

SHUFFLE AGORA É MOBILE

POKÉMON COMPANY LEVA O FENÔMENO DO 3DS PARA OS SMARTPHONES



Felipe Camarossi

Já não é nenhuma novidade que a Nintendo fez uma aliança estratégica com a DeNA para se lançar no mercado de celulares e tablets, tanto que o primeiro app a usar suas franquias estará rodando por aí já no final do ano. No entanto, faltou avisar a Pokémon Company, que roubou a cena.

Após fazer muito sucesso com um dos primeiros jogos Freemium do Nintendo 3DS – alcançando o número invejável de 4,5 milhões de downloads –, dispositivos com iOS ou Android terão sua própria versão de *Pokémon Shuffle*, que também está previsto para os próximos meses, mas é provável que saia antes do título mobile da Big N.

Como a primeira versão só usa a tela de baixo, ficou fácil adaptá-la para os smartphones e companhia, condensando tudo em uma única tela e dispondo todas as informações acessíveis ao toque. A mesma mecânica de captura de Pokémon ao associar peças foi mantida, e o software continuará gratuito com compras internas.

O que torna isso curioso é o fato de muita gente celebrar a novidade como uma façanha da casa de Mario, mas a Pokémon Company não



A versão para celulares manterá as mesmas mecânicas do portátil

é só da Big N, mas sim uma sociedade com os estúdios Game Freak e Creatures. Responsável por gerenciar a marca, tem seu próprio sistema de tomada de decisões. A maior prova disso é que os monstros desde 2011 estrelam apps oficiais.

O que a Nintendo pensa disso? O modelo que ela deseja adotar é diferente de tudo que já temos hoje, e isso incluiu não fazer ports de jogos de consoles. Contudo, títulos como *Pokémon Shuffle* são exatamente o que se



espera de algo para telefones.

Os nintendistas já estão mais do que acostumados com o mundo mobile. Por isso, já havia passado a hora de a companhia abraçar tal ideia. A TCPI resolveu fazer isso antes, e, à sua maneira, já abocanhou seu pedaço do mercado. Se a tomada de dianteira da subsidiária vai influenciar na atuação da Big N no futuro, saberemos apenas após os próximos episódios dessa epopeia gamística. **NW**



SOM NA CAIXA!

Cada vez mais Pikachu e amigos protagonizam apps, como *Camp Pokémon* e *Pokémon TCG Online*. Um dos mais recentes é *Pokémon Jukebox*, que permite aos usuários de Android adquirir e ouvir músicas da série. Quem tem iPhone e iPad já podia fazer isso via iTunes. Além disso, *Dance? Pokémon Band!* é um jogo rítmico que está temporariamente disponível no Japão. Os monstros também estão se saindo bem no mundo da música!



THE LEGEND OF XENOBLADE?

Já imaginou se *The Legend of Zelda* fosse produzido pela mesma equipe que elaborou *Xenoblade Chronicles*? Pois saiba que o interesse existe! Em uma entrevista, os responsáveis pela Monolith Soft afirmaram que adorariam trabalhar com o jogo, já que o último trabalho deles, *Xenoblade Chronicles X*, já foi lançado no Japão. "Estamos sempre disponíveis e amaríamos ajudar se nos contatassem", disse Tetsuya Takahashi, diretor da equipe. Experiente com a temática de mundos abertos, a produtora já apoiou o time de Eiji Aonuma na finalização de *Skyward Sword*. Será que o toque dos mestres aprimoraria ainda mais a nova aventura de Link para o Wii U?



A Monolith entende de mundo aberto...

SYOZI E OS GAMES



A NOVA FASE DOS eSPORTS

Me considero um entusiasta quando se trata de games. Jogo desde os cinco anos, tenho meus títulos e consoles favoritos, mas o que sempre mais me prendeu neste mundo foi a competitividade. Até mesmo na hora de terminar *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* acabava disputando com meus amigos para ver quem o finalizava mais rápido ou completava primeiro os famigerados 100%. A competição está no sangue de cada jogador, e por isso não é de se surpreender com o crescimento dos eSports e seus respectivos torneios.



