

14 ANOS: EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

Nintendo®

The Legend of Zelda: Skyward Sword está na lista!



MAS A REVOLUÇÃO CONTINUA!
Confira os detalhes do lançamento do Wii U
E mais: testamos os primeiros jogos

Adeus,

wii™

O videogame que dominou a sétima geração se despede
Especial de 19 páginas sobre o legado do console



NINTENDOWORLD.COM.BR

Nº:162 R\$ 12,90

ISSN 1516-1997



TAMMOR

9 771516 189008

Elegemos os 14 jogos revolucionários do Wii!





SKYLA SPYRO'S A



O UNIVERSO DOS GAMES EM UM SÓ LUGAR. JOGOS, CONSOLES,



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcela em até 12x sem juros¹. Anuidade grátis.²




SARAIVA PLUS
Com ele, seus pontos valem mais compras.³



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

1. O parcelamento em até 12 vezes sem juros é válido somente para pagamento com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva
3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus

OLDERS ADVENTURE



TM

COMECE SUA AVENTURA!

**PERSONAGENS
A PARTIR
DE R\$49,90**



ACESSÓRIOS E MUITO MAIS VOCÊ ENCONTRA NA SARAIVA.

São Paulo - SP: Shopping Center Norte • Shopping Plaza Sul • Shopping Santa Cruz • Shopping Anália Franco • Shopping Ibirapuera • Shopping Vila Olímpia • Shopping Tamboré • Shopping West Plaza • Shopping Morumbi • Shopping Interlagos • Shopping Cidade Jardim • Shopping Eldorado • Shopping Pátio Paulista • Santana Parque Shopping • Shopping Higienópolis • Shopping Jardim Sul • Interior - SP: Campinas - Shopping Center Iguatemi • Rio Preto Shopping Center • Shopping Center Vale • Galleria Shopping • Novo Shopping • Grande São Paulo - SP: Alphaville - Shopping Iguatemi Alphaville • Shopping ABC Plaza • Cotia - Shopping Granja Vianna • São Bernardo do Campo - Shopping Metrôpole • Ribeirão Preto - Santa Ursula Shopping • Rio de Janeiro - RJ: Shopping Norte • Shopping Tijuca • Shopping Rio Sul • Shopping New York City Center • Shopping Botafogo • Shopping Leblon • Rua do Ouvidor, 98A • Recife - PE: Shopping Recife • Belém - PA: Shopping Belém • Manaus - AM: Shopping Manaus • Fortaleza - CE: Shopping Iguatemi Fortaleza (loja 2) • Salvador - BA: Salvador Shopping • Shopping Paralela • Shopping Barra • Shopping Iguatemi Salvador • Vitória - ES: Shopping Vitória • Shopping Praia da Costa • Goiânia - GO: Shopping Goiânia • Juiz de Fora - MG: Shopping Juiz de Fora • Belo Horizonte - MG: Shopping Diamond Mall • Uberlândia - MG: Shopping Uberlândia • Brasília - DF: ParkShopping • Shopping Conjunto Nacional • Brasília Shopping • Shopping Pátio Brasil • Curitiba - PR: Shopping Curitiba • Shopping Mueller • Florianópolis - SC: Shopping Iguatemi Florianópolis • Shopping Beiramar • Porto Alegre - RS: Shopping Moinhos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

 **Saraiva**
saraiva.com.br
vendas 4003-3390

SUMÁRIO



16 PREVIEWS

Rayman Legends (Wii U), Wreck-It Ralph (Wii), Angry Birds Trilogy (3DS), Virtue's Last Reward (3DS), The Trash Pack (3DS) e Crosswords PLUS (3DS).

22 WII U EM DETALHES

O console chega às lojas a partir de novembro. Saiba quais serão os jogos de lançamento.

28 QUEBRE A CUCA

O sabichão Layton estreia no Nintendo 3DS na aventura Professor Layton and the Miracle Mask.

30 O LEGADO DO WII

Entenda por que o console causou uma revolução no mundo dos games.

38 E OS MAIORES

Nossos colaboradores elegem os melhores jogos do Wii.

60 SKYLANDERS

Monstros gigantes invadem as ilhas Skylands.

64 REVIEWS

Kirby's Dream Collection Special

Edition (Wii), The Last Story (Wii) e Heroes of Ruin (3DS).

72 ESTRATÉGIA

Segunda parte do guia com a localização das Star Coins e Moon Coins de New Super Mario Bros. 2.

82 SUPERCLASSICS

Revisitamos o saudoso Banjo-Kazooie, um dos games que eternizaram o Nintendo 64.

90 EMBAIXADORES

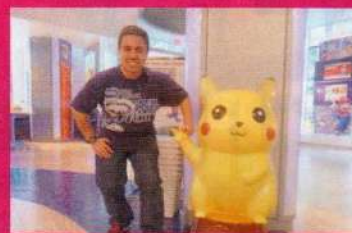
Conheça a lendária história do leitor que enfrentou 16 horas de ônibus para conhecer a redação da Nintendo World.



EDITORIAL

Wii

Acredito que nenhum dos jornalistas que passou pela redação da



Nintendo World era amigo da Mãe Dinah, mas não tem como negar: eles acertaram em cheio quando disseram que o Wii seria o rei da sétima geração. A previsão está lá na capa da edição de oito anos da revista.

Até então, o console não estava na casa de milhões de pessoas, sofria críticas por causa de seus gráficos, seus controles eram motivo de piadas, mas já era a grande esperança da Big N. *Super Mario Galaxy* e tantos jogos apareceram e mostraram o potencial criativo do console, que é o segredo de seu sucesso.

O sistema causou um impacto tão importante na forma como jogamos videogames, que era preciso relembrar sua trajetória. E é isso que você verá nessa edição mais do que especial, na qual comemoramos 14 anos da **NW**, dedicada a um certo videogame que promoveu uma enorme revolução, apesar de ter o tamanho de apenas três caixas de DVD.

A volta de Pablo

A brincadeira começou lá em março desse ano. Certo dia, um leitor pediu no Twitter para que Pablo Miyazawa voltasse para a revista. Aí o próprio Pablo respondeu o tuíte dizendo que queria voltar a ter uma coluna na **Nintendo World**. É lógico que topamos na hora.

Não havia melhor oportunidade do que ter o ex-editor nessa edição. A partir de agora, o mestre Miyazawa compartilhará boas e curiosas histórias do passado desta revista. Prepare-se, pois muitos segredos serão revelados!

IGOR ANDRADE

Editor-Assistente

redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Veja quem fez a sua revista favorita neste mês!

ALVENI LISBOA

Aos 10 anos, fui à banca e me deparei com a revista oficial da Nintendo, minha empresa favorita. Catorze anos depois, cá estou eu.



DANI IANNI

Correndo na velocidade da luz. Acham que é o Sonic? Não, sou eu mesma correndo com a revista. E mega feliz de fazer parte da **Nintendo World**. Parabéns!



FLÁVIO CROFFI

E pensar que há 14 anos colocava as mãos na primeira **Nintendo World**, sem imaginar que um dia faria parte deste universo.

GERALDO JUNO CECÍLIO

Passei o mês batucando com os sons exóticos de *Rhythm Heaven Fever!*



GIULIANO PECCILLI

É uma satisfação fazer parte da revista, falando das novidades do Japão.



IGOR ANDRADE

Viajar para Nova York e testar os games recém-anunciados do Wii U foi além de sensacional, ainda mais depois de conhecer a loja oficial da Big N.

JORGE SIMÃO JR.

Na edição em que comemoramos os 14 anos da **NW**, escrevo meu primeiro review. Você saberá como *The Last Story* é um jogo bacana.



LUCAS PATRÍCIO

A **NW** faz 14 anos? Caramba, só de pensar que já estou no barco há quase cinco me faz sentir velho.

MATEUS LÔBO

É impressionante como tudo tem um significado em *Pokémon*. Pesquiso muito e me surpreendo cada vez mais!



LILO LORENA

Trabalhar com Mario e sua turma foi umas das melhores coisas que aconteceram comigo nos últimos tempos. Até mais, gente!



RAFAEL PECCIOLI MORENO

Ah, meus 14 anos. Implorava por alguns jogos de GameCube que via na **NW**! E, mais importante, vai ter bolo de quê?



RODRIGO ESTEVAM

Comemorando o aniversário da **NW** curtindo alguns clássicos da Big N enquanto como uma bela fatia de um bolo em forma de moeda dourada!



THAIS PIOVESAN

Vou dividir meu tempo entre jogar videogame e bater na casa dos vizinhos com a famosa pergunta: gostosuras ou travessuras?



Lançamento Fast Shop

Entre nessa aventura virtual com bonecos reais



Teleendas: 3003-FAST (3278) para capitais e regiões metropolitanas e (11) 3232-3100 para demais localidades. Horário de atendimento: de segunda a segunda, das 8 h à 0 h. Consulte o produto (SP Capital), Eldorado (SP Capital), Villa Lobos (SP Capital), Paulista (São Paulo Capital), Iguatemi Campinas (SP Interior), São Caetano (ABC), Metrópole (ABC), Mooca (SP Capital), Iguatemi JK (SP necessariamente para o site e teleendas. Cartões de crédito aceitos: American Express, Aura, Credicard, Diners Club, Visa e Hipercard. Cartões de débito aceitos: Rodshop, Visa Electron, Cheque são meramente ilustrativos. Ficam ressalvadas eventuais retificações da oferta aqui veiculada.




EXPERIMENTE O NOVO

www.fastshop.com.br
Ligue: 3003-3278

Nos melhores shoppings
ou pelo site

SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE



TM



R\$ **279,90**
à vista

Acompanhe a Fast Shop



no site www.fastshop.com.br. Garantimos a quantidade de até 10 (dez) peças do produto ou enquanto durarem os estoques. Produto disponível nas lojas Fast Shop dos shoppings, Ibirapuera (Capital) e na loja Fast Shop da Avenida Zaki Narchi, 1.650 (SP Capital). O preço e as condições de pagamento são válidos de 01/10/2012 a 31/10/2012 para a rede de lojas físicas, não valendo Eletrônico e Banrisul. Não aceitamos a forma de pagamento em cheque. Consulte o manual para a correta utilização do produto. Os elementos e fotos utilizados para a produção deste impresso

Wii U MAIS PERTO DO QUE NUNCA

O futuro é agora: novo videogame da Nintendo chega com boa linha de jogos e ótimas vendas



Luiz Eduardo Freitas

Estamos bem perto do dia do lançamento americano do Wii U, o próximo console de mesa da Nintendo. Você está animado? Nós certamente estamos, e não somos os únicos: a procura pela reserva do videogame foi tão grande que várias redes de lojas norte-americanas encerraram a pré-venda uma semana depois do anúncio oficial do preço, que aconteceu em 13 de setembro.

"A reação foi fenomenal, com 500 pré-vendas na primeira hora após o anúncio dos detalhes do Wii U. E as 48 horas seguintes tiveram níveis de pré-venda bem parecidos", revelou o CEO da famosa rede

norte-americana ShopTo, Igor Cipolletta, num comunicado para a imprensa.

