIA

**POR QUE ESCOLHER ENTRE SER ARQUITETO E EXPLORADOR QUANDO VOCÊ PODE AGIR COMO OS DOIS?**



Victor Souza



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

Nota Final:

7.5



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

Wii U  
Re-Logic, 505 Games  
Engine Software  
Simulador, Aventura  
1-8  
13 anos (ESRB)  
Miiverse

## EXPLORAR, COLETAR,

construir. Essa é a base de jogos como *Terraria*, na qual sua meta é... Bem, aí está a graça, pois não há um objetivo concreto. Você entra neste mundo autosuficiente, sem muito além de uma picareta, um machado e uma espada. Com isso, você se defende e extrai recursos como madeira e pedra para sobreviver em meio a gosmas que pulam de um lado para o outro durante o dia e zumbis que perambulam durante a noite.

Como a comparação com *Minecraft* parece inevitável, vamos apenas dizer isso: os fãs do game da Mojang têm tudo para se sentirem em casa com o game da Re-Logic. Você tem espaço para usar e abusar das suas ideias. Quer explorar as cavernas em busca de minerais e baús? Vá fundo! Quer construir uma torre gigante com quartos e salas? Divirta-se!

Mas colocar esse modelo de interatividade em um título de plataforma 2D é algo que dá

certo? É uma experiência curiosa erguer uma casa com paredes e móveis sem ter um plano de profundidade, mas é também algo divertido. Você se vê constantemente voltando a um ponto para terminar uma obra ou abrir novos caminhos no mapa.

A adaptação de Wii U deixa claro que *Terraria* foi desenvolvido para computadores. Seu personagem tem um campo de ação no qual interage com tudo o que está a alguns blocos de distância. Para isso, você usa tanto a tela de toque do GamePad quanto as setas direcionais do controle. Ter o inventário na palma da mão é um esquema funcional, mas no geral é tudo um pouco cansativo e confuso de início.

O estilo simples e pixelizado é o suficiente para formar este universo no qual a verdadeira essência está na criatividade. Quanto à trilha, as músicas se alternam de acordo com o ponto em que estiver, ou com a mudança de tempo. Porém, elas não são tão aprazíveis.

Por mais que o console de mesa não seja o lar legítimo, é fácil ver o tempo voar ao jogar o fenômeno. Parece estar em um território hostil, mas não significa que não seja aproveitável. Se estiver na dúvida do que fazer, apenas explore, colete, construa. **nw**

## MEU MUNDO, SEU MUNDO

Se não quiser se sentir sozinho, chame os amigos para apresentar suas criações. Até oito pessoas dividem a jogatina no multiplayer online. No multiplayer local isso se reduz para quatro amigos, com a tela dividida. Se sentir raiva de algum dos colegas, há também um modo player vs. player.

# 7TH DRAGON III CODE VFD

MELHOR DO QUE MOLDAR O TEMPO É MOLDAR SEUS PERSONAGENS



Fellipe Camarossi



**A SEGA COSTUMA LEMBRAR AO** mundo que não sabe só fazer *Sonic* – e realmente ela é maior do que o ouriço. Vejamos então o caso de *7th Dragon III: Code VFD*, jogo de nome complicado, mas que entretém bastante, ainda mais em um campo saturado. Como você já leu em outras edições, o Nintendo 3DS está muito bem servido de títulos de alto garbo do gênero.

A trama gira em torno dos dragões, criaturas tão raras que poderiam ser mitos, se não fosse o rastro de destruição deixado por eles. Seus poderes são tão imensos que, não somente o espaço, mas o tempo também é uma das suas vítimas. Por isso, é preciso dar um jeito nisso, mas quem seria tolo de ficar no caminho deles? Bem, será você.

Em 2020, a Terra foi devastada pelos escamosos, mas a sociedade soube se reestruturar. Oitenta anos depois, uma empresa de tecnologia criou um game de realidade virtual que reproduz a tragédia do passado, e o protagonista, com um grupo de amigos, consegue vencer o jogo. A surpresa é que isso tudo foi desenvolvido para escolher pessoas que possam



impedir uma nova catástrofe, mesmo que para isso viajem pelo tempo.

Um dos maiores charmes da aventura é a customização. Você monta seu time, seguindo alguns modelos. Basta selecionar algumas aparências e depois associá-los a uma das muitas classes. É divertido, pois as opções ficam maiores durante seu progresso. No entanto, é difícil ter certo apego emocional, já que suas personalidades não são aprofundadas.

