



**ANOS**

# **NINTENDO WORLD**

O aniversário da sua revista favorita!

> Carlos Oliveira



**É** aniversário de 12 anos da **Nintendo World!** Não é porque ela atingiu a adolescência só agora, contudo, que ela tem pouca história nas costas.

Para comemorar e resgatar esse passado, conversamos com aqueles que conhecem a revista melhor do que ninguém. São pessoas que escreveram muito, entrevistaram os grandes, coordenaram equipes e passaram madrugadas revisando textos para garantir a edição do mês na banca: são os antigos (e atual) editores da **Nintendo World!**

Devo dizer que fazer essa matéria foi uma experiência e tanto! A figura do editor foi se tornando mais clara para mim, ganhando voz, criando rosto, materializando-se. E está tudo aqui. Espero que, com esses depoimentos, tanto o leitor veterano como o novato conheçam um pouco da história da revista por meio daqueles que mais entendem do assunto.

Duas notas obrigatórias: a edição da **NW** muitas vezes é colaborativa, então nem sempre é 100% correto dizer que só uma pessoa a editou. Também, o André Forastieri sempre atuou, na prática, como editor-chefe.

Agradecimentos ao Ronny, ao Orlando, ao Pablo, ao Odair, ao Testa, ao Eric, ao Trivella, à Bia, ao Forastieri e, especialmente, ao Renato, por me apresentar a esse pessoal maravilhoso!

E agora, chega de formalidades: leiam um pouco dos 12 anos da história da **Nintendo World** pelas palavras daqueles que a fizeram!



## ODAIR “JUNECA” BRAZ JUNIOR



### Por que “Juneca”?

Não tem nada a ver com games. Juneca era um grafiteiro famoso nos anos 1980 por ter sido caçado pelo então prefeito Jânio Quadros. Como meu nome é Junior, acabou indo pra Juneca, e me chamam assim até hoje.

### Editou

Comecei como editor na nº 6 (o Forastieri editou as primeiras) e fui até a nº 26, mas fiz muitas revistas, já que trabalhei de 1999 a 2007 com ele. Embora nesse período todo houve momentos em que eu não estava na edição das revistas, para me dedicar mais aos sites da empresa.

### Como foi a experiência?

Na época em que ela surgiu, eu estava na Abril fazendo a Ação Games. Todo mundo ali na redação da Ação achava que a **NW** não iria dar certo por ser uma revista dedicada apenas às plataformas da Nintendo. Daí, logo depois eu passei a editar a **NW** e em poucos meses ela ultrapassou não só a Ação Games, como também a *Supergame Power*. Fizemos a **NW** ser a publicação mais vendida do mercado de games no Brasil.

### Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?

Em geral as matérias mais difíceis eram os detonados gigantescos. Dava muito trabalho para editar, para pegar fotos, para conferir se estava tudo certo.

### Caso curioso na época de editor

Durante uma edição da E3, se não me engano em 2001, levamos vários CDs de Bossa Nova para presentear o Miyamoto. Encontramos com ele numa festa e demos tudo. Outra coisa engraçada, também durante essa mesma E3, era ver um dos caras da equipe dele vestindo chapéu de caubói e roupa com estampa de tigre. Bizarro.

### Edição favorita e por quê

A nº 25, com a cobertura que fiz do lançamento do GameCube no Japão, em 2000. Foi muito legal ter ido até lá para ver tudo em primeira mão.

### Projeto editorial

Na época, a gente queria fazer um trabalho bacana para o nintendista. Esse público é muito fanático e adora os videogames da empresa. Nossa intenção era justamente tratar esse cara do jeito que ele merecia e acho que conseguimos isso. Pelo menos se levamos em conta o sucesso da revista na época.



## EDUARDO "TRIVAS" AUGUSTO TRIVELLA

### Editou

Trabalhei uma época na Gradiente avaliando a revista, sendo editor-assistente até a nº 26 e em outras edições.

### Como foi a experiência?

Muito enriquecedora, a **Nintendo World** foi meu primeiro contato com o jornalismo e me ensinou muita coisa.

### Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?

O que existe de mais difícil em uma revista de games sempre foi, e sempre será, em minha opinião, editar detonados. Eles geralmente chegam em cima da hora, são gigantes e, na maioria das vezes, o detonador não escreve tão bem quanto joga (ou com a atenção necessária, já que está jogando a mil e escrevendo a dez mil por hora).