Não é para menos. A lista de jogos disponíveis já no lançamento é de deixar qualquer um bem ansioso. Além de *New Super Mario Bros. U* e *Nintendo Land*, vários títulos de peso como *Assassin's Creed III*, *Disney Epic Mickey 2: The Power of Two* e *ZombiU* estarão disponíveis a partir de 18 de novembro nas lojas americanas.

Se você está sentindo falta de experiências de jogo mais intensas, não se preocupe. Mesmo com essa enxurrada de títulos já a caminho, a Nintendo prometeu o lançamento de três grandes games para

os jogadores hardcore do Wii U.

O primeiro é *Bayonetta 2*, sequência de um aclamadíssimo jogo desenvolvido pela Platinum Games (*MadWorld*, *The Wonderful 101*) em 2010. A Big N também anunciou que a Monolith, desenvolvedora por trás de *Xenoblade Chronicles*, está trabalhando em um título exclusivo para Wii U, ainda sem nome ou data definida.

São motivos de sobra para já ir engordando o porquinho para quando o Wii U chegar aqui. Mas se quiser mais, é só conferir os detalhes do lançamento do console na matéria especial que preparamos para esta edição. **NEWS**



JUNICHI MASUDA NÃO TEM INTERESSE EM MMO DE POKÉMON

Se você é fã dos jogos *Pokémon*, provavelmente já parou para pensar como seria um MMORPG baseado no universo da série. Junichi Masuda, chefe dos games *Pokémon*, afirmou que recebe com frequência perguntas sobre o assunto. "Jogar online com pessoas em outras partes do mundo é uma grande opção, funciona muito bem, mas queremos nos focar na promoção de interações cara-a-cara entre as pessoas."

Masuda disse na mesma entrevista que vê pontos positivos e negativos na possibilidade de criar o próximo jogo da série principal de *Pokémon* em 3D. "Gostamos de ter um tipo de visual mais cômico, como uma animação. Se conseguíssemos traduzir esse estilo para o 3D sem problemas, é algo que definitivamente nos interessaria."



REVELADOS DETALHES GENEALÓGICOS DO UNIVERSO MARIO

O mundo dos jogos possui alguns mitos. O universo Nintendo é particularmente propenso ao tipo de "especulação" que ronda os seus personagens. Quem nunca se perguntou que tipo de relação é essa de Peach e Mario, baseada em cartas de afeto e preparo de bolos? Ou, ainda, quem seria a mãe de Bowser Jr.? Bem, uma dúvida um pouco menos polêmica foi respondida por Shigeru Miyamoto em recente entrevista: é verdade que o sobrenome de Mario e Luigi (os irmãos Mario) é... Mario? A resposta oficial: não.

"É uma velha história. Hollywood fez um filme de *Mario* muitos anos atrás. Havia uma cena no roteiro em que eles precisavam de um sobrenome para os personagens", conta. "Eu ouvi isso e ri bem alto", continuou. "Mario é apenas Mario e Luigi é apenas Luigi", disse. Miyamoto ainda revelou que os Koopalings não são filhos de Bowser. "O único filho de Bowser é Bowser Jr., e não sabemos quem é a mãe", brincou. Já está virando caso de DNA para o *Programa do Ratinho*.



Eles não são irmãos?



FAST SHOTS

Em entrevista, Reggie Fils-Aime explicou por que a Nintendo não lançou a versão branca do Nintendo 3DS XL nas Américas. Segundo ele, os portáteis **branco** da Nintendo não vendem bem nos EUA.



A Nintendo confirmou que *Luigi's Mansion: Dark Moon* (3DS) e *Animal Crossing* (3DS) serão **lançados** nas Américas durante o primeiro trimestre de 2013. Aguardaremos ansiosamente.

O quinto jogo da série *Ace Attorney* foi **confirmado** como exclusivo para 3DS. Ainda não tem data de lançamento no Ocidente.



ACONTECE NO JAPÃO



Giuliano Peccilli

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE COM WII U NO JAPÃO!

Acompanhado do Wii U preto na versão especial, *Monster Hunter 3 Ultimate* virá junto do controle

Wii U Pro, similar ao lançamento de *Monster Hunter 3 Tri*, que trouxe o Classic Control Pro para Wii, em 2010.

Agora, o jogo chega melhorado para Wii U e 3DS, e entre as novidades haverá crossplay local entre os dois consoles.

O bundle do Wii U com a aventura da Capcom chega às lojas japonesas em 8 de dezembro custando 38,850 ienes (aproximadamente R\$ 1.020).



Hokuto também estará no Wii U

ANIME NOS GAMES

Famoso nos anos 1980, o anime *Hokuto no Ken* ganhou sua primeira versão nos consoles em 2010. Dois anos depois, a Tecmo Koei anunciou que sua continuação será lançada para Wii U.

Beat'em up em 3D, o jogo traz um mundo pós-apocalíptico onde o poder é decidido pelos punhos. Toda violência que tornou a obra conhecida no mundo inteiro está de volta.

Fist of the North Star: Ken's Rage 2 será lançado em dezembro e ainda não há planos pra uma versão ocidental.

O DESEJO ESPACIAL DE HIDEKI KAMIYA

Hideki Kamiya, que trabalha na Platinum Games e foi designer da Capcom em títulos como *Okami*, é fã confesso de *Star Fox* e deixou escapar que adoraria trabalhar num novo projeto para a série. Quem sabe não dá certo? Bem, Kamiya anda bem ocupado com o desenvolvimento de *Bayonetta 2* e *The Wonderful 101*, ambos para Wii U.



NOVIDADES DA EUROPA



Alveni Lisboa

LYLAT O QUÊ?

Você sabia que a franquia *Star Fox* teve outro nome na Europa? O primeiro game, lançado para SNES, chamava-se *Starwing*. Já o popular *Star Fox 64* ficou conhecido como *Lylat Wars*.



A explicação na época foi um problema de direitos autorais, pois já existiam dois games chamados *Star Fox*, um para Atari 2600 (1983) e outro para Commodore 64 (1987).

Recentemente, porém, surgiu uma nova razão para a troca de nome.

Segundo Dylan Cuthbert, desenvolvedor que trabalhou no primeiro *Star Fox*, e Jez San, dono da empresa britânica que criou o chip FX, havia uma empresa na Alemanha chamada *StarVox*.



Como a pronúncia do F é parecida com a do V em alemão, os executivos da Big N acharam que isso poderia confundir os europeus e até causar um processo judicial.

Anos depois, a *StarVox* fechou e a Nintendo não tinha mais com o que se preocupar. Os games seguintes da série passaram a utilizar a alcunha original: *Star Fox Command* e *Star Fox 64 3D*. Você prefere *Starwing*, *Lylat Wars* ou *Star Fox*?

TOP 5

OS GAMES MAIS VENDIDOS NA TERRA DO SOL NASCENTE

- 1 *New Super Mario Bros. 2* (3DS)
- 2 *Lost Heroes* (3DS)
- 3 *Pokémon Black & White 2* (DS)
- 4 *Devil Summoner: Soul Hackers* (3DS)
- 5 *Tousouchuu: Shijou Saikyou no Hunter-Tachi Kara Nigekire!* (3DS)

TOP 5 EUA

OS GAMES MAIS VENDIDOS NA TERRA DO TIO SAM

- 1 *New Super Mario Bros. 2* (3DS)
- 2 *Mario Kart 7* (3DS)
- 3 *Wii Sports* (Wii)
- 4 *Super Mario 3D Land* (3DS)
- 5 *Mario Kart Wii* (Wii)

TOP 5 EUROPA

OS GAMES MAIS VENDIDOS NO VELHO CONTINENTE

- 1 *New Super Mario Bros. 2* (3DS)
- 2 *Mario Kart 7* (3DS)
- 3 *Super Mario 3D Land* (3DS)
- 4 *Zumba Fitness 2* (Wii)
- 5 *Mario Party 9* (Wii)

O CARINHA OF TIME

AS THIRD PARTIES E O WII U

A Nintendo e o Wii U vão contar com um apoio de peso: dos 50 títulos prometidos até março de 2013, 41 são jogos de third parties (produtoras).

Dos 20 jogos disponíveis no dia do lançamento do console, apenas dois são da própria Nintendo, e mais da metade são títulos de peso de outras produtoras.

Isso mostra que a Big N vem se preocupando em conseguir apoio das thirdies. Afinal, por mais que seus próprios jogos vendam consoles e mais consoles por si só (vai dizer que você não conhece ninguém que tenha adquirido um 3DS pra comprar os remakes de *Ocarina of Time* e *Star Fox 64*), jogos como *Assassin's Creed III*, *ZombiU*, *Mass Effect 3* e

FALA, NINTENDISTA



André Onofre

O PREÇO DO WII U

Sejamos francos: o que queremos saber, de verdade, quando um novo console é anunciado, é quanto ele vai custar ao nosso bolso. E confesso que o Wii U não está se saindo tão ruim assim na resposta dessa pergunta.

Na conferência que a Nintendo realizou sobre o Wii U, lá em 13 de setembro, foi anunciado que o console chegará aos Estados Unidos pelo preço de US\$ 299,99 na versão básica (Basic) e US\$ 349,99 pela versão especial (Deluxe). O Wii, na época, foi anunciado a US\$ 250.

Um aumento pequeno, se considerarmos a inflação do período (esse valor, hoje, seria de US\$ 284). Olhe tudo o que temos no novo console, e todo o extra da versão Deluxe, como o game *Nintendo Land*, e temos um ótimo negócio.



Rodrigo Ertevam

Batman: Arkham City têm potencial para atrair jogadores que acabaram passando longe do Wii e seu estilo casual.

É muito importante para a Nintendo manter essa relação com as thirdies para que mais e mais games de qualidade cheguem ao Wii U com frequência. A aposta que a Big N fez no Wii e seus jogos para um público mais casual de certa forma funcionou, mas custou o afastamento das thirdies e acarretou em um console com vários jogos, mas muitos de qualidade duvidosa.

É provável que a Nintendo busque uma estratégia diferente com o Wii U, e seus títulos de lançamento podem ser uma forte prova disso.

ELES VÊM AÍ

Os games que queremos tanto jogar

Listamos os principais títulos que devem bombar nos próximos meses. As datas de lançamento se referem à chegada dos games às lojas norte-americanas e podem mudar a qualquer instante. Você está ansioso para jogar alguns desses títulos? Então, conte para nós! Mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br com seu depoimento.

Os jogos do ano serão *Pokémon Black & White 2*. Mas tem também *Lego The Lord of the Rings*. Serão ótimos games para quem curte aventura.

Wesley Renan,
leitor de Marília - SP.