Entusiasta de RPGs, não costumo ficar surpreso com as categorias de personagens. Afinal, siga o básico. Contudo, *Code VFD* me deu um susto positivo com suas variações. Os Hacker, por exemplo, fazem lavagem cerebral nos oponentes para forçá-los a lutar



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

Nota Final:  
**8.0**



Plataforma: Nintendo 3DS  
Produção: Sega  
Desenvolvimento: Sega  
Gênero: RPG  
Jogadores: 1  
Classificação: 13 anos (ESRB)  
Recursos: DLC



**Lute contra dragões através do tempo!**

entre si e extraem sua energia para recuperar o poder da equipe.

Ironicamente, o maior deslize é a história, que é ofuscada pelas customizações. Ainda assim, a diversão se estende por 50 horas, agradando quem quiser uma boa e velha batalha por turnos com guerreiros feitos à mão. No caso, a sua. **NW**

## PEDIRAM REFORÇOS?

Um dos maiores desafios de qualquer RPG é encaixar as novidades no time. É fato, você equilibra a sinergia e acaba bagunçando tudo com algo que desbloqueia, mas quer testar. O sistema Backup Team ajuda nisso, pois você coloca personagens no banco de reservas e, mesmo assim, eles ganham experiência. Além disso, carregam habilidades enquanto estão fora de batalha, disparam golpes em equipe com os titulares e trocam de lugar a qualquer instante!

# MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES



COM MENOS MALUQUICES E MAIS ESFORÇO FÍSICO, JOGO PRIORIZA A SUPERAÇÃO DOS DESAFIOS



## FÃ DAS MASCOTES DA BIG N E DA

Sega e das Olimpíadas desde Barcelona em 1992, me preparei para viver esse momento durante anos. Agora que chegou a hora, sinto dificuldades para manter a euforia. Isso é o que acontece quando, logo na abertura de *Rio 2016*, você é levado pela empolgação da batida do samba. Esse ziriguidum também pegou em cheio os produtores, como mostramos na **NW198**.

Tanto na versão do Nintendo 3DS quanto na do Wii U, o Rio de Janeiro continua lindo. Curioso, no entanto, é que a cidade apareça mais no portátil. No console de mesa, temos apenas a Praia de Copacabana, que funciona como o hub, além das instalações olímpicas.

Belezas à parte, este *Mario & Sonic* parece ser o primeiro de uma nova fase. Nenhuma das 14 modalidades aproveita os sensores de movimento. Achava exagerado chacoalhar o Wii Remote incessantemente. Contudo, o recurso ainda seria



"certo", por exemplo, no Tiro com Arco. A ausência dos Dream Events é marcante. Por mais que o futebol, o vôlei e o rúgbi tenham versões malucas, e são apenas eles, não é a mesma coisa – mesmo que chutar a bola e soltar um kamehameha (!) nos oponentes seja interessante.

O modo principal foi dividido em dois. No Single Match você disputa as tradicio-

Gráfico: 9.0  
Som: 10  
Jogabilidade: 7.0  
Diversão: 7.0  
Replay: 7.0

Nota Final:

7.5



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

Wii U  
Nintendo  
Sega  
Esportivo  
1-4  
Livre (BR)  
amiibo

nais partidas rápidas. O pódio, entretanto, foi transferido para o Tournaments. Nele, três esportes são oferecidos por vez. Feita a escolha, haverá três fases eliminatórias.

Isso melhora a imersão, pois todos os atletas são Mii de pessoas que transferiram seus dados para o ranking online. Contudo, não é possível acessar os níveis mais difíceis de um esporte enquanto não conquistar, no mínimo, a medalha de bronze de todos os outros no nível básico.

Fica claro que o "sonho olímpico" foi priorizado. *Rio 2016*, apesar de ter como um dos extras o Heroes Showdown, uma gincana entre os times do encanador e do ouriço, é muito mais sobre se esforçar até superar seus limites. A mensagem é louvável, mas o fator "game que diverte os amigos que me visitam no final de semana" não pode ser ignorado. **NW**

## amiibo(s) PARA SIEMPRE

No final de alguns campeonatos do Tournaments, um personagem te desafiará para uma disputa. Vença-o para desbloqueá-lo. Como isso é automático, não terá a chance de vestir um uniforme ou fantasia com os status adequados para a ocasião. Além disso, o game só começa a ler os amiibo depois de muitas horas de jogatina. Entendo que as Skins de Mario e Sonic sejam apelonas, mas seus mini-torneios, também liberados pelos bonecos, deveriam surgir antes.