### Caso curioso na época de editor

Um leitor que veio de ônibus lá do Nordeste, só para conhecer a equipe da **Nintendo World**. Enfrentou 17 horas achatando o poposão no busão, ficou menos de meia hora no prédio e voltou para a rodoviária para mais 17 horas de sofrimento na volta para casa. Não me lembro o nome dele, mas agradeço de coração o esforço. São casos assim que fazem a gente ter orgulho do que faz. Se você estiver lendo isso, rapaz de coragem, meu muito obrigado por uma lembrança que carregarei para sempre.



### Edição favorita e por quê

Foi a edição da **Nintendo World** nº 47, que tem uma matéria especial de *Eternal Darkness*, de GameCube. Essa foi a primeira oportunidade que tive de ir às ruas para dar uma cara diferente à matéria.

## RONNY "MARIMBONDO" MARINOTO



### Por que Marimbondo?

Porque o Eduardo Trivella era muito meu amigo, mas costumava entregar os textos em cima da hora e eu ficava nervoso. Daí ele me chamava de Marimbondo em vez de Marinoto.

### Editou

Nºs 40 a 59, 82

### Como foi a experiência?

Editar a **NW** faz você se sentir todo-poderoso. Afinal, o editor decide todas as matérias que vão compor a revista que chegará às mãos dos leitores. O mais legal é escolher a capa – a "cara" da revista é muito importante. O leitor **Nintendo** é diferenciado, mais apaixonado e dedicado. Ser editor da **NW** é uma grande satisfação e responsabilidade.

### Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?

Difícil? Ficar mais de uma semana jogando *Zelda Ocarina of Time* pode ser considerada uma tarefa difícil? Passar dez horas seguidas capturando e evoluindo *Pokémon* é algo que podemos citar? Não para mim, e imagino que também não seriam tarefas difíceis para 99% dos leitores. Difícil era ter que aumentar o preço da revista por causa do aumento no preço do papel ou dos serviços gráficos e ter de explicar isso ao leitor.

### Caso curioso na época de editor

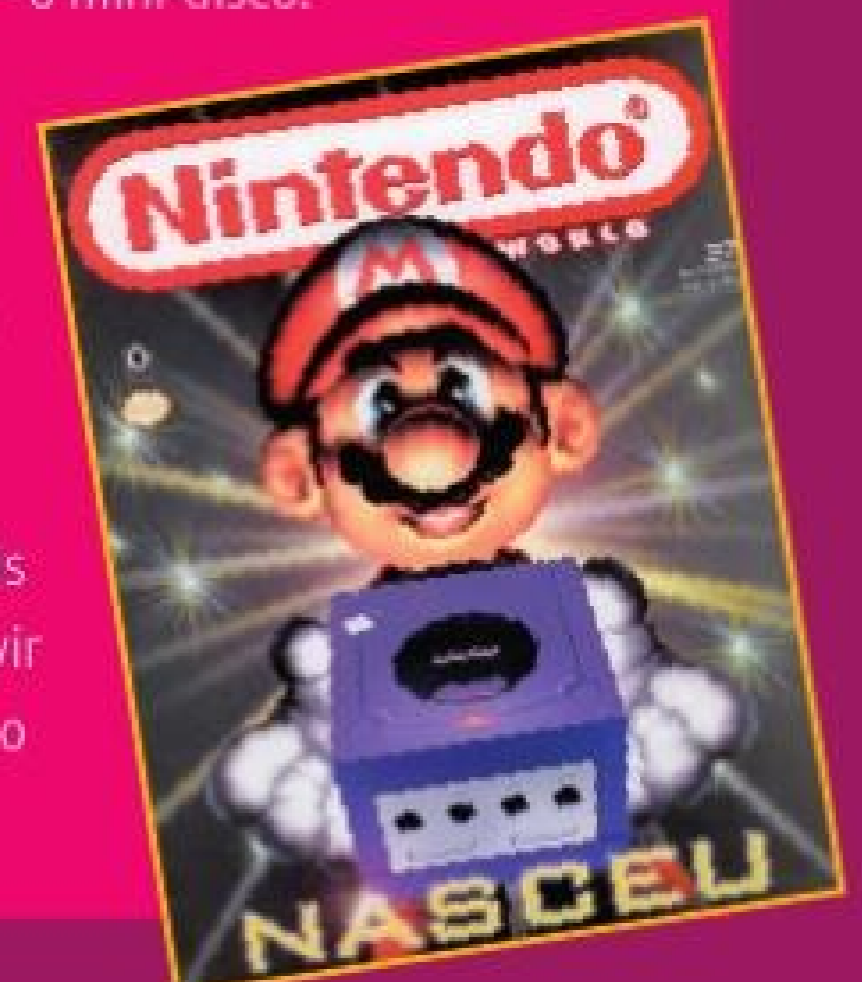
Era curioso o fato dos leitores tentarem adivinhar quem respondia a seção de cartas. Aliás, os emails e cartas dos leitores eram sempre surpreendentes. Vocês nem imaginam quantas pessoas escreviam pedindo um emprego na revista.

