

**BREATH OF THE WILD**  
Depois de 100 anos a  
esperança volta a Hyrule

**MARIO RUN E FE HEROES**  
Corra à vontade ou batalhe  
em turnos com seu celular

**POKÉMON SUN E MOON**  
A saga cruza dimensões  
e a resposta está em Alola!

**MUSEU DO VIDEOGAME**  
Com raridades da Big N,  
atração viaja pelo Brasil



# Nintendo®

**VALEU, GAMEPAD!**



O legado do Wii U  
é maior do que  
você imagina

## World

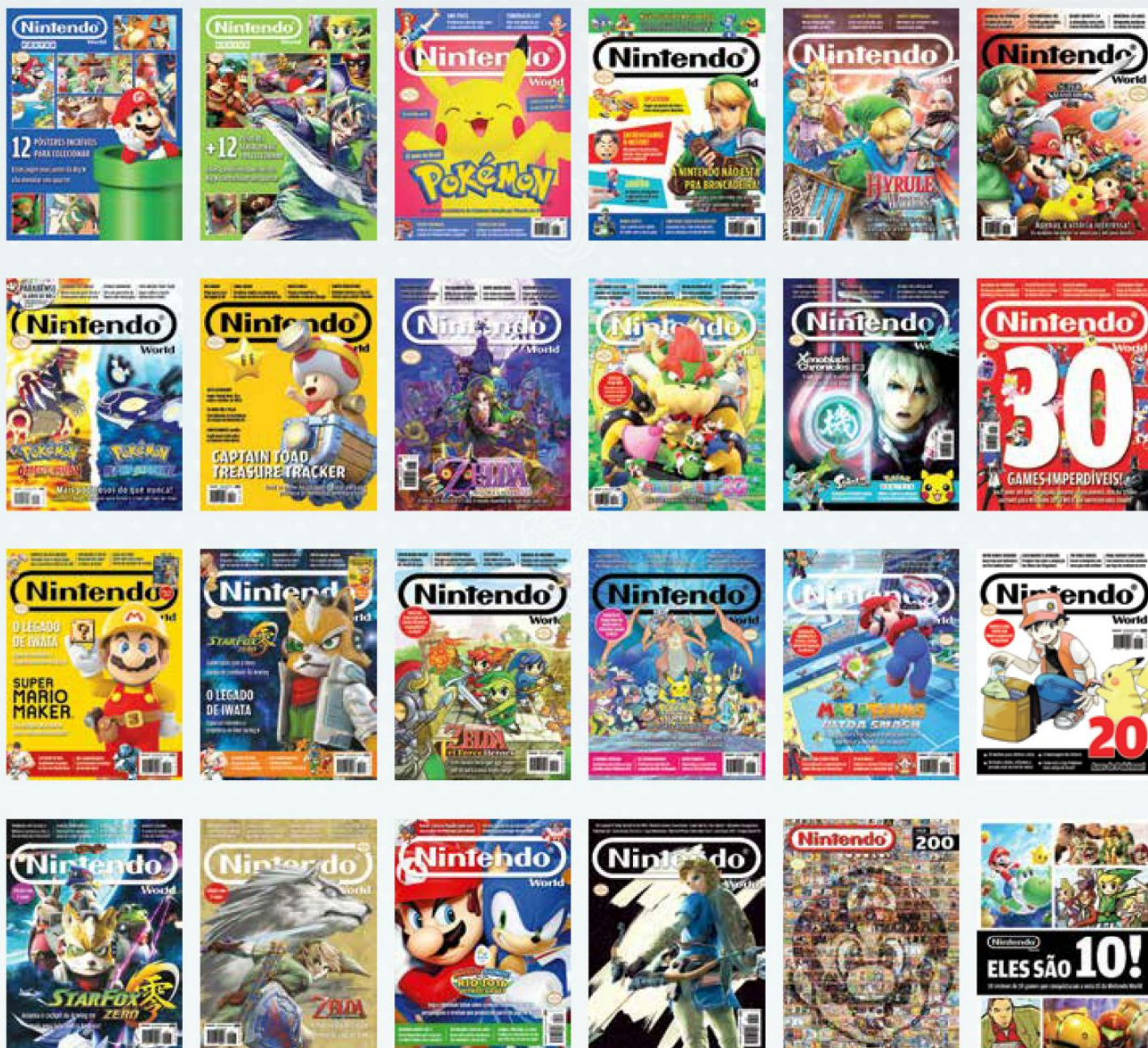
Edição com 2 capas. Veja no verso

Testamos  
15 jogos do  
sistema!

# DIVERSÃO SEM LIMITES!

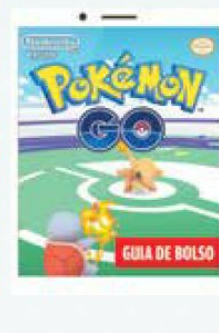
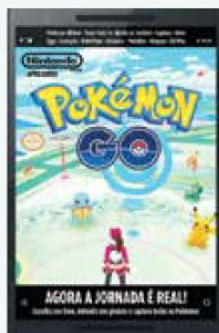
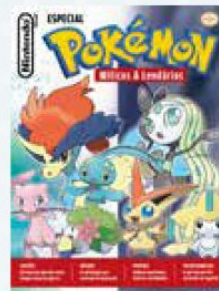
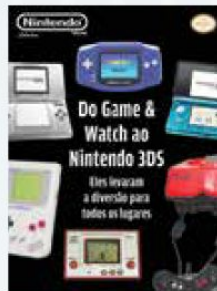
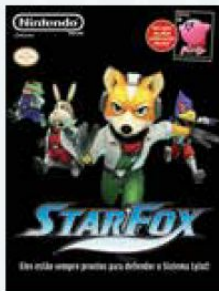
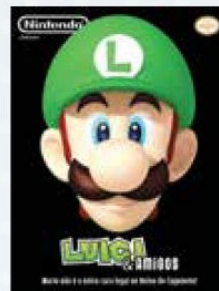
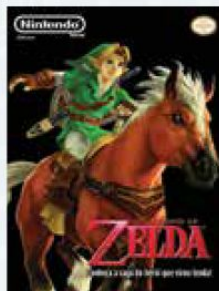
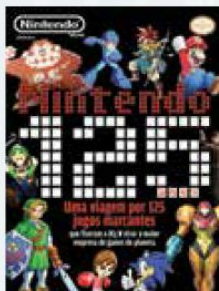
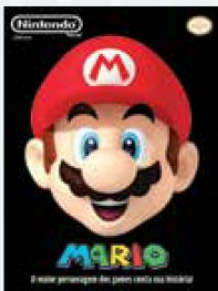
Com os melhores recursos de seus antecessores, o Switch quebra  
de vez a barreira entre os consoles domésticos e portáteis

# Perdeu algum número?



Por causa da rotina maluca do dia a dia, é provável que você tenha deixado escapar alguma edição da sua revista favorita, não é? Isso acontece com todo mundo... Não importa se é a Nintendo World, a Collection, a Pôster ou a Pocket Guide que estiver faltando em sua coleção, você pode encontrá-las na Popster ([popster.com.br](http://popster.com.br)) e na Nintendo World Shop ([nintendoworldshop.com.br](http://nintendoworldshop.com.br)). Compre e receba, por meio dos Correios, sua encomenda no conforto do seu lar!

# Então complete agora sua coleção!



**popster**  
.com.br

**Nintendo®**  
Shop World

## SUMÁRIO

### 08 - LANÇAMENTOS

Com a ajuda do *Nintendo Blast*, fomos atrás de *Mario Sports Superstars* (3DS) e *Cooking Mama: Sweet Shop* (3DS).

### 10 - SPOTLIGHT

Os maiores guerreiros de *Fire Emblem* se encontram em *Heroes* (Android/iOS).

### 12 - ONDA RETRÔ

Mesmo limitado, o retorno do NES prova que éramos felizes e sabíamos!

### 16 - VALEU, WII U!

Fizemos um balanço dos quatro anos de vida do sistema.

### 20 - BREATH OF THE WILD

Acorde, Link! Você tem mais uma aventura te esperando!

### 26 - EIS O SWITCH

Nintendo revê conceitos com um console que nunca te abandona.

### 38 - POKÉMON SUN E POKÉMON MOON

Sem ginásios e com monstros que mudaram de visual, Alola é exótica ao extremo!

### 44 - SUPER MARIO RUN

De olho em novos públicos, o encanador foi parar nos celulares e tablets.

### 46 - ANÁLISES

Leia o que achamos de *Azure Striker Gunvolt 2* (3DS), *Cartoon Network: Battle Crashers* (3DS), *Corpse Party* (3DS), *Dragon Ball Fusions* (3DS), *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* (3DS), *Harvest Moon: Skytree Village* (3DS), *Just Dance 2017* (Wii U), *Mario Party: Star Rush* (3DS), *Paper Mario: Color Splash* (Wii U), *Shantae: Half-Genie Hero* (Wii U), *Sonic Boom: Fire & Ice* (3DS), *Super Mario Maker* (3DS) e *Yo-Kai Watch 2: Bony Spirits e Fleshy Souls* (3DS).



### 60 - NOSTALGIA

Gratuito e itinerante, museu contrapõe passado, presente e futuro dos videogames.

## EDITORIAL

### AONUMA-SAN! AONUMA-SAN

**E**ram 23 horas do dia 12 de janeiro. Estava em uma sala do 4º andar do Kimpton Hotel Eventi, em Nova York, nos Estados Unidos, repleta de YouTubers e jornalistas do continente. Estavam todos



lá para assistir a transmissão realizada em Tóquio que revelou os detalhes do lançamento do Switch.

Ao levantar para tomar um pouco de água, vi engravatados da Big N em uma sala anexa. Todos trabalhavam em mesões, não tiravam os olhos das TVs e de documentos. Pareciam que estavam prestes a lançar um foguete rumo ao espaço. Bem, realmente estavam.

Aquilo foi surreal. E foi mais surreal ainda na manhã seguinte. Depois de ter testado o console, dei de cara, ou melhor, de costas, com Eiji Aonuma. O produtor de *The Legend of Zelda* passou do nada por mim, atravessando o corredor até o elevador. A vontade era tietar, mas o lado repórter me controlou. De repente, alguém o chamou, levando-o para alguma saída secreta.

É no clima do Nintendo Switch Presentation que trouxemos as novidades do sistema que mexerá mais uma vez com a indústria, consagrando então ideias que a casa de Mario defende desde o NES. Seja bem-vindo(a) à geração 8.5!

Ah, agora também temos uma loja, na qual estão à venda games e acessórios, mangás e livros, TCG de *Pokémon*, bonecos e, claro, nossas edições! Acesse [nintendoworldshop.com.br](http://nintendoworldshop.com.br) e faça aquela visita! Vamos adora sua presença, mesmo que seja virtual!

Igor Andrade

[igor.andrade@tambordigital.com.br](mailto:igor.andrade@tambordigital.com.br)

### CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os reviews contam com uma nota final, que vai de 0 a 10, que surge de cinco conceitos:

- **Diversão:** análise do conjunto, prazer que o game proporciona.
- **Gráficos:** visual, cores e movimentação dos personagens.
- **Jogabilidade:** comandos, controle dos ângulos de visão.
- **Replay:** vontade de jogar novamente. Enjoa ou é viciante?
- **Som:** trilha sonora, dublagem e efeitos especiais.

# QUAL É O JOGO DO SWITCH QUE MAIS TE EMPOLGOU? POR QUÊ?

## FELLIPE CAMAROSSI

*Splatoon 2* está me deixando ansioso para pintar o sete novamente. Ver aquele trailer com a Marie e sem a Callie foi o suficiente para fazer qualquer fã das Squid Sisters tremer na base.



## LEANDRO RIZZARDI

*Super Mario Odyssey* foi anunciado com um vídeo simples, mas já mostrou que vai trazer o encanador em uma aventura de deixar qualquer um boquiaberto. É, de longe, o meu favorito.



## BRUNO RUBIO

Como uma vez por ano reúno amigos que não têm o hábito de jogar games, mal posso esperar pra ver como será o próximo encontro regado a rodadas de *1-2-Switch!*



## DANI IANNI

*Super Mario Odyssey*, com certeza, é absoluto! Com cenários gigantes, achei o jogo muito criativo!



## RICARDO SYOZI

Curto a franquia *Trine* e me apaixonei quando descobri que a Frozenbyte estava desenvolvendo o *Has-Been Heroes!*



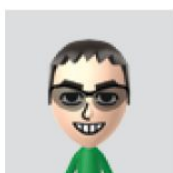
## HUGO PEREIRA

Não sei se é o lado fã de *Punch-Out!!*, que gostou das mecânicas, ou o de *Splatoon*, que gostou do estilo, mas *Arms* me cativou!



## FILIPE SALLES

A renovação de *Breath of the Wild* é promissora. Apesar dos personagens serem icônicos, sempre senti certa distância deles. Mas agora eles estão bem mais próximos da gente.



## BRUNNO MACENO

Só de pensar em *Fire Emblem Warriors* começo a suar frio! Depois do sucesso de *Hyrule Warriors*, vejo bastante futuro neste formato.



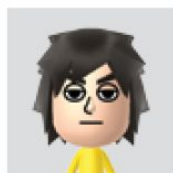
## ALEX SANDRO DE MATTOS

A ideia de compartilhar os Joy-Con em *Snipperclips*, usando então a imaginação para cortar os personagens feitos de papel e resolver diferentes desafios, representa bem o estilo da Big N!



## PEDRO BRAGA

A versão definitiva de *Disgaea 5*, um RPG tático um tanto obscuro e com foco em comédia e em alcançar níveis exagerados para os personagens, está na minha lista de lançamentos.



## JOSÉ CARLOS ALVES

*Yooka-Laylee* vai reviver a experiência excepcional que muitos jogos nos proporcionaram em gerações passadas e com aquele gostinho de novidade!



## BRUNO COTRIM

Tremendo fã de *Splatoon*, estou curioso com o que *Arms* pode oferecer. Se o jogo dos Inklings surpreendeu em seu lançamento, acho que o título de luta consegue fazer o mesmo.



## ALVENI LISBOA

Difícil não se animar com o encanador pulando entre carros e pessoas em uma cidade pulsante. *Mario Odyssey* resgata o que amamos: mundo 3D, cenários amplos e jogabilidade divertida.



# ¡BIENVENIDOS, HERMANOS!

## COPAG FALA SOBRE O DESAFIO DE ORGANIZAR O PRIMEIRO INTERNACIONAL POKÉMON DA AMÉRICA LATINA, QUE SERÁ SEDIADO PELO BRASIL-IL-IL!

Igor Andrade

**E**m 2016 a Pokémon Company mudou as regras de seus torneios, acabando então com os Nacionais como forma de dar mais importância para os Regionais. Ao mesmo tempo, ela criou os Internacionais, que servem de trampolim para o Mundial. Depois da Europa e da Oceania, o próximo contará principalmente com jogadores latino-americanos. E não é que o Brasil foi escolhido para sediar o evento? Para dar mais detalhes, batemos um papo com Fernando Carvalho, coordenador de projetos especiais da Copag.

### De quem partiu a escolha do Brasil como sede?

Foi uma decisão da Pokémon Company. O país é um dos maiores mercados do Trading Card Game e possui uma das maiores bases de jogadores competitivos. Para se ter uma ideia, nosso Nacional teve mais de 400 participantes no ano passado. É o segundo maior do gênero.

### Além do TCG, o Internacional terá a divisão de VGC, algo que não havia no Nacional. Como será isso?

O Video Game Championships será aberto a todos os jogadores e sem necessidade de pontuação mínima. A organização também será nossa e teremos juízes internacionais e staff específicos que virão de vários cantos do mundo, o que inclui tradutores.



Jogadores se desafiam na versão do evento realizado na Inglaterra

### COLOQUE NA AGENDA

O Internacional ocorre de 21 a 23 de abril no WTC Events Center, em São Paulo. Se os jogadores de TCG contarão com a expansão *Sol e Lua*, os jogadores do VGC batalharão usando *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon*. Os prêmios por enquanto não serão divulgados.

### Qual é a expectativa para o número de atletas?

Esperamos ter cerca de 700 jogadores no TCG e 200 no VGC.

### O Internacional acelerou a chegada da expansão Sol e Lua ao Brasil? A diferença, que era de 2 a 3 meses, caiu para uma semana!

Fazer parte de um lançamento mundial sempre foi um dos principais objetivos da Copag, independente das mudanças dos campeonatos. É uma conquista de

muitos anos de estudo de viabilidade que foi possível com a virada de XY para *Sol e Lua*. Há também novidades em relação ao produto, pois os boosters passaram de cinco para seis cards e foram adicionadas as cartas da coleção Holográfica Paralela [Reverse Foil], que já era encontrada na versão norte-americana.

### Como vocês estão encarando esse enorme desafio?

O nosso time já participou de eventos fora do Brasil, como o Nacional americano, o Internacional de Londres e os Mundiais de São Francisco e Boston. Portanto, sabemos das exigências da Pokémon Company para organizar algo desse porte. Esperamos proporcionar uma excelente experiência para os fãs de *Pokémon* e contamos com todos para recebermos os estrangeiros com muita hospitalidade.

## MARIO ESCOLAR

A Foroni lançou uma linha bacanuda de cadernos do encaçador. São quatro modelos do tipo brochura (96 folhas e em dois tamanhos), um para cartografia (96 folhas) e mais quatro universitários (96, 200 e 300 folhas). De acordo com Marina Tumolo, do marketing da empresa, a ideia agora é promover a imagem do Mario. Já em 2018 é provável que haja produtos com Link e Donkey!



## MARIO NA MODA

A Riachuelo também se tornou uma licenciada da Nintendo. A coleção de roupas para bebês, crianças e adultos e itens de decoração do bigodudo começa a ser vendida em março. Algumas peças, no entanto, foram vistas antes nas lojas.

## DUELS OU GO?

Enquanto esperávamos pelos monstros da segunda geração em *Pokémon GO* – algo que, de fato, aconteceu –, fomos surpreendidos por *Pokémon Duels*. Disponível para Android e iOS, é gratuito para jogar, mas com compras internas. É um misto de dama com xadrez. Só os fortes entenderão.



## ÇAÇADAS EM DOBRO

*Monster Hunter Generations*, spin-off que reúne o melhor da franquia, ganhou uma versão definitiva, que invadirá o Japão em março. Entre as novidades estão um nível extra de dificuldade, uma vila aérea, um estilo de combate que recompensa caçadores mais agressivos e o retorno de mais criaturas icônicas, além de um monstro exclusivo. Para Nintendo 3DS, a Capcom ainda não confirma o provável lançamento no Ocidente.



## DIGNO DE LIVRO

Se Mario se deu tão bem com uma subfranquia feita de papel, o que poderíamos esperar de um *Paper Zelda*? De acordo com Eiji Aonuma, não é algo impossível. "Não vai ser lançado hoje, mas estamos trabalhando nisso", disse. Brincadeira ou não do produtor, decerto já sabemos que seria uma aventura inesquecível!



A serenidade no olhar...

## REMAKE EMBLEMÁTICO

Lançado só no Japão em 1992 para o Famicom, *Fire Emblem Gaiden* se expande para o mundo como *Echoes: Shadows of Valentia*. O remake da segunda aventura da saga chega em 19 de maio pro Nintendo 3DS. Misturando exploração de dungeons com batalhas em turnos, é considerado pela sua criadora, a Intelligent Systems, como o jogo que definiu as bases de tudo. Alm e Celica, seus protagonistas, serão os mais novos reforços da coleção dos amiibo!

## SE CUIDA, HARRY POTTER!

Em 2020 estreia em Osaka, na Universal Studios Japan, a área que terá atrações das franquias da Big N. A Super Nintendo World (melhor nome!) será montada igualmente nos parques da Universal em Orlando e em Los Angeles, nos Estados Unidos.

## ELES VÊM AÍ

Os games que queremos tanto jogar

- 03/03 - 1-2 Switch (Switch)
- 03/03 - Just Dance 2017 (Switch)
- 03/03 - Skylanders Imaginators (Switch)
- 03/03 - Super Bomberman R (Switch)
- 03/03 - The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U, Switch)
- 17/03 - The Binding of Isaac: Afterbirth + (Switch)
- 24/03 - Mario Sports Superstars (3DS)
- 28/03 - Has-Been Heroes (Switch)
- 04/04 - Lego City Undercover (Switch)
- 25/04 - Puyo Puyo Tetris (Switch)
- 28/04 - Mario Kart 8 Deluxe (Switch)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

# COOKING MAMA: SWEET SHOP

USE MUITO AÇÚCAR (E A STYLUS) PARA BOMBAR SUA DOCERIA!

Igor Andrade

Na contramão da alimentação saudável, Mama resolveu abrir uma doceria com tudo aquilo que os médicos e os personal trainers abominam! Para fazer com que os clientes liberem o dinheiro, teremos que preparar cerca de 60 guloseimas, como bolos, pudins e biscoitos a partir de 160 minigames.

Quem já encarou qualquer título da série não vai estranhar ao ver desafios como bater a massa, fatiar uma barra de chocolate, ferver o leite

e decorar os quitutes dentro do tempo e do padrão desejado. Isso exigirá não só a Stylus, mas também o microfone, para dar aquela esfriada, se for necessário.

Lançado no Japão há três anos, *Sweet Shop* tem um modo competitivo local para até quatro pessoas. E saiba que não apenas cozinharemos. Faz parte do jogo gerenciar o visual e as vendas da loja. Para evitar prejuízos, exagerar no açúcar nunca será demais!



**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:**  
Rising Star  
**Desenvolvimento:**  
Office Create  
**Gênero:** Simulador  
**Lançamento:**  
abril (EUA)

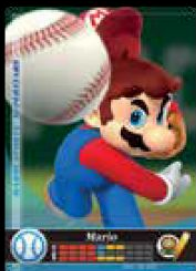
# MARIO SPORTS SUPERSTARS

MOSTRE SEU VIGOR FÍSICO NESSE PENTATLO MAIS DO QUE MODERNO!

Alberto Canen

O escanador não se cansa de praticar esportes. No entanto, dessa vez ele exagerou. *Mario Sports Superstars* não é sua primeira coleção, mas agora futebol, beisebol, tênis, golfe e hipismo foram reunidos. Além de serem bem diferentes entre si, são independentes, e aí talvez esteja o segredo. Juntos chamam mais atenção.

Para cada um dos cinco jogos completos haverá copas no single player e um modo de treinamento. Já no multiplayer local e online teremos torneios para até seis pessoas. E, sim, você poderá recorrer a amiibo cards produzimos especialmente para a ocasião para melhorar o status de seus personagens. Serão 90 modelos. Ao escanear três deles, o Road to Superstar, um tipo de modo hard, será desbloqueado.



Apesar do inesperado apoio da Bandai, que desenvolveu parte do game, o padrão estabelecido é o da velha conhecida Camelot. Ou seja, no tênis estarão os movimentos especiais de *Mario Tennis: Ultra Smash*. O mesmo acontece com a jogabilidade do golfe de *Mario Golf: World Tour*.

O futebol – e, no caso, o nosso futebol –, terá partidas de 11 contra 11, e os atletas secundários serão representados pelos Toad, Shy Guy, Goomba e assim vai. O mais curioso disso tudo é a corrida de cavalos, que vem da

franquia *Mario & Sonic*.

Você terá acesso a um estábulo, no qual cuidará do seu companheiro para que fique cada vez mais ágil. Aliás, na hora da ação ele dará aquele gás ao comer cenouras. Epona mandou lembranças!

Dependendo do esporte, você visualizará a ação tanto em terceira quanto em primeira pessoa. E, como é de se esperar, lá estarão itens para facilitar sua vida e dificultar a dos oponentes. Afinal de contas, esse é um título do bigodudo.

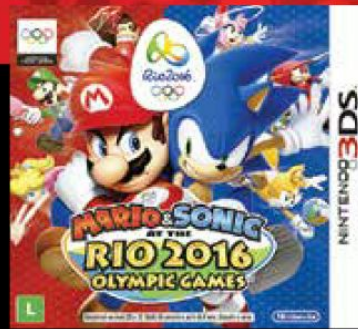


**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Bandai Namco,  
Camelot  
**Gênero:** Esportivo  
**Lançamento:**  
24 de março (EUA)





# ESTA LOJA É SUA, NINTENDISTA!



Hey, chegou a  
Nintendo World Shop.  
Você vai encontrar TCG,  
games, mangás, filmes,  
bonecos e muito mais!

**Nintendo**<sup>®</sup>

Shop

World

[www.nintendoworldshop.com.br](http://www.nintendoworldshop.com.br)

# FIRE EMBLEM HEROES

GUERREIROS DE TODA A FRANQUIA SE UNEM EM APP INTUITIVO E EMPOLGANTE

Fellipe Camarossi



**A**pós um período de jogos obscuros e pouco populares no Ocidente, *Awakening* e *Fates* colocaram *Fire Emblem* em alta. Isso fica mais claro ao sabermos que, neste momento, três títulos estão em desenvolvimento. Esse futuro não muito distante, no entanto, é facilmente ofuscado pelo o que está acontecendo agora em nossos celulares e tablets.