JOGO	CONSOLE	DATA
<i>Art Academy: Lessons for Everyone</i>	3DS	10/out/2012
<i>Assassin's Creed III</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Batman: Arkham City Armored Edition</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Call of Duty: Black Ops II</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Code of Princess</i>	3DS	9/out/2012
<i>Crosswords Plus</i>	3DS	1/out/2012
<i>Darksiders II</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Disney Epic Mickey 2: The Power of Two</i>	Wii e Wii U	18/nov/2012
<i>Disney Epic Mickey: Power of Illusion</i>	3DS	18/nov/2012
<i>Freakyforms Deluxe: Your Creations, Alive!</i>	3DS	5/nov/2012
<i>Game Party: Champions</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Just Dance 4</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Just Dance 4</i>	Wii	9/out/2012
<i>Just Dance: Disney Party</i>	Wii	23/out/2012
<i>Lego The Lord of the Rings</i>	DS, Wii e 3DS	30/out/2012
<i>Mass Effect 3: Special Edition</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Moshi Monsters Moshlings Theme Park</i>	DS e 3DS	30/out/2012
<i>New Super Mario Bros. U</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Nintendo Land</i>	Wii U	18/nov/2012

JOGO	CONSOLE	DATA
<i>Paper Mario: Sticker Star</i>	3DS	11/nov/2012
<i>Pokémon Black & White 2</i>	DS	7/out/2012
<i>Professor Layton and the Mask of Miracle</i>	3DS	28/out/2012
<i>Rabbids Land</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Rabbids Rumble</i>	3DS	13/nov/2012
<i>Rayman Legends</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Rise of the Guardians: The Video Game</i>	DS, Wii, 3DS e Wii U	20/nov/2012
<i>Scribblenauts Unlimited</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Skylanders Giants</i>	Wii e 3DS	21/out/2012
<i>Sonic and All-Stars Racing Transformed</i>	3DS	20/nov/2012
<i>Sonic and All-Stars Racing Transformed</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Style Savvy: Trendsetters</i>	3DS	22/out/2012
<i>Tekken Tag Tournament 2</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>The Trash Pack</i>	3DS	30/out/2012
<i>Virtue's Last Reward</i>	3DS	23/out/2012
<i>Wreck-It Ralph</i>	DS, Wii e 3DS	30/out/2012
<i>Your Shape: Fitness Evolved 2013</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>ZombiU</i>	Wii U	18/nov/2012
<i>Zumba Fitness Core</i>	Wii	16/out/2012

FUNCIONÁRIO DO MÊS

A cada edição homenageamos um personagem importante da história dos games

PROFESSOR LAYTON



Lucas Patricio

Hershel Layton é um dos mais famosos destruidores de puzzles do mundo dos games. O professor é protagonista da franquia que carrega seu nome e que fez o maior sucesso no Nintendo DS, e agora continua no 3DS.

Layton tem 37 anos na primeira trilogia da série e é professor de arqueologia na Universidade Gressenheller, em Londres, Inglaterra. Ele, aliás, é o típico londrino: muito educado e elegante. O Sherlock Holmes da Level-5 costuma repetir sempre uma frase que se tornou emblemática: "É isso que um cavalheiro faz".

Sempre acompanhado do seu aprendiz Luke, Layton gosta de solucionar e criar enigmas, todos baseados em lógica e conhecimentos gerais.



UM PRESENTE

A cartola que o professor usa foi um presente de seu antigo amor, Claire. Por isso, ele nunca deixa de colocar o chapéu. Claire era uma jovem que trabalhava em um projeto de máquina do tempo junto com Dimitri Allen e Bill Hawks, mas algo deu errado no primeiro teste e a moça acabou morrendo.

PASSADO

Nem sempre Layton foi professor. Ainda novo, era aprendiz do dr. Andrew Schrader na Universidade Gressenheller, onde ele conheceu e se apaixonou por Claire. Em *Professor Layton and the Diabolical Box*, Layton recebe uma carta misteriosa de seu antigo mentor.

LAYTONMOBILE

O carro do professor é carinhosamente chamado de Laytonmobile. É baseado no clássico Citroën 2CV, no qual a direção, assim como os demais veículos britânicos, fica do lado direito. O carro foi tema do enigma 19 do primeiro game da série, *Professor Layton and the Curious Village*.



NO CINEMA

O longa *Professor Layton and the Eternal Diva* estreou nos cinemas japoneses em 2009. O filme continua a história de *Professor Layton and the Last Specter*, três anos antes dos acontecimentos de *Diabolical Box*. Muito fiel aos jogos, também possui os elementos que tornaram a série famosa no portátil da Nintendo, mas nunca chegou ao Brasil.

APRENDIZES

Luke é o aprendiz que aparece já no primeiro jogo. Ele segue os passos de Layton para se tornar um verdadeiro cavalheiro e resolver os mais difíceis enigmas. Já na segunda trilogia, a jovem Emmy entra para o grupo.



IWATA PERGUNTA!

Nesta edição, selecionamos duas entrevistas especiais. A primeira é com a equipe de produção norte-americana.



Wii: como se faz uma revolução?

Dando uma olhada nos arquivos, descobrimos um *Iwata Pergunta* de 2006 sobre o Wii. O bate-papo do presidente da Nintendo contou com desenvolvedores de hardware e de design daquele sistema que se tornaria um sucesso pouco tempo depois.

Logo após o lançamento do GameCube, foi dada a largada para o projeto Revolution. O Wii teria que usar tecnologia mais moderna existente e não aquela que ainda estava em desenvolvimento. Coube a Genyo Takeda, gerente de pesquisas da empresa, encontrar os recursos perfeitos para o Wii.

"Parece uma contradição, mas se tivéssemos seguido um caminho natural, teríamos como torná-lo mais rápido e chamativo. Porém, não deixamos de nos perguntar qual seria o real impacto que isso causaria em nossos clientes. Percebemos a ineficiência

deste caminho quando comparamos as dificuldades e os custos de desenvolvimento contra as novas experiências que podíamos criar", desabafou Takeda.

Outra preocupação era fazer um console barato, mas que funcionasse sem problemas. Em parceria com outras empresas, o produtor Kou Shiota estabeleceu um sistema que consumisse pouca energia, mesmo que usasse toda a capacidade de processamento do console.

Uma das nossas metas era criar algo que coubesse em qualquer lugar. Nós enfatizamos o design de nosso hardware com entretenimento em mente. No entanto, a faixa etária de nossos usuários está mudando, então senti que tínhamos que encontrar um equilíbrio entre projetá-lo como um brinquedo e como um aparelho de vídeo. É uma tendência para os futuros produtos da Nintendo", completou o designer Kenichiro Ashida. Isso explica por qual razão o console é retangular.

O suporte que deixa o Wii em pé e na diagonal foi uma sugestão de jovens designers da empresa, aprovada rapidamente. Nem todos gostavam da aparência simplificada do videogame.

Em novembro de 2006, quando chegou às lojas, o Wii começou uma revolução, iniciada já nos corredores da Nintendo. A empresa precisou investir em novas tecnologias, mudou conceitos, abusou da criatividade e conseguiu criar um videogame para toda a família.

"É o primeiro videogame da Nintendo que continuará em constante desenvolvimento [através das atualizações de sistemas]. O Wii vai diversificar as maneiras pelas quais as pessoas gostarão de jogar no futuro. Espero que os gamers estejam olhando para frente tanto quanto eu estou", finalizou Takeda. Pode apostar que nós curtimos tudo isso. **NW**

"Se tivéssemos seguido um caminho natural, teríamos como tornar o Wii mais rápido e chamativo. Porém, não deixamos de nos perguntar qual seria o real impacto que isso causaria em nossos clientes"

- Genyo Takeda, gerente de pesquisas da Nintendo

Assim que o Wii foi mostrado ao público, ele chamou a atenção por ter a largura de três caixas de DVD. E esse era um dos pedidos de Iwata: o console devia ser menor do que seus concorrentes.

"Fiquei mais perplexo do que chocado quando soube disso. Porém, percebi que o Wii deveria ficar num cantinho estreito de uma sala. O GameCube precisava ficar na frente da televisão por causa dos cabos dos controles. Já o Wii ficaria sempre ao lado da TV, como outros aparelhos da casa", detalha o também pesquisador Junji Takamoto.

"O Nintendo 64 só cabe em alguns lugares por causa de sua carcaça curva.



Criadores do Wii: Genyo Takeda (acima) e Kenichiro Ashida falam sobre o desafio de desenvolver um console eficiente e barato

FOR RESULT

NICKI MINAJ
JENNIFER LOPEZ
P!NK

FLO RIDA
RIHANNA
CARLY RAE JEPSEN

O jogo de dança mais vendido no mundo

JUST DANCE 4

A festa já
vai começar!



ADQUIRA
AGORA NA
PRÉ-VENDA

JUSTIN BIEBER
MAROON 5
ONE DIRECTION
E MUITO MAIS...

MACY'S macys.com | mac | GEEK! | pontofris.com | Saraiva | UZ GAMES.com | walmart | UBISOFT

JUST DANCE 4

facebook.com/ubisoft.brasil

CLASSIFICAÇÃO MECATINA
L
LIVRE

Wii Wii U



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Todos os Previews trazem uma avaliação única, sendo alta, média e baixa sobre o jogo analisado. Os critérios são baseados nos seguintes itens:

• GRÁFICOS:

visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• JOGABILIDADE:

resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• SOM:

trilha

sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

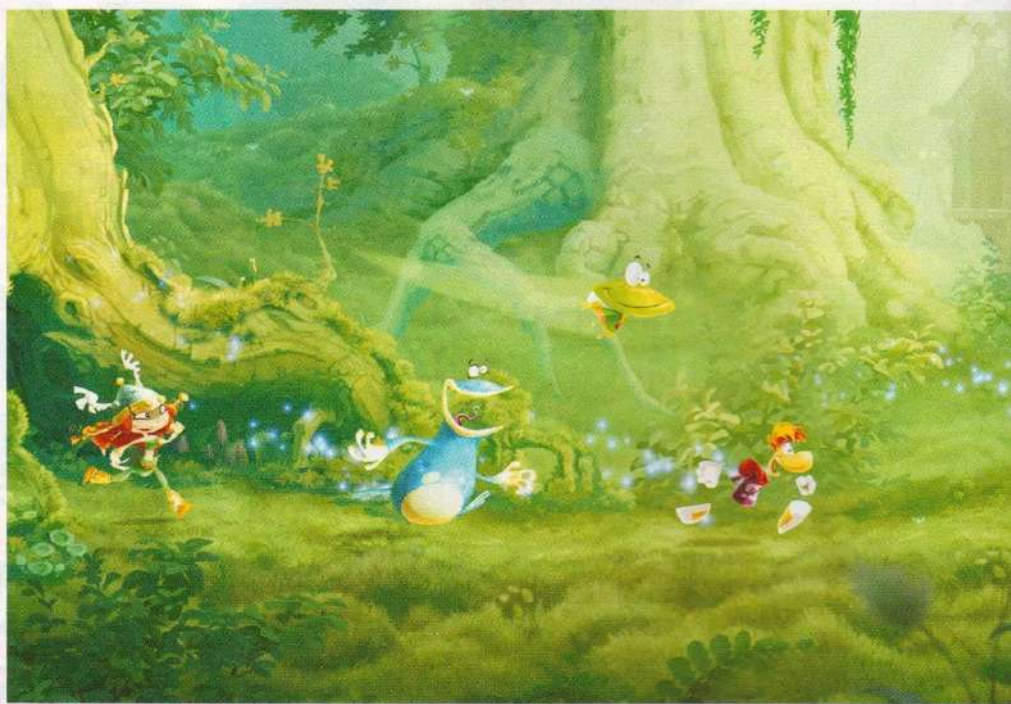
• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

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

TOP GAMES

Os jogos mais aguardados pelo colaborador Rodrigo Estevam:

- ZombiU (Wii U)
- Assassin's Creed III (Wii U)
- Code of Princess (3DS)
- Pokémon Black & White 2 (DS)
- Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)
- Batman AC Armored Edition (Wii U)
- Just Dance 4 (Wii U)
- Disney Epic Mickey: Power of Illusion (3DS)
- Lego City Undercover (Wii U)



RAYMAN LEGENDS

HERÓI DESMEMBRADO RETORNA EM UMA AVENTURA EXCLUSIVA E CAPRICHADA PARA Wii U



Lucas Patricio

RAYMAN LEGENDS FOI UMA DAS

melhores experiências que tivemos na E3 desse ano. O jogo já tinha debutado em uma linda apresentação durante a conferência da Ubisoft e pudemos experimentar a mesma fase demonstrada em uma versão estendida no estande da Nintendo.