# MIGHTY NO. 9

**PROBLEMAS DE DESENVOLVIMENTO ENFRAQUECERAM O PODER DE BECK**

 **Alveni Lisboa**

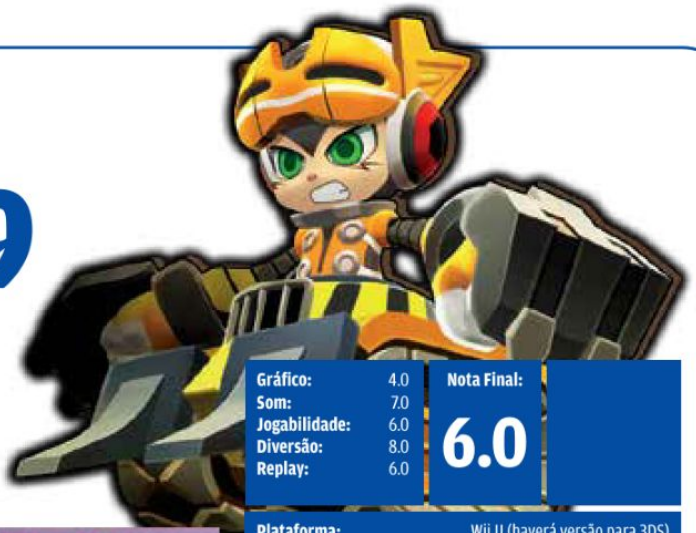


Gráfico:	4.0	Nota Final:	<b>6.0</b>
Som:	7.0		
Jogabilidade:	6.0		
Diversão:	8.0		
Replay:	6.0		
Plataforma:	Wii U (haverá versão para 3DS)		
Produção:	Deep Silver		
Desenvolvimento:	Comcept, Inti Creates		
Gênero:	Plataforma		
Jogadores:	1		
Classificação:	10 anos (ESRB)		
Recursos:	Não		



Os loadings chegam a demorar 30 segundos



**CRiado por Keiji Inafune, um dos pais de Mega Man, Mighty No. 9** teve um apoio incrível dos gamers, recebendo 4 milhões de dólares através de uma campanha de financiamento coletivo. Infelizmente, após alguns atrasos, o sonho de reviver os anos dourados dos títulos de plataforma foi perdendo força.

Beck busca resgatar seus companheiros afetados por um misterioso vírus de computador. Por ser o único deles a "ter um coração", não ficou violento. O objetivo então é correr lateralmente, saltar e atirar pelos cenários. Ao final deles há um chefe, nada menos que um dos outros Mighty. Exigindo estratégias especiais para serem derrotados, entregam suas habilidades para o robzinho azul. Além das transformações, há o Xel, substância liberada quando os inimigos são enfraquecidos que aumenta temporariamente a velocidade ou o poder de fogo.


Em relação ao desenvolvimento, o visual é fraco para os padrões atuais. Os

cenário até são criativos e possuem desafios interessantes, mas as texturas são de baixa qualidade. Isso fica bem evidente nas explosões e nos elementos ao redor. Os comandos são simples e nada diferentes do que já existem por aí. Apesar disso, nem sempre é fácil saber o que fazer.

A jogabilidade, aliás, sofre com a queda de frames. Em diversas situações, cai a ponto de o game engasgar. Isso ocorre com frequência e atrapalha na hora da ação. É preciso destacar os longos tempos de carregamento. Os loadings demoram até 30 segundos. Imagine esperar esse tempo cada vez que morrer? Some a isso os bugs e o resultado será desmotivador.

A trilha apresenta músicas temáticas para cada estágio, além de vozes para cada personagem. Os demais sons se mostram adequados aos momentos. A exceção

é o repetitivo tema do menu. O conjunto não é memorável, mas cumpre seu papel.

No. 9 não é o jogo prometido, apesar de entreter dentro das limitações. O maior problema, no entanto, nem é esse. Inafune assumiu a bronca e disse que é responsável pelo projeto não atender às expectativas. Mas e se esse caso colocar uma nuvem negra sobre os outros "sucessores" que estão surgindo? Bem, isso não será melhor do que nada... 

**FATOR REPLAY**  
 Ao concluir a campanha, são liberados os níveis de dificuldade Hard e Maniac. Há também o modo Challenge, uma série de desafios, encarados sozinhos ou na companhia de um amigo via internet, que devem ser cumpridos dentro do tempo definido. Já em Race Battle você disputa para ver quem chega primeiro ao final do cenário.

# TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

SEJA UM ÍDOLO NO CROSSOVER MAIS ORIGINAL (E MUSICAL) DO Wii U!

 Ricardo Syozi



Malhação: o mundo está nas mãos de jovens artistas

## QUANDO FIRE EMBLEM X SHIN

*Megami Tensei* foi anunciado, muitos ficaram se perguntando como seria essa junção de dois mundos tão distintos. Os anos se passaram, e finalmente o título foi lançado como *Tokyo Mirage Sessions #FE*, oferecendo algo longe do que esperávamos, mas que propõe uma aventura crocante do início ao fim com bastante, mas bastante cultura pop japonesa.