## POR QUE FIRE EMBLEM?

A jogabilidade da série se baseia em combates táticos, nos quais movemos os guerreiros pelo mapa para combater unidades inimigas. É como se fosse um xadrez. Sem precisar de qualquer botão para executar ações, *Fire Emblem* se encaixou muito bem nas pequenas telinhas. Além disso, os controles são bastante intuitivos.



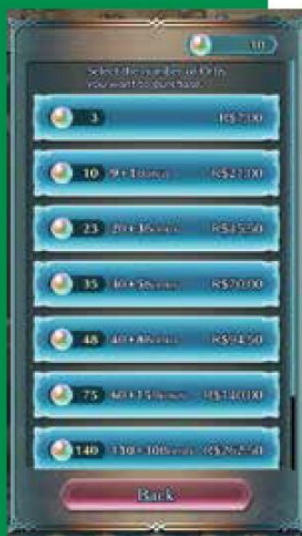
## DO QUE SE TRATA?

O Reino Askr está em intenso conflito com o Império Emblian. A líder do time vilão, a Princesa Veronica, está avançando sobre os irmãos encurralados Alfonse e Sharena. Com isso, você mergulha em um confronto contra e ao lado de figurões de toda a franquia, incluindo Lucina (*Awakening*), Roy (*The Binding Blade*) e Camilla (*Fates*).

## PAGO PARA JOGAR?

*Heroes* está disponível de graça nas lojas brasileiras da App Store (iOS) e da Play Store (Android). Se você quiser, pode abrir sua carteira para adquirir algum item para melhorar seu desempenho, como pedras que invocam personagens e poções para recuperar energia.

Transformar uma gema em um herói é algo que vem das máquinas gachapon, nas quais colocamos moedas para liberar um colecionável (chaveiro, boneco...). O mercado mobile tem desenvolvido inúmeros games com essa fórmula. A Big N, então, seguiu tal linha.



## AJUDA EXTERNA

É em *Summon* que você gasta gemas para convocar mocinhos e vilões de *Fire Emblem*. A primeira invocação custa 5 gemas, mas, conforme continua o ciclo, vão ficando mais baratas.

Com 20 gemas se invocam 5 heróis. Pedras vermelhas trazem espadachins. As azuis trazem lanceiros, as cinzas trazem curandeiros, arqueiros e ninjas e as verdes trazem pessoas com machados. Magos aparecem com qualquer uma das cores.



## COMO COMEÇO?

Escolha o nome do protagonista e conecte o game à sua conta do My Nintendo. Ao fazer isso, você poderá encará-lo em diferentes aparelhos e ainda protege seu save. Depois, passe pelos tutoriais e pela tela principal, que é o saguão do castelo onde ficam seus guerreiros.

Um quadro de avisos traz as novidades, enquanto a coruja dá presentes ao jogar diariamente. A estátua abaixo dela lista as missões disponíveis, com suas variadas recompensas, e o pilar de pedra reúne seus convites para amizades.

Os botões abaixo desses símbolos representam as batalhas que vai travar (Battle), o gerenciamento dos heróis (Allies), a área de invocação de personagens (Summon) e a loja na qual adquire itens com dinheiro de verdade (Shop).



## QUERO MAIS GEMAS!

Então vença o Story Maps, pois cada mapa conquistado te dá uma gema. É possível faturar até três em cada missão. Ou seja, uma para cada dificuldade: Normal, Hard e Lunatic. Tais presentinhos também dão as caras em eventos online e em bonificações de logins diários.

## SEMPRE ANIMADO

Os desenvolvedores pretendem lançar novas fases, sejam do modo história ou especiais, ao menos de 15 em 15 dias. E a expansão de guerreiros deve continuar. Isso faz do app muito mais animado e dinâmico do que se imagina.

## UM BOM TIME

O ideal é ter uma equipe equilibrada em todas as cores. Conte com um carinha vermelho, um azul, um verde e um cinza. Se for usar arqueiros, ninjas e magos, tenha certeza de usar guerreiros de outras classes que sirvam de escudo, impedindo então que os oponentes cheguem perto.

Arqueiros, ninjas e magos não contra-atacam de uma distância curta. Para calcular melhor seus movimentos [Vegeta, é você?], aperte o botão Danger Area durante o combate para revelar até onde seus oponentes podem avançar.

## ESTRELADOS

As estrelas indicam o nível de raridade e força dos guerreiros. Você sempre invocará aqueles com 3, 4 ou 5 estrelas, que são os mais raros. Apesar disso, todos podem evoluir até um level supremo. Para isso, junte os artigos exigidos pelo jogo.



## PRIMEIRO PASSO

Além de ser um ótimo jogo por si só, *Heroes* é sim porta de entrada para a saga. É fácil se apaixonar pelo sistema de batalhas ou se encantar com o carisma dos personagens. E, por consequência, querer desbravar seus games de origem.



## CONFRONTO DE HERÓIS

Além do modo história, há também um competitivo, no qual você desafia times de outros jogadores, mas que são controlados pela CPU. Vencer os mais fortes renderá mais pontos, e seu desempenho é medido pelas Hero Feathers. Com elas dá para aumentar seu número de estrelas. As recompensas são entregues sempre no fim de uma "temporada" de batalhas, o que geralmente dura uma semana. Para se dar bem, apele para os personagens em nível máximo e com o maior ranking de estrelas. E estude seu oponente com cuidado antes de cada ação!



## É TUDO ISSO?

É uma abordagem única e interessante para uma franquia de RPG tático. Parece fácil no começo e os elementos foram simplificados. Porém, rapidamente o fã de longa data encontra sua essência. Com atualizações surgindo a todo momento, o fator replay aqui é muito maior do que no caso de *Super Mario Run* e outros aplicativos da Nintendo.

Nota Final

9.0

Gráfico	9.0
Som	8.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	9.0
Replay	10

<b>Plataforma:</b>	Android, iOS
<b>Produção:</b>	Nintendo
<b>Desenvolvimento:</b>	Intelligent Systems
<b>Gênero:</b>	RPG
<b>Jogadores:</b>	1
<b>Classificação:</b>	10 anos (BR)
<b>Recursos:</b>	DLC

# PURA NESTALGIA!

MESMO COM LIMITAÇÕES, O NES CLASSIC EDITION SURGE PARA DESTACAR A IMPORTÂNCIA DOS CLÁSSICOS EM NOSSAS VIDAS

Ricardo Sjozi



Filtros deixam os gráficos ultradefinidos ou como nas velhas televisões de tubo!

**A** onda retrô nunca esteve tão forte. Há milhares de colecionadores no mundo correndo atrás daqueles cartuchos que faltam em seus acervos. Muitos são os velhacos que cresceram com os 8 e 16-bit. E, claro, há aqueles mais novos que querem conhecer cada parte da história dos videogames. A Nintendo sempre conversou com o passado, mas nunca havia apelado para ele de forma tão explícita, trazendo então de volta um de seus sistemas mais relevantes. O Nintendinho viajou no tempo...

## PEDAÇO DE HISTÓRIA

O NES Classic Edition, que chegou às lojas norte-americanas em 11 de novembro custando 60 dólares, é bem diferente do fenômeno que sacudiu o

mundo em 1985, começando pelos 30 jogos na memória. Cabendo na palma da mão, não tem entrada para cartucho, mas tem saída para cabo HDMI (720p). A alimentação é a mesma dos celulares. Ou seja, é um cabo USB que se encaixa em um carregador na tomada.

Pensando nas televisões atuais e nos saudosistas, as imagens podem ser exibidas em três opções. Para quem quer alta definição, o Pixel Perfect leva ao último nível de nitidez cada pontinho na tela. Finalmente veremos os games do jeito que foram desenhados! Já para quem quiser voltar aos primórdios, o 4:3 deixa as coisas





na proporção das jurássicas TVs de tubo. O filtro CTR ainda adiciona aqueles "fantasmas", linhas que tremiam tudo, atrapalhando nossa visão. O áudio igualmente foi melhorado para deixar música e efeitos sonoros mais limpos. O controle, que não é sem fio e manteve o tamanho original, teve o encaixe adaptado para que possamos usá-lo também no Wii ou no Wii U. Mais precisamente, para jogos comprados no Virtual Console que sejam compatíveis. Para que isso dê certo, é vital plugá-lo em um Wii Remote.

Como nenhum dos títulos foi alterado, do ponto de vista da jogabilidade, nada muda para aqueles com suporte para dois jogadores. Adquira um segundo controle separadamente, que custa cerca de 10 dólares, ou pegue na gaveta um Wii Classic Controller para o Player 2. Aí sua missão será encontrar aquele amigo do seu prédio ou da rua com o qual passava horas jogando na infância para reviver os velhos tempos.

Apesar dessas modernidades, o sistema não possui slot para cartões SD e

nem permitirá que periféricos como a Zapper e o R.O.B. sejam acoplados. No final da contas, é um emulador de luxo, porém com a assinatura da Big N.

### DE BALLOON FIGHT A ZELDA

Ao ligar o pequeno notável, o menu, que tem o português como uma das línguas disponíveis, nos dá as boas-vindas para um mundo inesquecível. E, ao selecionarmos um título, vamos direto para sua tela de abertura. Não tem aquele negócio de assoprar a fita. Na verdade, nunca faça isso, ou estragará os conectores dos cartuchos.

Todos os games têm direito a quatro Suspend Points. Com isso, é possível parar a qualquer momento e retomar a jogatina quando quiser, mesmo que esse intervalo seja de anos! Se quiser evitar o recurso, terá que encarar o salvamento





Balloon Fight



Bubble Bobble



Castlevania



Simon's Quest



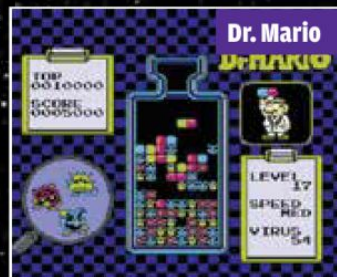
Donkey Kong



DK Jr.



Double Dragon II



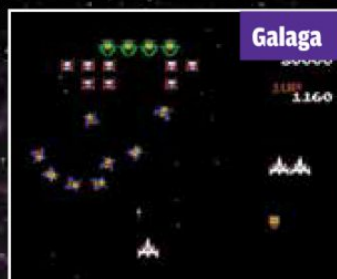
Dr. Mario



Excitebike



Final Fantasy



Galaga



Ghosts 'N Goblins

próprio de cada aventura, o que não é boa ideia. *The Legend of Zelda* foi um dos primeiros a permitir saves automáticos, mas *Metroid* só funciona na base dos códigos. Quem, hoje em dia, tem um caderninho para anotá-los? A propósito, você pode acessar em seu celular ou tablet os guias originais de cada game. Para isso, entre na seção Manual e escaneie o QR Code encontrado.

A ideia do NES Classic é oferecer uma experiência repleta de saudosismo. Por isso, em vez de acessar a internet para baixarmos o conteúdo na Nintendo

eShop, foram selecionados 30 clássicos da Capcom, Konami, Tecmo e outras produtoras que resumem muito bem o legado daquela era.

São eles *Balloon Fight*, *Bubble Bobble\**, *Castlevania*, *Castlevania 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!!* Fe-

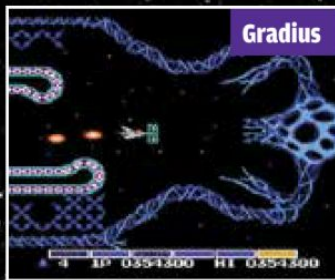
aturing *Mr. Dream\**, *StarTropics\**, *Super C*, *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Bros. 3*, *Tecmo Bowl\**, *The Legend of Zelda* e *Zelda II: The Adventure of Link*. \* Foram trocados por outros na versão mini do Famicom.

## FAMILINHA

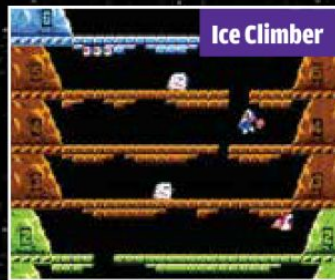
Se aqui é chamado de Nintendo Entertainment System, no Japão o console atende por Family Computer. Se aqui o NES agora é mini, o mesmo rolou com sua contraparte. O pequeno Famicom segue o padrão, incluindo seus dois controles não destacáveis – e um deles ainda tem o icônico e exclusivo microfone. Com isso, eles não serão compatíveis com o Wii ou o Wii U.

A coletânea também tem 30 games, mas parte dela foi alterada para agradar aos nipônicos. Entraram na lista *Final Fantasy III*, *Atlantis no Nazo*, *Downtown Nekketsu Koshinkyoku: Soreyuke Daiundokai*, *Mario Open Golf*, *River City Ransom*, *Tsuyupari Ozumo* e *Solomon's Key*. Deu vontade de ter os dois? É claro!





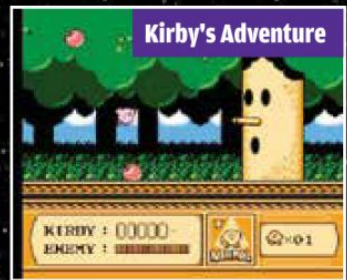
Gradius



Ice Climber



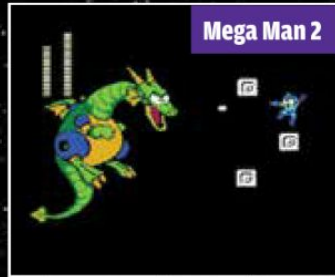
Kid Icarus



Kirby's Adventure



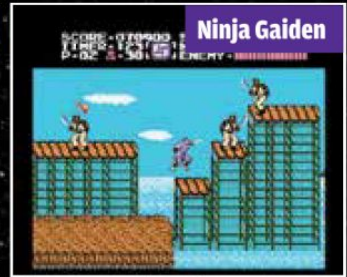
Mario Bros.



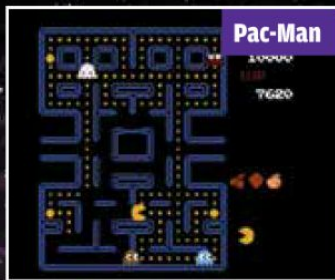
Mega Man 2



Metroid



Ninja Gaiden



Pac-Man



Punch-Out!!



StarTropics



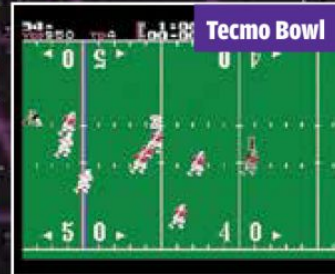
Super C



SMB2



SMB3



Tecmo Bowl



Zelda II

Qual é o grande barato de ter o Nintendinho de volta, se conseguimos comprar todos os jogos acessando as lojas virtuais do Wii e do Wii U? Tudo começa pelo preço, já que gastaríamos um pouco mais de 150 dólares para adquiri-los. Além disso, o catálogo do VC tem qualidade de imagem e som inferiores. E, para finalizar, nada pode ser mais nostálgico do que ter na sua frente a "caixinha" que rodava originalmente tais títulos.

### MINI CONSOLE, ENORME LEGADO

Mega Man 2 é considerado o melhor título do robzinho, enquanto Final Fantasy é o início da maior saga de RPG de

todas. Já em relação à trilogia do encanador, sentimos a ausência de *The Lost Levels*, mas ele chegou aqui por meio do SNES. Passaríamos horas explicando a importância dessa seleção dos sonhos. Mais do que ela, o próprio console exala história. Depois de muita relutância da Nintendo of America, pois a indústria de games norte-americana estava financeiramente arrasada, o tal centro de entretenimento conquistou o público com jogos carismáticos e criativos. Ao restabelecer a confiança do mercado, a companhia passou a comandá-lo. Para saber mais, não deixe de ler a respeito na **Nintendo Collection 08**.

Essa onda retrô não é tão nova assim. É fácil encontrar reproduções da família Atari ou ColecoVision, por exemplo, na

Amazon gringa. Porém, especialmente no Brasil temos a Tectoy e seus relançamentos de produtos da Sega. A mais nova sensação é o Mega Drive, que retornará com todas as funções originais.

Do lado da Nintendo, ela conversou nesses anos com o passado ao remasterizar, recriar ou simplesmente portar clássicos para os hardwares do momento. No entanto, abre agora uma fenda temporal para, quem sabe, reviver as emoções do SNES, que arrasaria com *Super Mario World*, *Super Metroid*, *F-Zero*, *Donkey Kong Country* e *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, isso sem pensar nas outras produtoras. Que seja só o começo de uma bela e merecida homenagem a esses clássicos que atravessaram o tempo ao nosso lado.

# VALEU POR TUDO, Wii U!

PRESTES A SE TORNAR HISTÓRIA, ANALISAMOS O LEGADO DEIXADO PELO CONSOLE QUE, INJUSTAMENTE, FOI O MENOS POPULAR DA TRAJETÓRIA DA NINTENDO

Alveni Lisboa

Fãs no Brasil Nintendo Showcase, que celebrou, em novembro de 2013, a chegada do sistema ao país

**A**o completar quatro anos, o Wii U ganhou um presente nada agradável: sua produção foi interrompida. Sua vida útil se encerrou com um pouco mais de 13,8 milhões de unidades vendidas. O número é bem inferior aos 101 milhões do Wii, nome que carregou e que deveria honrar. Isso foi um dos seus grandes entraves...

Apesar de ser o console de mesa menos popular da história da Nintendo, não é de jeito nenhum um fracasso. A jogabilidade assimétrica proporcionada pelo GamePad, associada a novidades tecnológicas, como o Miiiverse, o Off-TV Play e os amiibo fizeram com que conquistasse o coração dos nintendistas. Isso sem falar em seus títulos, que, embora fossem escassos, esbanjaram diversão.





**Jogos mais 'adultos' tentaram capturar os gamers hardcore**

### IMAGEM E SEMELHANÇA I

O Project Cafe foi pensado para ser uma versão aprimorada do Wii, com gráficos em alta resolução (720p) e mais atrativos para alcançar novos públicos. Ou melhor, para recuperar os donos de GameCube que haviam migrado para outras plataformas. Afinal, o antecessor foi rotulado como o sistema dos não gamers. Wii U é uma estilização de We You. Ou seja nós e vocês, em inglês. Ao ser um videogame para casuais e hardcore, estreou em 18 de novembro de 2012 rodeado por *Ninja Gaiden 3: Razor's*

*Edge*, *Call of Duty: Black Ops II*, *Batman: Arkham City Armored Edition* e *ZombiU*. Exalava maturidade...

O público mais adulto, entretanto, não se sentiu atraído. Além disso, a Nintendo não soube explicar, principalmente aos pais, do que a novidade se tratava. Muitos acharam que tudo se resumia a um controle maneiro. De fato, na E3 de 2011 apenas o GamePad foi exaltado. O visual era parecido com o do antecessor e até as cores eram idênticas, com o branco (Basic, com 8GB de armazenamento) e o preto (Deluxe, com 32GB).

Alguns percalços apareceram no início, já que a primeira atualização era extensa e poderia travar de vez o hardware. Corrigido posteriormente, o sistema operacional deixou de ser lento e a falta de uma memória interna causou certa insegurança.

### IMAGEM E SEMELHANÇA II

A jogabilidade assimétrica foi uma evolução que veio do Nintendo DS. Em um primeiro nível, o GamePad exibia informações de inventários, acabando com o apertar de botões até chegar ao

### APOIO AOS INDIES

Com a baixa base instalada, as produtoras começaram a se afastar do Wii U. A Big N então mirou nos estúdios independentes, chegando a criar canais de suporte para ajudá-los no desenvolvimento, divulgação e comercialização de seus títulos. Foi assim que a Nintendo eShop recebeu os aclamados *Trine 2*, *Fast Racing*, *Guacamelee*, *Runbow* e *Shovel Knight*, além daqueles que vieram do universo mobile.

**Trine 2 está os independentes de destaque da Nintendo eShop, que não teve versão nacional**





### Nem todo mundo entendeu a jogabilidade assimétrica...

menu. Exemplo? *Monster Hunter 3 Ultimate*. Em um segundo nível, a jogatina multiplayer era exibida individualmente na tela de cada jogador, sem que fosse necessário recorrer à tela dividida na TV. Exemplo? *Legó Batman 3: Beyond Gotham*. E, em um terceiro nível, o que se enxergava no controle era algo totalmente diferente. Porém era parte da ação. Exemplo? A perspectiva de cockpit de *Star Fox Zero*.

Aliás, pouca gente curtiu prestar atenção em duas telas. Ao ver o que foi lançado, dá para dizer que a Big N foi a única que aproveitou isso de um jeito criativo, como em *Game & Wario*, *Nintendo Land* e *Wii U Party*. Pena que nunca veremos dois GamePads funcionando juntos, algo que Reggie Fils-Aimé disse, na E3 de 2012, que era possível.

Um recurso, felizmente, se perpetuou. O Off-TV Play acabou com a chatice de ouvir alguém reclamando para assistir à novela ou ao futebol, já que a tela do GamePad substituiu a televisão. Isso, contudo, se fosse respeitada a distância de oito metros do console. É óbvio que



a diferença de resolução entre uma TV e uma tela de 854 × 480 era gritante, mas isso era um luxo para quem já estava acostumado aos portáteis.

### NOTA MÁXIMA

Foram mais de 30 games com avaliação superior a 85 no Metacritic, site que reúne reviews da mídia especializada. É para poucos. *Super Mario 3D World* encabeça a lista e é fácil entender. Foi o primeiro em 3D da franquia a contar com multiplayer para quatro pessoas, que escolhiam entre os irmãos encanadores, Toad, Peach e Rosalina. Um dos seus conteúdos desbloqueáveis eram as estampas para o Miiverse. O segundo colocado foi o tão aguardado *Super Smash*

*Bros*. O criador, Masahiro Sakurai, não teve sossego com tantos pedidos de fãs e soube usar tal energia, fazendo até pesquisa para escolher novos lutadores.

Foi um laboratório para a companhia, que ainda não havia entrado de cabeça na onda dos DLCs. No quesito inovação, temos *Splatoon*,

que nasceu de um grupo de jovens produtores e simboliza a renovação que está acontecendo por lá. Outro que precisa ser citado é *Super Mario Maker*, que colocou o mundo do encanador nas mãos da comunidade.

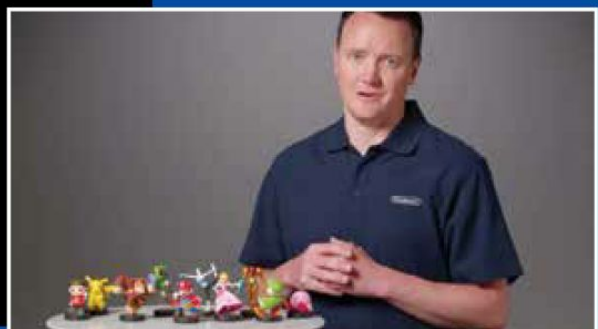
### É TUDO NOSSO!

Da Platinum veio *Bayonetta 2*. Era para acabar com a aquela história que a Big N só tem games para crianças. Se a feiticeira trouxe sensualidade, *Fatal Frame: Maiden of Black Water*, da Koei Tecmo, trouxe um bocado de terror. Nessa pegada, há os crossovers, que emprestaram os personagens da casa, como *Hyrule Warriors*, que misturou *Zelda* com *Dynasty Warriors*, também da Koei, e *Tokyo Mirage Sessions #FE*, que combinou *Fire Emblem* com *Shin Megami Tensei*, da Atlus.

### BONECOS INTERATIVOS

O leitor de NFC do sistema entrou em funcionamento em novembro de 2014, quando surgiram os amiibo. Eles serviram como complemento para vários jogos, desbloqueando itens extras, mapas e modos secretos ou concedendo vantagens.

A porta de entrada foi *Super Smash Bros.*, e não poderia ser outra, já que na franquia os lutadores são tratados como bonecos que ganham vida. Há também os amiibo cards. Mais baratos, têm as mesmas funções. O que era para ser mais um acessório divertido se tornou um verdadeiro embaixador das marcas. Ainda mais que os fãs foram atiçados com versões raras e especiais. São agora verdadeiros itens de colecionador.





Agora, a melhor parceira foi a Sega. Além dos tradicionais games olímpicos com Mario e Sonic, houve um contrato de exclusividade para *Sonic Boom: Rise of Lyric* e *Sonic Lost World*, que teve conteúdo extra inspirado no universo de Yoshi. Esses encontros foram decisões positivas, mostrando que Link, Samus e DK não eram intocáveis. Não por acaso, piramos na batatinha quando a mascote da Ubisoft apareceu vestindo a roupa do bigodudo em *Rayman Legends*.