Antes de mais nada, vale a pena contextualizar para quem não conhece o mais recente episódio do mascote sem braços nem pernas da Ubisoft. *Rayman Origins*, lançado ano passado, foi uma das mais agradáveis surpresas e, com certeza, está entre os melhores jogos do Wii. Após passar alguns anos na sombra dos divertidos coelhos malucos Rabbids, Rayman retornou às suas raízes em um jogo de plataforma em 2D.

Origins foi produzido pelo criador da série e visionário Michel Ancel, que provou toda sua genialidade com um estilo artístico impressionante, usando um

moto gráfico baseado na tecnologia UbiArt Framework. Os visuais em alta definição parecem pinturas em movimento, extremamente coloridos e vivos.

Legends é continuação direta e utiliza todos os mesmos recursos que fizeram *Origins* se tornar um dos mais bem avaliados games de 2011. A principal diferença é que ele usa e abusa da segunda tela presente no controle do Wii U para criar experiências totalmente novas.

Quem joga com o controle em forma de tablet assume o papel de Murphy, um gênio superpoderoso que acompanha Rayman a todo o momento. Usando a tela de toque, o jogador no comando do GamePad interage diretamente com tudo que está acontecendo na tela principal. **NW**



Plataforma:
Wii U
Produção:
Ubisoft
Desenvolvimento:
Ubisoft
Gênero:
Plataforma
Lançamento:
18 de novembro (EUA)



Use o GamePad do Wii U para ajudar os amigos na hora do aperto



PINTURAS MÁGICAS

Na história, Rayman e sua turma estão passeando por uma floresta encantada quando dão de cara com pinturas especiais. Os quadros são portais para mundos míticos e é óbvio que os personagens são sugados para tais lugares misteriosos.

DANDO AQUELA FORÇA

Enquanto um jogador controla Rayman usando um Wii Remote, o outro colabora coletando itens, liberando passagens e até mesmo destruindo inimigos com os dedos. É uma proposta completamente nova de modo cooperativo que funciona extremamente bem.

Esse mesmo estilo de co-op foi demonstrado em *Super Mario Bros. U*, mas em *Rayman Legends* fez muito mais sentido ter um amigo controlando Murphy o tempo inteiro. Se em Mario o jogador que auxilia é quase desnecessário para a progressão natural do jogo, em *Legends* é essencial a comunicação entre os jogadores. Em alguns momentos, é preciso girar o GamePad para os lados, usando o giroscópio interno do controle, para movimentar plataformas da forma correta e permitir que Rayman prossiga.

Outra boa notícia é que será possível jogar cooperativamente com até cinco pessoas: uma no GamePad e outras quatro controlando personagens na tela com outros controles. Experiências semelhantes em outros jogos nos deixam preocupados em como essa quantidade enorme de gente jogando ao mesmo tempo pode mais atrapalhar do que ajudar, mas sem dúvidas é uma forma fantástica de colocar todos que estão na sala para jogar e interagir de maneira muito divertida.



MÚSICA BOA

De todas as fases já demonstradas até o momento, as que mais impressionam são as musicais. Nelas, Rayman precisa correr entre obstáculos com a ajuda de Murphy para limpar o caminho. Porém, o que torna esses estágios únicos é a forma como cada obstáculo vencido forma parte de uma sinfonia de rugidos e explosões, muito bem acompanhadas de riffs de guitarra.

O jogador que controla o GamePad aperta em locais determinados acompanhando o ritmo da música, quase como um *Elite Beat Agents*. A mistura é maluca e o resultado incrível visualmente e sonoramente.

A Ubisoft confirmou que o jogo terá modalidades online, mas apenas citou placares de líderes de tempo e pontuação: nada foi dito sobre multiplayer online. Visto a experiência que tivemos em *Origins*, a diversão do co-op realmente está em jogar ao lado do companheiro. Por isso, caso o co-op online fique de fora, não acreditamos que seja uma perda muito grande.

Rayman Legends será um dos títulos que acompanhará o período de lançamento do Wii U. É uma exclusividade que, com certeza, vai fazer muita gente decidir comprar o Wii U o quanto antes!

NOVA AMIGA

Já que mais jogadores poderão participar ao mesmo tempo, a Ubisoft criou uma nova personagem: Barbara, uma garota com visual repleto de referências vikings e que completará o time composto por Rayman, seu fiel escudeiro Globox e alguns amigos Teensy.

STYLE SAVVY: TRENDSETTERS

DEIXE SEUS CLIENTES NA MODA



Igor Andrade

GERALMENTE RESTRITO AO

mercado japonês, games femininos também têm vez no Nintendo 3DS. Vale a pena sempre lembrar que o público nintendista é praticamente dividido na mesma proporção entre homens e mulheres. Por isso, nada mais justo que *Style Savvy* esteja aqui.

Antes de tudo, o jogo da Big N é um simulador no qual você controla, digamos, uma boutique famosa. Clientes loucos para ficarem na moda aparecerão na sua loja para comprar o que houver de melhor.

Prestando atenção ao comportamento de cada um e a cada bate-papo com os personagens, você descobrirá qual é o estilo da turma. E aí você sugerirá looks para eles. Quanto mais você acerta no alvo, mais fama, dinheiro e clientes terá,

já que outras pessoas vão pedir sua ajuda para se vestir com garbo e elegância.

Quem jogou a versão para Nintendo DS não notará muita diferença. A ideia central é encontrar equilíbrio entre vestimentas e personalidade dos personagens. E não tem como errar nas combinações, já que você terá 12 mil itens, entre sapatos, cintos, camisetas e calças, à sua disposição. Cada um deles faz parte de uma das 12 grifes fictícias do game.

A novidade fica por conta dos recursos do 3DS, que permitem que você mostre seus trabalhos de estilista para seus amigos que também tenham o jogo através de um aplicativo que nada mais é do que uma vitrine online. Dá também para baixar rou-



pas especiais e levar seus modelos para o mundo real, tirando fotos que usam os cartões de Realidade Aumentada do console. Que chique! **NW**



BAIXA

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Simulador
Lançamento: 22 de outubro (EUA)

CROSSWORDS PLUS

PALAVRAS CRUZADAS NA TELA DO NINTENDO 3DS



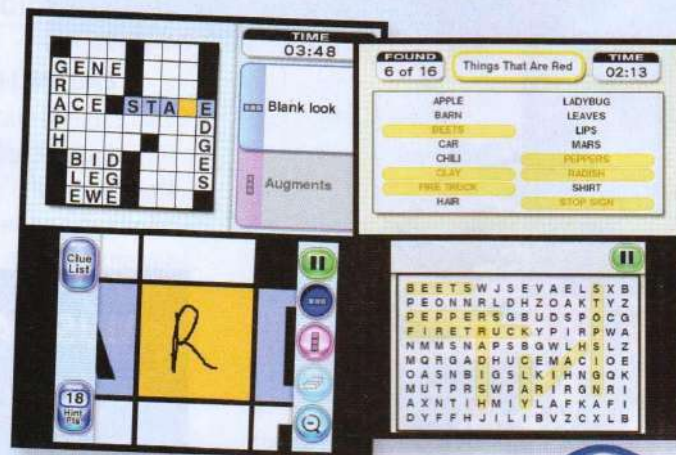
Lucas Patricio

PALAVRAS CRUZADAS É UM DOS passatempos mais antigos da história, e periodicamente novos games usam a famosa fórmula utilizando recursos cada vez mais inovadores. *Crosswords Plus* para Nintendo 3DS é simples, intuitivo e vai direto ao ponto.

Com mais de mil quebra-cabeças feitos pensando em todos os tipos de público e suas habilidades, os desafios são divididos em quatro níveis de dificuldade: realmente im-

pressiona pela quantidade de conteúdo reunido. Além das clássicas palavras cruzadas, ele também terá outros jogos como caça-palavras e anagramas.

Enquanto a revista *Coquetel* não lança seu próprio jogo para 3DS, o jeito é arriscar em *Crosswords Plus*. O único problema, como você deve suspeitar, é que o game não possui nenhum tipo de localização para o português, ou seja, é preciso jogar apenas em inglês. Para quem está



aprendendo o idioma, no entanto, as dificuldades mais simples podem ser uma ótima forma de ajudar nos estudos.

Uma novidade legal é que dessa vez é possível baixar novos desafios periodicamente sem custo nenhum, por meio de atualizações online. O *StreetPass* também permitirá a troca de quebra-cabeças bônus. **NW**

BAIXA

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Quebra-cabeça
Lançamento: 1 de outubro (EUA)

PREVIEW 3DS



HIGHSCORE: 1
SCORE: 21310

HIGHSCORE: 1
SCORE: 26760

Este jogo você encontra no site do

Walmart
walmart.com.br



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Activision
Desenvolvimento: Housemarque
Gênero: Quebra-cabeça
Lançamento: 2012

ANGRY BIRDS: TRILOGY

Lucas Patricio

CLÁSSICOS DOS CELULARES GANHAM VERSÃO DEFINITIVA PARA 3DS

ANGRY BIRDS É UM MARCO de uma nova indústria dos games, aquele que não está nos consoles de mesa ou portáteis. Foi um tiro certo no momento certo, que culminou num sucesso absurdo, popular nas lojas de aplicativos de celulares e tablets e, possivelmente, nunca será superado. É um jogo extremamente simples, que cativou pessoas que queriam passar o tempo com seus novos smartphones. Com um modelo de negócios "freemium", onde uma porção do jogo é disponibilizada gratuitamente, a aventura dos pássaros raivosos ganhou popularidade rapidamente. O preço baixo, apenas US\$ 0,99, também ajudou o game a ficar meses no topo da lista dos mais vendidos.

Angry Birds iniciou sua expansão recebendo novos episódios e atualizações e depois chegando a novas plataformas, como

Android, consoles e portáteis. Agora, a Rovio lançará uma coletânea com três jogos da série reunidos e em alta definição, numa parceria com a tradicional produtora Activision.