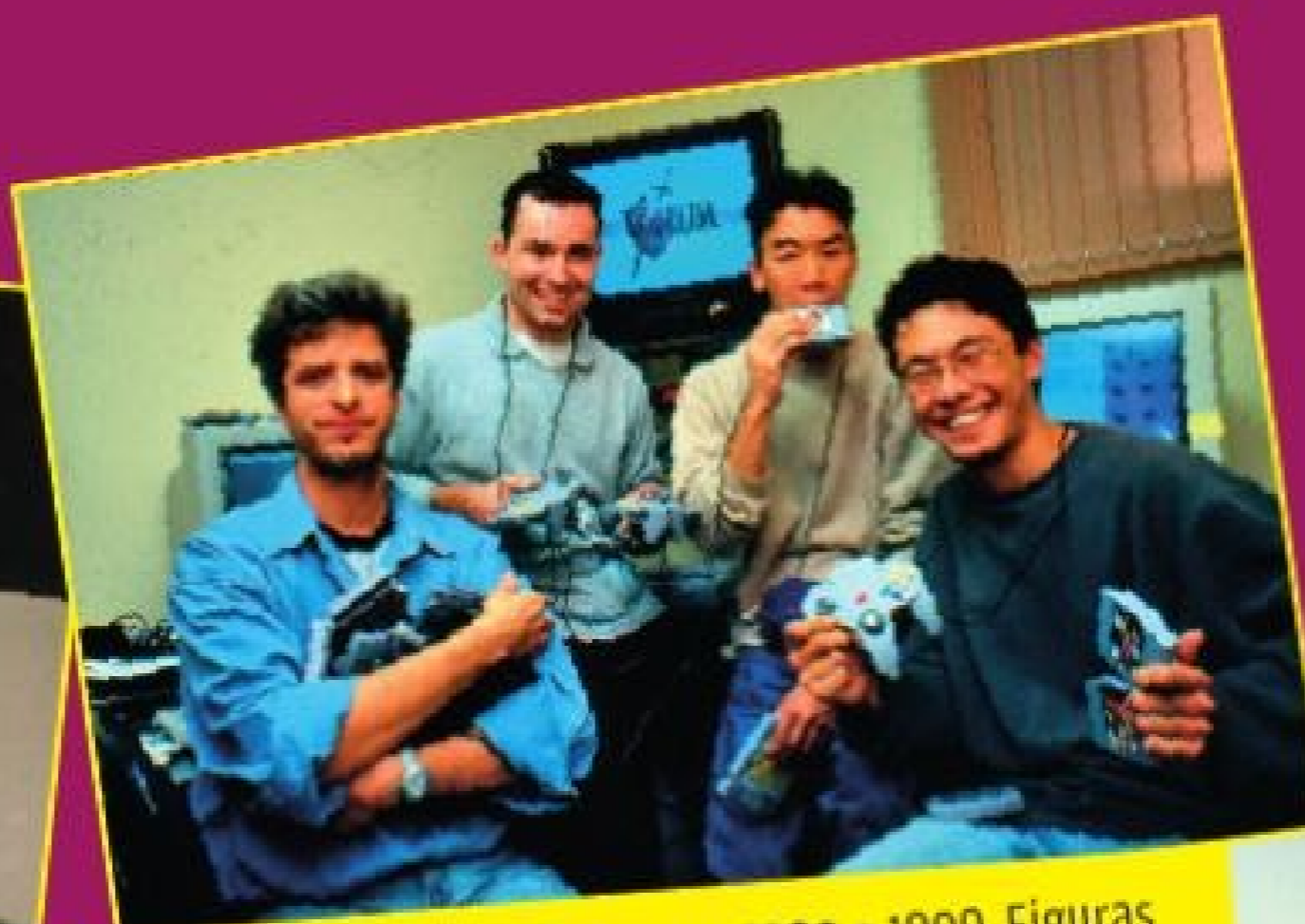