### BASE INSTALADA

O Wii U deu certo? A Nintendo achou que o caminho era apostar em franquias hardcore de sucesso, pois a audiência dos casuais já estava garantida. Mas aí o público de fora não veio. E já está claro que o nintendista gosta de *Mario*, *Pokémon* e tudo o que for parecido com eles, como *Splatoon*.

Foi culpa do poderio gráfico? Esse foi um argumento recorrente das produtoras. Aliás, tivemos vários casos de títulos lançados por elas sem os modos extras e DLCs presentes nas versões para outras plataformas.

A prioridade sempre foi a experiência, e realmente aqui está o problema. Quando entrevistamos Shigeru Miyamoto em 2013, ele revelou que se empenhava em produzir mais jogos que abusassem das funções do GamePad. No entanto, já estava claro naquele momento que as pessoas menos ligadas ao nosso universo não haviam entendido a proposta. A jogabilidade assimétrica não é algo tão simples quanto os controles de movimento.

A mensagem foi logo entendida, tanto que o foco logo passou a ser o Projeto NX. É duro ver algo ser descontinuado antes do tempo previsto, mas nada disso foi em vão. O Switch chega com outra estratégia. Mostrado da maneira mais simples e clara possível, terá uma line-up menos hardcore e mais voltada ao gosto dos nintendistas. E, por

mais que se pense em ruptura, ele leva adiante as ideias que o antecessor tentou implantar. Ame-o ou deixe-o, o Wii U continuará vivo!



### FICARAM NO PAPEL

Entre *Dirt*, *Ghost Recon*, *Metro: Last Light* e outros que foram cancelados ou passaram longe do Wii U, o que mais causou tristeza foi uma aventura nunca anunciada. *Metroid* ficou de fora, mas os produtores prometem novidades em breve.

### ALIENS: COLONIAL MARINES

A Sega o anunciou na E3 de 2011. Lançado em fevereiro de 2013 para os concorrentes, recebeu críticas tão duras que, dois meses depois, desistiram da versão do Wii U...



### KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE

Apresentando também na E3 de 2011, a Ubisoft deixou os marmanjos animados com o FPS que colocava seres espaciais tão loucos quanto os Rabbids (!) em um futuro apocalíptico. Um ano depois se transformou no sério *ZombiU*.



### PROJECT GIANT ROBOT

Com o aval de Miyamoto, a ideia era construir um robô com o qual destruíamos outros. O game se apoiava nos sensores de movimento e nos direcionais analógicos do GamePad, com os quais golpeávamos. Foi engavetado, mas *Arms* tem algo dele.



### THE AVENGERS

A THQ estava empenhada em fazer um Beat 'em up em primeira pessoa com Hulk, Thor, Capitão América e o Homem de Ferro. A história seria totalmente independente do universo cinemático, mas a produtora acabou falindo antes de lançá-lo. Dureza...



### PROJECT CARS

O simulador de corrida impressionou pelo realismo, mas a versão do Wii U sofreu com atrasos até ser definitivamente cancelada. A Slightly Mad alegou que o console não tinha capacidade para rodá-lo...



# COMO DOMAR O VENTO

EM MEIO À DESOLAÇÃO DE HYRULE, *THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD* MUDA NOSSA DEFINIÇÃO SOBRE O QUE É REALMENTE UMA LENDA

Fellipe Camarossi

**E**m três décadas de história, 18 aventuras canônicas deram forma à jornada de um certo herói de túnica verde. Diante de *Breath of the Wild*, no entanto, tudo está prestes a se tornar ruína. "Este foi o jogo mais difícil de desenvolver até hoje", desabafou o produtor Eiji Aonuma em diversas entrevistas. E não é para menos. *The Legend of Zelda* não será a mesma depois de pisarmos nessa selvagem Hyrule.

## TERRA DE NINGUÉM

Os capítulos da saga sempre têm algo em comum, como a cena inicial que mostra Link despertando. Contudo, dessa vez o Hylian acordará de um coma induzido que durou 100 anos. De acordo com a Nintendo, já o vimos antes em outro game, mas, com uma linha do tempo tão confusa, qual deles poderia ser?

O ponto é que agora há um mal nunca antes visto no reino de Zelda. A primeira coisa que reparamos ao sair do Shrine of Resurrection é que tudo parece familiar, apesar da desolação. Hyrule se tornou um local de pouca civilização e muita natureza. As poucas raças sobreviventes da tragédia se dispersaram, enquanto o

feroz inimigo continua selado no símbolo máximo da soberania: o castelo real.

As lendas dizem que Calamity Ganon aterrorizou o mundo ao forçar uma guerra total. Para tal batalha, os Sheikah usaram os Guardians, colossos mecânicos que mesclam magia e tecnologia. A destruição causada pelo embate, entretanto, fez com que a tribo que protegia a família real desaparecesse do mapa. Eles ainda foram culpados pelo desastre. O problema é que a criatura logo vai se libertar. Por isso, Link é despertado. Com as vestes e equipamentos dos Sheikah, chega o momento de acabar com o império sombrio.

É a primeira vez que a tribo de Impa é tão relevante na história. Por vezes, fazem algumas participações amarradas pela trama. Eles podem ser os únicos capazes de dar fim ao mal que Ganon começou. Bem, não são os únicos. Você também terá um papel nisso, e ficará por sua conta decidir quando e como a fatídica luta acontecerá.

## NAS SUAS MÃOS

Considerado um marco na indústria, o primeiro *The Legend of Zelda* é elogiado

pela sua complexidade e dificuldade. O pai da franquia, Shigeru Miyamoto, ama revisitá-lo enquanto Aonuma já não consegue mais encarar seus desafios. Um dos seus charmes é não te prender a uma sequência de fatos. Você explora as dungeons como quiser.

A sacada foi resgatada outra vez – *A Link Between Worlds* é o caso mais recente –, mas *Breath of the Wild* leva isso para outro nível. A liberdade é tamanha que você pode ir direto ao encontro do chefe final, sem antes vasculhar o mapa, que é 10 vezes maior que o de *Twilight Princess*. Com isso, podemos ter diferentes conclusões, dependendo do quanto da trama foi capaz de desvendar antes do embate derradeiro.

A liberdade não se limita apenas a isso. Desde *Adventure of Link*, o protagonista não tinha um comando próprio para saltar, algo que será vital nos combates ou na resolução de desafios. Também é o primeiro no qual escalamos praticamente toda superfície vertical, como árvores, prédios e montanhas, garantindo 100% de exploração. Não vai ficar pedra sobre pedra! O motor gráfico fez com que a física também fosse bastante realista. É possível utili-



**Plataforma:**  
Wii U e Switch  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo  
**Gênero:** Ação,  
Aventura  
**Lançamento:**  
3 de março (EUA)

Zelda te acompanhará em trechos da trama, deixando então tudo mais tenso



zar pedregulhos para derrotar inimigos abaixo de um desfiladeiro ou provocar um incêndio com flechas explosivas, grama e vento. O clima, que segue o ciclo de 24 horas, é instável. Mesmo que duas pessoas estejam jogando na mesma área, é provável que em uma das situações esteja chovendo em vez de o sol raiar.

Lembrando os robôs que vimos em *Skyward Sword*, as máquinas criadas pelos Sheikah fazem um contrapeso com o verde e as ruínas desse mundo colossal. Aliás, é deles também a ferramenta que te dará o poder sobre tudo. Foi inspirado no GamePad do Wii U, para o qual o jogo foi originalmente projetado. Completando certas missões, o Sheikah Plate ganha habilidades como a runa Magnesis, que controla objetos metálicos, e ainda tira fotos! Bombas também serão formadas pela energia do aparelho, e até mesmo convoque companheiros de viagem.

## MUNDO SELVAGEM

Sobrevivência é a palavra que define a aventura. É preciso se alimentar para recuperar vida, simbolizada pelos tradicionais corações. Então caçamos, pescamos e cozinhamos, processo que potencializa o nível de recuperação dos

alimentos. Se estiver muito frio, tenha no inventário roupas adequadas, senão receberá dano. Aliás, podemos encontrar uma certa vestimenta icônica por aí..

Se quiser pegar um oponente de surpresa, fique atento ao barulho, pois não vai querer que os papéis se invertam. Tanto uma escala de temperatura quanto uma de som estarão sempre na tela. Herdado de *Skyward Sword*, o medidor de fôlego (Stamina) vai influenciar ao escalar paredes, correr e combater intensamente. Ficar atento ao estado físico de Link será de extrema importância.

Os animais estão mais ligados ao game, graças a uma parte da equipe que cuidou exclusivamente deles. Domestique cavalos selvagens conquistando então a confiança deles com carinho e comida. Podemos ter até cinco deles guardados em estábulos espalhados pelo reino. Cada um deles terá atributos próprios, como velocidade e vigor, e surgem com um assovio. A imagem de Epona veio à



Wii U



Switch



### COM QUAL CONSOLE EU VOU?

Assim como foi com *Twilight Princess*, lançado para GameCube e Wii, o título terá versões para dois consoles. Do ponto de vista da trama, não haverá diferenças, e isso também vale para os DLCs. Algo poderia ser diferente em relação ao GamePad, mas, sabiamente, ele é "dispensável".

Quando Aonuma foi avisado que a aventura teria destino duplo, tudo foi repensado para caber apenas em uma tela. Isso não significa que os sensores de movimentos e de toque foram deixados de lado. Eles serão opcionais na hora de navegar pelo mapa ou ao dar uma flechada. No Switch a resolução será de 900p, enquanto no Wii U

será de 720p. Em ambos os gráficos serão exibidos em 30fps, ou seja, em 30 quadros por segundo. Além da resolução melhor, o áudio ambiente (água se movimentando, grama sendo pisada, árvore virando madeira) também foi mais bem trabalhado no caso do novo console. Independente da sua escolha, as duas serão lendárias!

sua cabeça? Bem, a água estará no jogo, porém Aonuma não quis revelar as circunstâncias. Além disso, todos terão um bom uso em batalha, permitindo que você foque na luta enquanto andam sozinhos. Você disparará flechas em câmera lenta no estilo de *Matrix*.



Até mesmo *Zelda*, que te acompanhará em trechos da trama, teve a personalidade mais definida. Se você se for apressado ou descuidado, fará com que a princesa fique nervosa. Rola até DR! Curiosamente, esse tipo de relação foi mais intensa nos games cartunescos, como *The Wind Waker* e *Spirit Tracks*, e neste último ela inclusive é controlável em certos momentos. Pela vestimenta e pelos equipamentos que carrega, é possível que isso se repita por aqui.

Não será permitido alterar o nome do herói, como acontece desde 1986. Isso tem a ver com a alta carga dramática da dublagem, apesar de o garoto continuar quieto como uma porta. Ah, sabia que Link tem um sobrenome e que é no mesmo esquema de Mario? Logo, ele se chama Link Link! Bizarro, não?

### A MAIOR AVENTURA

Os mais de 100 templos (Shrines) criados nos dão habilidades e são pontos de transporte para viajarmos mais rapida-



Os Rito surgiram após o dilúvio de *The Wind Waker* como uma evolução ramificada dos Zora, então é curioso

ver uma espécie tão similar dando as caras nessa diferente Hyrule. **Revali** é o mais icônico deles, e os traços menos

humanóides e mais aviários lembram os Loftwings de *Skyward Sword* [e Falco, de *Star Fox*]. Seria uma referência a eles?

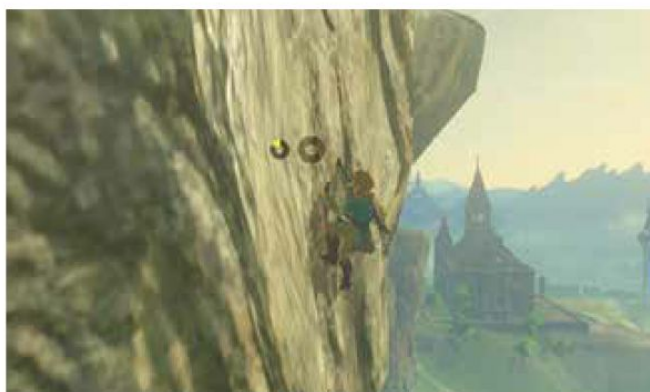
## TAKE MY RUPEES!

Além de contar com uma linha de amiibo, formada por Link (Archer), Link (Rider), Guardian, Zelda e Bokoblin, o jogo será compatível com os bonecos criados para a celebração dos 30 anos da saga. Também faz parte da brincadeira o Wolf Link, liberando então o lobo de *Twilight Princess*, que será seu guarda-costas. Link: *Ocarina of Time* oferece uma quantidade variável de carne. Toon Link: *The Wind Waker* garante alguns peixes, enquanto *Zelda: The Wind Waker* fornece ervas. Já Link: *The Legend of Zelda* rende barris, que podem ter Rupees. Todos darão aquela força principalmente nas primeiras horas da jornada. Por fim, os outros bonecos vão desbloquear armas e itens raros.



mente no mapa. Já as dungeons clássicas se limitam a apenas quatro. Ainda assim, Aonuma frisa que as coisas mudaram. A experiência de chegar até um calabouço é maior do que desbravá-lo. Como um guerreiro deve estar pronto para o desconhecido, Link vai manusear muitas armas, o que inclui até mesmo ossos que vir em cavernas. O bom é que sempre haverá algo útil guardado nos baús ou nas mãos dos inimigos. Mesmo as espadas não serão eternas, estragando depois de algumas brigas. Isso vale para a agora enferrujada e poderosa Master Sword? Veremos...

É indiscutível, estamos diante de uma quebra de tradição que não víamos desde *Ocarina of Time*. Mencionado pela primeira vez há quatro anos em um Nintendo Direct, o título parece oferecer muito mais do que poderíamos imaginar quando presenciamos Link fugindo de

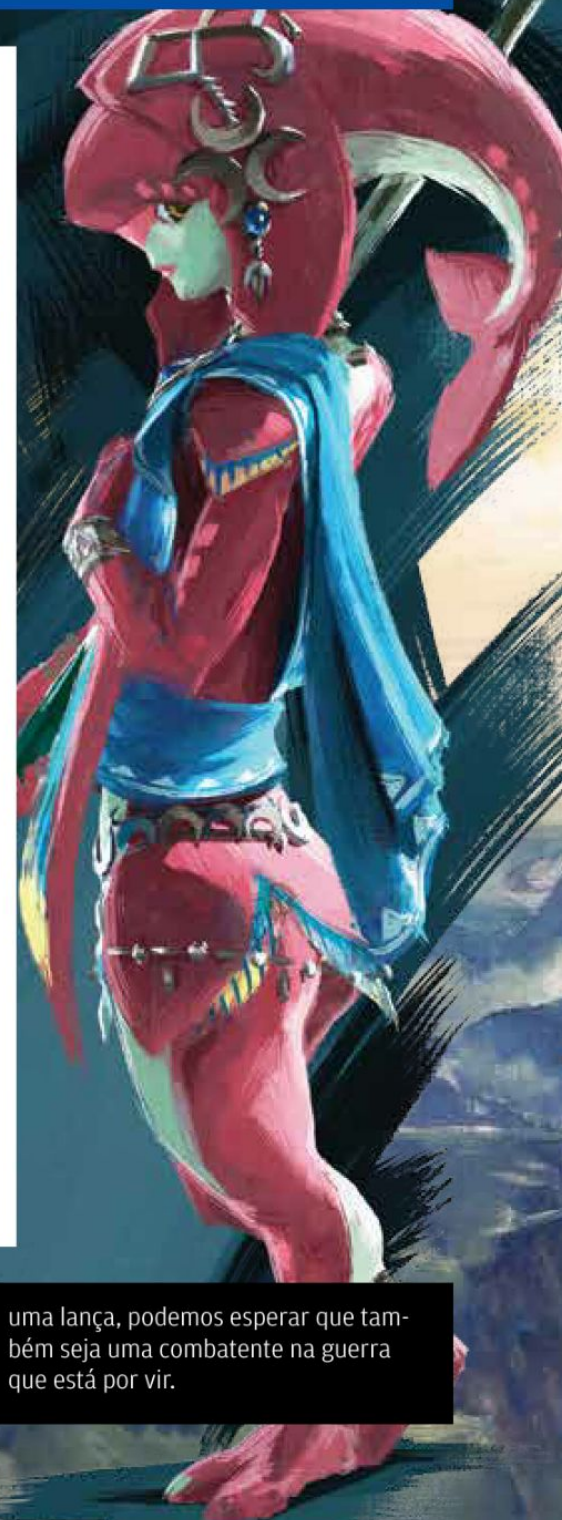


um Guardian no Nintendo Digital exibido na E3 de 2015. A gente chega a essa conclusão principalmente por causa do lugar que ele deve ocupar na tão discutida cronologia de *Zelda*. Nem precisa ser muito fã para identificar elementos e personagens de *The Wind Waker*, *Twilight Princess* e *A Link to the Past*. A única confirmação é que se passa depois de *Ocarina*, que é o ponto no qual a timeline

Os Zora receberam uma drástica mudança visual nessa nova Hyrule, e **Mipha** é a mais especial deles por ter

uma habilidade única. Que poder é esse que se distingue da maioria é algo que será explorado no game. Portadora de

uma lança, podemos esperar que também seja uma combatente na guerra que está por vir.





## HYRULE EM EXPANSÃO

Já se tornou comum ver games AAA – aqueles nos quais são investidos muito tempo e dinheiro, há equipes imensas e o fãs são cheios de expectativas –, receberem conteúdos extras meses depois do lançamento. Mas ainda assim nos surpreendemos ao saber que isso acontecerá com *Breath of the Wild*. O Expansion Pass estará disponível para as versões do Wii U e do Switch e se divide em dois blocos, que não serão

adquiridos separadamente. O primeiro, previsto para o meio de 2017, inclui o desafio Cave of Trials, um novo modo Hard e uma funcionalidade adicional para o mapa do jogo. O segundo, programado para o final do ano, trará ainda mais desafios, uma nova dungeon e uma história original.

Antes disso, assim que você adquirir a pré-venda do pacote, três novos tesouros aparecerão na área do Great Plateau, e um desses baús te dará uma cami-

seta com a marca do Switch. "O mundo que criamos é tão grande e vibrante que queríamos dar aos jogadores a possibilidade de viverem mais experiências dentro dele", declarou Eiji Aonuma no vídeo que anunciou o Expansion Pass, que começou a ser desenvolvido depois que a equipe concluiu o jogo.

Teve gente que torceu o nariz, mas é legal deixar claro que os DLCs não são obrigatórios. Decididamente, este não é o caso de jogo vendido aos pedaços...

deixa de ser linear para se ramificar em três, surgindo então um multiverso digno dos quadrinhos. Bem, há até referências a *Skyward Sword*, onde tudo começou.

O Templo do Tempo é o mesmo de *Ocarina*, inclusive há citações disso durante a trama. Os Korok, mutação das crianças Kokiri, foram vistos em *The Wind Waker* como forma de preservar a raça diante do Grande Dilúvio. A posição da Master Sword em Lost Woods remete para *A Link to the Past* e aos jogos daquela linhagem, escapando do páão que é encontrá-la nos arredores do castelo de Hyrule. As grandes pontes lembram muito as estruturas colossais de *Twilight Princess*. São inúmeras as conotações e relações, o que só inflama nossa vontade de entender a conexão de *Breath of the Wild* com o restante. Aonuma, sem poder falar muito,

deu uma dica a respeito: "A história diz que Hyrule sempre foi marcada pelos ataques à família real...". Se baseando nisso, a divisão mais aceitável seria a da Queda do Herói, na qual Ganon aparece mais vezes. Contudo, ainda apostamos nossas fichas na teoria em que tudo se converge, discutida na **NW199**, ou então em uma nova divisão da timeline, como um quarto caminho a ser seguido. Nem é tão estranho pensar nisso.

A excitação é indescritível, a ansiedade é brutal. Chega a bater um medo de, ao pisar nesse novo mundo aberto, não mais olhar para trás da mesma maneira. Há muitos rompimentos, apesar de algumas tradições resistirem, mas ainda é um enigma. A nova aventura está transformando a história de Link em algo muito maior do que uma lenda!

### Breath of the Wild quebra as convenções e coloca a cronologia da saga em xeque



**Daruk** lembra o mestre Darunia de *Ocarina*, sendo amistoso entre companheiros e feroz no campo de batalha.

É interessante notar como seu visual foge do padrão dos Goron, como seu cabelo e barba brancos. Repare que o

seu cachecol azul é o mesmo usado por Mípha e Revali. Poderia ser um símbolo dos sábios dessa geração?

# EVOLUÇÃO DAS ESPÉCIES

**BIG N REDEFINE SEU FUTURO AO REUNIR SUAS FAÇANHAS CRIATIVAS NO SWITCH**

Igor Andrade

**A** angústia era grande. Desde que a Nintendo anunciou, em 26 de outubro do ano passado, que faria eventos para a imprensa para mostrar o seu mais novo console, eu só conseguia pensar em uma coisa: seremos chamados para testar o Switch? Afinal, a **NW** esteve em eventos similares do Nintendo 3DS e do Wii U. Foi com um "Já fez as malas?" que recebi o sim tão esperado. Isso aconteceu em 10 de janeiro. No dia seguinte estava em um avião em direção a Nova York sem saber o local exato do Nintendo Switch Presentation. Estava sob embargo.

## QUE VEM NA CAIXA?

É a primeira vez que a companhia lança um sistema em uma única data em várias partes da Terra. Entre os contemplados estão Estados Unidos, Chile, Austrália, Japão e os principais países da Europa, que o receberam em 3 de março. Não por acaso, a trava de região não existe mais. Apesar de você sinalizar onde vive ao configurá-lo, ele vai ler qualquer cartucho inserido – ou cartão de jogo, como preferir. E, por falar nisso, o português é uma das opções de idiomas disponíveis.

Custando 300 dólares, chega às lojas em duas versões, mas com o mesmo conteúdo. Tem o tablet, um Joy-Con L (esquerdo), um Joy-Con R (direito), um Joy-Con Grip, que transforma os dois periféricos em um controle tradicional, dois Joy-Con Wrist Strap, para prendê-los

no pulso e deixar os botões SL e SR mais confortáveis e o carregador de bateria, que segue o princípio dos celulares. É uma caixinha para colocar na tomada com um cabo USB. Nessa lista também estão o Switch Dock, que liga o tablet à TV por meio de um cabo HDMI e tem entrada para cartão de memória dos tipos microSD, microSDHC e microSDXC, podendo suportar até 2TB, apesar de modelos dessa capacidade ainda não serem vendidos. A memória interna é de 32GB, porém, ao baixar somente *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* na Nintendo eShop, você gasta 13,4 GB.

A variação fica por conta dos Joy-Con. Em um kit ambos são acinzentados. No outros são azul neon e vermelho neon. Brincando com os vários protótipos coloridos, um dos funcionários acabou encaixando por engano controles com cores distintas no aparelho. Todos curtiram e deixaram assim.

## JUNTOS E MISTURADOS

Há tempos você lê aqui e em outros lugares que a companhia provoca constantes quebras de tradição ao apresentar seus produtos, pois eles, de alguma forma, sempre introduzem novas experiências. Entretanto, dessa vez não estamos diante de uma revolução, mas sim de uma convergência de tudo o que já vimos em mais de 40 anos de história.



Isso é o resultado de uma reorganização liderada pelo inesquecível Satoru Iwata, que, em 2014, inaugurou um segundo prédio em Quioto para reunir as equipes de desenvolvimento de consoles e jogos. Shigeru Miyamoto participou como consultor, preferindo dar espaço

para outros talentos. Não por acaso, essa missão ficou com Yoshiaki Koizumi, responsável pelos jogos 3D de Mario desde *Sunshine*. Já nas primeiras reuniões foi estabelecido que o Projeto NX seria portátil e, a partir daí, discutiram quais recursos atrairiam os fãs, levando em consideração os exemplos do passado. Isso explica por que cada parte do produto tem relação com uma parte de seus

### MOBILIDADE

Fundada em 1993, a NVIDIA é especializada em computação visual, tanto que inventou a placa de vídeo. Com componentes rodando

antecessores, sejam os botões A/B/X/Y do SNES ou alavanca do N64. Entretanto, há dois pontos-chave que preciso comentar. O Wii U apostou no GamePad, que fez com que a TV não fosse mais obrigatória. O problema é que o controle já surgiu entre tablets ultrafinos e tinha limitações. Aliás, a tela de toque adotou a tecnologia usada no Nintendo DS, que é de 2004. Ainda assim, não desistiram da portabilidade total, e isso ficou a cargo de uma nova parceira.

em PCs, tablets e celulares, é a queridinha dos PC gamers, tanto que é dona dos consoles Shield. "O processador Tegra possui uma GPU baseada na mesma arquitetura das GeForce GTX, que são as placas de vídeo mais poderosas do mundo. E, além do hardware, fornecemos o software, ferramentas, motor físico e outros recursos para gráficos rápidos, de alta qualidade e com a máxima eficiência", explicou Alexandre Ziebert, gerente de marketing técnico da NVIDIA na América Latina.