O game envolve a indústria cultural da Terra do Sol Nascente. Há desde sequências maravilhosas de puro anime a dublagens na língua deles. Não há a opção de vozes em inglês, porém há legendas para acompanharmos a narrativa. Aqui, um terrível mal invadiu a moderna Tóquio com a intenção de roubar toda a energia criativa do mundo. Cabe a você, e seus amigos artistas, salvar a nossa existência. A aventura segue como um RPG em turnos convencional. Enfrentamos dungeons,

compramos itens, ganhamos experiência, interagimos com NPCs e batalhamos com muita frequência – tudo embalado pelo visual multicolorido dos games de dança. O legal é que, enquanto lutamos, toda a essência de *Fire Emblem* surge como um presente agradável.

O sistema de pedra, papel e tesoura funciona grandiosamente, fazendo com que o jogador conheça bem as habilidades e armas de seus adolescentes guerreiros. Os inimigos são totalmente estilosos. Isso sem contar os enormes chefes que, vez ou outra dão um pouco de cansaço. No final, é algo muito bacaninha.


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

Nota Final:  
**9.0**



Plataforma:	Wii U
Produção:	Atlas, Nintendo
Desenvolvimento:	Atlas
Gênero:	RPG
Jogadores:	1
Classificação:	13 anos (ESRB)
Recursos:	DLC

Ainda nos conflitos, o ponto alto é uma plateia que fica o tempo todo ao redor dos protagonistas, aplaudindo e vaiando, dando aquele toque de show de calouros para o já temático game. Há muitos títulos desse gênero por aí, mas poucos divertem tanto nas batalhas como *TMS*.

Por ser uma produção da famosa Atlas, é de se esperar um alto nível de dificuldade. Porém, não é bem assim. Ela se desenrola em um passo gostoso, sem a necessidade de altas horas de grinding (quando jogamos apenas para subir de nível). *#FE* é uma das opções mais originais no Wii U, possui uma direção de arte fantástica, um tema musical que fica preso em nossa cabeça e uma jogabilidade com uma excelente curva de aprendizado. É uma jornada (sonora) imperdível! 

## UMA SURPRESA ATRÁS DA OUTRA

Como a base do game é o RPG japonês clássico, a presença de *Shin Megami* se sobressai. Porém, é na hora das dungeons e das batalhas que os personagens de *Fire Emblem*, na forma dos Mirage, ganham força. Temos Chrom, Tharja, Cain e muitos outros. O mais legal é descobrir qual será o próximo a aparecer na trama.

# ZERO ESCAPE ZERO TIME DILEMMA

AQUI SUAS DECISÕES TERÃO CONSEQUÊNCIAS MORTAIS!



 **Felipe Camarossi**



Gráfico:	9.0	Nota Final:	 <b>9.0</b> OURO
Som:	8.0		
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	9.0		
Replay:	10		
Plataforma:	Nintendo 3DS		
Produção:	Aksys		
Desenvolvimento:	Spike Chunsoft		
Gênero:	Visual Novel, Estratégia		
Jogadores:	1		
Classificação:	18 anos (ESRB)		
Recursos:	Não		

## HOJE EM DIA, É COMUM QUE OS

jogos tenham um sistema de escolhas, pelo qual o protagonista dirá, em determinada situação, qual das missões fará. Porém, o padrão é você não se sentir responsável pela posição tomada. Contudo, *Zero Time Dilemma* quer deixar sua consciência pesada.

O último capítulo da série *Zero Escape*, iniciada no Nintendo DS, não é um jogo de terror propriamente dito, mas pode ser interpretado assim por quem ousar desbravar o Decision Game. O roteiro denso e complexo envolve um grupo de nove carinhas que precisam escapar de um sádico conhecido apenas como Zero, enquanto precisam lidar com uma regra máxima: ninguém sai até que seis sejam literalmente eliminados.


A ambientação sombria é muito perfeita. É um misto de Visual Novel (subgênero popular no Japão, é como uma história em quadrinhos animada) e quebra-cabeças de dar enxaquecas. Nele, se torna banal definir entre matar um ou outro personagem em um cenário digno dos filmes *Jogos Mortais*. Isso tudo colabora para um sentimento contínuo de tensão e medo.

A pior parte, embora, por vezes, seja a melhor, é que existem decisões que estão simplesmente fora do seu alcance. Isso acontece porque há situações nas quais o game delibera aleatoriamente o desfecho de uma cena, como o jogar de uma moedinha no cara ou coroa. Isso colabora com a incerteza, porém pode ser cansativo, se estiver tentando desbloquear todas as rotas e finais. Você pode se deparar com o mesmo resultado sem querer. Ainda assim, é uma forma genial de reflexão. A vida pode ser injusta às vezes...