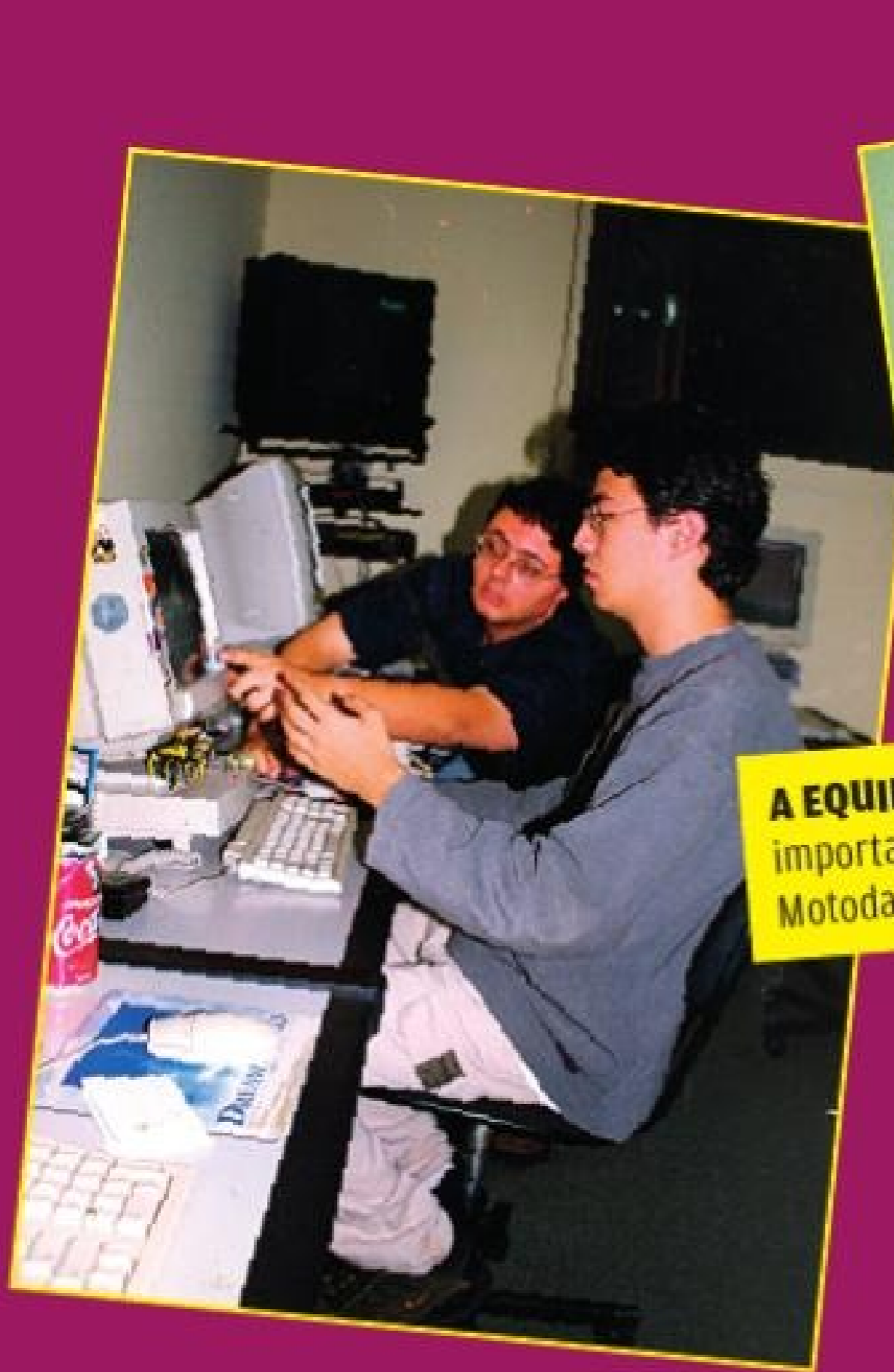
### Edição favorita e por quê