Nosso mais novo amigo tem 10,2 cm x 23,9 cm x 2,84 cm (com os Joy-Con encaixados) e pesa 297 gramas. A tela, que recebe vários toques ao mesmo

tempo, tem 6,2 polegadas (15,75 cm) – é o mesmo tamanho da tela do GamePad, e resolução de 1280 x 720. O valor atinge seu máximo, ou seja 1920 x 1080 e 60 fps, no TV Mode. A bateria aguenta até seis horas, tempo que varia a cada game, e leva três horas para ser carregada.

### SENSORIALIDADE

Do outro lado, o Wii Remote virou símbolo dos jogadores casuais. Aliado ao Nunchuk, conquistou até mesmo os velhinhos. Por isso, mais do que ser destacável, o Joy-Con é o suprassumo dos controles "movidos a movimento". Diferente do tablet, é criação da própria Big N. Pesando cerca de 50 gramas e com as dimensões 10,2 cm x 3,59 cm x 2,84 cm, esconde na porção direita um leitor de NFC para os amiibo e uma câmera infravermelha (IR Motion) que detecta volume e distância. Já ambos os lados têm o HD Rumble, que deixará o Rumble Pak bem orgulhoso.



Entre os botões, é legal dizer que há um somente para você registrar a jogatina. Ao pressioná-lo, ele salva fotos do que estiver passando na tela. Aí é só publicá-las nas redes sociais. No futuro, também fará vídeos. A triste notícia é que o Miiverse está fora dos planos.

Há três maneiras de se divertir. A primeira é o modo portátil (Handheld Mode) e a segunda é jogar usando a televisão (TV Mode). Já o Tabletop Mode transforma o aparelho em um pequeno monitor. Tabletop, aliás, era o nome de uma das variações do Game & Watch. Apesar desse estilo intermediário ser o mais charmoso, não é possível carregar as baterias dessa maneira, pois a entrada do USB fica na parte inferior. Se bem que já fizeram um acessório estranho para isso. Por falar neles, a Nintendo está licenciando o máximo possível de traquitanas, e a mais "nostálgica" é o pequeno volante de Mario Kart pro Joy-Con.

E, claro, há o Pro Controller, que realmente está mais profissional e transparente. Além de ter um material menos escorregadio, os botões de ombro e de gatilho ficaram maiores e a disposição dos analógicos foi alterada, deixando a alavanca esquerda no mesmo nível do A/B/X/Y. Os fãs de FPS agradecem!

## LOCAL E ONLINE

A portabilidade traz inúmeras vantagens, e a maior dela é a expansão do multiplayer. O melhor sinal disso é o console ter dois Joy-Con, em uma alusão ao que aconteceu com o Famicom. Aliás, uma curiosidade para você contar pros vizinhos: joy é alegria em inglês, mas também vem do verbo enjoy, usado quando se quer convidar alguém para aproveitar algo. No TV Mode, a jogatina local ficará entre 2 e 4 pessoas. Contudo, pula para

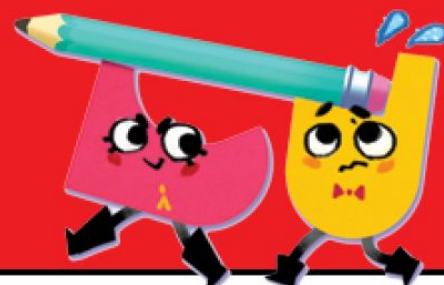
**Pupilo de Miyamoto, Koizumi é o mágico por trás do Switch**



oito quando o aparelho vai parar nas suas mãos. Ele se conecta com os outros através de uma conexão própria, assim como faz o Nintendo 3DS. Esse número sobe para 10 em *Splatoon 2*, porém em uma condição diferente. No caso, todos os consoles são interligados por meio de cabos de rede plugados em suas bases.

Do ponto de vista online, a diversão será paga, como acontece há anos na concorrência. Em troca, um app para celulares trará o sonhado chat, pelo qual montaremos salas para jogar com os amigos. A Nintendo ainda garante o acesso a demos e promoções exclusivas na Nintendo eShop e "dará" um clássico do NES ou do SNES por mês. O bizarro é que o download só voltará à ativa depois de um mês se for comprado. Tanto o aplicativo quando a rede serão gratuitos nos primeiros meses.

Apelidados de Nindies, há mais de 60 títulos em produção, incluindo exclusivos, a caminho, o que é ótimo. Ainda mais que os pequenos estúdios estão recebendo o mesmo tratamento de divulgação dos grandes. O que ajuda nisso é o custo do kit de desenvolvimento, adquirido por cerca de 500 dólares. O do Wii U era cinco vezes mais caro. A eShop dividirá espaço com um canal de notícias e um álbum de imagens e vídeos no menu inicial. Você consegue fazer até oito perfis e o



## LOJINHA VIRTUAL

A Nintendo eShop chega junto do console, mas o foco agora são os jogos independentes e as versões digitais daquilo que foi vendido em caixinha. Nada de Virtual Console por enquanto. Ao logar com sua Nintendo Account, você compartilhará os créditos adquiridos originalmente em outros sistemas. E, o melhor de tudo, não existe mais o risco de perder o que foi comprado, se acontecer alguma tragédia que te obrigue a ter um novo Switch.



## Raio X do Joy-Con



aplicativo que customiza os Mii ainda está lá, mas já sem a mesma força. Netflix, YouTube, onde eles estão?

### MÁQUINA DE JOGAR

Hoje os consoles são verdadeiras máquinas de entretenimento, com direito a serviço de streaming de música e filmes. O Wii U até teve o Nintendo TVii, restrito aos Estados Unidos, que interagia com a programação da TV. No entanto, eles vão ficar longe do Switch, pois a mensagem que se quer passar é que estamos diante de uma máquina feita para jogar. Isso não impede que uma atualização instale apps de terceiros daqui um tempo.

E isso é um gancho para falarmos em compatibilidade. O aparelho não tem

entrada para discos e nem mesmo para cartuchos de seus antecessores. Por consequência, veremos ports pintando por aí, como *Just Dance 2017* e *Skylanders Imaginators*. E, apesar do line-up tímido, pois, além desses dois títulos de caixinha, foram lançados *Super Bomberman R*, *The Legend of Zelda e 1-2-Switch* em 3 de março, em abril já chegam *Legó City Undercover*, *Puyo Puyo Tetris* e ainda temos *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Xenoblade Chronicles 2* e até o retorno de *No More Heroes* no cronograma.

Isso sem contar que a E3, realizada em junho, deve ser recheada de anúncios para o final deste e para o próximo ano. De certo há *Super Mario Odissey*, que coloca novamente o encanador em um mundo aberto. Ou melhor, no nosso mundo. Teremos um bom fluxo de novidades logo no primeiro ano de vida. E sabemos como isso pesa na balança.

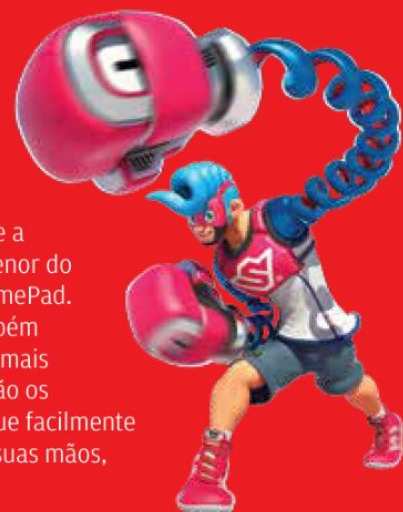
### VIRANDO A CHAVE!

Chegando em Nova York encontrei em meu e-mail as coordenadas para o Switch Presentation, que rolou em 13 de janeiro no Kimpton Hotel Eventi. Que alívio! E, junto delas, havia um

convite para assistir, ao lado de outros jornalistas, ao evento transmitido direto do Japão no dia anterior. Nele soubemos de todos os detalhes do lançamento.

Depois de umas poucas horas dormidas, lá estava eu no terceiro lugar na fila para o hands-on. Tínhamos das 8 às 14 horas para testar livremente 15 títulos. Antes, no entanto, fomos recepcionados por Reggie Fils-Aime. Em vez de fazer como todo mundo, que correu até as estações de *Breath of the Wild*, fiquei na maciota jogando *Skylanders*.

Com os Joy-Con encaixados, o console parece um pouco grande. Contudo, me assustei ao saber que a largura é menor do que a do GamePad. Aliás, é também mais leve. E mais leve ainda são os controles, que facilmente somem em suas mãos,





**O Pro Controller, pela primeira vez, tem sensores de movimento**

ao segurá-los na vertical. O processamento é rápido, principalmente nas transições de modo. E a qualidade gráfica, sem usar aqui dados técnicos, não deve nada para o que vemos em tablets.

O Rumble não é aquela tremedeira única. É mais sensível e pontual. É como se um gato, usando apenas uma unha, tocasse sua palma em diferentes pontos. Ainda sobre o Joy-Con, dá para se virar com ele na posição horizontal, mas não é aquela coisa. O fato de o direcional ficar bem perto dos botões de ação causa estranhamento. No entanto, não é uma pedra (de gelo) no sapato.



O que se sobressai, em resumo, é a liberdade. Tanto por levar seu entretenimento para qualquer canto quanto a forma como ele é encarado. A indústria sempre privilegiou quem tem o maior poder de ataque. Com isso, fomos acostumados a ter aqueles monstros no meio da sala. No entanto,



enquanto eles ficam ao lado da TV, outras telas, que também rodam games, passam o dia inteiro do nosso lado. A Nintendo já percebeu isso e usou seu legado para dar vida ao Switch. Seria esse híbrido um sinal do fim dos sistemas de mesa? Bem, eu não duvidaria de nada.

### E NO BRASIL?

Durante o evento em Nova York, a Nintendo reafirmou que não deixou o país de lado e, por enquanto, não tem expectativas para um provável lança-

mento. De concreto há a esperança que a crise financeira acabe o mais rápido possível, abrindo então caminho para um retorno. Não se surpreenda se isso acontecer antes do que você imagina...

## LISTÃO DO SWITCH

**A cada minuto mais um jogo é anunciado e aqui estão os lançados, em desenvolvimento ou planejados**

1001 Spikes	Farming Simulator 18	Mutant Mudds	Riverside	Terraria
1-2-Switch	Fast RMX	NBA 2K18	Rogue Trooper Redux	The Binding of Isaac:
2 Fast 4 Gnomz	FIFA 18	NBA Playgrounds	Runner3	The Elder Scrolls V
Arcade Archives	Fire Emblem Warriors	Neuro Voider	Seasons of Heaven	The Escapists 2
Arms	Fire Emblem	New Frontier Days	Shakedown Hawaii	The Fall Part 2: Unbound
Audio Hero	Flipping Death	No More Heroes	Shin Megami Tensei	The Next Penelope
Battle Chef Brigade	GoNNER	Nobunaga's Ambition	Shovel Knight	The Sacred Hero
Battle Princess Madelyn	Graceful Explosion	Oceanhorn	Skylanders: Imaginators	Thumper
Bit Boy! Arcade Deluxe	Has-Been Heroes	Old Time Hockey	Snake Pass	Toejam & Earl
Blaster Master Zero	Hollow Knight	Othello	Snipperclips	Towerfall: Ascension
BlazBlue	Hover: Revolt of Gamers	Overcooked	Sonic Mania	Treasureonauts
Cave Story	Human Resource Machine	Pankapu	Soratobu Bunbun Baan	Troll and I
Celeste	I Am Setsuna	Pocket Rumble	Splatoon 2	TumbleSeed
Constructor	Ittle Dew 2	Portal Knights	Stardew Valley	Ultimate Chicken Horse
Cube Life: Island Survival	Jackbox Party Pack 3	Project Mekuru	State of Mind	Ultra Street Fighter II
Dandara	Just Dance 2017	Project Octopath Traveler	SteamWorld Dig 2	Voiez
De Mambo	Kingdom: Two Crowns	Project Sonic 2017	Steep	Wargroove
Disgaea 5 Complete	Lego City Undercover	Puyo Puyo Tetris	Story of Seasons	Wonder Boy
Dragon Ball Xenoverse 2	Little Inferno	Puzzle Box	Super Bomberman R	World of Goo
Dragon Quest Heroes I & II	Mario Kart 8 Deluxe	Racing Apex	Super Mario Odyssey	Xenoblade Chronicles 2
Dragon Quest X	Minecraft: Story Mode	Rayman Legends	Syberia 3	Yoku's Island Express
Dragon Quest XI	Minecraft: Switch Edition	Redout	Taiko Drum Master	Yooka-Laylee
Dungeon of Zaar	Monster Boy	RiME	Tales of	Zelda: Breath of the Wild
Enter the Gungeon	Mr. Shifty	Rive	Tank It!	E muito mais!

# COMPANHEIROS DE JORNADA



TESTAMOS 15 GAMES QUE ESTÃO NA LINHA DE FRENTE DO SWITCH!

## BREATH OF THE WILD

Produção: Nintendo

Lançamento: 3 de março (EUA)

Havia duas demos e a única disponível para os jornalistas trazia exatamente a mesma situação daquela exibida na E3 de 2016. Ou seja, poderíamos explorar o Great Plateau dentro de 15 minutos. Lutei então contra uns Bokoblin, comi umas maçãs e liberei a primeira Resurrection Tower. Tudo igual até Old Man aparecer. As falas, refeitas, deram mais importância ao personagem. Como a configuração dos botões foi mantida, me senti confortável ao controlar Link e achei mais fácil acessar o inventário. Do ponto de vista gráfico, há também diferenças, apesar de o jogo já empolgar na versão do Wii U. O interessante é que me deram um fone de ouvido. E aí, claro, o som ambiente aumentou a imersão. A vontade era ficar o dia inteiro ali. Durante o teste éramos encorajados a jogar na TV



e depois tirar o Switch do Dock. A resposta do sistema é muito rápida, pois em dois segundos acontece a transformação. Ao retornar para a base, porém, é preciso pressionar os botões de ombro, como mandava a mensagem na tela.



## 1-2-SWITCH

Produção: Nintendo

Lançamento: 3 de março (EUA)

Os testes rolavam em tipo de aquário, no qual não havia verdadeiramente um hands-on, mas sim uma dinâmica de grupo. As pessoas se vestiam então de acordo com o desafio. Coisa de programa de TV. Assim como *Wii Sports*, *1-2-Switch* é uma "demo de luxo" que explica ao público em geral como funcionam o console e os controles. E isso dá certo porque gamificaram atividades e brincadeiras comuns. Abre caminho para a volta do genial *WarioWare*...



## ARMS

Produção: Nintendo

Lançamento: 2017

De cara lembrei do boxe do *Wii Sports*, mas aqui não tem esse negócio de socar o ar a esmo. Obviamente fiz isso ao lutar como Spring Man contra a Ribbon Girl, controlada pela CPU, até me tocar que o segredo está em acertar o exato momento de desferir o golpe. Isso porque a luva demora para ir e voltar. São segundos, porém demoram uma eternidade, abrindo chance para um contra-ataque. O visual de anime clássico é a cereja do bolo de *Arms*.



### DISGAEA 5 COMPLETE

**Produção:** NIS America  
**Lançamento:** 23 de maio (EUA)

RPGs de turno costumam ser sóbrios, mas a franquia *Disgaea* rouba a cena com seu humor. Tanto que, durante o hands-on, meu personagem, invocando a contragosto, discutia com uma princesa bem convencida enquanto derrotava alguns pinguins. É claro que títulos do gênero costumam ser complexos. Contudo, não tive dificuldades para agir pelo campo quadriculado. O game ficou no meu radar.



### FAST RMX

**Produção:** Shin'en  
**Lançamento:** 3 de março (EUA)

Impressiona demais a qualidade gráfica de *Fast* e a incrível velocidade dos carros. Se já é difícil prestar atenção ao que está acontecendo na pista, imagine então que você deverá coletar esferas azuis ou amarelas de energia para correr mais ainda. Para isso dar certo, é preciso alternar, com os botões de ombro, entre as cores amarelo e azul no boost. É corrida raiz e não creme de avelã.



### HAS-BEEN HEROES

**Produção:** Frozenbyte, Gametrust  
**Lançamento:** 28 de março (EUA)

Estamos sempre salvando princesas, mas aqui somos legítimos guarda-costas. No RPG em progressão lateral, carregamos magias ou ataques físicos a cada horda. A ideia é boa, mas fiquei confuso com as mecânicas, porque há milhares de feitiços e é a gente quem interrompe a partida para equipá-los. Caso contrário, os guerreiros lutam até caírem, deixando suas protegidas em perigo.



### JUST DANCE 2017

**Produção:** Ubisoft  
**Lançamento:** 3 de março (EUA)

Em um momento raro de desinibição, disse à representante da Ubisoft que era do Brasil, o país que tem os fãs que mais curtem a franquia. Ela confirmou tudo e me colocou para dançar *Bang*. Tentei ao máximo seguir os passos e, realmente, sou um desastre. Aí chacoalhei o Joy-Con de acordo com o ritmo e conquistei alguns OK. Nada muda pra quem já tirava onda com o Wii Remote.



### MARIO KART 8 DELUXE

**Produção:** Nintendo  
**Lançamento:** 28 de abril (EUA)

A primeira experiência foi com o modo de batalha reformulado, no qual tinha que estourar balões dos meus adversários, e no estilo portátil. Mesmo em uma tela pequena, Link pilotou sua moto suavemente, mesmo a 30 FPS. E também encarei uma das copas jogando com os Joy-Con na mão, com o tal Table Mode. É realmente uma delícia segurar livremente os controles.



### PUYO PUYO TETRIS

**Produção:** Sega  
**Lançamento:** 25 de abril (EUA)

Encontro improvável, *Puyo Puyo* foi a resposta da Sega para quando *Tetris* se tornou um fenômeno no Game Boy. Apesar das variações, como correr contra o tempo, aqui valem as mecânicas tradicionais. É encaixar as peças para que sejam eliminadas. Apesar de serem independentes, o melhor é encarar o modo com os dois games ao mesmo tempo, algo que consumiu minha massa cinzenta.





## SKYLANDERS IMAGINATORS

**Produção:** Activision

**Lançamento:** 3 de março (EUA)

Nada muda na história de *Imaginators*. No entanto, nessa versão não há o Portal do Poder. Ao transferir um dos 300 personagens da franquía, ou os Creation Crystal, através do NFC do Switch, ele aparece em um álbum de figurinhas e se torna jogável a qualquer momento. Além de ser prático, isso permite que você pegue emprestado outros bonecos para aumentar seu time.



## SNIPPERCLIPS

**Produção:** Nintendo, SFB

**Lançamento:** 3 de março (EUA)

Feitos de papel, giramos o corpo dos simpáticos personagens com o direcional para que se recortem, assumindo por consequência formas geométricas que acionem botões ou que façam com que carreguem objetos até certo ponto. Jogo absurdamente criativo e inteligente, a graça está nas risadas que temos a cada tentativa fracassada de encontrar a resposta para o enigma.



## SONIC MANIA

**Produção:** Sega, Tantalus

**Lançamento:** 2017

Há tempos a Sega tenta resgatar as origens do ouriço e, para mim, *Mania* é um enorme acerto. Duas fases estavam liberadas e uma delas era a icônica Green Hill Zone, que foi levemente alterada, mas a magia ficou intacta. Me vi nos anos 1990. O legal aqui é jogar no cooperativo, pois, quando a velocidade não ajuda, Tails pode levá-lo voando para aquele ponto difícil de alcançar.



## SPLATOON 2

**Produção:** Nintendo

**Lançamento:** 2017

*Splatoon* tem muito a ganhar com o Switch, pois nunca tive paciência para segurar o GamePad por muito tempo na vertical, para não atrapalhar os sensores. O novo console é mais leve e dá para substituí-lo pelo Pro Controller. A mira está bem mais precisa, ficou mais fácil dar aquele superpulo que te leva de um extremo a outro e não senti falta do mapa, que surge ao apertar um dos botões.



## SUPER BOMBERMAN R

**Produção:** Konami

**Lançamento:** 3 de março (EUA)

Com o fim da Hudson, nunca mais imaginei que *Bomberman* pudesse voltar. E voltou em grande estilo, já que um dos seus modos tem multiplayer para até oito pessoas. Apesar da atualização gráfica, com cenários em 3D, é a boa e velha brincadeira clássica de explodir paredes para ganhar power-ups e escapar das encurraladas dos amigos – e daquelas que armamos para nós mesmos.



## ULTRA STREET FIGHTER II

**Produção:** Capcom

**Lançamento:** 26 de maio (EUA)

Seguindo a onda retrô – e até então não sabíamos do modo em primeira pessoa –, resgata o maior game de luta da história. Fui com Blanka no estilo 16-bit e com o inédito Evil Ryu no estilo com gráficos modernizados. Usei então o confortável Pro Controller. Apesar de ser um fracote no gênero, não vi problemas como a demora na resposta dos comandos e até soltei um Hadouken na raça!



# POKÉMON SUN E POKÉMON MOON

**MONSTRINHOS QUE MUDARAM DE TIPO, FIM DOS GINÁSIOS E HOMENAGENS AO PASSADO TORNAM A VIAGEM POR ALOLA MUITO MAIS TRANQUILA E FAVORÁVEL!**

Bruno Cotrim

**A**s referências estão por toda parte. O herói da vez é de Kanto e está de mudança para Alo-la, diversos personagens de games anteriores fazem uma pontinha e até monstros mais antigos ganharam uma releitura completa. Cada detalhe de *Sun* e *Moon* levou em consideração elementos que se destacaram durante os 20 anos de existência de *Pokémon*. No final das contas, tivemos inovações, mas sem perder a essência.

A transição já começa na base, pois essa é a primeira vez que títulos canônicos não são dirigidos por Satoshi Tajiri (o criador) ou Junichi Masuda. Shigeru Ohmori, que faz parte da Game Freak desde *Ruby* e *Sapphire*, do qual foi game designer, deixou clara sua visão.

O Island Challenge, por exemplo, é sua forma de "buscar as origens". O objetivo é mostrar as criaturas como seres complexos e torná-las mais importantes para a história. Ohmori acredita que as batalhas de ginásio tratam dos treinadores, enquanto os tais desafios são sobre os monstros – no caso, os Totem Pokémon. Assim, os ginásios

saem e abrem espaço para um, digamos, teste mais dinâmico. Há uma certa genialidade nessa decisão. Os Trials quebram uma tradição, mas mantêm aquele ritual de "visitar, agir e derrotar". Os Trial Captains propõem um esquema que lembra os puzzles que superávamos para encontrar os Gym Leaders, porém o chefe é um Pokémon bombado que convoca aliados e te enfrenta em lutas de 1 contra 2, deixando as coisas mais difíceis, se não estiver preparado. Um dos benefícios dessa reviravolta é que eles não estão confinados em prédios.

Esse equilíbrio entre o velho e o novo, de uma forma ou de outra, introduziu o maior de todos os mistérios: as Ultra Beasts, que chacoalham nossas noções de possível e impossível no universo (ou multiverso) da franquia.

#### **A TRAMA INTENSIFICA**

Existem muitas lendas em Alo-la, uma versão gamística do Havaí, arquipélago no meio do Oceano Pacífico anexado pelos Estados Unidos em 1898. Cada uma das ilhas é protegida pelos guardiões Tapu Koko, Tapu Lele, Tapu Fini e

Tapu Bulu. Eles escolhem os Kahunas, humanos que lideram as missões finais do Island Challenge, rito do qual o protagonista e o rival Hau participam.

Há templos antigos construídos para homenagear o Sol e a Lua, mas há também contos sobre seres temidos que aparecem de estranhos buracos no céu. Pouco se sabe sobre as Ultra Beasts. Especula-se que sejam de outra dimensão, e os cientistas da Fundação Aether estão empenhados em encontrar uma resposta. Elas provocam estranhamentos, já que brincam com a ordem natural. Contudo, para evitar spoilers, não iremos adiante no assunto.

Os pontos mais fortes de *Sun* e *Moon* são também suas maiores falhas. A trama começa épica, com belas passagens que superam tudo o que os produtores já fizeram. O problema é que, além do início entregar um bocado do que vai rolar, levamos cerca de meia hora para receber o Pokémon inicial! De fato, essa é uma jornada mais imersiva, e quem gosta de RPGs vai se sentir em casa. Por outro lado, muitos podem se assustar com a quantidade de cenas e diálogos.