*Dilemma* é um desfecho brilhante, amarrando todas as pontas soltas da trilogia. Se não conheceu os outros títulos, não se preocupe, pois ele faz o possível para te interar da situação. Todavia, recomendo que só o encare por último, já que os primeiros momentos da história são spoilers do que rola nos antecessores.



**Apenas três pessoas se safarão dos desafios**

É extremamente competente, apesar de exigir bons conhecimentos de inglês. Seu coração baterá na garganta! Afinal, somente três pessoas sairão vivas. Você será uma delas? 

## EXPLORE TODO CANTO!

Nos desafios de *ZTD* temos que escapar de uma sala específica, explorando-a por completo para achar a resposta, mas, muitas vezes, o enigma está escondido. Como você nem sabe por onde começar até vasculhar a área o suficiente, abuse da tela inferior do console para fazer anotações e revelar a saída. O pior é encontrar uma solução para apenas se deparar com um botão escrito "Não Pressione". Entretanto, lembre-se: toda decisão tem consequências...



# KIRBY PLANET ROBOBOT

USO CRIATIVO DAS ARMADURAS SUPERA TRIPLE DELUXE



 **Bruno Cotrim**



## A BOLOTA JÁ DEVERIA TER

aprendido que coisas horríveis sempre acontecem em Dream Land quando ela resolve tirar uma soneca. Dessa vez, a Haltmann Works Company causou uma repentina e malévola revolução industrial, cabendo a você-sabe-quem impedir a invasão tecnológica.

*Planet* tem tudo o que queremos em um game da franquia. Há puzzles inteligentes, novos power-ups, mais colecionáveis e, é claro, robôs! Assim como nos seriados de heróis japoneses, Kirby, em alguns estágios, controla uma armadura para passar pelos desafios mais difíceis.

A introdução do Robobot Armor combinou direitinho com o universo do comilão. Tem suas próprias transformações e novas possibilidades de gameplay se reve-

lam a cada vez que aparece. Dependendo da ocasião, assume a forma de um carro ou de um avião, dando um ar de game de navinha que o fará se perguntar se está no meio de uma missão de Fox McCloud!

Em jogos anteriores nem sempre batia aquela vontade de pegar cada item, pois costumavam ser apenas objetos sem função, que ficavam dispostos em uma galeria. Felizmente, dessa vez você pode enfeitar sua armadura com eles. Isso aumenta a vontade de explorar as áreas secretas atrás de adesivos raros.

*Triple Deluxe* já fazia um uso inteligente da profundidade dos cenários e das demais funções do Nintendo 3DS. *Robot*, contudo, consegue superá-lo. Há fases de cair o queixo e que ficam ainda mais bonitas com o efeito de terceira dimensão

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

Nota Final:  
**9.0**



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

Nintendo 3DS  
Nintendo  
Hal Laboratory  
Plataforma  
1-4  
Livre (ESRB)  
amiibo

ligado, como vemos no quinto mundo. E o que falar do último chefe e sua sequência de batalhas dinâmicas? É curioso que um jogo cujo tema é a exploração da natureza seja tão belo aos olhos!

Com mais de 20 habilidades, poderes exclusivos liberados pela linha de amiibo de Kirby, variações surpreendentes do Robobot Armor e um design de estágios intuitivo e inovador, essa é uma das aventuras mais versáteis do rosado. A armadura deu aquele toque que faltava! **NW**



**Chame os amigos e lute em Kirby Clash**

## ALÉM DA HISTÓRIA

Como de costume, os títulos da bolota são acompanhados de diversos extras. Enquanto alguns, como Kirby 3D Rumble, não empolgam por tanto tempo, outros brilham e acrescentam para a longevidade de *Robot*. O retorno do desafio de Meta Knight, sempre prazeroso, traz chefes mais complicados do que na campanha principal. E, como não poderia deixar de faltar, o multiplayer local faz um ótimo serviço, proporcionando uma jogatina com até três amigos. O Team Kirby Clash soube brincar com os RPGs de ação, fazendo com que cada um escolha um papel, como guerreiro, bárbaro, clérigo ou mago, durante uma batalha contra uma criatura nervosinha.

# Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

## RHYTHM HEAVEN MEGAMIX

COLETÂNEA TRAZ OS DESAFIOS DA VERSÃO  
PARA GBA QUE NUNCA DEIXOU O JAPÃO



Flavio Ferreira

Uma coletânea de minigames musicais sem relação entre si pode assustar alguns jogadores, mas as cores intensas e os personagens excêntricos de *Rhythm Heaven* são suficientes para acalmar quem estiver interessado em uma grande e alegre mistura.

Como uma reunião do que há de melhor na série, *Megamix* apresenta mais de 100 desafios rítmicos. Setenta deles vieram das versões para Wii, Nintendo DS e do Game Boy Advance. Apesar de tudo ter começado nesse console, o título original nunca veio para o Ocidente. Do restante, 20 são totalmente novos e os outros 10 são releituras de clássicos.