A nº 37, com Mario apresentando o GameCube aos leitores brasileiros. O console representava o próximo passo da Nintendo em termos de console e tecnologia – o mini-disco.

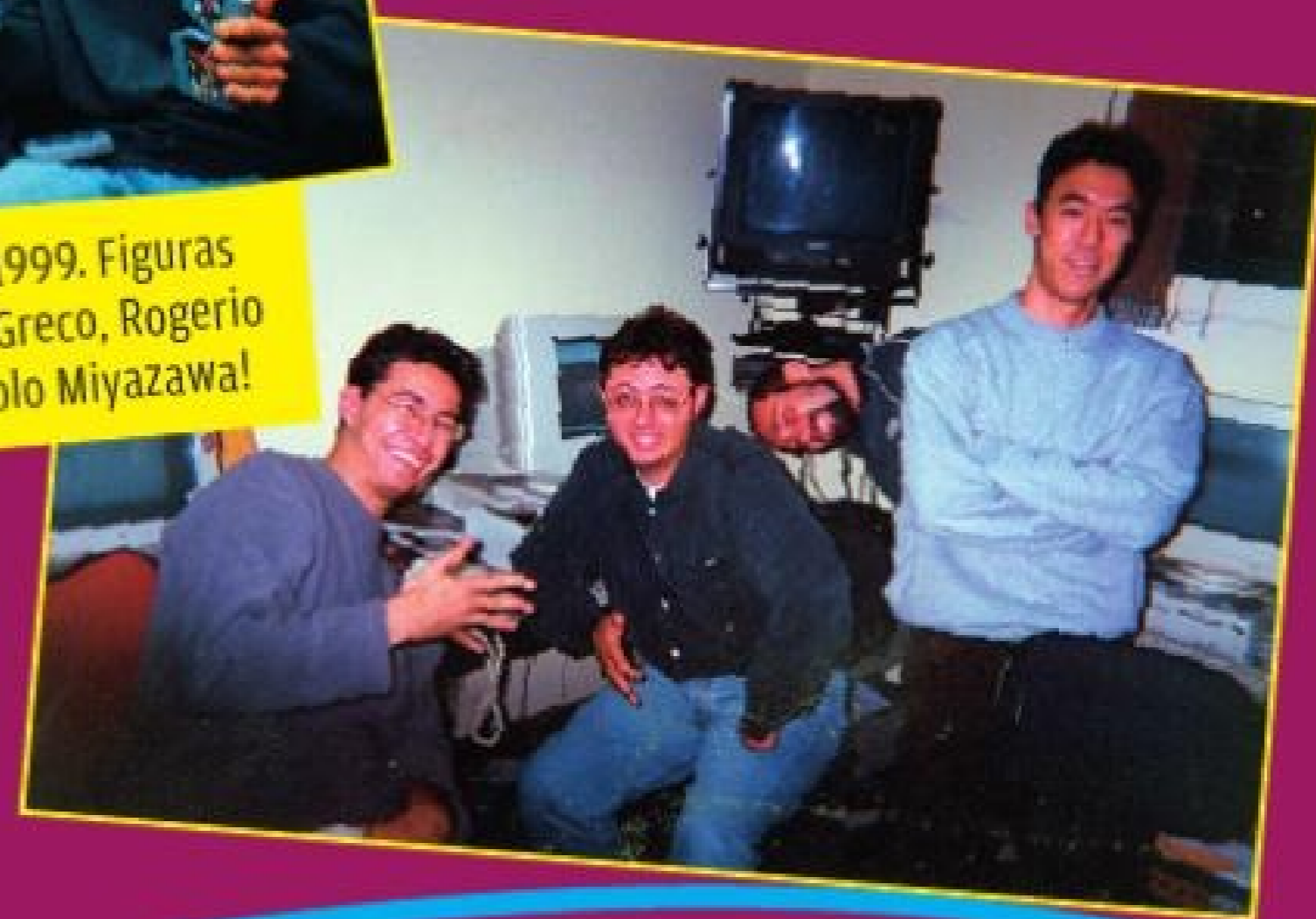
### Projeto editorial

O objetivo é fazer sempre a melhor revista e isso envolve a participação dos leitores, que são os "juizes". Durante o período em que editei a **NW**, era obrigatório manter os canais de comunicação com os leitores, ouvir suas ideias e observações, bem como garantir a sua participação.





**A EQUIPE DA NINTENDO WORLD** entre 1998 e 1999. Figuras importantes como André Forastieri, Marcelo Del Greco, Rogerio Motoda, Odair Braz Junior, Eduardo Trivella e Pablo Miyazawa!



## PABLO MIYAZAWA



### Editou

Nºs 27 a 48, 60 a 69

### Como foi a experiência?

A equipe era grande e fazíamos várias revistas, então cada um ajudava um pouco. Era um esquema diferente de editora grande, que tem equipe fechada para cada revista.

### Qual foi a matéria mais difícil?

#### Por quê?

A primeira E3, que cobri em 2000, foi muito desafiadora porque eu não sabia

o limite da matéria, então fiz mais do que precisava. Joguei todos os games da Nintendo que havia na feira, por pelo menos cinco minutos cada. Era mais fácil porque só tinha de N64 e GameBoy, mas com o tempo vi que não precisava de tanta dedicação – naquele ano, escrevi umas 20 páginas só sobre os jogos.

### Caso curioso

Fizemos um sorteio de 50 Game Boys com *Pokémon* – para ganhar, era preciso acertar o nome de três monstros. Só que não imaginávamos que chegariam tantas cartas: estimo que recebemos entre 70 e 80 mil! Todo dia, íamos ao correio pegar sacos e sacos recheados de cartas. No dia do sorteio, fizemos uma montanha delas no estacionamento da editora e vários leitores vieram acompanhar. Foi muito divertido, a rua toda parou para assistir. Mas depois tivemos que limpar tudo, sem moleza.