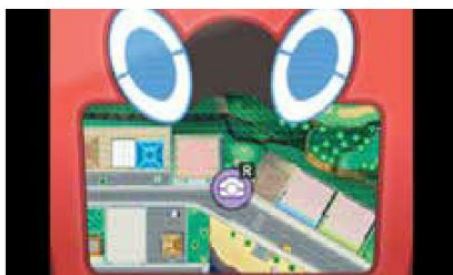


Nota Final

9.5

Gráfico	10
Som	10
Jogabilidade	9.0
Diversão	10
Replay	10

**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:**  
Nintendo,  
Pokémon Company  
**Desenvolvimento:**  
Game Freak  
**Gênero:** RPG  
**Jogadores:** 1-4  
**Classificação:**  
Livre (ESRB)  
**Recursos:**  
DLC, Pokémon Bank



A segunda faca de dois (le)gumes é justamente sua beleza. É difícil crer que o Nintendo 3DS rode um jogo tão belo, se com X e Y já havíamos notado algumas quedas de rendimento. Bem, ele quase não consegue. Há inúmeros elementos rolando na tela durante os combates, como cenários, que não são mais representações genéricas das áreas, e os treinadores, que ficam ao lado de seus companheiros dando comandos. A combinação disso, por vezes, faz o console sofrer, embora o New Nintendo 3DS não sofra tanto. As batalhas contra os totens, as lutas em dupla e o Battle Royal são os principais culpados pelo baixo processamento das imagens. Nas disputas online, pelo menos, os ambientes são mais simples. Caso contrário, isso causaria problemas em campeonatos.

**MUNDO ENÉRGICO**

A rica cultura dessa nova região é moldada em torno da relação entre humanos e Pokémon. As Hidden Machines, que nos obrigavam a deletar alguns golpes dos membros das nossas equipes, foram completamente substituídas pelo Poké Ride. O recurso é representado por criaturas invocadas a qualquer momento ao toque de um botão. Convenhamos, é bem mais vantajoso fazer isso do que desistir de explorar uma área para voltar até a cidade mais próxima para pegar o parceiro com o HM (Fly, Surf, Strength...) necessário.

Pokémon-Amie virou Pokémon Refresh e deixa você escovar os pelos de seu aliado ou até curá-lo de condições como envenenamento e paralisia. E até aqueles deixados nas caixas do PC não juntam mais poeira, pois são mandados para as ilhas paradisíacas Poké Pelago. Lá, se divertem e ainda ajudam, cuidando de sua plantação de Berries, vasculhando cavernas em busca de itens raros e até treinam níveis e EVs da maneira que você bem entender!

A energia vital na região é tão forte que alguns bichos sofreram mutação ao se adaptarem, tanto que o fenômeno ficou conhecido como Alola Form. O sol intenso fez com que Exeggutor continuasse a crescer. Vulpix e Ninetales, morando em montanhas geladas, ficaram brancos como a neve. Marowak aprendeu as coreografias da dança do fogo Fire Knife Dancing. E Dugtrio, com longos cabelos platinados, é o melhor tributo que os irmãos Hanson poderiam receber.



Hala é o Kahuna da Ilha Melemele

**ENCONTRO DE GERAÇÕES**

Através do Pokémon Bank você envia seus amigos de Omega Ruby, Alpha Sapphire, X e Y para Sun e Moon. E também faz o mesmo com sua turma de Red, Blue e Yellow, clássicos que estão à venda na Nintendo eShop do 3DS. Antes de tomar qualquer decisão, fique esperto. Ao serem transportados para Alola, os Pokémon não voltarão mais aos seus títulos de origem, perdendo inclusive os itens que estiverem segurando.



Leve a galera da primeira geração para Alola!



**Mallow é a Trial Captain de Lush Jungle**



**A Fundação Aether investiga os segredos da região**



**Tapu Fini**



**Tapu Bulu**



**Tapu Lele**

**ALÍVIO CÔMICO** O povo hospitaleiro de Alola é atormentado por uma gangue de bandidos conhecida como Team Skull. Embora ninguém consiga levá-los muito a sério com todas aquelas rimas ruins e palhaçadas, esse arruaceiros fazem de tudo para roubar Pokémon e estragar quem estiver no Island Challenge. Fique tranquilo, pois não querem dominar o mundo. Eles preferem ficar bem longe daquele conceito dominador das patotas anteriores.

O tipo deles sofreu variações em diferentes escalas. Com Sandshrew foi drástico, pois mudou de Ground para Ice/Steel! Nem a Pokédex escapou das transformações! A enciclopédia virtual, que dá dicas e exibe mapas, passa a ser uma das vertentes dos Rotom. Ao dar uma explicação bem mais ampla sobre como funciona aquele ecossistema, a criatura soltará coisas como "os Emolga montam seus ninhos nos buracos em árvores feitos pelos Pikipék", "os Metapod não

se movem muito porque correm risco de esparramar seus órgãos vitais, que estão liquefeitos dentro do casulo" ou que "o choro de Cubone atrai Mandibuzz doidos para devorá-lo". Que dó! Descrições bizarras não faltam nessa Poké Agenda. E tudo isso só aumenta a sensação de que estamos em um mundo tão estonteante quanto assustador.

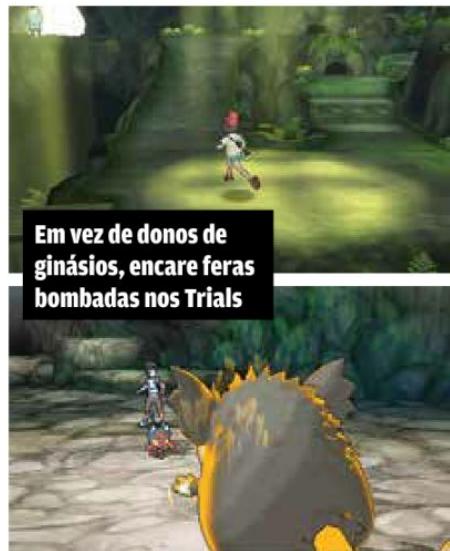
#### **BEM CONSTRUÍDO**

Sempre foi motivo de crítica a disposição dos elementos e dos animais no decorrer das aventuras. Isso persiste, com aqueles raríssimos de se encontrar em seus respectivos ambientes.

Ainda assim, é perceptível que cada Trial ou rota te oferece meios de encarar os oponentes que estão por vir. Você recebe um determinado Z-Move que será efetivo na batalha e pode capturar os Pokémon ao redor que tenham alguma vantagem. Por consequência, você é incentivado a "alternar as peças" da sua equipe, e é divertido testar as substituições. Felizmente, várias funções

burocráticas que atrasavam nossas vidas foram repensadas. Escolher se aquele que acabou de ser capturado será armazenado ou se ficará entre os seis atuantes é uma mão na roda. A dinamicidade não fica presa apenas à transição de cenários, mas também em como os personagens crescem e as oportunidades surgem.

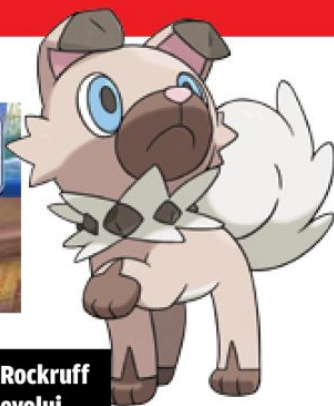
A propósito, se você faz questão de pegar todos, utilize a câmera do portátil para ler QR Codes que informam onde os monstros se escondem. Ao escanear 10 códigos, aparecerá um que não é nativo em uma das ilhas.



**Em vez de donos de ginásios, encare feras bombadas nos Trials**



**Guzzlord (Ultra Beast)**



Rockruff evolui para...



... Lycanroc Midday (Sun)



... ou Lycanroc Midnight (Moon)

**MODA TROPICAL**

O sistema de customização dos treinadores, que nasceu em Kalos e pulou *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, foi restabelecido. Como a moda se adequou ao clima quente, esqueça as calças e blusas e diga olá aos óculos escuros, bermudas, sandálias e calças capri.

Os modelos das roupas são distintos em cada versão, assim como a paleta de cores. As quentes (vermelho, amarelo, laranja, rosa...) estão em *Sun* e as frias (azul, verde, roxo, cinza...) estão em *Moon*. Se não estiver contente com seu look, vá ao Festival Plaza para tingir as peças ou encomendar algo que alguém estiver usando por ali. Ah, finalmente podemos jogar sem boné!

Com isso, torça para capturar até mesmo os iniciais de Johto e Unova! Costume de longa data, cada versão tem seus exclusivos. Alola Vulpix, Passimian, Turtonator e Solgaleo estão em *Sun*, já Alola Sandshrew, Oranguru, Drampa e Lunala estão em *Moon*, além de UB-02 e UB-04, que são diferentes. Em relação às formas, Rockruff evoluiu para Lycanroc Midday Form em *Sun* e Lycanroc Midnight Form em *Moon*. Ainda assim, dá para flagrar os dois estilos de Lycanroc em ambas. O maior destaque, entretanto, é que *Sun* usa o exato horário do relógio do 3DS, enquanto *Moon* se passa 12 horas depois!



Blue e Red vão te desafiar!

**CADA UM POR SI**

O Battle Royal é outro recurso que mexe com a tradição, colocando quatro treinadores no mesmo ringue. Como resultado, é possível que todos ataquem o adversário que pareça ser o mais sagaz, enquanto, provavelmente, o inofensivo está escondendo uma carta na manga. As partidas terminam assim que um dos times é totalmente derrotado, assumindo como vencedor quem tiver o maior número de nocautes. Mas não para por aí.

Após conquistar o Island Challenge, desafie campeões de outras partes do mundo na Battle Tree. Nela você não só peleja contra oponentes de gerações passadas, como Cynthia, líder da Liga de *Diamond*, *Pearl* e *Platinum*, mas pode recrutar esses mestres para lutarem contigo. Nostalgias à parte, você não é



o único adolescente de Kanto a aparecer. Respire fundo, já que Red e Blue, o protagonista e o rival da primeira geração, não serão fáceis de superar!

O Festival Plaza, território para multiplayer online, nada mais é do que uma ampliação do que tínhamos com a Join Avenue de *Black 2* e *White 2*. As pessoas com quem você interage aparecem por lá e você recomenda tendas para elas visitarem. As lojas oferecem os mais diversos recursos, sejam produtos que melhoram os atributos de seus Pokémon, que fortalecem a amizade com seus parceiros ou até permitem treiná-los. A área também é palco de missões globais, que premiam quem cumprir certos objetivos. Aproveite para faturar Festival Coins, que aumentam seu ranking.

### COMPETIÇÃO PARA TODOS

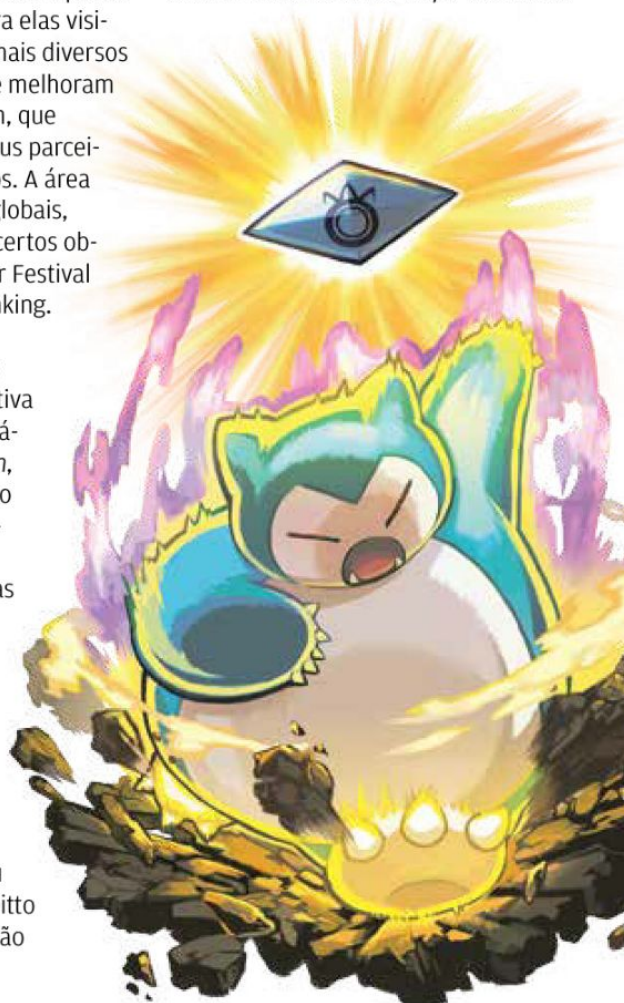
Sempre foi uma tarefa cansativa treinar as criaturas para torná-las perfeitas. Em *Sun* e *Moon*, no entanto, dá para acelerar o ajuste dos IVs (Valores Individuais) com a Bottle Caps e a Golden Bottle Caps, tampinhas de garrafa que servem de moeda no Hyper Training. Até então, gerávamos ovos e mais ovos até atingir o nível desejado.

O HT não é 100% hábil, pois os Stats alterados não são passados por Breeding (cruzamento de espécies). Ou seja, não adianta pegar um Ditto e aperfeiçoá-lo. Bottle Caps são

muito difíceis de receber, mas só assim para ajeitar aquele lendário ou Shiny que você não dispensa nunca.

Fã desde o século passado ou um aventureiro de primeira viagem, *Sun* e *Moon* têm tudo o que faz da série um sucesso, e com boas repaginações e melhorias. Quem procura por batalhas passará horas e mais horas no Battle Royal ou mesmo

na temida Battle Tree. Quem procura capturar tem mais de 800 monstrinhos à disposição. Quem busca uma boa campanha encontrará uma das narrativas mais legais já desenvolvidas. A dica é deixar o carregador do seu portátil sempre do lado, pois você nunca mais sairá de Alola!



### FINISH HIM!

Em vez do Mega Ring e das Mega Stones, temos o Z-Ring e os Z-Crystals, que são encontrados durante sua viagem por Alola. Não há novas MegaEvoluções, mas a maioria das antigas continua disponível. Assim como as MegaEvoluções, os inéditos Z-Moves exigem que o Pokémon carregue um item para ter acesso a um golpe mais do que poderoso.

Cada um dos 18 tipos de monstros tem o seu, mas algumas espécies, claro, têm seus exclusivos. O Snorlium Z, por exemplo, é o elemento de Snorlax. Ao desferir o Giga Impact, o movimento se transforma no Pulverizing Pancake. Os Z-Moves serão presença certa no cenário competitivo. Sofrendo por antecipação, já que nunca estaremos preparados para receber um ataque desses na fuga, tais movimentos não são impedidos completamente por Protect. Mesmo que apenas 25% da intensidade original fure a proteção, será o bastante para nos derrubar. Ai!



# SUPER MARIO RUN

**CORRENDO E PULANDO COMO NUNCA, ENCANADOR FURA A FILA PARA INAUGURAR DE VERDADE A ERA MOBILE DA BIG N**

Fellipe Camarossi e Igor Andrade

**T**ablets e smartphones, juntos, formam a maior base instalada de aparelhos que rodam games. No Brasil, por exemplo, há 260 milhões de celulares para 206 milhões de habitantes. Quem se dá bem com isso é a Apple, que se tornou referência com seus iPhones e iPads. A App Store conta com 500 mil jogos em seu catálogo, mas "faltava alguém" na loja virtual, como disse Tim Cook, chefe da companhia, em uma conferência para a imprensa realizada em setembro de 2016. Esse alguém era apenas o maior ícone de todos.

A apresentação de *Super Mario Run*, feita por Shigeru Miyamoto nesse mesmo evento, foi mais do que simbólica, com o bigodudo saltando da tela de TV para a tela de um celular. Tanto que a aventura está nas mãos da equipe dos títulos *New Super Mario Bros.*, que é liderada por Takashi Tezuka, cocriador do encanador.

## DÊ SEUS PULOS!

Gratuito para testar, todos que tiverem um dispositivo iOS (versão 8.0 ou superior) podem baixá-lo. No entanto, o acesso aos três modos de jogo é limitado. Para não sofrer com isso, basta pagar 10 dólares apenas uma vez. Não haverá microtransações ou DLCs ao longo do tempo.

O charme de *Run* é a maneira como se adapta à realidade. Em vez daqueles botões virtuais que ocupam boa parte da tela, sua missão é apenas tocá-la para que Mario pule. Um toque mais demorado fará com que pule mais alto, enquanto um segundo toque, já no ar, fará com que dê um giro. Ações como saltar contra a parede e outros obstáculos também são definidas por você.

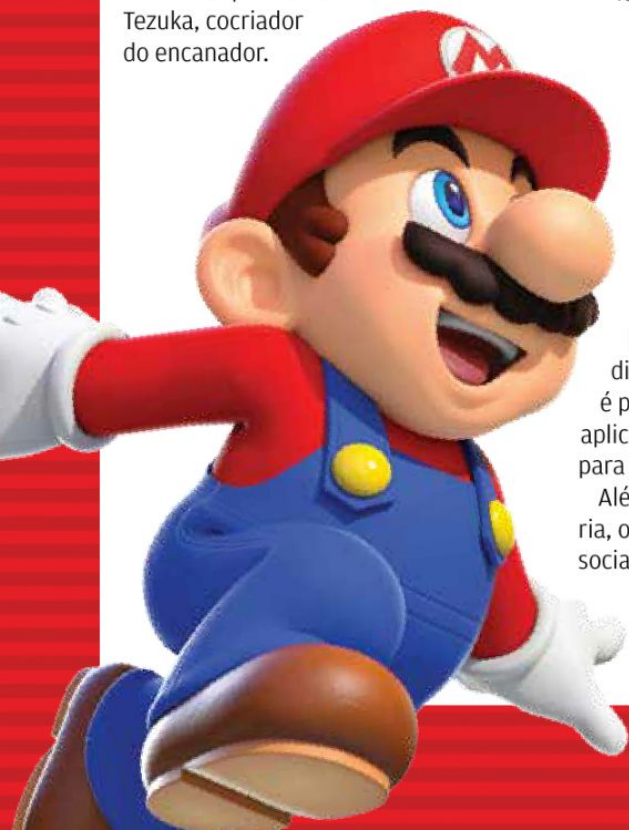
Isso só dá certo porque o personagem corre por conta própria em uma direção única, apesar de desviar da rota ao passar por pontos especiais espalhados pelas fases. A sacada é uma exigência de Miyamoto, que quis facilitar a vida dos jogadores que nunca se divertiram com o encanador ou que tenham apenas uma vaga lembrança de infância. Como o mestre disse em um vídeo promocional, só é preciso usar uma mão para curtir o aplicativo. O que fazer com a outra? Dá para segurar nas barras do ônibus!

Além de Mundos, que é o modo história, os outros se inspiram em mecânicas sociais. Que tal competir com os amigos para ver quem tem o melhor desempenho em um estágio? Isso acontece no Corridas, no qual

você coleta o maior número de moedas e supera as manobras mais arriscadas feitas por um Ghost Data, que representa o desempenho de alguém que já passou pelo desafio. No final, os resultados são comparados por Toadette. De quebra você leva os Toads que apareceram no seu caminho. Para que servem? Eles se mudam para sua própria versão do "Reino Cogumelo" – tradução de Mushroom Kingdom que a Nintendo adotou em vez do consagrado "Reino do Cogumelo". Há mais de 100 itens de customização, e parte é sazonal, como árvores natalinas.

No entanto, para ganhar Bilhetes para competir em Corridas ou para ganhar dinheiro para desbloquear blocos, tijolos ou canos para seu cantinho especial, é mais do que essencial explorar as 24 fases dos seis mundos disponíveis, percorrendo então por desertos e os navios voadores de Bowser. Sim, o Brasil faz parte da relação dos 151 países contemplados. Mais do que isso, o português brasileiro é um dos idiomas opcionais.

A aventura chega aos celulares e tablets com Android em março. O que se alega é que não foi lançada junto da versão para iOS porque seria impossível adaptá-la para os mais diferentes aparelhos e as mais diferentes variações do sistema operacional a tempo. Isso tem lá







## ATRÁS DO PREJUÍZO

*Run* tem jeitão de plataforma, mas é um Endless Runner. As fases são contínuas, mas este *Mario* não segue isso, pois os estágios têm começo, meio e fim. Enquanto o encanador passa sebo nas canelas, outros mascotes passeiam pelo subgênero há anos. *Rayman* explora mapas bidimensionais em *Jungle Run*. Já *Pac-Man* come fantasmas em *Dash* de um jeito que nos faz lembrar de *Sonic*. Aliás, o ouriço é mestre no assunto, com *Dash*, *Runners* e *Jump*. Todos esses jogos também são para celulares e tablets.



**Parceria: Tim Cook, chefe da Apple, foi ao Japão pra testar o app!**

sua verdade, entretanto essa "demora" garantiu uma bela exclusividade para os usuários de iPhone, iPad e iPod touch.

## PEGUE AS MOEDAS

*Run*, ainda mais por ser um marco, é incrível, apesar de não ser extenso e ser obrigatória uma conexão online para jogar. Sem dificuldades dá para chegar ao final em uma hora. Aí o fator replay fica por conta das novas visitas aos estágios para pegar todos os colecionáveis. A Nintendo, aliás, tem feito algumas campanhas, como espalhar Goombas dourados que dão moedas em dobro, mas não sabemos se isso segurará a atenção dos fãs...

Ao ser atingindo por um inimigo maior ou ao cair em um precipício, o personagem perde algumas moedas e é protegido por uma bolha. Estoure-a quando estiver perto de um item difícil de alcançar. Não há contagem de vidas. Se morrer, encare a fase de novo, mas sem qualquer prejuízo. E, entre os powers-

-ups, há apenas os tradicionais Super Mushroom (faz crescer) e Super Star (invencibilidade temporária). Seria ótimo contar com os outros, mas é bom lembrar que quem dita a regra é a simplicidade. Não daria para atirar bolas de fogo enquanto estivéssemos saltando.

Isso deixa claro que a graça é testar suas destrezas para conquistar todos os colecionáveis em todas as fases. Primeiro, temos que encontrar cinco moedas rosas. Depois de pegá-las obrigatoriamente – e de uma vez só –, pintam as roxas e, na sequência, as pretas. Junto delas surgem leves alterações nos estágios para deixá-los mais complexos.

O encanador não é o único carinha jogável. Peach foi liberada assim que se termina o game. E apenas ela. Já o restante, com exceção de Toad, que está atrelado ao My Nintendo, surge ao liberar suas respectivas casas no Reino Cogumelo. A princesa plana, Yoshi prolonga o pulo e Luigi salta mais alto.

## PODER NAS MÃOS

É instigante ver um título do encanador em uma telinha que não seja a de um portátil. Mas como o pai do bigodudo dei-



xou escapar em uma entrevista, os tempos mudaram. Se o nosso primeiro contato com videogames foi com o Game Boy ou SNES, agora isso cabe a outras telinhas. *Mario* vive pulando por aí, mas nada será tão histórico quanto este salto!

Nota Final

**8.0**

Gráfico	8.0
Som	9.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	8.0
Replay	7.0

**Plataforma:** Android, iOS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Nintendo  
**Gênero:** Plataforma, Endless Runner  
**Jogadores:** 1  
**Classificação:** Livre (BR)  
**Recursos:** DLC





# DRAGON QUEST VIII JOURNEY OF THE CURSED KING

ACABE COM A MALDIÇÃO QUE ESTÁ DOMINANDO O POVO DE TRODAIN!

Leandro Rizzardi

Lançado originalmente em 2004, *Dragon Quest VIII* se tornou mais um sucesso da franquia. Jogá-lo era como ver televisão interagindo com uma narrativa ilustrada nos mínimos detalhes por Akira Toriyama. Por isso, a nostalgia me pegou de jeito ao vê-lo ressurgindo no Nintendo 3DS!

Um antigo feiticeiro lança um feitiço sobre um castelo no reino de Trodain que afeta todos aqueles que o habitam. O único que escapa é o protagonista, que parte com seus colegas atrás de uma solução. A história, acredite, não é o ponto forte. As pequenas missões não trazem muitas novidades, te obrigando a andar pelo mapa, treinar o time e derrotar chefes. Apesar dos poucos momentos surpreendentes,

as relações entre os personagens são tão bem construídas que prendem a atenção. A dublagem (em inglês) do remake, usada em quase todos os diálogos, carrega uma profundidade ainda maior. A propósito, o visual foi mantido, mas as cenas não têm o esperado efeito 3D. Os produtores tomaram essa decisão, pois, caso contrário, a performance seria prejudicada.

*DQ* não é para qualquer um. Você vai gastar muitas horas até que seu grupo conquiste o nível necessário para derrotar os oponentes mais fortes nas clássicas disputas em turnos. Aliás, logo no primeiro chefe será preciso fazer isso...

Aqui os inimigos estão visíveis e não existem aqueles encontros aleatórios. É bem mais fácil desviar em momentos críticos, evitando então mortes inesperadas. E se isso não bastasse para facilitar nossa vida, toda batalha pode ter sua velocidade aumentada!

O meu destaque vai para a Monster Arena. Nela participamos de diversas missões nas quais temos que derrotar trios de monstros em sequências programadas. Ao atingir tal façanha, um novo ranking é atingido e prêmios são conquistados.