Esse jogo dispensa apresentações, mas como sabemos que tem um pessoal que nunca jogou, vale a pena explicar. Nele você arremessa pássaros com um estilingue gigante, usando a tela de toque do celular. O objetivo é destruir os porcos verdes que ficam escondidos embaixo de estruturas, e que roubaram os ovos das aves. É um jogo simples e intuitivo, com fases curtas e rápidas.

Angry Birds Trilogy reunirá Angry Birds, Angry Birds

Seasons e Angry Birds Rio, todos com novos efeitos de luz, cenários animados e novas animações, além de 19 estágios inéditos e um sistema de conquistas (achievements).

É uma coletânea definitiva da série, segundo Petri Järvillehto, vice-presidente executivo de games da Rovio. No Nintendo 3DS, o jogo utilizará o StreetPass e, claro, terá visuais em 3D estereoscópico.

O único "problema" é o preço. No portátil da Nintendo, Angry Birds Trilogy custará US\$ 29. Se somarmos o preço das versões para celular, mesmo assim Trilogy custa US\$ 27 mais caro. E mesmo com todos os extras, é um valor bastante alto. Talvez se o lançamento fosse apenas digital, com um custo mais amigável, ficaríamos mais animados com o jogo. **NW**

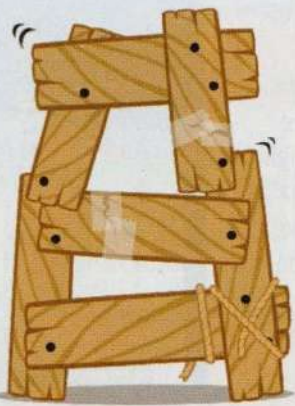
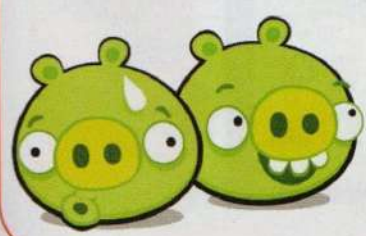
Red
O mais popular dos pássaros da série é também líder do bando que resolveu encarar os porcos verdes.

Bomb
É o que tem o pavio mais curto, tanto que ele derriba tudo quando a paciência acaba.

AI
Tem um bico em forma de bumerangue, causando muita inveja entre seus amigos.

Porco Verde
A pedido do rei dos porcos, os suínos resolveram roubar ovos de alguns pássaros. Não deviam ter feito isso...

Chuck
O canário voa com grande velocidade, mas é bem arrogante.



ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

NO SUCESSO DE 999, PESSOAS BOAS MORREM



Lucas Patricio

O JOGO JAPONÊS CRIADO PELA

Chunsoft é uma continuação de 999: 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors e vai chegar com tudo para Nintendo 3DS.

Para quem não conhece, 999 é uma espécie de livro interativo com uma história adulta. O paralelo mais fácil para explicar o enredo é o filme *Jogos Mortais*. *Zero Escape* não carrega o mesmo nome que o antecessor, mas segue as mesmas características de gameplay e história.

Um garoto chamado Sigma é

sequestrado e acorda em um elevador com a misteriosa Phi. Ambos fogem quando encontram um coelho falante e acabam reunidos com outras sete pessoas. E aí o jogo começa.

Para fugir do complexo onde estão presos, eles precisam atingir uma pontuação nove ou maior nos relógios que carregam consigo. Se essa contagem chegar a zero, eles morrem. Sinistro né? E o sistema de jogo ainda envolve confiar ou trair os demais personagens, resultando

em diversos finais diferentes.

Com muitos quebra-cabeças e diálogos, *Zero Escape: Virtue's Last Reward* promete ser tão divertido quanto o surpreendente 999. **NW**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Aksys Games
Desenvolvimento: Chunsoft
Gênero: Aventura
Lançamento: 16 de novembro (EUA)



THE TRASH PACK

MONSTROS DO LIXO GANHAM JOGO PARA PORTÁTEIS



Lucas Patricio

SEGUINDO A MANIA DE

coleccionismo que tanto atrai a criançada, uma empresa americana lançou o *Trash Pack*, uma coleção de monstros nojentos vendida em pequenas latas de lixo com um personagem sortido dentro. E *Pokémon* nos ensinou o espírito da coisa: temos que pegar todos!

Assim como outros brinquedos que viraram desenho e jogo, *The Trash Pack* está seguindo pelo mesmo caminho. No game para Nintendo DS

e Nintendo 3DS, o objetivo é coletar os mais de 100 monstros que vivem no lixo. A tarefa é feita por meio de quatro minigames principais.

Com a ajuda de um pôster digital, os jogadores podem anotar quais peças faltam na coleção, tanto digital quanto na real. Pode parecer uma má ideia colecionar monstros que vivem no lixo, mas todos concordam que esse é um tema realmente muito comum e divertido. Quem não gosta de coisas asquerosas? **NW**



Plataforma: Nintendo 3DS (haverá versão para DS)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Ebfao Technologies
Gênero: Minigames
Lançamento: 30 de outubro (EUA)

WRECK-IT RALPH

VILÃO QUER SER HERÓI DOS GAMES



Lucas Patricio

IMAGINE UM VILÃO DE

videogame que passou trinta anos fazendo exatamente a mesma coisa. Ralph está passando exatamente por essa situação. O filme *Detona Ralph* conta a história desse personagem que cansou de ser vilão dos fliperamas e saiu de seu jogo para ganhar notoriedade.

O longa, que chega nos cinemas brasileiros em janeiro de 2013 pela Disney, ganhará um game junto com sua estreia nos Estados Unidos, em outubro desse ano.


No jogo, Ralph e Felix passam por diversos cenários inspirados

em franquias demonstradas no filme, todas baseadas em grandes clássicos da indústria dos games, numa tentativa de acabar com um exército de Cy-bugs.

Você poderá alternar entre os dois personagens, aproveitando dessa maneira as habilidades de cada um. Felix tem um martelo dourado que restaura construções; Ralph é bom em destruir o que vê pela frente. O game ainda conta com itens colecionáveis e extras desbloqueáveis.

Algo interessante é que *Wreck-It Ralph* é exclusivo para plataformas da Nintendo, algo bastante

incomum em jogos licenciados. O motivo talvez seja a participação de um convidado ilustre no filme: Bowser, o eterno vilão do bigodudo Mario.

Nada mais justo, já que parte do roteiro da aventura se assemelha com a história do game *Donkey Kong*, e que mostrou o encanador ao mundo. Aliás, DK também deixou de ser vilão para se tornar herói com o passar do tempo. 



Plataforma: Wii (haverá versões para DS e 3DS)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Activision
Gênero: Plataforma
Lançamento: 30 de outubro (EUA)

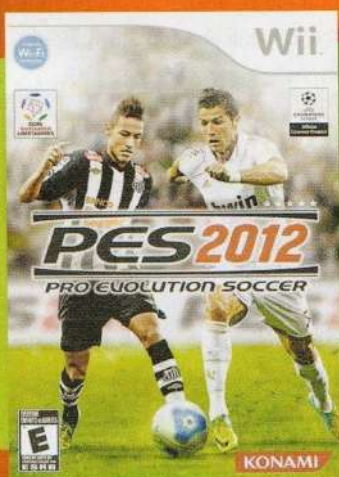
LOJAS AMERICANAS

Todo Mundo Vai.

A maior variedade em games, todo mundo encontra aqui.



GAME WII PRO EVOLUTION SOCCER 2012** R\$49,99 cada



GAME 3DS MARIO KART 7*1 R\$149,00 ou 10x sem juros nos cartões de crédito** R\$14,90 cada



GAME 3DS MARIO TENNIS OPEN*1 R\$149,00 ou 10x sem juros nos cartões de crédito** R\$14,90 cada



NINTENDO 3DS*1 R\$799,00 ou 10x sem juros nos cartões de crédito** R\$79,90 cada



CONTROLE P/ WII SMART*1 R\$39,99 cada

americanas.com

Ofertas válidas para todo o Brasil, nas lojas físicas e até 12/10/2012, ou enquanto durarem os estoques dos itens. Imagens meramente ilustrativas. (*1) Não disponível em todas as lojas. (*2) Parcelamento em 10 vezes sem juros válido para compras acima de R\$ 99,00 realizadas nos cartões de crédito. (*3) O serviço 4003 tem custo local + impostos locais, conforme o Estado de origem, para telefones fixos, e custo de ligação + impostos conforme a operadora, para celulares, tais custos serão cobrados na conta telefônica.

A maior e mais completa loja da internet brasileira. Compre também pelo telefone 4003-1000**

A REVOLUÇÃO

JÁ TEM DATA PARA CONTINUAR

Nintendo revela valor e dia de lançamento do Wii U em Nova York



A Big N, enfim, revelou o que mais queríamos saber: quando o Wii U chegará às lojas, quanto ele vai custar e quais jogos estarão nas prateleiras desde o primeiro dia de venda.

Assim como foi feito com o Wii e o Nintendo 3DS, a divisão americana da empresa convidou jornalistas para uma pequena conferência em Nova York, nos Estados Unidos, em 13 de setembro. Sim, a **Nintendo World** foi um dos seis veículos brasileiros que estiveram no Preview do Wii U.

Horas antes de Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, subir ao palco, Satoru Iwata, presidente global companhia, já havia revelado como o Wii U seria vendido no Japão através do

Nintendo Direct, uma série de boletins em vídeo.

Além da ansiedade que o evento já provocava naturalmente, os repórteres queriam saber se a NoA seguiria os passos da Nintendo nipônica, que inovou ao lançar o Wii U por lá em duas versões.

E aí fomos surpreendidos com a confirmação de Reggie: vai acontecer a mesma coisa por aqui. Foram criadas duas versões para o console. No modelo Basic, o Wii U será branco e terá 8 GB de memória para guardar Saves de jogos e games comprados no Nintendo eShop. No modelo Deluxe, o Wii U será preto, terá 32 GB de memória e virá com o game Nintendo Land e acessórios, como um suporte para o controle tablet.

Tanto um pacote quanto outro virá com um GamePad. Os controles Wii Remote e Nunchuck serão vendidos separadamente. Quem quiser comprar mais um GamePad, terá que esperar um pouquinho, até porque nenhum jogo de lançamento terá suporte para dois GamePad. Lá nos Estados Unidos, a versão básica do Wii U custará US\$ 299,99.

A outra estará à venda por US\$ 349,99.

NA TELINHA

Que tal controlar a programação da TV na tela do GamePad? Talvez não seja possível fazer isso por aqui, mas a Nintendo não perdeu tempo e lançou a Nintendo TVii. Diferente de outros aplicativos, esse reúne numa mesma tela conteúdo de diferentes serviços, como a programação da TV aberta, da TV a cabo e das locadoras online. Isso é bem prático.

Imagine que você queira assistir a um episódio de *Chaves*. Aí você vê quem tem esse conteúdo sob demanda e assiste na hora. Na E3 já sabíamos que o GamePad serviria como um controle remoto. Agora sabemos que ele vai além disso: a Nintendo TVii é uma central de entretenimento que fará com que os gamers fiquem mais tempo com o Wii U. E já que estará ligado,

POR AQUI

A Nintendo preferiu não divulgar a data de lançamento e o preço dos pacotes do console no Brasil durante o evento. Eles dependem de alguns fatores, como importação e logística, para então dar mais notícias sobre o assunto. Mas acreditamos que não demorará muito para que tudo venha à tona.