A disputa acirrada é o que me move!

Nesta última E3, por exemplo, a Nintendo reviveu em toda a sua glória o Nintendo World Championships após 25 anos. O torneio precursor do gênero trouxe de tudo quanto é game, desde *Super Metroid*, um de meus prediletos de todos os tempos, a novidades mais recentes, como o hilário e desafiador *Super Mario Maker*. As disputas foram empolgantes, o que me prendeu durante o streaming do evento só para ver quem se consagraria campeão.

Isso é o coração dos eSports: a competição acirrada. Ninguém sabe quem vai ganhar, mas todos sabem que não há sorte ali. Há apenas concentração e preparação. Vence quem treinou mais, quem estudou melhor os adversários e quem não se desesperou na hora H. Tudo isso mostra que a ideia de um "campeonatinho de videogame" é ultrapassada, e tais eventos chegaram pra ficar.

A Nintendo já sacou isso e está investindo em torneios como o EVO 2015, abraçando o público competitivo de *Smash Bros*. Que tal você dar uma chance aos campeonatos?



A CORRIDA QUE NÃO ACONTECEU

Era para termos um *F-Zero* logo no lançamento do Wii U. Alex Ward, fundador da Criterion, confirmou que a Nintendo o procurou para conversar a respeito. O que impediu o nascimento do jogo foi o fato de que, em 2011, o estúdio já estava atarefado com o *Need For Speed: Most Wanted*. Será que ainda veremos o projeto ganhar vida nessa geração? Pelo menos temos *Captain Falcon's Twister Race*, atração do *Nintendo Land*.



DRAGÕES OCIDENTAIS

Os remakes para Nintendo 3DS de *Dragon Quest VII* e *VIII* estão chegando a esse lado do globo, conforme revelado na Japan Expo, em Paris. O criador da franquia, Yuji Horii, deixou escapar durante o evento que os jogos serão localizados para francês, o que nos leva a crer que também teremos outras línguas europeias (por mera questão de lógica). Agora ficamos no aguardo para saber se as Américas também receberão o game!



A GALERA SÓ AUMENTA!

Com quatro personagens já lançados via DLC, o time que compõe os lutadores de *Smash* continua se expandindo e atingindo novos horizontes, e esse ritmo continuará assim por um bom tempo! Segundo Masahiro Sakurai, diversos outros rostos ainda se unirão ao elenco, e, a partir de agora, todos serão baseados na popularidade e no apelo dos fãs, algo que será apontado pelo Fighters Ballot, pesquisa que está ouvindo da galera quais personagens merecem uma chance.



BRASIL NO VGC

No Mundial de Pokémon sempre temos brasileiros competindo nas divisões de TCG. Felizmente, nesse ano não teremos apenas jogadores de Estampas Ilustradas, mas gamers também! Yan Sym e Gustavo Braz são os nomes que se classificaram para competir em Boston carregando a flâmula verde e amarela na divisão do VGC. Yan se qualificou por pontos através do ranking europeu, enquanto Gustavo atingiu uma das maiores pontuações da América Latina.



NOVOS POKÉMON CHEGANDO?

O mais recente filme dos monstrinhos exibido no Japão trouxe uma surpresa, ou melhor, duas surpresas na cena após os créditos. De acordo com um membro do *Serebii*, um monstro inédito surge do meio de uma das letras O de *Pokémon*, é pequeno e tem um formato muito curioso. O segundo é colossal, com pulsantes hexágonos em seu corpo e tem um aspecto mais humano, e sua imagem já foi publicada na revista *Coro-Coro*. O primeiro, aliás, ganhou um retrato falado feito por um dos membros do famoso site sobre *Pokémon*. Seria o gigante a MegaEvolução de Zygarde?