Com personagens, desafios e conteúdos inéditos, *Journey of the Cursed King* é algo que todo fã verdadeiro de RPG deve conhecer. São mais de 80 horas de jogatina rodeadas pelos melhores elementos da saga. Sua única dificuldade será não esquecer seus compromissos enquanto o encara.

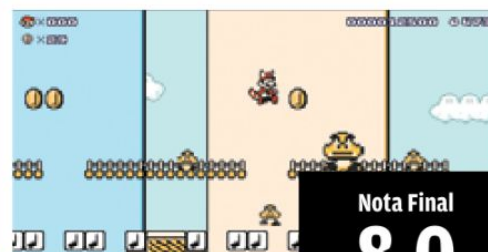


<b>Nota Final</b>	<b>9.0</b>
<b>Gráfico</b>	9.0
<b>Som</b>	10
<b>Jogabilidade</b>	9.0
<b>Diversão</b>	9.0
<b>Replay</b>	8.0

<b>Plataforma:</b>	Nintendo 3DS
<b>Produção:</b>	Nintendo
<b>Desenvolvimento:</b>	Square Enix
<b>Gênero:</b>	RPG
<b>Jogadores:</b>	1
<b>Classificação:</b>	13 anos (ESRB)
<b>Recursos:</b>	DLC

## TIME REFORÇADO

Fique de olho nos dois novos personagens jogáveis desenvolvidos exclusivamente para a versão do 3DS. Enquanto Morrie é bom em lutas armadas ou desarmadas, Red é extremamente ágil e lembra a classe de lutadores Dancer dos outros títulos da série da Square Enix.



Nota Final  
**8.0**

Gráfico	8.0
Som	9.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	7.0

# SUPER MARIO MAKER FOR NINTENDO 3DS

**PORT MANTÉM OS RECURSOS DE CUSTOMIZAÇÃO, MAS NÃO INTERAGE COM A VERSÃO DO Wii U**

Igor Andrade e Leandro Rizzardi

**M**ilhões de pessoas descobriram em 2015 que, além de jogar, é fantástico criar fases do universo do encanador com *Super Mario Maker*. Apesar de contar com elementos do "recente" *New Super Mario Bros. U*, é feito de gráficos retrô, jogabilidade simples e mecânicas intuitivas. Título icônico do Wii U, ganhou um replay no Nintendo 3DS.

É a mesma sacada, incluindo quase que 100% das opções de customização e outras poucas inéditas. Você escolhe entre os cenários de *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* ou *NSMBU* e manda brasa na imaginação. No entanto, alguns recursos foram simplificados ou eliminados, pois é mais complicado interagir com telas menores

e processadores inferiores. Você não pode, por exemplo, compartilhar seus estágios online, mas pode enviá-los para outras pessoas por meio do StreetPass. Por outro lado, pode desenvolvê-los com a ajuda de um amigo.

Adaptado a jogatinas mais curtas, o 10 Mario Challenge, no qual antes tínhamos 10 vidas para encarar algumas fases de um mundo em troca de itens de customização, virou o Super Mario Challenge. Agora há 18 mundos e é possível parar a qualquer momento. Objetivos secundários, como terminar um desafio sem atacar inimigos, liberarão medalhas. Esse



salvamento parcial já existia no online 100 Mario Challenge, que também retornou e te coloca diante de estágios da comunidade de fãs.

A verdadeira diversão aqui é experimentar, algo agora reforçado pelas dicas constantes dos assistentes Mary O. e Yamamura. Ainda assim, é triste descobrir que o suporte para os amiibo e as missões do Costume Mario foram descartados. Para mim, alternar entre as skins de Link, Sonic e até de Hello Kitty (!) era a melhor, e mais bizarra, parte do jogo.

É bom ver *Mario Maker* em um portátil, mas é uma pena que não haja comunicação entre as versões do Wii U e do 3DS. O mais perto disso é baixar alguns desafios originais. No entanto, é uma segunda chance para quem ainda não sabe como é ter o Reino do Cogumelo nas mãos.

## BASE INSTALADA

Todo port tem cheiro de caça-níquel. Porém, o caso de *Super Mario Maker* é exemplar. A versão do Wii U vendeu 980 mil cópias no Japão desde setembro de 2015. Já a versão do 3DS vendeu 960 mil cópias naquele país desde dezembro de 2016. Não seria interessante ver a Nintendo lançando, na medida do possível, o mesmo jogo para suas diferentes plataformas?



# PAPER MARIO COLOR SPLASH

**O HUMOR IRÔNICO PERSISTE, MAS AGORA AS AVENTURAS DO SPIN-OFF SERÃO MAIS LEVES (COMO O ENCANADOR DE PAPEL)**

Alex Sandro de Mattos

**S**e pudéssemos definir o que *Color Splash* representa, renovação seria a palavra apropriada. A aventura deixa claro que a pegada RPG dos primeiros jogos da série, como os sistemas de upgrades e personalização, ficou de vez para trás. Isso não é ruim.

Toda a ambientação está relacionada ao conceito de papel e derivados, ganhando ainda mais destaque com os tons vibrantes. Os cenários simulam papercrafts, cartolina e papelão e personagens precisam ser desamassados ou desdobrados. A tinta, claro, é outro elemento importante na transformação do jogo em pintura.

Prism Island está perdendo seu encanto e Mario deve restaurá-lo. Com o Paint Hammer, o encanador colore pontos brancos no chão, em objetos e até Toad pálidos. Os habitantes da ilha necessitam de ajuda e o bigodudo deve visitar alguns pontos para resolver o problema.

Mesmo que não seja obrigatório pintar tudo ao redor, você não consegue ignorar e logo fuça cada canto. Restaurar esses elementos é algo que rende cartas que,

por sua vez, são essenciais nas batalhas. Em turnos, os confrontos são descomplicados, mas é bom ter certa estratégia para usar os cards apropriados contra os rivais.

Para encarar inimigos com espinhos, por exemplo, saque a Iron Jump. Em situações mais críticas, pegue as Thing Cards, que invocam objetos reais. Ah, as cenas delas são bastante cômicas!

Entretanto, as batalhas são as pequenas manchas deste *Paper Mario*. Elas se tornam maçantes com o tempo, principalmente quando seu deck está lotado, perdendo então um bom tempo para encontrar o que procura. Os momentos em que os Koopaling chamam pra briga são um grande atrativo. Porém, consistem em liberar uma determinada carta no momento propício, estragando aquela sensação de "o que faço agora?". Você não verá

## O PODER DO MARTELO

Aumente a capacidade de tinta do Paint Hammer ao colecionar os Hammer Scraps, obtidos em blocos de interrogação, ao pintar elementos sem cores e ao derrotar inimigos. Isso preenche a barra horizontal conectada ao marcador de tinta. Ao ficar completa, expandirá seu nível.

Nota Final

**8.5**

Gráfico	9.0
Som	9.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	8.0

Plataforma:

Wii U

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Intelligent Systems

Gênero: Ação,

Aventura

Jogadores: 1

Classificação:

Livre (ESRB)

Recursos:

Não

menus carregados e nem precisará batalhar demais para

aumentar de nível. Além disso, dificilmente ficará sem cartas, podendo comprá-las em lojas ou faturando em minigames.

A trama simples se desenrola de maneira leve, com rostos já conhecidos colocados em contextos hilários. Há conversas e trocadilhos (em inglês) e enigmas que devem ser solucionados recortando parte do cenário. *Color Splash* expande o que vimos em *Sticker Star*. Não é o que os fãs esperavam, mas está tudo ali. Há um mundo inteiro feito de celulose, personagens extremamente carismáticos, diálogos repletos de bom humor e referências a outros títulos da Big N. É uma obra de arte que seu console deve rodar.

# AZURE STRIKER GUNVOLT 2

**DINÂMICO E ACELERADO, O RETORNO DO RELÂMPAGO É O MEGA MAN PELO QUAL ESTÁVAMOS ESPERANDO**

Fellipe Camarossi

A sequência se passa algum tempo após Gunvolt frustrar os planos da organização Sumeragi. Agora dividindo a casa com mais colegas, ele enfrenta uma nova ameaça por trás de um rosto conhecido. O mais bacana é que terá a ajuda de um inesperado aliado. Em meio aos Adepts, seres com poderes especiais como o relâmpago, o humano Copen chama atenção por causa da sua habilidade. Rival, o cientista usa tecnolo-

gia para reproduzir os talentos dos mutantes. Chega a ser irônico vê-lo adotando a técnica mais marcante do robzinho da Capcom.

A jogabilidade evoluiu bastante de um título para o outro, que foi lançado em 2014 também para Nintendo 3DS. As fases com Gunvolt não têm grandes surpresas, mas há sim outras formas como a eletricidade se encarrega de resolver os puzzles. Já Copen tem uma curva de aprendizado mais acentuada.

É preciso dar um dash contra seus inimigos para travar a mira, e então segurar o botão de tiro para abrir fogo contra os oponentes. Ele também foca a mira em diversos adversários, tornando a jogatina bem dinâmica. Esse estilo dá liberdade para movimentos acrobáticos, mantendo-se no ar e eliminando alvos com agilidade.

*Gunvolt 2* evoluiu bastante em relação ao antecessor e é ainda mais divertido, mesmo



que seja curto. Dura menos de seis horas, se você estiver empolgado. Contudo, a graça está em melhorar seu tempo e compará-lo com o desempenho da comunidade. Afinal, é a disputa que faz suas aptidões melhorarem. Gunvolt e Copen que nos digam.



Nota Final  
**8.5**

Gráfico 9.0  
Som 7.0  
Jogabilidade 9.0  
Diversão 9.0  
Replay 8.0

Plataforma: Nintendo 3DS  
Produção: Inti Creates  
Desenvolvimento: Inti Creates  
Gênero: Ação, Plataforma  
Jogadores: 1  
Classificação: 13 anos (ESRB)  
Recursos: amiibo

# CARTOON NETWORK: BATTLE CRASHERS

**EASTER EGGS SALVAM BEAT 'EM UP (QUE TINHA POTENCIAL)**

Igor Andrade

Viajando pelo mundo em busca de pessoas que precisem de sua ajuda, Titio Avô sempre comete gafes. Em *Battle Crashers* ele se supera ao atravessar com seu trailer as dimensões de *O Incrível Mundo de Gumball*, *Apenas um Show*, *Hora de Aventura*, *Steven Universo* e *Clarêncio, o Otimista*.

Isso fez com que criaturas antes pacíficas, como os Guardas

Banana, protetores da Princesa Jujuba, se juntassem a outras mal-encaradas, como o Peixe-Vento, uma Gem corrompida.

Tragédia à vista, os protagonistas se alternam em um Beat 'em up que tinha potencial, mas acaba limitado com suas poucas fases. São apenas 12, além de seis

chefões. O fator replay, no entanto, se expande com uma sacada interessante. Além do nível padrão de dificuldade, o jogo tem mais três: Inferno (a barra de vida diminui com o tempo), Fantasy (a barra de vida aumenta com o tempo) e o clássico Hardcore. Mesmo encarando o modo normal, você terá que visitar



Nota Final  
**6.0**

Gráfico 6.0  
Som 6.0  
Jogabilidade 6.0  
Diversão 6.0  
Replay 6.0

Plataforma: Nintendo 3DS  
Produção: GameMill  
Desenvolvimento: Magic Pockets  
Gênero: Ação  
Jogadores: 1  
Classificação: Livre (ESRB)  
Recursos: Não

suas variações para ter todos os colecionáveis obrigatórios, como o capacete de realidade virtual do sempre azedo Belson.

Para isso, os personagens contam com as armas mais bizarras, e a melhor delas é o canhão de raio à la Samus de Mordecai e Rigby. Pena, no entanto, que haja mais Easter Eggs, como a cena final, do que ação de verdade. Logo acaba cansando...



## CORPSE PARTY

**TOME AS DECISÕES CORRETAS PARA FUGIR DE UMA ESCOLA QUE NÃO É DO RAIMUNDO**

Fellipe Camarossi

O jeito de anime, a perspectiva isométrica e a jogabilidade fazem com que *Corpse Party* fuja do arquétipo dos títulos de terror. Nada de gráficos que chocam ou alternância entre o real e o surreal. No entanto, o horror está lá. A aventura começa com amigos fazendo um ritual para continuarem unidos para sempre. O Sachiko Ever After, realizado por setes estudantes, a irmã de um deles e a professora, tem uma conclusão trágica. Todos são engolidos por um abismo. Ao despertarem, se veem divididos em um cenário que lembra a escola deles, mas Heavenly Host Elementary School é tudo, menos amistosa.

O visual adorável, de repente, está cheio de manchas de sangue e outras coisas escabrosas. Na maior parte das vezes, os pixels dos cenários se transformam em cenas muito bem detalhadas. A narração é extremamente descritiva, levando você a sentir a dor que os personagens sofrem nas muitas decisões que tomam ao buscarem a salvação.

O game conta com múltiplos finais a cada capítulo. Há, digamos, um "legítimo" e inúmeros outros "errados", que mostram alguém levando a pior. A tensão mesmo fica por conta dos momentos de perseguição. Na medida exata, te deixam com mais medo de errar do que realmente ter algo na espreita. O jogo sabe como elaborar a ambientação. A música – ou a falta dela –, colabora com a iluminação para aumentar a insegurança.

*Corpse Party* sobrevive bem ao teste do tempo ao chegar só agora em um console da Big N. Impressiona com a forma que a brutalidade contrasta com o simplório, carregando então o horror nas palavras e nos detalhes. Heavenly Host faz até mesmo os adultos tremerem na base.

Nota Final

8.5

Gráfico	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	9.0
Replay	9.0

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Xseed

Desenvolvimento:

5pb, Team GrisGris

Gênero: Aventura,

Survival Horror

Jogadores: 1

Classificação:

18 anos (ESRB)

Recursos:

DLC

## DRAGON BALL FUSIONS

**JUNTE FORÇAS PARA VENCER UM TORNEIO COM FIGURÕES DE TODAS AS FASES DA SÉRIE DE GOKU**

Fellipe Camarossi e Vinicius Veloso

O protagonista, montado do zero, reúne as Esferas do Dragão junto do rival para realizar o maior torneio de artes marciais. Graças a Shenlong, surge então uma dimensão distorcida com a galera de *Dragon Ball*, *DBZ*, *DBGT* e até mesmo da mais recente fase, *Dragon Ball Super*.

A exploração é em espaços abertos, onde voamos à vontade. A sensação de liberdade é gratificante, embora seja cansativo explorar pontos mais vazios. Os oponentes são desafiados ao ficar perto deles. Empolgados, alguns dão o bote, iniciando o confronto sem pedir licença. As batalhas rolam em turnos no qual dois times de até cinco figurões se enfrentam. Os golpes podem interagir com mais de um oponente ou parceiro, gerando ações como bater em um adversário para que ele acerte outros da própria equipe.

São mais de 100 personagens famosos, e outros milhares nascem a partir da sua criatividade, como Goririn (Goku + Kuririn). Ainda assim, há um certo limite para fundir os mais icônicos. Isso acontece através do EX-Fusion, que usa o Metamo-Ring, da Corporação Cápsula, ou por meio do Five Way, que junta cinco carinhas em um só. O jogo peca no modo como desbloqueamos os Guerreiros Z mais importantes. Dependendo completamente da sorte, abrimos fendas dimensionais em vários mapas para dar de cara com Vegeta ou Piccolo.

Reunir e lutar ao lado de times variados e improváveis é algo único, ainda mais se você for daqueles fãs das antigas.

Nota Final

8.5

Gráfico	8.0
Som	7.0
Jogabilidade	10
Diversão	8.0
Replay	9.0

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Bandai Namco

Desenvolvimento:

Ganbarion

Gênero: RPG

Jogadores: 1

Classificação:

10 anos (BR)

Recursos:

DLC

# JUST DANCE 2017

NO EMBALO DE TRÊS MÚSICAS NACIONAIS, GAME ESTREIA RECURSO QUE UNIFICA AS PLATAFORMAS

Filipe Saller

A versão 2017 de *Just Dance* não poderia ser mais brasuca. Além de Anitta e seu *Bang* e Daya Luz, que lança a carreira com *Te Dominar*, entre as 40 músicas há a icônica *Tico-tico no Fubá*, que ganhou o mundo com a voz de Carmen Miranda nos anos 1940 e é uma das mais desafiadoras do setlist. Ah, claro, hits como *Sorry* (Justin Bieber), *Can't Feel My Face* (The Weeknd) e *Cake by the Ocean* (DNCE) não foram deixados de lado.

Como esperado, há novas modalidades e melhorias, e o recurso mais importante é a conta global. Ela permite que você acumule pontos de experiência, usados para desbloquear itens de customização, mesmo que esteja se divertindo na frente de uma plataforma que não seja o seu Wii U. Tanto o World Dance Floor quanto o World Video Challenge foram reformulados. No entanto, um bug me impediu de acessar a internet para testá-los.

A mesma situação aconteceu com o app que transforma o smartphone em Wii Remote. No inédito *Just Dance Machine*, é necessário reabastecer uma nave espacial com o poder da dança. É divertido e dinâmico, já que transitei por estilos nada semelhantes em questão de segundos. Imagine quebrar no ritmo de uma batida eletrônica para, do nada, executar passos de balé? *JD* quer agradar a todos, o que inclui fãs

de pop coreano a aquele que se emociona ao ouvir Freddie Mercury cantando *Don't Stop Me Now*, do Queen. Curiosamente, é a primeira vez que os produtores escolhem um clássico para ser o carro-chefe. Depois de *Dançando*, de Ivete Sangalo na edição de 2014, é legal ver uma partição nacional tão intensa. Bem, qual é o país que tem o único bicampeão da copa do mundo de *Just Dance*?



Nota Final

8.5

Gráfico	9.0
Som	10
Jogabilidade	8.0
Diversão	9.0
Replay	8.0

**Plataforma:** Wii U (há versão para Wii)  
**Produção:** Ubisoft  
**Desenvolvimento:** Ubisoft  
**Gênero:** Musical  
**Jogadores:** 1-6  
**Classificação:** Livre (BR)  
**Recursos:** DLC

# SHANTAE: HALF-GENIE HERO

RINDO DE SI MESMA, AVENTURA PROVA POR QUE A SAGA MERECE ESTAR ENTRE AS GRANDES FRANQUIAS DE PLATAFORMA

Igor Andrade

A heroína metade humana e metade gênio não é nenhuma novidade. Estreou em 2002 no Game Boy e reapareceu em 2010 e 2014 no DS e no 3DS, com aventuras que também estão na eShop do Wii U. Ainda assim, a WayForward sempre acreditou que poderia fazer mais. O estúdio tentou diversas vezes emplacar as histórias da garota, mas esbarrou em

um problemão: o desinteresse das produtoras. Felizmente, através do Kickstarter, conseguiu o apoio dos fãs. Primeiro título da série para consoles de mesa, *Half-Genie Hero* é um deleite do ponto de vista gráfico, colocando os personagens 2D em cenários 3D, e igualmente afaga o jogador com homenagens às eras 8 e 16-bit do gênero plataforma.



Dividido em capítulos, tem seu lado Metroid-vania, pois a geninha, em vez de armas, conta com transformações literalmente animais, com as quais acessa aquele cantinho mais complicado. Para progredir, ainda tem que retornar aos mundos para resgatar certos objetos. Apesar das boas sacadas, como uma conversa na qual Shantae discute com um dos "chefões"

sobre a precificação e a febre dos DLCs, fica a sensação de que o jogo é curto. Porém é preciso ponderar. Novos modos e outros conteúdos serão liberados em breve, e o título cumpre sua verdadeira missão, que é apresentar a personagem para um público maior. Por isso foram convocados seus principais inimigos e amigos. No final, é um genial recomeço.

Nota Final

8.5

Gráfico	10
Som	8.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	8.0
Replay	8.0

**Plataforma:** Wii U  
**Produção:** Xseed  
**Desenvolvimento:** WayForward  
**Gênero:** Plataforma  
**Jogadores:** 1  
**Classificação:** 13 anos (ESRB)  
**Recursos:** DLC



# HARVEST MOON SKYTREE VILLAGE

**PARECE FÁCIL, MAS VOCÊ TERÁ PROBLEMAS PARA SALVAR AS SETE ÁRVORES MÁGICAS**

**Pedro Braga**

**A**ntes um oásis, Skytree Village virou um deserto sem a proteção da deusa da colheita. Felizmente, você resolve salvar aquilo, recuperando então as lendárias árvores gigantes... À primeira vista, parece realmente que estamos em *Harvest Moon*, mas sabemos que não se trata do original. Depois que a Natsume e a Marvelous encerraram a parceria, cada uma seguiu com uma versão própria. Encontramos as mecânicas habituais, como plantar, cuidar de animais, casar e ter filhos. Aliás, há novas raças de bichos e a possibilidade de navegar em um bote para pescar em pontos isolados. No entanto, as diferenças causam impacto.

Os cenários, por exemplo, estão esquematizados em blocos como em *Minecraft*. A ideia era se distanciar de *Story of Seasons*, mas a manipulação deles é travada e só dá para trabalhar com aqueles que estiverem no mesmo nível. Obviamente os desenvolvedores sabiam disso. Por isso, ao se prender entre as montanhas, você aciona um apito, voltando para casa logo em seguida.

É complicado não comparar este *HM* com o passado. Ainda mais quando me vi diante de algumas decisões curiosas, como acessar a uma mina mesmo sem ter as ferramentas para extrair seus minérios. Isso acaba enfraquecendo a diversão, apesar da proposta "ecológica" ser interessante.



<b>Nota Final</b>	
<b>5.0</b>	
<b>Gráfico</b>	8.0
<b>Som</b>	5.0
<b>Jogabilidade</b>	5.0
<b>Diversão</b>	5.0
<b>Replay</b>	5.0
<b>Plataforma:</b> Nintendo 3DS	
<b>Produção:</b> Natsume	
<b>Desenvolvimento:</b> Natsume	
<b>Gênero:</b> Simulação	
<b>Jogadores:</b> 1	
<b>Classificação:</b> Livre (ESRB)	
<b>Recursos:</b> Não	



# MARIO PARTY: STAR RUSH

**A BALADA DO ENCANADOR FICA MAIS TOP COM O FIM DOS TURNOS E A PRESENÇA VIP DOS amiibo**

**Brunno Maceno**

**D**epois de *Island Tour*, o Nintendo 3DS é o palco de *Star Rush*, que dá aquele gás que *Mario Party* merece. As mudanças já começam no gameplay. Reformulado, todos se movem no mesmo turno, tornando tudo mais ligeiro. Mas não é só de novidades que se faz o jogo. Você ainda pode atrapalhar o avanço dos adversários e acumular grandes números de estrelas e moedas, dependendo da modalidade.

Em vez de um ou dois modos principais, são nada menos do que sete, que vão desde desafios rápidos a tabuleiros mais complexos. Porém, esse conteúdo será desbloqueado conforme se aventura. O bacana é que podemos brincar a qualquer instante com os minigames, que, apesar de estarem em menor número, continuam divertidíssimos. Percebi também que os produtores evitaram que os desafios fossem muito diferentes entre si. Com isso, a maioria depende mais de botões ou da tela de toque e menos dos sensores de movimento e do microfone.

Um dos problemas de *Island Tour* eram seus modos demorados, e todos sabemos que o 3DS pede um entretenimento mais rápido. *Star Rush* resolve isso muito bem, seja com seus tabuleiros mais ágeis ou com seus modos mais simples. Divertido, ágil de se jogar e cheio de conteúdo, este *Mario Party* se encaixa muito bem nesse mundo cada vez mais portátil.



<b>Nota Final</b>	
<b>8.0</b>	
<b>Gráfico</b>	7.0
<b>Som</b>	8.0
<b>Jogabilidade</b>	9.0
<b>Diversão</b>	8.0
<b>Replay</b>	8.0
<b>Plataforma:</b> Nintendo 3DS	
<b>Produção:</b> Nintendo	
<b>Desenvolvimento:</b> Nd Cube	
<b>Gênero:</b> Minigames	
<b>Jogadores:</b> 1-4	
<b>Classificação:</b> Livre (ESRB)	
<b>Recursos:</b> amiibo	



# SONIC BOOM: FIRE & ICE

MELHORADO, AOS POUCOS O UNIVERSO ALTERNATIVO DO OURIÇO ENCONTRA SEU CAMINHO NOS GAMES

Bruno Rubio



Por que Tails usa uma arma? O Knuckles não escala paredes? Estas são perguntas razoáveis para qualquer familiarizado com Sonic ao se deparar com *Fire & Ice*. No entanto, é um avanço considerável se o comparamos com *Shattered Crystal*, o primeiro *Boom* do 3DS.