O mestre de cerimônias é Tibby, que está preso em um mundo estranho e quer chegar em sua casa no Heaven World. Além de progredir no mapa, as atividades serão úteis para garantir moedas para os outros modos disponíveis.



### SURFANDO NO AR

Preste atenção em *Airboarder*. Nele você segue por um caminho no qual desvia de blocos de brinquedo de duas formas diferentes. A brincadeira é acompanhada pela música *That's Paradise*, interpretada por Tsunku, astro da música japonesa e produtor da franquia.

Use fones de ouvido para não perder o ritmo!

No meio disso há portões, onde guardiões metidos a espertos tentarão pegar seu dinheirinho. Aliás, você será tentado a apostá-lo, separando parte ao acessar os minigames mais difíceis ou os mais fáceis. O jogo conta também com as fases Remix, que adicionam muita velocidade e exigem foco constante.

Linear, apenas quatro estágios ficam disponíveis por vez. Aí será vital vencer todos para avançar para os próximos. Apesar de serem relativamente fáceis em sua maioria, a curiosidade para saber o que virá depois deixa tudo mais emocionante. É possível jogar apenas com os botões A, B e os direcionais.

Além do modo principal, existem secundários com campanhas como avançar pelo melhor tempo possível sem errar, por exemplo. Aproveite o multiplayer local para até quatro pessoas via Download Play, e as moedas também desbloqueiam mais conteúdo em um museu.



Plataforma: Nintendo 3DS  
Produtora: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Gênero: Rítmico  
Jogadores: 1-4  
Classificação: Livre (ESRB)  
Preço: R\$ 118,49  
Nota: 8.0



Lá há músicas, personagens e até novas fases. Isso sem falar no minigame exclusivo para StreetPass, no qual você controla um robô em um ringue.

Mesmo sendo uma coletânea, *Megamix* mostra que a franquia ainda consegue se reinventar e divertir os jogadores – e adicione um pouco de saudosismo de quem curti *WarioWare*. Algumas fases possuem pouca dificuldade, mas é ótimo para passar o tempo e ser desafiado quando menos imaginar. **nw**

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

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



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

# BOXBOYBOY!

**CRIADO PELO ESTÚDIO DE KIRBY, SEQUÊNCIA TRAZ DESAFIO ELEVADO AO QUADRADO**



**Alex Sandro de Mattos**

Mantendo toda a simplicidade e o charme do antecessor, como a trilha sonora retrô (Chiptune) e o visual monocromático, dessa vez Qbby duplica sua habilidade de expelir sequências de blocos de si mesmo.

O objetivo é superar obstáculos mortais como abismos, espinhos e lasers. A dificuldade se mantém sempre crescente, já que cada mundo introduz novas mecânicas que diversificam os puzzles. Há esteiras, variações de gravidade, portais, ímãs e polos positivos e negativos que se conectam.

Muitas vezes é preciso, literalmente, pensar fora da caixa ao empilhar os quadradinhos para ativar interruptores, se proteger dos raios ao passar por um portal e alcançar o caminho. Isso tudo ao mesmo tempo!

Mesmo com fases curtas, o que torna o jogo mais intenso é a limitação de conjunto de blocos. Em cada etapa,

Qbby gera duas sequências de uma a quatro peças, e é

comum ficar empacado em alguma parte, tentando as disposições e possibilidades para progredir. Há trechos que farão você torrar seu cérebro mais do que nas aulas maçantes de geometria.

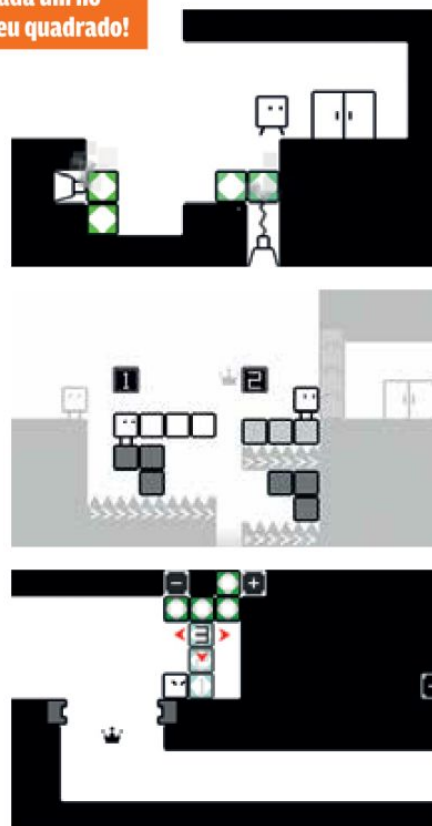
Para os obstinados, há coroas para coletar. No entanto, gaste os quadrinhos sem desperdício. Caso ultrapasse o limite determinado, ficará impedido de pegar os colecionáveis, que garantem mais Token. Esses, por sua vez, funcionam como moeda para desbloquear upgrades, músicas e Skins. Além disso, melhore seu desempenho após completar um mundo para obter ranks mais altos.