### Edição favorita e por quê

A nº 34, que hoje é uma edição rara e que teve uma das coberturas mais legais

da E3. Vimos o GameCube pela primeira vez, foi bem impactante. Além disso, a revista estava com um projeto gráfico novo e muito bonito.

Na nº 83, com capa de *Zelda*, rolou a primeira entrevista com o Miyamoto para um veículo latinoamericano, quando ele falou sobre o então Revolution. Durou quase uma hora e foi mágico, porque sabíamos que ninguém mais daria nada parecido.

### Projeto editorial

Na época, a gente não tinha muita consciência do que queria, porque tudo o que fazíamos era muito inédito. Hoje, eu sei que a **Nintendo World** ajudou a criar o que atualmente se chama de jornalismo de games, que tornou padrão as publicações especializadas serem feitas por jornalistas que jogam e conhecem o assunto.



## BEATRIZ "DONA BIA" SANT'ANA

### Por que "dona"?

Todo mundo sempre me chamou de Bia, mas o Trivella costumava me chamar de Dona Maria na redação.

### Editou

Acompanhei o término da nº 69 como editora e editei da nº 70 a nº 72, em 2004.



**CHARLES MARTINET, o dublador de Mario, e Bia**

### Como foi a experiência?

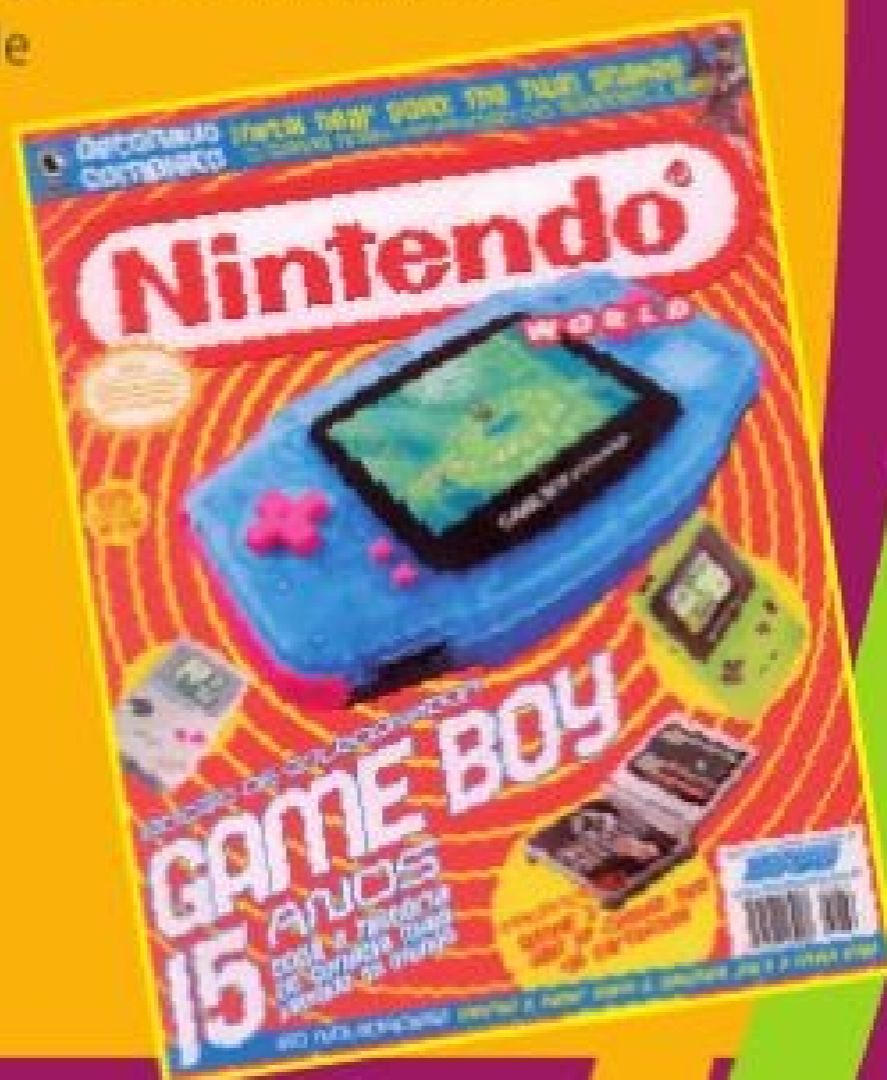
Foi sensacional. Um dos períodos em que trabalhei com games que mais me diverti. Eu contava com o Eric Araki como editor-assistente e foi uma época muito boa.