Saem as enormes e enfadonhas fases e entram estágios mais concisos e dinâmicos. A coleta obrigatória de itens também não deixa saudades. O título não é econômico em desbloqueáveis, mas você decide procurá-los (ou não) em vários minigames. A mecânica principal são os poderes de fogo e gelo que derretem ou congelam blocos de água. Embora tenha sentido a falta de usos mais criativos, se integram de maneira orgânica e

gradativamente exigem reflexos mais rápidos no decorrer da exploração. Somente é possível acessar todas as partes dos desafios ao liberar toda a sua patota. É nesse momento em que *Fire & Ice* se torna interessante, com fases versáteis que mesclam alta velocidade, locais secretos e alternância das habilidades de cada personagem. As batalhas contra chefes são outro ponto alto, no qual as duas



telas do console são utilizadas ao mesmo tempo. No entanto, seria mais interessante se as trocas de heróis não fossem automáticas, contrariando o que ocorre no restante da aventura. Ainda que tenha soluções de design que se distanciam da série principal, o game não destrói elementos importantes do universo do ouriço. Muito melhor que as tentativas anteriores, merece um voto de confiança.

Nota Final  
**7.0**

Gráfico	6.0
Som	6.0
Jogabilidade	7.0
Diversão	8.0
Replay	7.0

**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Sega  
**Desenvolvimento:** Sanzaru  
**Gênero:** Plataforma  
**Jogadores:** 1-2  
**Classificação:** Livre (ESRB)  
**Recursos:** Não

# YO-KAI WATCH 2: BONY SPIRITS E FLESHY SOULS

AVENTURA PERDE FORÇA AO NÃO EXPLORAR DIREITO O CHOQUE ENTRE PASSADO E PRESENTE

Igor Andrade



Nate passa o dia derrotando os Yo-Kai que causam influência negativa ou se tornando amigo dos que causam influência positiva. É algo claro para quem já curtiu o mangá ou o anime da série. O jogo, contudo, vai além, dando mais espaço para a cultura japonesa. Por consequência, o protagonista explora, através de passeios de trem, mais duas cidades com clima nipônico. San

Fantastico é repleta de pescadores e Harrisville tem agricultores. É lá que Hovernyan, melhor amigo do avô do garoto, avisa que os ânimos das facções Bony Spirits e Fleshy Souls estão exaltados. Viajamos então 60 anos no tempo. O foco é a guerra dos Yo-Kai, mas a confusão é resolvida rapidamente. Além disso, a relação entre Nate e Nathaniel não se desenrola. Não há aquele choque entre

passado e futuro, apesar disso contrastar nos cenários. A velha Springdale, em franca expansão após a Segunda Guerra, ficou nostálgica! Todo o grosso da história se revela e se encerra em dois ou três segmentos. O problema disso é a má distribuição das missões secundárias ou a falta de ligação delas com a trama. YKW2 se passa logo após o original e não há tantas novidades. O

destaque seria o relógio Model Zero, mas o usei apenas em 1% das batalhas. Já os Baffle Boards são legais. Pontos no mapa, te impedem de progredir se não tiver uma criatura específica. Isso é bom porque valoriza a captura delas. Não é todo dia que surge uma franquia com um universo tão incrível. Ao mesmo tempo, é preciso fazer alguns ajustes. Talentosa, logo a Level-5 dá um jeito nisso...

Nota Final  
**7.5**

Gráfico	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	7.0

**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Level-5  
**Gênero:** RPG  
**Jogadores:** 1-4  
**Classificação:** Livre (ESRB)  
**Recursos:** DLC

# FAÇA VOCÊ MESMO!

PORTUGUÊS DESENVOLVEU SOZINHO O RETRÔ QUEST OF DUNGEONS

Alex Sandro de Mattos



Colocando a gente para explorar masmorras, *Quest of Dungeons* é um tributo ao subgênero Roguelike. Cada jogatina sempre traz inimigos, itens, missões, lojas e chefes em disposições diferentes. O fator replay é fortalecido pela existência de quatro classes de personagens (guerreiro, feiticeiro, assassino e xamã), que variam entre combates próximo, distante, tático e uso de magias. Os gráficos 16-bit e a trilha empolgam e nos mantêm imersivos, ainda mais que está em português!

Ter o mapa sempre visível e o acesso rápido para gerenciar o inventário na tela inferior agiliza bastante. Mesmo que o Game Over surja, o que será bem desanimador, você pode conferir várias informações sobre a sessão e comparar sua pontuação com outras pessoas em um ranking online.

A versão para Nintendo 3DS tem StreetPass, pelo qual você

recebe Ghost Data de outras pessoas, podendo encontrá-las como inimigos e assim coletar os itens que tinham ao derrotá-las. A maior surpresa, no entanto, é saber que a Upfall é composta apenas pelo português David Amador, que bateu um papo conosco sobre o RPG.

### Zelda faz parte das inspirações para Quest of Dungeons?

Sou muito fã da série e existe sim bastante inspiração. A ideia era criar um Roguelike que fosse fácil para todos, mas com desafios que são comuns no subgênero. Queria misturar turnos de uma forma mais em tempo real, para não existir tanta frustração de ter que esperar o turno acabar.

### Como é trabalhar com as plataformas da Big N? Sabemos que você enfrentou alguns desafios durante o desenvolvimento.

Essa foi a minha entrada no mundo da Nintendo. No começo estava um pouco na tentativa e

erro, mas eles ajudaram bastante a tirar proveito do Nintendo 3DS para obter o máximo de performance. Com o Wii U foi bem mais tranquilo. Era questão de aproveitar suas características únicas. Gostei bastante de trabalhar com eles.

### Você fez o game praticamente sozinho. Por isso, não deveria se chamar David Amador, mas David Profissional! Quais dicas você dá para os novos produtores independentes?

As pessoas sempre me dizem isso [risos]. Diria que é começar. Parece um conselho que não serve muito, mas geralmente o pior inimigo é nunca fazer nada. Existem diversas ferramentas hoje em dia que auxiliam iniciantes. Não é preciso ter formação, qualquer um com um computador e internet pode aprender.



Nota Final  
**8.0**

**Plataforma:**  
Nintendo 3DS  
(há versão para  
Wii U)

**Produção:**  
Upfall

**Desenvolvimento:**  
Upfall

**Gênero:** RPG

**Jogadores:** 1

**Classificação:**  
13 anos (ESRB)

**Preço:** 28,99 reais

# SEVERED

Filipe Saller

**T**raduzido como cortado, separado ou desunido, o título do jogo tem muito a dizer. Desenvolvido pelos criadores do premiado *Guacamelee!*, acompanhamos Sasha, que perdeu um dos braços, em uma jornada em busca dos pais desaparecidos. Ao lutar, a jovem tem que eliminar membros dos

monstros encontrados para receber melhorias. Tal gameplay conta quase que exclusivamente com a tela de toque e a Stylus, lembrando como encarávamos os títulos do começo da era do Nintendo DS. Os inimigos possuem um padrão ao agir e é interes-



sante decorá-los, ainda mais que será recompensado ao desferir golpes imponentes e se esquivar com sucesso. Apesar da trama melancólica e lúdica, não tenha medo de se aventurar por *Severed*.

Nota Final

**8.5**

**Plataforma:**

Nintendo 3DS  
(há versão para Wii U)

**Produção:**

Drinkbox

**Desenvolvimento:**

Drinkbox

**Gênero:** Ação, RPG

**Classificação:**

13 anos (ESRB)

**Jogadores:** 1

**Preço:** 46 reais

# EXILE'S END

Alex Sandro de Mattos

**A**pós sua nave cair em um planeta de mineração enquanto buscava o filho do presidente de Ravenwood, corporação que controla o comércio do universo, você deve restabelecer as comunicações e explorar o território. A ambientação tem algo de *Metroid*, mas as semelhanças param aqui. Ainda que seja interessante procurar melhorias e artefatos para acessar novas áreas, como atualizar a armadura

para resistir a impactos ou dar um pulo duplo, tudo se torna monótono depois de horas. As criaturas nativas não variam tanto e se movimentam de um lado para o outro sem parar. E, mesmo que você atire, continuarão a trajetória delas sem reagir. Cabe a você descobrir o que cada item obtido faz, porém alterná-los usando L ou R não é



nada prático. O modo Survival é mais atrativo do que a campanha principal. Nele, eliminamos todos os monstros dentro do limite de tempo. Os derrotados adicionam uns segundos ao relógio e dá para comprar upgrades. Pena que *Exile's End* não tenha profundidade.

Nota Final

**5.0**

**Plataforma:** Wii U

**Produção:**

Marvelous, Xseed

**Desenvolvimento:**

Magnetic Realms

**Gênero:** Ação,

Plataforma

**Jogadores:** 1

**Classificação:**

13 anos (ESRB)

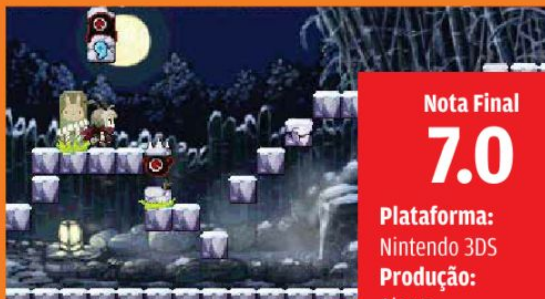
**Preço:** 9,99 dólares

# NINJA USAGIMARU THE MYSTERIOUS KARAKURI CASTLE

Alex Sandro de Mattos

**N**ão se engane com o visual infantil, pois o jogo é absurdamente complexo. No controle de Usagimaru, devemos salvar um vilarejo de monstros invasores. Para isso, cada fase tem um quebra-cabeça com o qual interagimos com blocos e usamos com inteligência os itens do ninja. São eles um gancho para puxar os elementos, uma pipa para

se elevar em correntes de ar e a lâmina kunai para destruir pedras. O que frustra um pouco é completar os desafios depois de muitas tentativas e erros – e todos têm apenas uma única conclusão. Se você arremessar o bloco para um local errado ou destruir uma pedra antes do momento exato, terá que recomeçar tudo. E ainda há os aldeões que, após serem



resgatados, deviam te acompanhar, mas acabam morrendo ao encostarem em espinhos ou em monstros. É para quem curte rachar a cuca. Afinal, não há nada melhor do que aquele sentimento de superação após ficar vários minutos pensando na bendita solução.

Nota Final

**7.0**

**Plataforma:**

Nintendo 3DS

**Produção:**

Aksys

**Desenvolvimento:**

Aksys

**Gênero:** Ação,

Aventura

**Jogadores:** 1

**Classificação:**

Livre (ESRB)

**Preço:** 23,29 reais

# ECTOPLAZA

Filipe Saller

No papel de fantasmas simpáticos e fanfarrões, o game foi pensado para o multiplayer local, com diversos modos nos quais tentamos destruir uns aos outros pelos cenários. Quando não é o foco

principal, a destruição está ligada ao objetivo de alguma maneira, como colecionar pontos e chegar até um ponto estabelecido. Cada personagem possui características e habilidades

especiais, embora as diferenças não fiquem muito claras durante as partidas, que são intensas e repletas de reviravoltas, rendendo muitas risadas.



Nota Final

7.5

Plataforma: Wii U

Produção:

Syndicate Atomic

Desenvolvimento:

Syndicate Atomic

Gênero: Plataforma

Jogadores: 2-4

Classificação:

Livre (ESRB)

Preço: 7,99 dólares

# GURUMIN 3D

## A MONSTROUS ADVENTURE

Alex Sandro de Mattos

Parin, ao se mudar para a casa do avô, descobre um portal para o mundo dos monstros, que só é vistos pelas crianças. E, como era de se esperar, o Monster Village está sendo atacado. A garota então entra na briga.

Lançado para PCs em 2004, o port tem imperfeições. Cenários de fundo somem ou piscam, enquanto as músicas travam entre transições de áreas, mas isso não arranha tanto seu brilho. Utilizando uma broca lendária, exploramos fases lineares repletas de segredos. Mesmo curtas,

classificam seu desempenho, levando em consideração baús encontrados e inimigos derrotados. As batalhas são em tempo real, permitindo que você movimente e controle os golpes da protagonista livremente. As assombrações oferecem pouca resistência e alternam apenas a forma como são eliminadas, seja com golpes aéreos ou carregados. É possível aprender ataques com a broca, que exigem combinações de botões e o direcional. Um dos atrativos é a interação com os

NPCs, que te fazem viajar entre os mundos para encontrar alguém perdido ou procurar algo. Destaca também o suporte ao New 3DS, que faz o C-Stick controlar a câmera. Com jeito cartunescos e personagens expressivos, é impossível não relembrar dos tempos do N64.



Nota Final

8.5

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Mastiff

Desenvolvimento:

Nihon Falcom

Gênero:

Aventura, RPG

Jogadores: 1

Classificação:

10 anos (ESRB)

Preço: 48,99 reais

# CHASE: COLD CASE INVESTIGATIONS

## DISTANT MEMORIES

Ricardo Syozi

Se você já jogou a maravilhosa *Hotel Dusk: Room 215*, para Nintendo DS, sabe mais ou menos o que te aguarda. *Distant Memories* trata de uma dupla de detetives que trabalha em casos arquivados, seguindo então novas pistas ou enxergando os acontecimentos de outras perspectivas. A incógnita da vez é um suicídio provo-

cado por uma explosão, mas os dois não acreditam nisso.

Nada mais é do que um livro eletrônico detalhado, com conversas inteligentes entre os protagonistas e os suspeitos. Há pouco a se fazer além de investigar a cena do crime e interrogar, apesar de o ponto forte ser mesmo acompanhar o desenrolar das situações. É



curto – concluí em menos de duas horas –, e é mais fácil de encarar do que o título de 2007. Vale alertar que inglês é fundamental, pois é importante estar por dentro da narrativa. No mais, tente rir das piadinhas de gosto duvidoso dos detetives.

Nota Final

7.0

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Aksys

Desenvolvimento:

Aksys

Gênero: Puzzle,

Aventura

Jogadores: 1

Classificação:

13 anos (ESRB)

Preço: 23,29 reais

# PIRATE POP PLUS

Hugo H. Pereira

No comando de um pirata, utilize uma âncora para estourar bolhas gigantes que ficam menores até sumirem. Ocasionalmente, o rival Bubble Pirate lançará mais delas ou mudará o sentido da gravidade, fazendo com que ande pelas paredes.

*Pirate Pop Plus* copia *Super Buster Bros.*, lançado pela Capcom para SNES em 1992. O que muda é o visual inspirado



no Game Boy. Por mais que sejamos desafiados a atingir resultados que liberem opções de customização para os cenários, é inconcebível a ausência de rankings. Eles nos incentivariam a jogar mais para desbancar os recordes existentes.

Nota Final

6.5

Plataforma: Wii U

(há versão para New 3DS)

Produção:

13AM

Desenvolvimento:

Dadako

Gênero: Ação

Jogadores: 1

Classificação:

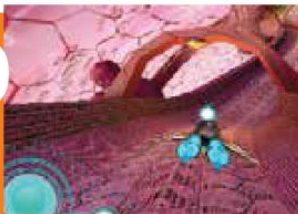
Livre (ESRB)

Preço: 4,99 dólares

## LIFESPEED

Alex Sandro de Mattos

O game traz um modo história simulando uma HQ e explica gradativamente os controles. Variando de duas a cinco voltas, as disputas acontecem em túneis lineares com alguns obstáculos, e passar entre as argolas rende poderes para atacar rivais ou se proteger. Apesar



de possuir os modos campeonato, corrida simples e ranking online, tem apenas oito pistas. Se você quiser encarar o modo história ou campeonato precisará completá-los em uma única jogatina, já que o game não salva o progresso.

Nota Final

6.5

Plataforma:

New 3DS

Produção: Wee Man

Desenvolvimento:

Wee Man

Gênero:

Corrida

Jogadores: 1

Classificação:

Livre (ESRB)

Preço: 19,99 reais

## LEGNA TACTICA

Alex Sandro de Mattos

Com visão isométrica e batalhas em turnos, tem mecânicas que lembram *Fire Emblem*, mas de forma bem simplificada. Os inimigos não oferecem perigo e derrotá-los é uma questão de atacar pelas costas ou de um local elevado. Por ser um port de um jogo para smartphones, poderiam ter usado a tela inferior do 3DS para deixá-lo mais intuitivo. Há uma árvore de habilidades, dá para escolher os membros para as



batalhas e comprar equipamentos. Ainda assim, por mais que ofereça decisões durante a jogatina, gerando finais diferentes, o enredo é fraco e os diálogos são excessivos.

Nota Final

5.0

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção: Kemco

Desenvolvimento:

Hit-Point

Gênero: RPG

Jogadores: 1

Classificação:

13 anos (ESRB)

Preço: 39,99 reais

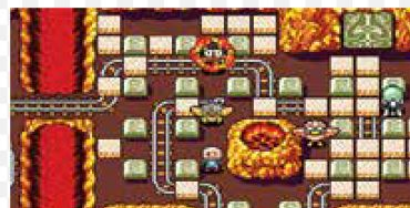
## VALE A PENA JOGAR DE NOVO

Volte ao passado com esses clássicos do Virtual Console



**Mario vs. Donkey Kong (Wii U)**

O gorilão roubou os bonecos Mini Mario e o encanador usará suas habilidades em seis mundos para resgatar os brinquedos de sua empresa. **Preço:** 6,99 dólares



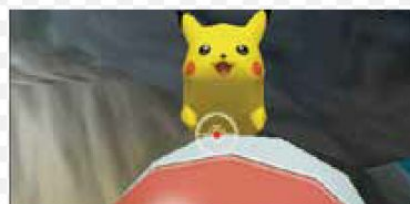
**Bomberman '94 (Wii U)**

Lançado originalmente para TurboGrafx-16, Bomberman deve restaurar a paz (explodindo tudo?) após ter seu planeta dividido em cinco partes. **Preço:** 6,99 dólares



**Star Fox 64 (Wii U)**

Atravesse Lylat a bordo da Arwing e de outros veículos, supere missões e ature Slippy Toad implorando por ajuda enquanto salva a galáxia de Andross. **Preço:** 9,99 dólares.



**Pokémon Snap (Wii U)**

Vire um paparazzi e corra atrás da foto perfeita. Para isso, arremesse maçãs nas cabeças dos pobres monstrinhos. **Preço:** 9,99 dólares

**PEACE, LOVE, NINTENDO**

Acompanho a **NW** desde as primeiras edições. Era o cara que ligava todos os dias para o Powerline pedindo os Fatalities, Babalities e Friendships do clássico *Ultimate Mortal Kombat 3*. Ligava tanto que o título apareceu no top 10 do ranking de dicas mais pedidas divulgado na revista. Minha meta era tirar um contra com o Ed Boon e o John Tobias, criadores da franquia.

Teve uma vez que mandei um desenho cujo título era *Nirvana Cover*. Colori fielmente Bowser, Wario e Waluigi tocando guitarra, baixo e bateria, respectivamente, em um estilo *Guitar Hero*. Aliás, vocês ainda têm os desenhos antigos? Acho que postei essa pintura entre 2002 e 2004.

Também enviei um passo a passo escrito em uma folha sobre como

conseguir 127 vidas na versão de SNES de *Super Mario Bros.: The Lost Levels*. Já fui assinante e teve uma vez que vocês me deram uma camiseta de *Mario Golf* (ou *Mario Tennis*). Mais tarde ela passou para o meu sobrinho, o Lucca Pacheco Cruz [foto ao lado]. Ufa, me empolguei pra escrever, mas acho que deu pra sentir um pouco do meu amor pela Big N e pela espetacular **Nintendo World!**

Rodrigo Marcondes do Amaral  
Por e-mail

**Puxa, Rodrigo, sua história com a NW e a Big N é extensa! E, claro, ficamos felizes com essa devoção, ainda mais que o Lucca levará isso adiante. Sobre os desenhos, infelizmente temos apenas em arquivo do**

final de 2010 para cá. Ah, contaremos suas façanhas para o Ed Boon quando o encontramos nos corredores da E3! Valeu por tudo!



**EM ESTOQUE?**

Como faço para assinar a **Nintendo World?** Ainda estão disponíveis todas as edições antigas?

Everton de Oliveira Carvalho  
Por e-mail

Oi, Everton. Já tivemos um sistema de assinatura, mas hoje a revista não está chegando mais todos os meses nas bancas. Ela chega, mas a edição comum é intercalada por edições especiais, como a *Collection*. Todos os produtos lançados desde 2014

you encontra em [popster.com.br](http://popster.com.br). Os exemplares mais antigos só mesmo caçando em sebos ou sites de leilão.

**SNES > RESTO**

Sou fã de *Super Mario World* e de games de luta como *Street Fighter*. Falem sobre o Super Nintendo e porque ele saiu do mercado. Sucesso para vocês!

Bruno Severo do Valle  
Por e-mail

Oi, Bruno, por favor, não fique severo conosco, mas o SNES saiu de linha porque seu ciclo havia chegado ao fim na metade dos anos 1990. É claro que, se dependesse da Big N, nunca deixaria de existir, mas o mercado te obriga a buscar novas experiências. Felizmente, essa mesma tecnologia que movimenta a indústria permite que você jogue alguns de seus clássicos por meio do Virtual Console do Wii, do Wii U e do New Nintendo 3DS. E, convenhamos, ficaríamos bem contentes se surgisse uma reedição, como fizeram com o Nintendinho.

**COLEÇÃO MANCHADA**

Compro a **NW** desde a primeira edição e nunca perdi nenhum exemplar até os

últimos meses, pois algumas edições se esgotaram antes de perceber que estavam à venda. São elas a **Nintendo Retrô 1**, a **Enciclopédia Nintendo**, a **Nintendo Masterpiece** (*Mario Bros. 3*), a **Nintendo Pôster 3**, a **Pocket Guide 4** (*Splatoon*) e a **Nintendo Especial 16** (calendário 2017). Existe alguma possibilidade de lançarem os produtos novamente? Estaria disposto a pagar um valor mais alto só para não ficar com uma mancha na minha coleção.

Gabriel Tenório Hoelz  
Por e-mail



**Mateus Mellonari Lima**  
16 anos – S. Bárbara d'Oeste – SP



**Caroline Ferreira Silva**  
14 anos – Diadema – SP

Oi, Gabriel. A Retrô foi um teste. Para celebrar os 20 anos de Pokémon, resgatamos matérias sobre a primeira geração da franquia e, reunidas, vendemos apenas na Popster, pois se tratava de um fac-símile. Obviamente fomos criticados, mas seria um risco rodar uma enorme tiragem e distribuir em bancas, ainda mais por ter apenas reproduções dos artigos originais. Obviamente, não descartamos fazer uma reedição. E, se acontecer, você será avisado. Já o caso das outras edições é bem diferente. O ano que se passou foi excelente para NW, tanto que até divulgamos a relação do que lançaremos. E realmente as coisas estavam bem. No entanto, toda a cadeia de produção e distribuição, ou seja, o mercado em si, alcançou seu pior momento financeiro. Isso nos obrigou a adiar o que havíamos apresentado. Foi uma decisão dura, mas era o único caminho. O calendário será a única publicação cancelada. Já as outras estarão à venda no decorrer de 2017. Todos aqueles que fizeram a pré-venda foram contatados para a devolução do valor. A sua coleção não está manchada.

### CHEIRO DE TINTA

Você não têm versão digital?

Rubens Mateus Padoveze  
Por e-mail

Oi, Rubens, há sim versão digital dos produtos da Nintendo World. Elas são encontradas em inúmeras plataformas, como a Amazon. Aliás, nas mais diferentes versões da loja virtual ao redor do globo. Com isso, qualquer pessoa que more, por exemplo, no Japão e que fale português pode se entreter com nossas histórias na Amazon nipônica!

## DESENHO DA VEZ

Gustavo Paiva Cardoso de Mello  
19 anos – Guararema – SP

O Gustavo acertou em cheio ao retratar os iniciais de grama de *Pokémon*, pois são os preferidos do nosso editor! Pelo ótimo desenho, o nintendista ganhará um jogo para o sistema citado na carta dele.



### DESABAFO

Quero expressar meu profundo descontentamento em relação a Nintendo. Vocês, como representantes oficiais, deveriam ouvir estas críticas e reconhecer os seguintes problemas:

- 1) Depois do fim do contrato com a Gradiente em 2003, a Nintendo apenas importou os produtos e não montou os consoles na Zona Franca de Manaus. 2) Cadê o suporte a cartões nacionais na Nintendo eShop? Cadê a eShop do Wii U? 3) Nenhum dos seus jogos de caixa está traduzido para o português. 5) Por que ela dá strike em vídeos do YouTube nos quais suas franquias aparecem? Peço perdão pelo tom, mas tive que descarregar todas estas mágoas.