Arrives:
11.18.12



Reggie anuncia a data de lançamento do Wii U nos EUA: 18 de novembro. Abaixo, Bill Trinen mostra *Metroid Blast*, minigame de *Nintendo Land*



é bem provável que as pessoas pratiquem aquela jogada rápida, enquanto um programa na TV não começa.

OS PRIMEIROS

A Nintendo reservou algumas bombas para a conferência. E não eram apenas jogos. Depois de mostrar que tem uma parceria forte com Ubisoft e Warner na E3, foi a vez de a Activision mostrar a artilharia preparada para o console.

Entre os títulos estão *Skylanders Giants* e *007 Legends*, jogo de tiro que usará como base cenas de diversos filmes de James Bond. Ainda assim, a presença de Eric Hirshberg, CEO da produtora, no evento só foi justificada quando as primeiras imagens de *Call of Duty: Black Ops II* para Wii U foram exibidas. Bela jogada, Nintendo!

Talvez você não curta *Call of Duty*, mas ter uma versão completa do jogo num sistema da Nintendo, algo que não houve

com o Wii, mostra a força do console para o mercado. Coisas de política, não é? Como era de se esperar, o jogo também usará o GamePad como controle. Aliás, qual título não usará o tablet?

Mais duas aventuras completaram os anúncios de novos jogos para Wii U. Direto do Japão virão *Bayonetta 2* e *Monster Hunter 3 Ultimate*, ambos exclusivos. E a história só está começando...

ACESSÓRIOS

O novo console terá periféricos exclusivos, como o Wii U Pro Controller. Além dele, a Nintendo também produziu um microfone. Os dois serão vendidos separadamente e farão parte de kits especiais de alguns jogos, como o musical *Sing Party*.



JOGOS DE ESTREIA

Cerca de 50 games para Wii U estão em produção, e boa parte deles fará parte da linha de lançamento do console. A Nintendo entra com *New Super Mario Bros. U* e *Nintendo Land*. O número exato de títulos do line-up ainda não foi divulgado. Mas alguns já foram confirmados. Prepare o bolso:

- *New Super Mario Bros. U*
- *Nintendo Land*
- *Rise of the Guardians: The Video Game*
- *Rabbids Land*
- *Your Shape Fitness Evolved 2013*
- *Scribblenauts Unlimited*
- *MADDEN NFL 13*
- *ZombiU*
- *Assassin's Creed III*
- *Batman: Arkham City Armored Edition*
- *Tekken Tag Tournament 2*
- *Mass Effect 3: Special Edition*
- *Darksiders II*
- *Call of Duty: Black Ops II*
- *Disney Epic Mickey 2: The Power of Two*
- *Transformers: Prime*
- *NBA 2K13*
- *Sonic & All-Stars Racing Transformed*

AS APOSTAS

O Preview do Wii U não serviu apenas para Reggie falar sobre o lançamento do Wii U. Logo após o discurso de Reggie, foi a vez de testarmos parte dos jogos que farão parte do line-up de lançamento do console. Diferente das longas filas da E3, era possível ver de perto cada um dos games. E o que é melhor: dava para testar durante um bom tempo cada um deles. Tivemos quatro horas só para isso! Veja só o nosso hands-on.

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Você já deve estar cansado de ouvir que o game de Sonic tem lá sua semelhança com *Mario Kart*. Porém, não há melhor forma de descrevê-lo. Assim como o jogo de corrida do encanador, o game de Sonic aposta em circuitos criativos e traças na hora de ultrapassar, pois também tem seus power-ups.

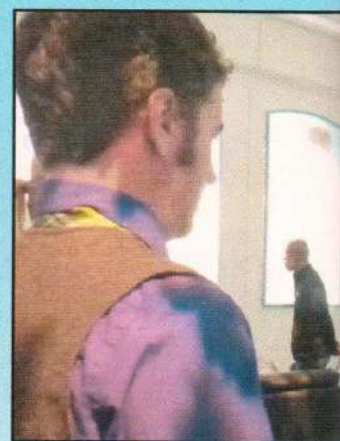
E aí voltamos a falar de *Mario Kart*, já que a jogabilidade é praticamente a mesma, inclusive o uso de drift, aquela derrapagem que dá alguns segundos de turbo. No caso, eles são acionados com os botões Z, os gatilhos do GamePad. Por falar nele, a Sega encontrou uma forma mais do que legal para usá-lo. Além de mostrar a posição de cada um na corrida num mapa, ao levantar o tablet bem na sua frente, ele se transforma em um retrovisor. Sim, ele vai mostrar os corredores que estão atrás de você.

METROID BLAST (NINTENDO LAND)

Bill Trinen, da NoA, não errou ao dizer no evento que *Metroid Blast* "é o game de *Nintendo Land* feito para os hardcore". É óbvio que se trata de um minigame casual, mas não é tão fácil assumir o papel de Samus na pequena aventura. Há dois modos de jogo. Quem fica com o GamePad cuida da nave da caçadora de recompensas e dá aquela força para os outros jogadores. O segredo é dominar a altura e a velocidade da nave, controladas pelas alavancas. É meio besta falar isso,



GamePad servirá de retrovisor em *Sonic Racing*



Jornalistas brasileiros se divertem no *Fifa 13*

mas o Wii Remote fez com que desaprendêssemos a cuidar de duas alavancas ao mesmo tempo. E aí é preciso atirar com o gatilho.

Quem fica com o Wii Remote usa uma armadura e fica na linha de combate contra simpáticos Space Pirates. É um divertido jogo de gato e rato e é preciso ficar esperto para não levar três tiros e morrer.

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

O único jogo digital do Wii U no evento tem um visual impressionante. Na história, você controla três personagens, cada um com uma habilidade diferente. É um título de plataforma comum, mas vale a pena ficar de olho nele.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

O queridinho do evento estava bem protegido. Não foi possível tirar foto ou filmar o gameplay. Tentamos, mas nos obrigaram a apagar os arquivos. É duro... Enfim, *Call of Duty* é o mais do mesmo, mas pode se destacar com o Wii U. Esqueça o GamePad e jogue com o Wii Remote e o Nunchuck, que serão bem mais pre-

cisos. O problema de *CoD* no Wii não era a jogabilidade, mas as versões inferiores e a falta de jogatina online como víamos nos consoles concorrentes. Agora tudo isso é passado.

NEW SUPER MARIO BROS. U

Não estava muito empolgado com o novo jogo, mas a equipe da Nintendo melhorou o modo cooperativo. Tornou-se um misto de speedrunner, o que deixou tudo mais vibrante. Antes, você apenas ajudava seus amigos com o GamePad afastando Goomba e companhia do caminho com a Stylus.

FIFA 13

Você pode não ser o técnico Joel Santana, mas terá uma prancheta para criar suas jogadas, ver estatísticas e tantos outros dados do seu time na versão de *Fifa 13* para Wii U. Quanto à jogabilidade, não é difícil chutar ou driblar com GamePad, mas é bem melhor usar o Pro Controller nesse tipo de game. A não ser que você seja um cara bem detalhista. Caso queira, o tablet pode mostrar outros ângulos de câmera do jogo enquanto a tela da TV



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

A graça da versão fica por conta de um modo no qual chovem power-ups de Mario enquanto você luta. Se encostar em um cogumelo comum, você cresce um pouco. E pode morrer se um cogumelo venenoso te pegar. Não é lá algo tão maneiro, mas está valendo a homenagem. A demo do evento estava com lag. Vamos ver como será a versão final.

e diminuir a velocidade de navegação e encostar sem bater nos navios que vai destruir. Depois é preciso acertar a mira e atirar muito, inclusive com canhões.

A imersão é ótima, ainda mais com gráficos realistas. Enquanto você está no timão do navio, seus aliados andam pelo barco e seguem as ordens enviadas através dos botões do GamePad.

ASSASSIN'S CREED III

Um dos principais lançamentos do ano, a Ubisoft levou ao evento uma demo que mostra como serão as batalhas navais durante a Revolução Americana, momento histórico retratado na aventura. Trocando em miúdos, você controla um navio e precisa encontrar e derrubar embarcações inimigas. Aqui há dois desafios: aumentar

DARKSIDERS II

Este é um jogo que vai precisar muito do GamePad. É nele que você equipará armas e poções de Death, bem ao estilo Zelda. O cavaleiro do apocalipse não tem tanto destaque, mas pode agradar quem gosta de aventura. Aqui vai uma fofoca: enquanto jogava *Darksiders II*, o game travou lindamente. Para voltar a funcionar, só tirando o Wii U da tomada.

exibe o que está acontecendo nas quatro linhas.

Fifa era um dos games que menos chamava atenção dos jornalistas. Isso é fácil de explicar, já que havia muitos repórteres norte-americanos no lugar. Mas foi bom para os brasileiros. A galera aproveitou e deu até para tirar um "contra".

QUAL VOCÊ PREFERE?

O Wii U será vendido em dois pacotes nos Estados Unidos e no Brasil. Compare os kits:

PACOTE DELUXE

- Jogo *Nintendo Land*
- Memória interna de 32 GB para armazenamento
- Console Wii U (preto)
- Wii U GamePad (preto)
- Adaptador Wii U AC
- Adaptador Wii U GamePad AC
- Cabo HDMI de alta velocidade
- Barra com sensor
- Suporte Wii U GamePad
- Suporte do console Wii U

PACOTE BÁSICO

- Memória interna de 8 GB
- Console Wii U branco
- Wii U GamePad (branco)
- Adaptador Wii U AC
- Adaptador Wii U GamePad AC
- Cabo HDMI de alta velocidade
- Barra com sensor



ENTREVISTA

Wii U PARA OS BRASILEIROS

Você e todos nós queremos saber quando o novo console estará no Brasil. Por isso, conversamos com Mark Wentley, gerente de marketing da Nintendo para a América Latina, sobre esse e outros assuntos.

Nintendo World: Já sabemos qual é o dia de lançamento do Wii U nos Estados Unidos. Mas quando será a vez dos brasileiros?

Mark Wentley: Ainda não temos uma data de lançamento. Esperamos revelá-la em breve.

Mas não há pelo menos um mês definido, talvez dezembro?

Não, ainda não temos essa informação.

Há algo que impeça que vocês revelem tal data?

Não. Para falar a verdade, nós queremos ter o melhor preço e a melhor data de lançamento. Esperamos que seja o mais próximo da data de lançamento dos Estados Unidos. Mas acredito que você já sabe disso: temos que lidar com várias questões [importação, taxação, autorização de agências reguladoras] antes de levar o console ao país. É por isso que ainda não temos uma definição sobre quando poderemos vender o Wii U no Brasil.

As versões Deluxe e Basic do Wii U serão vendidas no Brasil?

Sim. Vamos oferecer os dois modelos. Basicamente, o modelo branco será vendido com memória de 8 GB. A versão preta terá 32 GB e virá com o game *Nintendo Land*.