*BoxBoyBoy!* possui menos mundos do que o primeiro título e os modos Score Attack e Time Attack infelizmente não voltaram. Porém, o Challenge World, que brinca com as destrezas especiais das roupas, é uma boa adição. Seja com uma bola rosada ou um quadrado branco, a HAL sabe qual é a forma exata de se fazer jogos carismáticos. **NW**



**Cada um no seu quadrado!**

**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produtora:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** HAL Laboratory  
**Gênero:** Puzzle, Estratégia  
**Jogadores:** 1  
**Classificação:** Livre (ESRB)  
**Preço:** R\$ 19,79  
**Nota:** 8.0



## CAIXA DOIS

Caso possua o save de *BoxBoy!* no seu portátil, as roupas de Qbby que liberou no primeiro jogo, incluindo as que têm poderes especiais, como Wizard, Ninja e Bunny, estarão disponíveis desde o início em *BoxBoyBoy!*



# A GALERA SÓ AUMENTA

O NACIONAL DE POKÉMON TCG, MAIS UMA VEZ, É O SEGUNDO MAIOR DO MUNDO!



Ana Carolina Rocha



Fellipe Camarossi



Dessa vez não houve uma estratégia padrão para os decks dos competidores



**A**nualmente, quando o primeiro semestre chega ao fim, os treinadores brasileiros começam a ficar tensos, ao menos aqueles que preferem as cartinhas ao invés das telinhas. Jogadores dos quatro cantos do país se reuniram entre 27 e 29 de maio na capital paulista para o derradeiro embate no Campeonato Nacional de Pokémon TCG, valendo não somente uma série de prêmios, mas a oportunidade de disputar o Mundial em São Francisco, nos Estados Unidos.

## O QUE NÃO FALTA É JOGADOR!

Mais uma vez, a nossa comunidade mostrou que é uma das mais ativas,

tanto que o nosso desafio é o segundo maior do planeta. Entre as 30 nações que o promovem, perdemos apenas para os Estados Unidos.

No total, 422 se inscreveram nas modalidades Junior, Senior e Master. A estimativa é que o número aumente em, ao menos, 20% em 2017. "Ficamos felizes especialmente com a categoria Junior, que mais do que dobrou em relação a 2015, pois é o público que mais depende dos pais para estar aqui. São crianças que conhecem o jogo,

treinaram muito nos últimos meses e agora têm a experiência única de participar de algo desse porte", comemorou Fernando Carvalho, coordenador de Projetos Especiais da Copag.

## E NEM POKÉMON!

Diferente das duas edições anteriores, que foram marcadas por decks que do-



minam o mundo competitivo, dessa vez houve uma variedade maior de cartas dando trabalho para os competidores. Isso fez com que se preparassem para monstrinhos inusitados. "Claro que sempre há aquele card que aparece em quase toda estratégia, mas os jogadores estão mais livres, do ponto de vista da criatividade", comentou Fernando.

Além das combinações conhecidas de Pokémon-EX, vimos baralhos de Night March, que envolvem, primariamente, Pokémon básicos e de fácil aquisição. Além disso, o uso dos Pokémon Break (Pokémon Turbo no Brasil) foi um respiro inusitado para a cena, especialmente as combinações com cartas que já eram populares antes, como o Greninja da primeira coleção de XY. Tudo isso colabora para um metagame mais dinâmico, criando altas expectativas para o que deve rolar no Mundial, que ocorre entre 19 e 21 de agosto.

Na categoria Junior, composta pelos nascidos depois de 2005, o campeão foi Matheus Rocha, de Goiás. Na Senior, na qual estão os nascidos entre 2001 e 2004, quem levou o caneco foi Patrick de Souza, de São José dos Campos, interior de São Paulo. Já na Master, que só conta com quem nasceu antes de 2000, teve como vencedor Raphael Branco, da capital paulista.

"Vamos continuar crescendo. Vamos aprender com o que falhamos e continuaremos proporcionando uma grande experiência para todos que frequentam esse evento, sejam jogadores, acompanhantes ou pais", revelou Fernando. Que assim seja! **NW**

## PARA ENCHER OS OLHOS!

A Copag premiou os campeões com passagens para o Mundial. Já os segundos colocados receberam um vale de 800 reais para comprar Estampas, além sets completos das expansões *Crise Dupla*, *Céus Estrondosos*, *Origens Ancestrais*, *Turbo Revolução* e *Turbo Colisão*. "Temos certa autonomia para dar esses prêmios, mas sempre com a aprovação da Pokémon Company. Cada participante ganhou uma carta promocional e também um copo metálico com Pikachu e uma caneta, ambos exclusivos do Brasil", explicou Fernando.