Sérgio Neves  
Por e-mail

Oi, Sérgio. A Tambor, a nossa editora, tem a licença para publicar a Nintendo World, mas não temos (e nunca tivemos) nenhum controle sobre as ações da Big N. Tanto que soubemos da interrupção das atividades da companhia em 2015 junto de vocês. Citamos os assuntos que você listou quando temos a oportunidade de conversar com os representantes da Big N, e o que podemos dizer é que eles têm noção do que está acontecendo. Sinceramente, é complicado dar qualquer resposta mais contundente, pois seria um erro da nossa parte. Bem, se você acompanha a revista, já deve ter lido a posição deles para essas questões. Nossa missão é garantir esse espaço para todo tipo de opinião. Por isso, aqui está publicada sua mensagem.

### FALE COM A NW!

Para participar do *Hot Paint*, mande seu desenho para Praça Barão de Áquias, 10. Sala 6. São Paulo – SP. CEP 03191-010. Ou então para [redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br). Utilize qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz, guache, aquarela, nanquim, colagem... Vale tudo em matéria de criatividade. No verso, coloque seu nome completo, idade, endereço, incluindo CEP, telefone e consoles que possui. Não é possível escolher o prêmio.

Fãs comparecem em peso na edição realizada no Parque Shopping, em Maceió. Ao lado, fotos da exposição no SP Market, na capital paulista



# MÁQUINAS DO TEMPO

**PIONEIRO, O MUSEU DO VIDEOGAME ITINERANTE VIAJA PELO BRASIL PARA QUE DIFERENTES TIPOS DE PÚBLICO INTERAJAM COM A HISTÓRIA DO ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO**

Fellipe Camarossi e Igor Andrade

**J**ornalista especializado e apaixonado por tecnologia, Cleidson Lima tinha como sonho profissional escrever um livro que compilasse dados sobre qualquer sistema já lançado ao redor do planeta, incluindo os nossos famosos clones dos anos 1980. Iniciada em 2004, a enciclopédia se chamaria *O Almanaque do Videogame: o Guia do Colecionador*.

"Aí eu percebi nas minhas pesquisas que existia muita informação errada, pois havia acompanhado a chegada de vários itens dos quais eu abordaria. Como resolvi isso? Comecei a comprar os consoles e ganhei outros de amigos. Quando vi, já

tinha uns 100", recordou. Ao liberar o colecionador que havia dentro de si, o que fez adquirir relíquias uma atrás da outra, foi surpreendido pelo ultimato da esposa: "Ou você tira tudo de casa e faz um museu ou você sai". Foi aí que eu mostrei quem manda no casal", brincou.

## LIVRE E GRATUITO

A coleção foi exposta pela primeira vez em 2011 no Campo Grande Game Show, do qual foi cocriador. Como a ideia desde então era apresentar o acervo para o maior número de pessoas, o evento rolou em um shopping em Mato Grosso do Sul,

onde mora o editor do jornal *Correio do Estado*. Apelidado de Museu do Videogame, Cleidson sabia que aquilo tinha futuro e foi atrás de profissionalizar o projeto.

Para isso, foi até ao Instituto Brasileiro de Museus, vinculado ao Governo Federal. "Ao registrá-lo, perguntei quantas iniciativas semelhantes já existiam por aqui. Esperava por umas 10 e me surpreendi ao saber que o meu caso era inédito. Isso virou notícia, ainda mais porque não seria algo apenas contemplativo, mas também interativo, já que todos poderiam 'mexer nas obras de arte'. Isso ganhou uma força tão grande que, em 2014, fomos eleitos





pelos ministros da Cultura como o museu mais criativo do país", comemorou.

Questionado pelo Ibram sobre a sede do acervo, o jornalista deixou claro que não haveria uma. No máximo, uma base administrativa. "Seria injusto atender somente a um grupo de interessados. O maior museu de games do mundo fica em Berlim, na Alemanha. Você entra lá e encontra 10, 20 pessoas. Isso acontece porque o pessoal que mora na região já o visitou ou não vai por falta de interesse."

A proposta se parece com a do Videogame History Museum, organizado por colecionadores dos Estados Unidos, que

### LINHA DO TEMPO

Clássicos dos clássicos, como o Telejogo, o Atari 2600 e o Master System, dividem espaço com sistemas dos quais pouca gente ouviu falar, como o Pippin, de 1996, fruto de uma parceria entre Apple e Bandai, e aqueles com os quais sonhamos ter, mas são difíceis de encontrar. Nessa lista estão o Virtual Boy, a família Color TV-Game, a série Game & Watch e dois consoles que têm uma relação especial com a Big N. Licenciado, o Panasonic Q nada mais é do que um GameCube que também é um aparelho de DVD. Já o CD-i é o símbolo de um acordo bizarro com a Philips que deu origem a três jogos de *Zelda* e a um de *Mario* que se tornaram tabus. Ah, não poderia esquecer das versões redesenhadas, como o Super Famicom Jr., acessórios, como o R.O.B., ou especiais, como o N64 Pikachu, que é um dos preferidos do Cleidson. Por isso, ao visitar o museu, reserve bastante tempo e atenção para não deixar nenhum detalhe escapar dos olhos ou das mãos.

é presença garantida na E3 e em outras feiras norte-americanas. Aliás, falamos a respeito na **NW192**. No entanto, em abril de 2016 eles inauguraram o National

Videogame Museum no Texas. A sacada do Museu do Videogame Itinerante, que sempre será gratuito, é reviver cinco décadas de entretenimento eletrônico por



**Cleidson criou o museu depois de 'levar uma bronca' da esposa Janaina**

meio de 250 consoles das mais diferentes gerações, dos quais 30 são jogáveis. Com isso, a cada mês eles dão as caras em um shopping, que cobre todos os custos.

De acordo com o jornalista, já bateram a marca de 8 milhões de visitas. Na capital paulista, onde ficou hospedado em outubro passado no Shopping SP Market, 40 mil pessoas apareceram por dia. "O público não é formado somente de jovens, mas de pessoas de todas as idades, porque muitos têm algum tipo de relação com os games", analisou.

## VELHAS NOVIDADES

Por falar nisso, tive a chance de ver tudo de perto, quando o evento esteve em São

Paulo. Lá estavam preciosidades como o Block Kuzushi, que integra a linha Color TV-Game, que é a primeira geração de consoles de mesa desenvolvida pela Big N. E aí fica a dica: aqueles que ficam guardados em proteções de acrílico são os mais raros. Ao mesmo tempo, encontrei estações do Wii U rodando *Super Smash*

*Bros.* e *Mario Kart 8*, que foram cedidas pela Gaming do Brasil.

Além delas, era possível passar um tempo jogando *Wii*, *GameCube*, *Nintendo 64*, *Super Nintendo*, *Nintendinho* e o *Famicom*. "Temos a família inteira da Nintendo e estamos ansiosos para contar com o *Switch!*", comentou.



### TOUR 2017

Por questões contratuais, a programação completa do Museu do Videogame Itinerante para 2017 não pode ser totalmente divulgada, mas algumas das cidades já foram confirmadas.

- Shopping Recife** – PE (04/03 a 26/03)
- Parque Shopping Maceió** – AL (01/04 a 16/04)
- 45ª Expoingá** – PR (04/05 a 14/05)
- RioMar Fortaleza** – CE (12/08 a 03/09)
- RioMar Kennedy** – CE (09/09 A 24/09)
- Shopping SP Market** – SP (07/10 a 29/10)

Para ver mais detalhes sobre as datas e os locais, visite o site [museudovideogame.org](http://museudovideogame.org).

Há planos também para que estações do Nintendo 3DS estejam disponíveis em breve, mas sistemas menores sempre exigem mais cuidado. Experiências com o Nintendo DS mostraram que os visitantes costumam apertar os botões com mais força quando se trata de um portátil, isso sem contar os cabos de alimentação, que são puxados instintivamente. Pensando nisso, há sempre uma equipe de plantão para rápidos ajustes. "Cada console jogável tem ao menos um backup. E, ironicamente, os hardwares da Nintendo são os que menos quebram!"

Para manter o frescor da atração, Cleidson sempre que pode viaja para o exterior para barganhar mais consoles, e um dos destinos, obviamente, é o Japão.

"Como procuro por pechinchas, consigo trazer na mala diversas raridades por um bom preço e sem estourar as taxas de importação", avisa. Sites de leilão também são uma boa opção, mas "estão repletos de produtos custando muito além do es-

perado". Ele recebe de braços abertos qualquer tipo de doação de consoles, jogos ou acessórios. Até mesmo os repetidos ajudam. E nem precisa necessariamente ser velho. Por mais que um museu abrigue pedaços do passado, o MVI mantém um contraste entre futuro, presente e passado.

Com um acervo de mais de 340 consoles e 4 mil jogos, o curador se prepara para seu tour mais intenso nos próximos meses, ganhando então espaço no Sul e no Sudeste. Enquanto isso, outro sonho fica na gaveta. "O museu está aí, mas ainda não publiquei o livro. O objetivo era catalogar uns 200 sistemas, só que cheguei a 500 e não estou nem na metade!", revelou. Quem sabe isso não muda com um segundo ultimato da esposa?

# AS GAROTAS DA NINTENDO WORLD

EX-FUNCIONÁRIAS DA GRADIENTE E DA NINTENDO FALAM DE SEUS PAPÉIS NA CRIAÇÃO DA REVISTA

Igor Andrade

É impossível reunir todas as pessoas que, de algum jeito, foram imprescindíveis para o nascimento da **Nintendo World**. Ainda assim, tivemos a sorte de conversar com uma galera muito simpática, que a partir dessa edição dará as caras. Para começar, cruzamos a história de duas mulheres que atuaram intensamente nos bastidores.

Regina Macedo, em 1997, se tornou gerente de marketing da Gradiente. Além de cuidar de eventos, das equipes de vendas e da divulgação dos games e consoles da Big N, era responsável pelo licenciamento de produtos especiais, como, por exemplo, a coleção de camisetas de Mario confeccionada pela Hering.

Já Karin Wu, formada em comércio exterior, foi contratada pela Nintendo of America em 1996 especialmente para fazer a ponte com a Gradiente. Não havia até então um brasileiro trabalhando na companhia. Em 1998, a vida das duas seria impactada pela **Nintendo World**.

## Como surge a ideia de uma revista oficial da Nintendo no Brasil?

**Regina:** Parece que foi há 200 anos [risos], mas na época mal tínhamos internet e celular. Assim, nosso relacionamento era através do Powerline [jogadores ligavam para especialistas para pedir dicas] e do *Hot Shots*, uma mala direta enviada pelo correio. A revista já existia nos Estados Unidos. Então, a gente buscava fazer a mesma coisa, mas tinha que fazer sentido para o leitor local. Caso contrário, nem chegaríamos à décima edição.



Regina sofreu até encontrar uma editora que apostasse no projeto da 'Nintendo Power tropicalizada'

## E aí vocês tiveram que engatar uma parceria editorial com alguém...

**Regina:** Bati primeiro na porta das grandes editoras, mas não se interessaram. Aí falei com o André Forastieri, que tinha experiência com os jovens por causa da *Herói* e topou assumir os riscos. Houve toda uma negociação com a Nintendo, foi uma canseira fazer os contratos, mas o casamento deu certo.

## De quem partiu tal iniciativa: da Gradiente ou da Nintendo of America?

**Regina:** Da Gradiente. A Nintendo nos enxergava mais como um distribuidor atuando para eles na América Latina, mas éramos diferentes disso. Havia todo um trabalho de preservação e valorização da marca. Inclusive tínhamos uma área jurídica para isso.

## Como foi saber do projeto de uma revista oficial da Big N?

**Karin:** A Nintendo confiava no time do

Brasil. Por isso, a ideia foi bem recebida. No entanto, a Gail Tilden [fundadora da *Nintendo Power* e vice-presidente da divisão de gestão de marcas] era rígida. Ela queria ter certeza que o licenciamento fosse respeitado. Me lembro que olhei cada palavra das dozes primeiras edições, pois recebia antes os originais. O visual passava pelo departamento de arte para checar todos os logotipos e personagens. Às vezes, a Gail ficava ocupada e não prestava atenção na revista "menos importante" [risos] da NoA. Fazia bastante diplomacia para as coisas acontecerem.

## Mas havia então alguma influência editorial?

**Karin:** Não. A **Nintendo World** tinha liberdade e não dava trabalho. A parte complexa era supervisionar a aprovação e a tradução das embalagens e dos materiais promocionais dos jogos. Houve uma vez em que pediram para manter o nome Bugs Bunny em um jogo do Pernalon-

ga, mas já estava tudo adaptado para o Brasil. Perdemos tempo para mudar, e a gente sempre tentava lançar os produtos simultaneamente com os Estados Unidos para evitar a pirataria.

### **E desde o início seria Nintendo World?**

**Regina:** Se usássemos o *Nintendo Power* seríamos obrigados a fazer um cópia e cole da versão americana. Como queríamos um conteúdo original, escolhemos **Nintendo World**. O André, que também era a favor de uma personalidade única, influenciou muito nisso.

### **Regina, você está no expediente das primeiras edições como coordenadora do projeto. Como era a sua atuação?**

Madrinha [risos], vendia a ideia tanto lá fora quanto para a Gradiente e seus parceiros comerciais. Me lembro de dar a revista para os lojistas, mostrando que tínhamos um diferencial, pois às vezes eles apelavam para a pirataria.

### **Um ano depois, a NW se torna a revista de games mais vendida do país. Deu orgulho?**

**Regina:** Sim, porque os nossos executivos entenderam que era uma alavanca de vendas. Ninguém tinha a menor dúvida do seu sucesso.

**Karin:** Era muito legal, pois, quando a revista chegava, o pessoal da *Nintendo Power* aparecia para comparar o jeito que eles e vocês contavam as mesmas histórias. Eles tinham uma fórmula para todas as edições, era tudo mais limpo em termos de design. Para eles, a **Nintendo World** contava com um sabor completamente diferente. Tinha mais distrações, mais coisas acontecendo. Adoravam!

### **Nossa, é incrível saber que a Nintendo Power tinha uma "inveja boa"!**

**Karin:** As vendas no Brasil estavam cres-



Gail Tilden (centro)

cendo pra caramba e fazia sentido ter uma revista. Aliás, acredito que essa ideia teve mais impacto aí do que nos Estados Unidos. Aqui o segredo sempre foi vender o máximo de jogos durante o lançamento, pois não sabíamos se o produto seria bem recebido depois. Por isso, praticamente todo o lucro era investido em marketing. Uma revista não é feita para ser vendida logo no primeiro dia, mas, diferente da *Nintendo Power*, que era feita para as crianças, a **Nintendo World** era para os jovens, que já compram sozinhos seus games.

### **"Para eles [jornalistas da Nintendo Power], a Nintendo World contava com um sabor completamente diferente."**

### **Tenho saudade das propagandas nacionais, dos eventos. E fomos também o primeiro país a montar os consoles da Big N fora do Japão...**

**Regina:** O senhor Eugênio [Staub] foi um dos pioneiros na Zona Franca de Manaus. Pois, se você simplesmente importar os produtos, quase que inviabiliza a comercialização. Além da montagem, fazíamos a embalagem em português, havia assistência técnica e criávamos filmes publicitários. A gente vendia muito bem. Quando os números são bons, a gente consegue isso.

### **Completamos 18 anos. Como você explica tal longevidade?**

**Regina:** Sou muito grata ao André, porque, se sou a madrinha, ele é o pai. Pessoas de todas as idades gostam de games e há muitas outras que gostam de revistas, como no caso dos quadrinhos. E tem outra coisa: se ela está aí é porque é boa e tem um público fiel.

**Karin:** Vocês fizeram um trabalho ótimo,



Durante o primeiro ano da NW, Karin tinha que checar cada página antes de o material ir para a gráfica

tanto que continuaram [apesar da saída da Nintendo do Brasil], e veja que a *Nintendo Power* nem existe mais. Vocês criaram uma comunidade de fãs que tem amor pela marca. Fico superfeliz de ter feito parte disso.

### **Por fim, a pergunta que não quer calar. Karin, como era trabalhar na Big N?**

Tinha um clima superlegal e fiquei lá até 2001, quando a divisão latina foi transferida de Washington para a Califórnia. O escritório era muito bonito e as crianças ficavam fascinadas quando o visitavam. Quando lançaram o *New Tetris* para Nintendo 64, ficamos todos viciados [risos]. O pessoal ligava para as esposas e maridos para avisar que trabalhariam até tarde. Mas, na verdade, ficavam jogando na sala de reunião!



# É HORA DE VIRAR A PÁGINA!

O SWITCH CHEGOU. JÁ PODEMOS SONHAR COM O SUCESSOR DO NINTENDO 3DS?



TAMBOR

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE  
Felipe Camarossi

ARTE  
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENADOR DIGITAL  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alex Sandro de Mattos,  
Alveni Lisboa, Bruno Maceno,  
Bruno Cotrim, Bruno Rubio,  
Filipe Salles, Hugo H. Pereira,  
José Carlos Alves, Leandro Rizzardi,  
Pedro Braga e Ricardo Syozi

CONVIDADOS  
Victor Coelho e Vinicius Veloso

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br

VENDA ONLINE  
popster.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 201  
Março de 2017

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

Vou guardar o biscoito do Switch  
pra sempre na minha geladeira!

EDICASE  
/// publicações

DIREÇÃO GERAL  
Joaquim Carqueijó

GERÊNCIA  
DE CANAIS  
Marco Marcondes

GESTÃO DE CANAIS  
Vanusa Batista,  
Sidney Almeida,  
Cristina Quintão,  
Manoel Moura,  
Fabiano Aprígio,  
Cassio Correia  
e Fábio Carqueijó

GESTÃO  
ADMINISTRATIVA  
FINANCEIRA  
Simone Reinhardt,  
Elisiane Freitas,  
Vanessa Pereira,  
Flaviani Aprígio  
e Pedro Moura

MÍDIAS DIGITAIS  
Clausilene Lima

DISTRIBUIÇÃO EM  
BANCAS E LIVRARIAS  
Total Express Publica-  
ções (Grupo Abril)

EDIÇÕES  
ANTERIORES  
caseeditorial.com.br

VENDAS NO  
ATACADO  
sidney@edicase.com.br  
vanusa@edicase.com.br  
(11) 3772-4303

Este produto é uma  
coedição da Case  
Editorial com a  
Tambor.



Igor Andrade

O futuro, enfim, está nas mãos dos nintendistas pelo mundo. Enquanto torce-  
mos pelo lançamento oficial do Switch por aqui, é hora de viajar na maionese.  
Como fica o Nintendo 3DS? É cedo demais para pensar em um novo portátil?

Victor Coelho



Ele passou por metamorfoses ao longo de sua existência, veja o caso  
do Nintendo 2DS, as versões XL e o New 3DS. No começo pensei que  
isso fosse confundir o público. Mas, aos poucos, essa família conquistou  
seu espaço a ponto de ser tornar prioridade. Tanto que jogos do Wii U  
também foram lançados para eles. Apostaria na continuidade do 3DS por  
mais alguns anos. Porém, vai depender do desempenho do Switch.



Igor Andrade

Acredito que exista um plano B, no qual o Switch se torne único. Ou  
melhor, que se divida em variações, como um "Switch C" (com menos re-  
cursos, do jeitão do 3DS) e um "Switch S" (mais parrudo, que vire console  
de mesa 4K). Tanto que a novidade do momento deixou de lado recursos  
como o StreetPass e jogabilidades que usam duas telas. De certa forma,  
há um caminho aberto para o sucessor do 3DS. Falando nisso, qual é a  
importância que devemos dar a outras telas? *Super Mario Run*, baixado  
78 milhões de vezes nos aparelhos iOS, foi lançado em 151 países. Nunca  
um game da Big N alcançou tamanha extensão em poucas semanas!

Victor Coelho



Algumas tecnologias dos portáteis foram muito importantes para o mer-  
cado. Entretanto, nos últimos tempos, perderam parte da força. Entre os  
grandes lançamentos de 2016, foram pouquíssimos os títulos que apro-  
veitaram realmente a função 3D, por exemplo. Você citou os smartpho-  
nes. Então, não podemos nos esquecer do fenômeno *Pokémon GO*. Vejo a  
Nintendo mergulhando ainda mais de cabeça nisso, mas não a ponto de  
transformar os celulares no seu próximo console de bolso.



Igor Andrade

Concordo. Ele deve ser mais social do que seus antecessores, que  
investiram em experiência (duas telas, Stylus, sensores de movimen-  
to...). Ainda assim, será independente, já que grandes games não  
precisam necessariamente ser jogados em telas grandes. E, mais do  
que isso, a casa de Mario sempre dominou o mercado de portáteis.  
Apesar do sucesso dos apps e de uma provável canibalização do  
Switch, os herdeiros do Game Boy ainda vão aparecer...

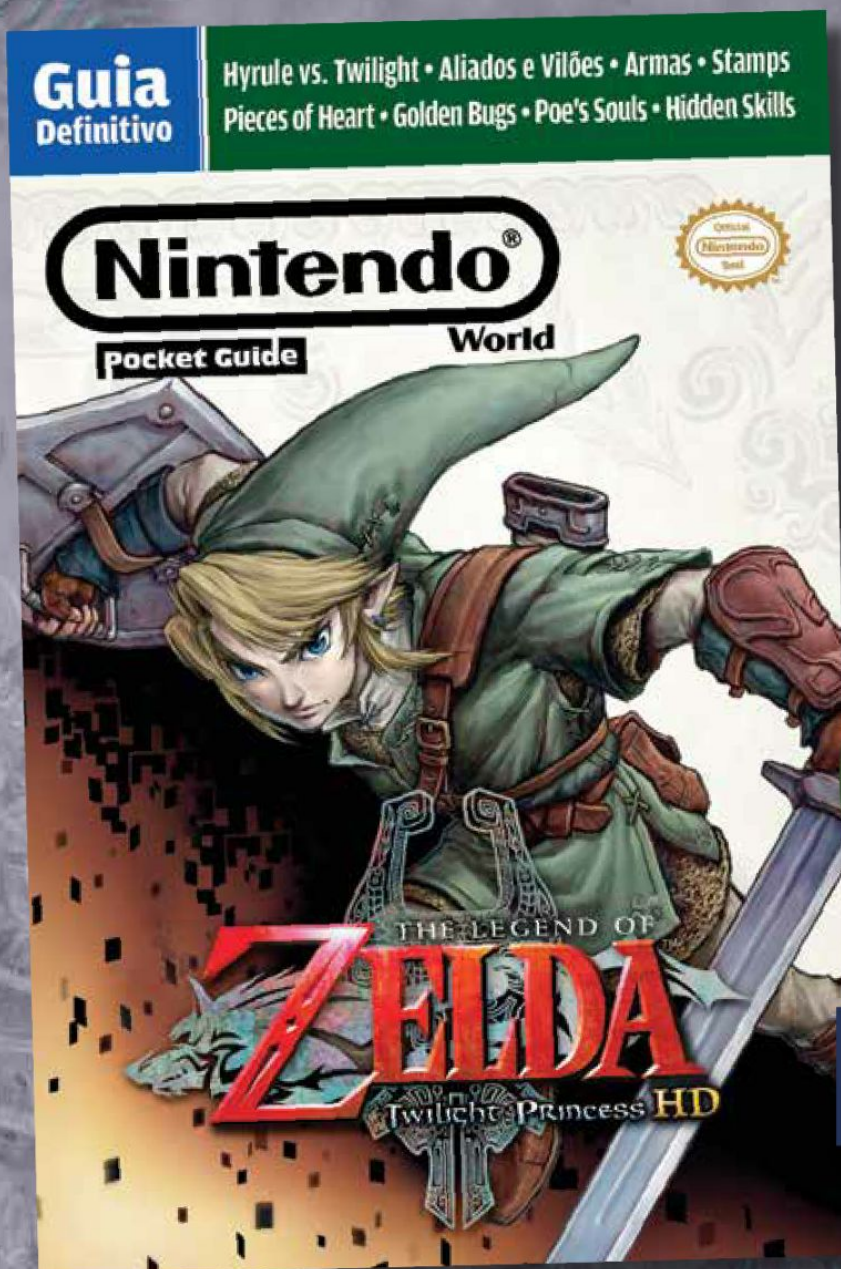
Victor Coelho



Já pensou que legal nos comunicarmos através dele de maneira  
fácil nas principais redes sociais e postarmos coisas legais como  
as fotos dos Pokémon que capturamos? Aliás, meu Magneton se  
chamaria Bateria Externa. Já meu Rattata seria Carlos Massa!

# TIRE HYRULE DAS SOMBRAS!

Descubra todos os segredos para salvar o reino de Zelda em Twilight Princess HD



Nas Bancas,  
Livrarias e  
Comic Shops

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

TAMBOR

GRUPO  
EDICASE  
NEGÓCIOS EDITORIAIS



**Em comemoração ao lançamento do Nintendo Switch e de The Legend of Zelda: Breath of the Wild, criamos duas capas para a Nintendo World 201. Não deixe de conferir!**

**tambor** NINTENDOWORLD.COM.BR **EdiCASE**  
ISSN 1516-1897  
00201  
N<sup>o</sup> 201 R\$ 12,90 ▲  
9 771516 189008