Estamos diante de um novo monstro lendário?

É TINTA!

Splatoon, que assustou até a Nintendo com seu bom desempenho, recebeu conteúdos gratuitos bem bacanas nos últimos tempos, como o modo Tower Control e o mapa Moray Towers, isso sem contar com o Splatfest. A próxima novidade, que chegou em 6 de agosto, inclui um novo modo para partidas privadas, permitindo jogar apenas com seus amigos! Além disso, um sistema para criação de comunidades para jogatinas também chega na atualização, junto de novas armas e músicas. Corra para atualizar e se divertir online!



SMASH DUPLO NA EVO 2015

O maior campeonato de jogos de luta do mundo recebeu dessa vez duas versões do crossover da Big N. *Melee*, que até hoje é aceito como uma das versões mais competitivas da franquia pelo seu ritmo frenético, reuniu 1.869 inscritos, batendo o recorde da categoria. *Smash* para Wii U estreou com força, contando com 1.926 jogadores. No final, Adam Armada Lindgren levou o caneco em *Melee* e Gonzalo ZeRo Barrios ganhou na modalidade do Wii U.



Quem vai superar as habilidades de ZeRo?

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

04/08 - *Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight* (3DS)
11/08 - *Garfield Kart* (3DS)
11/08 - *Senran Kagura 2: Deep Crimson* (3DS)
21/08 - *LBX: Little Battlers eXperience* (3DS)
30/08 - *Disney Infinity 3.0 Edition* (Wii U)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

Os jogos mais vendidos nas últimas semanas

1 - *Splatoon* (Wii U)
2 - *Rhythm Heaven: The Best+* (3DS)
3 - *Return to PopoloCrois: A Story of Seasons* (3DS)
4 - *Lego Jurassic World* (3DS)
5 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
6 - *Mario Kart 8* (Wii U)
7 - *Super Smash Bros.* (3DS)
8 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
9 - *Dragon Ball Z: Extreme Butouden* (3DS)
10 - *Lego Jurassic World* (Wii U)

Fonte: VGChartz.com

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS



Renato Almeida

UM ILUSTRE AMIGO

Por mais que não tenhamos acesso à ficha profissional do funcionários da Nintendo, todos eles parecem ter histórias incríveis como parte do currículo. Com quase 45 anos dedicados à empresa, Genyo Takeda é daqueles que podemos chamar de veterano.

Enquanto Shigeru Miyamoto ainda era um simples estudante, Takeda já criava *EVR Race*, um revolucionário arcade multiplayer de corrida de cavalos para até seis pessoas. Vale notar que o feito, ainda em 1975, fez dele o primeiro desenvolvedor da casa, como bem apontado por Satoru Iwata em uma das sessões do *Iwata Pergunta*. Mas talvez o maior feito do atual diretor responsável pela divisão de pesquisa e desenvolvimento de hardware da empresa tenha sido mesmo a criação do sistema de salvamento de progresso de jogos. O mecanismo estreou no primeiro *The Legend of Zelda*, finalmente acabando com as complicadas sequências de Passwords. Isso mudou para sempre a vida dos gamers.

Com fatos como esses, não há como não dar um voto de confiança para Takeda. Contratado por Gunpei Yokoi, seu pupilo volta à cena com um futuro aberto e cheio de possibilidades. Se no ano que vem grandes revoluções podem pintar para a Big N, nada melhor do que contar com um profissional marcado por grandes feitos – e que tinha a admiração do já eternizado Iwata.

Fato rápido: se você é um dos sortudos que hoje ostenta o amiibo de Little Mac, saiba que, no início dos anos 1980, Takeda liderou a equipe que deu ao mundo o jogo *Punch-Out!!*, onde as duas telas do arcade surpreenderam a todos ao trazer mais realismo às lutas de boxe.



Takeda é considerado o primeiro desenvolvedor de games da Big N