Os consoles concorrentes têm muito mais gigabytes que o Wii U. Por que a Nintendo não seguiu essa estratégia?

É uma boa questão. Nós queremos realmente ter o melhor valor de venda. Em vez de o console ter grandes capacidades de memória, o que é caro, o consumidor

pode usar outras opções como Pen Drive [ou HD externo] no Wii U. E tais acessórios estão cada vez mais baratos.

A Nintendo TVii é uma grande novidade para os norte-americanos. Este serviço estará disponível no Brasil?

Nos Estados Unidos contaremos com um grande conteúdo, como filmes, esportes, séries, vindos do Netflix, do Hulu Plus e canais de TV a cabo. A Nintendo TVii será um agregador desses serviços. Quanto à sua pergunta, a situação muda de país a país. Estamos focados em disponibilizar a Nintendo TVii no Brasil, mas dependemos bastante de provedores de conteúdo. Então, é algo que não depende de nós. Nós sabemos, por exemplo, que o Netflix já está no Brasil, mas devemos ter mais informações sobre isso apenas no futuro.

O Nintendo eShop do Wii U estará no Brasil desde o lançamento do Wii U? Sim.

Mas quando poderemos comprar jogos de GameCube na loja virtual?

[Mark fica pensativo] Uau, eu não sei. Não sei. Não sei se há planos para colocar tais jogos à venda. O que eu sei é que você poderá transferir seus jogos dos tipos Virtual Console e WiiWare para o Wii U.

Há rumores sobre a capacidade de hardware do Wii U. Ele é mais potente do que os consoles concorrentes desta geração?

A chave não é focar em questões técnicas, mas no que podemos dar de experiência aos gamers. Do outro lado, o Wii U terá gráficos em alta definição e o GamePad terá recursos de última tecnologia.

E como será a vida do Wii daqui para frente? Eu vejo o caso do Brasil. Acredito que muitos ainda queiram ter o console.

Sim, com certeza. O Wii U manterá a



inovação do Wii, mas é importante que consumidores do Brasil e de toda a América tenham diferentes experiências e de diferentes valores para escolher. O Wii ainda terá vida longa.

O anúncio de Call of Duty foi sensacional. Você acha que ter muitos games hardcore no lançamento do console é importante?

Nós queremos que o Wii U traga boas experiências para todos os tipos de gamers, e parte disso está na promessa de imersão que a segunda tela [GamePad] pode proporcionar. E é importante ter jogos para família, crianças e hardcore.

Fiz essa pergunta, pois creio que os games mais vendidos do Wii U serão as pratas da casa, como Mario, Pikmin...

É o que esperamos. *New Super Mario Bros. U*, por exemplo, faz parte de uma franquia adorada por milhões de pessoas pelo mundo. Teremos novos estágios, power-ups, novos modos: é um conteúdo interessante para os fãs. E é claro, há *Skylanders Giants*, *Assassin's Creed III*, *ZombiU*, *Fifa 13*... Há grandes novidades chegando.



Nintendo®

EM BREVE
RESERVE*
O SEU JÁ!



Jogue

O novo controle
Wii U™ GamePad
redefinirá a sua
forma de jogar.

Conecte-se e compartilhe

Conecte-se** com
pessoas do mundo
todo através do
Miiverse™.

* Pode-se requerir um depósito. Verifique com as revendas participantes.
** É necessária uma conexão à Internet de banda larga. Para mais informações, visite support.nintendo.com
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Wii U™

A MÁSCARA CAI... E O PASSADO SE REVELA!

Segredos da vida de professor Layton são desvendados em aventura para Nintendo 3DS



Ricardo Syozi



Olha aí o jovem cabeludo Layton

Finalmente está chegando a grande estreia no Nintendo 3DS do gentleman mais bacaninha que os consoles Nintendo já conheceram. Após um bom tempo de espera, já que *Professor Layton and the Miracle Mask* foi título de lançamento do console no Japão, lá em 2011, aparece agora por aqui para fazer com que todos os que são apaixonados pela franquia fiquem ainda mais viciados. E também é mais uma oportunidade para quem ainda não se aventurou pela enigmática Londres de Layton.

A MÁSCARA DO PODER

Os títulos da série juntam histórias envolventes com puzzles (quebra-cabeças) tão empolgantes quanto cada personagem carismático que aparece em nosso caminho. Há dezenas de cenas animadas e muito bem dubladas que já servem como um

belo filme. Cada momento onde Layton faz uma descoberta é eletrizante. Acertar um quebra-cabeça que antes parecia complicado é algo que faz a nossa felicidade subir a níveis nunca antes imaginados. A trilha sonora é daquelas que entra em nossas mentes e nos pegamos cantarolando-as no ônibus e em outros lugares por aí.

Além de tudo isso, o game ainda nos ensina muita coisa para usarmos em nossas vidas, como, por exemplo, ser um gentleman e manter a calma nos momentos que parecem ser os mais difíceis. Não há uma sensação de estarmos em uma sala de aula, mas sim apenas desfrutando de uma narrativa apaixonante. Ponto para a produtora Level-5.

Neste quinto título da franquia, somos envolvidos por uma máscara que aparentemente dá poderes jamais vistos para quem a possuir. O atual dono desse





Baixe até 365 enigmas especiais via SpotPass. A distribuição será diária e começará logo na data de lançamento do jogo

artefato é conhecido como Masked Gentleman, mas por algum motivo ele decide aterrorizar a pequena cidade com seus poderes macabros. Ele consegue transformar pessoas em pedras e até mesmo voar como se a gravidade não passasse de uma lenda. Nossos heróis Layton e Luke seguem com a intenção de impedi-lo e ainda resolver todos os mistérios que envolvem os moradores de Monte d'Or.

No meio da aventura ainda somos apresentados ao passado do Professor Layton e seus antigos colegas Angela e Randall em muitos flashbacks, que prometem preencher lacunas sobre a série.

O grande destaque dos títulos Layton é o fato de você viver o game. Você o está jogando até mesmo quando o console está desligado, já que passará um tempinho pensando numa solução para algum puzzle mais complicado. Esse fator é algo mais relevante aqui do que em títulos semelhantes.

PUZZLES EM 3D

Com a estreia de Layton no 3DS, é de se esperar que veremos um número ainda maior de puzzles e opções para download. Um dos destaques desta versão é que agora a maioria dos gráficos está em 3D, com



texturas mais realistas. O mais legal é que você poderá baixar até 365 quebra-cabeças através do SpotPass. A distribuição será diária e começará logo na data de lançamento do jogo nos EUA.

Separamos três desafios para você já ir imaginando como vai resolvê-los:

Let the Balloons Fly: um bondoso homem está completamente preso em meio a vários cordões de balões. Seu objetivo é usar a tela de toque para apertar pontos específicos e desembaraçar cada um dos fios para libertar o coitado.

Lost Child: uma garotinha se perdeu. Ajude-a a encontrar sua mãe usando algumas pistas, porém há seis mulheres que podem ser a procurada. As dicas podem parecer confusas no começo, mas se forem lidas com atenção passam a ser uma chave fundamental para a resolução do enigma.

Go-Kart Photo: você precisa encontrar o carro branco de uma moça, mas tudo o que tem para resolver isso é uma foto com a visão aérea do local onde ele está. A ideia aqui é encontrá-lo usando algumas pistas. Com um pouco de concentração você chega ao resultado. **NW**



Plataforma:
Nintendo 3DS

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Level-5

Gênero:
Quebra-cabeça

Lançamento:
28 de outubro (EUA)



PROFESSOR LAYTON E SUA CRONOLOGIA

A trama da franquia da Level-5 é tão envolvente que achamos que você deve ficar por dentro do que acontece em cada um de seus títulos. Os três primeiros da lista fazem parte de uma trilogia sobre o passado do gentleman de chapéu bacana. Já os outros mostram os tempos atuais da vida de Layton.

Professor Layton and the Last Specter

Primeiro título da cronologia atual. É nele que Layton conhece Luke, enquanto ambos tentam salvar a cidade de um monstro enorme que aparece sempre que uma flauta é tocada.

Professor Layton and the Eternal Diva

Não é um game, mas sim um longa-metragem. Nelê, a dupla Layton e Luke se metem em um jogo sádico onde quem vencer ganhará o poder da vida eterna. Quem for derrotado perderá a vida.

Professor Layton and the Miracle Mask

A dupla chega a Monte d'Or, a cidade dos milagres, para tentar deter um homem conhecido como Masked Gentleman, que aterroriza a cidade transformando muitos de seus moradores em estátuas.

Professor Layton and the Curious Village

Layton e Luke chegam à cidade de St. Mystere, após receber uma carta de Lady Dahlia. Lá eles se envolvem no mistério da Golden Apple e no repentino sumiço dos habitantes da cidade.

Professor Layton and the Diabolical Box

Um antigo mentor de Layton diz ter encontrado a Elysian box, caixa que dizem trazer a morte para qualquer um que a abrir. Quando o visitam, eles o encontram no chão e sem sinal da caixa. Um passe de trem é a única pista que Layton tem para começar a investigação.

Professor Layton and the Unwound Future

O professor e seu aprendiz são convidados para testemunhar uma máquina do tempo em funcionamento. O experimento dá errado e muitos cientistas começam a desaparecer. Layton e Luke recebem uma carta de alguém que diz ser Luke dez anos no futuro. Isso leva a dupla em uma viagem no tempo para uma Londres muito diferente do que eles conhecem.



Luke Triton: aprendiz de Layton. Tem a peculiar habilidade de compreender os animais. Além disso, consegue ser de enorme ajuda quando o assunto é resolver puzzles.



Clamp Grosky: inspetor da Scotland Yard. Um homem com muito vigor, tanto físico quanto mental. Honestidade é a sua principal qualidade.



Shibarof: chefe de polícia de Monte d'Or. Mesmo sendo um pouco atrapalhado para um detetive, possui muito respeito das pessoas que vivem na cidade.



TURMA CUCA FRESCA

Professor Hershel Layton é bom em resolver enigmas, mas ele não esquenta os miolos sozinho. Ah, o nome de alguns personagens pode mudar até o lançamento do game.

Emmy Altava: assistente de Layton. Uma mulher valente que sabe usar a força quando a conversa já não é mais o suficiente. Muitas vezes é ela quem acaba salvando o dia.



Broneph Reinel: profundo conhecedor da trajetória de Layton. Suas habilidades e motivos são envoltos de mistério.



Ronald Bluemile: importante e consagrado inspetor da Scotland Yard. Tem a habilidade de enxergar através das mentiras de criminosos.



Jean Descole: cientista que possui grandes motivos para estar na cidade. Ele conhece muito bem Layton, mas suas intenções são desconhecidas.



Randall Ascad: já foi o melhor amigo de Layton. É o grande responsável pelo interesse do Professor em arqueologia e é muito rico.



Alford Dalston: antigo colega de escola de Layton, Angela e Randall. Ele é um milionário e é algo como rival de Henry.



Angela Ledore: é quem escreve a carta pedindo assistência a Layton. É casada com Henry Ledore. Sua beleza é estonteante.