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE  
Fellipe Camarossi

ARTE  
Dani Ianni (Diretora de Arte)  
Livia Lorena

COORDENADOR DIGITAL  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alex Sandro de Mattos,  
Alveni Lisboa, Bruno Cotrim,  
Filipe Salles, Flavio Ferreira,  
Hugo H. Pereira, Manoel Marques,  
Mateus Lôbo, Ricardo Syozi,  
Rodrigo Brasileiro e Victor Souza

AGRADECIMENTOS  
Luiz Fernando de Lira

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA E VENDA ONLINE  
popster.com.br  
assinatura@4seedigital.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR  
Fone: (11) 3806-1389  
De segunda a sexta, das 9h às 17h  
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO  
redacao@nintendoworld.com.br  
www.nintendoworld.com.br  
Praça Barão de Aquirás, 10. Sala 06  
São Paulo - SP. CEP 03191-010

Revista Nintendo World  
Edição 199 (julho/agosto de 2016)

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

Eita, tem uma porta aqui!

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

# O PODER DE UM

## O NOVO ZELDA APONTA A BIG N PARA QUAL CAMINHO?

Igor Andrade

Vai aparecer arrogância da minha parte, mas só a Nintendo tem o poder de acalmar os corações dos fãs mostrando apenas um naco de um game. Depois que detalhes mais concretos do novo *The Legend of Zelda* vieram à tona, não vemos mais aquela chiadeira. Até mesmo os mais críticos apostam no NX. E o que dizer do lançamento de *Pokémon GO*? Mesmo restrito a alguns países, fez com que os servidores entrassem em parafuso!



Hugo H. Pereira



Nem me fale! Eu mesmo quase desisti de ir a E3 quando avisaram que só teria *Zelda* no estande. Hoje sou muito grato por ter ido! Link não é muito minha praia, mas, mesmo assim, me apaixonei por *Breath of the Wild*. Ah, o *GO* me fez desinstalar o Tinder para focar na minha jornada de Mestre Pokémon! Antes que me perguntem, moro nos Estados Unidos.

Fellipe Camarossi

Parte disso se deve ao jeito como a Nintendo apresenta seus produtos. Ficamos por anos apenas sentindo um gostinho da próxima lenda. Agora abriram as porteiças, revelando tudo e mais um pouco. E ainda assim conseguem deixar o mistério no ar...



Igor Andrade



Mesmo em um momento de retração, ela ainda se sobressai. Isso é incrível! Bem, deixemos os afagos de lado. Na opinião de vocês, o que os ventos desse *Zelda* trazem para o NX?

Fellipe Camarossi

Ela não está com medo de se adaptar, de sair da zona de conforto. O jogo não hesita em colocar no chão alguns dos maiores dogmas da série em seu pleno aniversário de 30 anos. Bem, é sempre um desafio fugir das tradições. Aí fica a questão: se estão dispostos a fazer esse tipo de mudança em algo glorificado, o que não pode acontecer com outros posicionamentos?



Hugo H. Pereira



Pra mim, foi provado que a Big N sabe aprender com os outros, mas ainda mantendo sua magia, seu estilo. Um mundo aberto não é novidade, mas um mundo aberto daquele jeito é. Se ela estiver de olho no que está em alta no Ocidente, o NX terá uma jornada inesquecível. Sem contar que tem um título de peso na sua estreia, algo que faltou para o Wii U.

Igor Andrade

Concordo. *New Super Mario Bros.* é sempre divertido, mas apenas *Zelda* consegue chamar a atenção dos gamers que não fazem parte do universo nintendista. Com o apoio dos apps, que estão bombando feito churros em feirinha cultural, esse é um bom momento para propagar o que a Nintendo e suas parceiras podem desenvolver. A maré, agora, está se recolhendo. O jeito é ter um pouco de paciência, pois logo vamos surfar em ondas que virão com tudo!



# UM HOMEM OUSOU FALAR DE PAZ EM UM MUNDO DE CONFLITOS

O 14º

## DALAI LAMA

Uma biografia  
em mangá

Tetsu Saiwai

Já nas Bancas,  
Livrarias e  
Comic Shops

Ou pelo site:  
[www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)

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

TAMBOR

CASE  
EDITORIAL

Chegou o livro da

# HERÓI

A HISTÓRIA DA  
REVISTA QUE INSPIROU  
UMA GERAÇÃO



**Garanta já!**

já à venda no site  
[popster.com.br](http://popster.com.br)