### Caso curioso na época de editora

Na época eu era a única mulher em games na redação. Então, quando minha foto foi publicada na **EGM Brasil** e depois na **NW**, foi meio bizarro ler alguns comentários do tipo "Ah, você não joga nada, mulher não sabe jogar", essas coisas. Foi engraçado porque mostra o quanto os leitores e o mercado de games evoluiu. Hoje em dia, meninas jogadoras é a coisa mais normal do mundo. Acho que na época os leitores estranharam por ter uma mulher cuidando da publicação inteira, e não apenas colaborando ou fazendo um review fofinho, por exemplo.

### Edição favorita e por quê

A nº 69, dos 15 anos do Game Boy, porque foi super-trabalhosa pelo tema, e pela criação da capa em si. Lembro-me de ter ficado até muito tarde na redação. Não havia mais ninguém no prédio da editora, o dia de trabalho havia sido longo e cansativo, mesmo assim não dava vontade de ir embora. Só queria acompanhar o processo de criação da capa, dos detalhes das matérias, do fechamento. Como foi uma das primeiras edições da **Nintendo World** que acompanhei bem de perto, já assumindo o cargo de editora, foi uma sensação incrível.



## ERIC ARAKI

### Editou

Nºs 73 a 81, 83 e 84

### Como foi a experiência?

Foi um período gostoso de mudanças. Tinha herdado a revista da Bia, e todos se perguntavam se os leitores não ficariam chocados por se verem diante de alguém como eu, tão polêmico e desordeiro, tomando as rédeas de uma revista tão conservadora. Foi uma boa experiência, e marcou meu último trabalho na editora.



### Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?

Eu não havia nem entrado na **Nintendo World**. Tinha acabado de me desligar da redação da concorrência, e o Renato me pediu para visitá-los. Lá, conheci o Pablo e veio a proposta de fazer um "detonadinho" do *Link's Awakening*. O resultado: uma estratégia completa, com dicas para os chefes, mapas de cada mundo montados telinha por telinha, horas de sono perdidas e experiência em programas de edição de imagem. Fui contratado pouco depois. Bem mais pra frente, em uma conversa de bar, o Pablo contou sua reação. "O que uma pessoa dessas está fazendo fora da nossa equipe!?"

### Caso curioso na época de editor

No projeto da primeira edição sob minha batuta, havia uma seção chamada "Cantinho do Yamauchi", na época presidente da Nintendo. Ele sempre foi conhecido por sua postura conservadora, suas exigências excêntricas e, claro, por sua carranca. Todos os meses, contaríamos curiosidades sobre vossa majestade imperial. Neste primeiro número, mostraríamos as mais diferentes expressões do então presidente. Nem preciso dizer que a ideia foi vetada!

### Edição favorita e por quê

A nº 73, a primeira que editei, claro! Afinal, foi a prova de fogo para conferir como o público reagiria ao novo projeto. Felizmente gostaram e aprovaram.

### Projeto editorial

A **NW** sempre foi muito conservadora. Compreensível, por se tratar de uma publicação voltada para os fãs. A ideia era dar certa atitude, ser "cool", mas com um leve toque de pimenta.



## RONALDO "MR. FREEZE" CARLINI TESTA



### Editou

Nºs 85 a 108

### Como foi a experiência?

Nos meus mais de 10 anos de estrada em jornalismo de games, a **Nintendo World** foi a publicação que mais rendeu reconhecimento e carinho dos leitores. Foi o maior desafio de todos da minha carreira. Na época, não havia nada para se falar sobre o GameCube. O Nintendo DS estava no começo, e o Wii não passava de um sonho. Depois da tempestade vieram *Twilight Princess*, *Super Smash Bros. Brawl*, *Metroïd* e outros clássicos modernos da Nintendo para salvar a pátria.

### Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?

Nenhuma matéria foi tão difícil a ponto de ficar marcada no cérebro. Uma curiosa foi quando começaram a surgir os detalhes do Wii Remote. Lembro-me que o Pablo ficou sabendo dos detalhes às 3h da manhã. A revista estava fechada, mas conseguimos preparar uma matéria no dia em que iria entrar na gráfica. Foi quase um "parem as máquinas".

### Caso curioso na época de editor

Um caso inesquecível foi receber a visita de um garoto que devia ter uns 9 anos na época, que pegou até ônibus de viagem a fim de conseguir um Pokémon especial para a versão *FireRed*. Além dele, o nosso leitor-farmacêutico, José Luiz, de Ubá, nos mandava coisas inusitadas como recortes de jornais, fotos da festa da Nintendo que preparou para o cachorro e quadros da turma do Mario. Os fãs da Nintendo são surpreendentes.

### Edição favorita e por quê

As que trouxeram *Final Fantasy III* (nº 103) e a dupla dos Pokémon Dialga e Palkia (nº 102). Mas só porque todas as seções da revista já estavam estabelecidas e prontas para serem abastecidas por novas matérias. Sempre gostei um pouco mais de cada edição que ficava pronta. Rolava uma espécie de devoção, era o mínimo que eu podia fazer em troca de todo esmero e magia que a Nintendo emprega em cada jogo novo que faz.



## ORLANDO NAKAHARA ORTIZ

### Editou

Nºs 109 a 127

### Como foi a experiência?

Foi um enorme prazer editar a revista oficial da Nintendo no país. Pude conhecer pessoas maravilhosas, fazer grandes amigos e mostrar o meu trabalho em uma revista de renome, que marcou época e que tem grande valor sentimental para os fãs.



ORLANDO e Eiji Aonuma

### Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?

Não acredito em matérias difíceis. Acho que elas são "mais" ou "menos" trabalhosas, mas todas requerem afinho, capricho e criatividade. Não acreditei na capa do *Ben 10*, a edição nº 117, mas a matéria foi muito bem escrita, mesmo com o tema incompatível com o que os leitores queriam.

### Caso curioso na época de editor

Quando assumi a **NW**, a revista não contava mais com o apoio da *Nintendo Power*. Por isso e por pedido dos leitores, nenhuma das "minhas" edições contava com conteúdo traduzido. Ou seja, havia mais trabalho ao pautar os redatores, bolar matérias interessantes e pesquisar os assuntos relevantes para o público brasileiro.

### Edição favorita e por quê

Sem dúvida, foi a nº 118, de férias. Era época de início de ano, haviam poucos assuntos legais para explorar e tivemos de bolar matérias divertidas.

### Projeto editorial

Sempre bolei matérias que serviam como "arquivo eterno", com referências que o leitor pudesse ler e reler no futuro e se divertir com informações bacanas, além de favorecer o conteúdo retrô, pois nem todo leitor tem dinheiro para comprar os consoles e portáteis atuais.

### O que você esperava que a revista passasse para o leitor?

Com o advento da internet, sabemos que a informação chega com mais rapidez às mãos dos jogadores. Assim, sempre pensei em oferecer serviços que não são possíveis na web. Exemplos são o retrô de *Final Fight* e a matéria explicativa sobre WiiWare e Virtual Console.





## RENATO "PENPEN" SIQUEIRA

### Penpen?

Chamavam-me de Penpen há 10 anos na redação e hoje continua o mesmo! O apelido era o nome de um game que na época quis usar como endereço de email.

### Edita

Comecei a editar na nº 128, mas fiz parte da equipe de 2001 até 2004, mais ou menos como freelancer.

### Como é a experiência?

Ah, eu já adorava a Nintendo! Começar a editar a revista só me fez ter mais contato com a empresa e com as pessoas que trabalham nela. Conhecer toda essa gente é o mais gratificante.

### Qual foi a matéria mais difícil até agora? Por quê?

A matéria mais difícil até o momento foi o detonado de *Metroïd* que entrará na próxima edição (nº 139). Resolvi fazê-lo, mas fui

convidado para ir à Tokyo Game Show antes de terminá-lo, o que me fez trabalhar feito louco até a véspera da viagem.



**MEU PRIMEIRO** trabalho na NW, em 2001, como redator e repórter da revista. Clássico!

### Caso curioso

Depois da entrevista com os produtores de *Metroïd: Other M*, fomos tirar uma foto juntos para a matéria. No momento do flash eu percebi que eles estavam muito sérios e disse: "Ei, assim não dá! Vamos todos fazer caretas!" A imagem que foi publicada na revista é de uma das caras que fizemos. Essa seção de fotos rendeu umas boas gargalhadas.

### Edição favorita

A nº 130, porque tem a entrevista com Charles Martinet. Ele foi o primeiro contato com alguém importante da Nintendo e aproveitei esta entrevista para convidá-lo a vir ao Brasil. Ele viajou até São Paulo para o GameWorld 2010 e nós ficamos amigos. De vez em quando nos falamos por telefone.

### Projeto editorial

Hoje, a revista está passando por algumas alterações. A tendência é criar uma amálgama entre a revista e o site para que os dois andem juntos. **NW**