Henry Ledore: um dos responsáveis pelo desenvolvimento de Monte d'Or. Mesmo sendo hoje um milionário, este homem de 35 anos já foi servo da família Ascad.



Quem estará por trás dessa máscara?



A ERA DAS RE

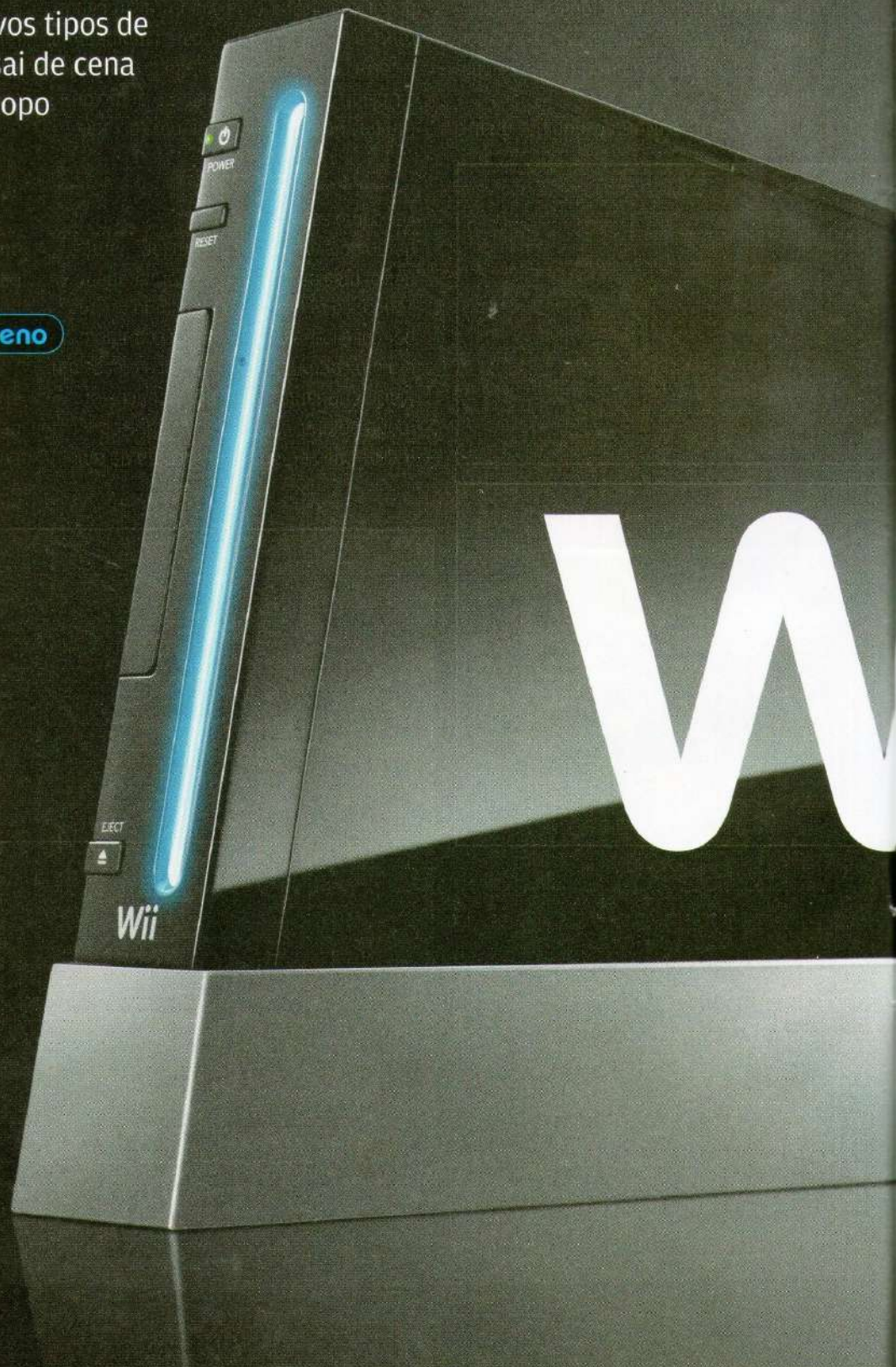
Em seis anos, Wii cria novos tipos de gamers, dita mercado e sai de cena deixando a Nintendo no topo



Alveni Lisboa



Rafael Peccioli Moreno



VOLUÇÕES



A SURPRESA DO BIG BOSS

Em 11 de maio de 2004 a E3, maior feira de games do mundo, cintilava, e o GameCube, apesar de ser o console da sexta geração que menos vendia, estava no auge e nem tinha três anos de vida. E então um certo senhor de sorriso reservado, óculos de aros finos e cabelos negros e curtos começa a falar que, para ele, uma máquina nova devia oferecer formas inéditas de jogar. Enquanto todos esperavam notícias sobre jogos do cubo roxo, uma voz dizia que a Nintendo já trabalhava em um novo sistema. Um revolucionário.

Muita coragem para alguém que encabeçava a mais tradicional empresa de games havia apenas dois anos. Nem parece, mas 2012 marca o décimo aniversário de Satoru Iwata na presidência da Big N.

Suas palavras na ocasião sintetizam a filosofia que a empresa assumiu com a entrada de seu quarto presidente: novas formas de jogar. Isso se percebeu logo de cara com o Nintendo DS. Mas nada foi mais icônico que o codinome do futuro console de mesa da companhia: Revolution (revolução, em inglês).

UM NOVO NOME

Foi só em 2005, contudo, que o mundo ficou sabendo o que havia de revolucionário: um controle por movimento! O projeto concentrou as atenções dos jogadores e da crítica no ato. Mas levaria ainda outro ano para ser revelado o potencial de processamento do produto, o que diminuiu um pouco o furor, e também seu nome oficial, que gerou polêmica: Wii. Porque parecia com "We", (nós, em inglês). Esse era o foco do console: todos (o chamado "público casual"), e não só jogadores, o que era outra revolução.

O resultado do lançamento do Wii em finais de 2006 foi curiosidade em massa e as maiores vendas dentre os três consoles da sétima geração desde



Iwata mostra o Revolution na E3 de 2005

Contratado pela HAL Laboratory, uma subsidiária da Nintendo, no começo da década de 1980 como programador e contribuindo para a criação de games da série Kirby e Super Smash Bros., Iwata ingressou na casa de Mario em 2000 para liderar sua divisão de planejamento global. Depois, tornou-se presidente.

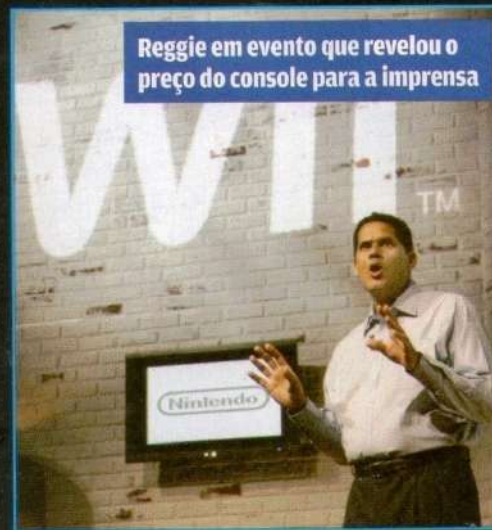
o começo. Todavia, sua política de abraçar jogadores casuais fez sua aceitação levar tempo para se concretizar entre os ditos "hardcore". Para rever como foram esses tempos iniciais e sua trajetória, vamos voltar alguns anos no tempo.

AS APARIÇÕES NA NINTENDO WORLD

A primeira menção ao Revolution ocorreu na edição 81 da **Nintendo World**. A seção *HotShots* anunciara que a Nintendo estava trabalhando em um novo console em parceria com a IBM e a ATI. Na edição seguinte, começou a contagem regressiva



Gamers encaram fila numa loja de Nova York para comprar o Wii no dia lançamento



Reggie em evento que revelou o preço do console para a imprensa

Walmart



walmart.com.br/nw

O **Walmart.com.br**
dá o **START** para
a caça às moedas



A partir de:

R\$ 149,90

Em 9x R\$ 16,56

Acesse **www.walmart.com.br/nw** ou
ligue **3003-6000** e informe o código "nw"

Condições válidas até 25/10/2012 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nw ou pelo televendas 3003-6000 (informe o código "nw"). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Televendas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.



Compatibilidade: donos de GameCube continuariam a curtir seus jogos no Wii. Ao lado, o protótipo do Wii Remote



para a E3 2005, onde a revolução nasceria. O curioso é que essa matéria especulava a respeito de um headset com giroscópio igual ao do controle. Através do microfone, o jogador poderia conversar com os personagens, pedir dicas, ordenar ações. A câmera nos games supostamente obedeceria ao movimento da cabeça do jogador, o que obviamente não se concretizou. Convenhamos, seria bem desconfortável ter que ficar balançando a cabeça para arrumar o ângulo de visão do personagem.

A edição 83 trouxe um resumo da E3 daquele ano. A Nintendo, como sempre, deixou os gamers de todo o planeta ainda mais curiosos sobre o misterioso videogame. Foi mostrado um protótipo preto semelhante à versão final do Wii. Aquela altura já se sabia diversos detalhes técnicos do console: a retrocompatibilidade, o Virtual Console, a memória flash

de 512MB e a conexão via Wi-Fi. Os controles, protagonistas da revolução, não foram mostrados, assim como as especificações de hardware, preço e data de lançamento.

No mês seguinte, a **NW** pós E3 trouxe uma curiosa matéria sobre mitos e verdades a respeito do Revolution. Muitos dos boatos apurados como verdadeiros pela revista realmente vieram a se tornar realidade, como a não-utilização do cabo HDMI e o lançamento de um Mario em plataforma. Houve quem acreditasse que Super Mario 128 seria tal título.

A revista publicou uma matéria memorável na edição 89. Produtores e criadores de games consagrados elogiaram o novo videogame da Big N. Ken Sugimori, diretor de arte de *Pokémon*; Tooru Iwatani, pai de *Pac-Man*; Hironobu Sakaguchi, pai de *Final Fantasy*; Yasuhiro Wada, pai da franquia *Harvest Moon*; Masahiro Sakurai, produtor das franquias *Kirby* e *Super*

Smash Bros. e Kouichi Ishii, produtor da franquia *Mana*. Nomes respeitados na indústria e que se mostraram animados com a empreitada dos controles de movimento.

TERRAS TUPINIQUINS

O Wii chegou ao país em dezembro de 2006, importado pela Latamel. A empresa se tornou a representante oficial da empresa no país, depois do fim da parceria da Nintendo com a Gradiente. O preço de lançamento por aqui foi R\$ 2.400. Extremamente caro, porém bem mais barato do que os concorrentes, um custava R\$ 2.999 e o outro cerca de R\$ 3.300.

Em 2007, a equipe da revista listou os 25 jogos mais promissores para o agora chamado Wii. Uns foram cancelados, outros não fizeram o sucesso esperado. Games como *Fire Emblem: Radiant Dawn*, *Red Steel* e *Wii Sports* figuraram entre as promessas que se tornaram realidade. Porém, o top cinco dos especialistas foi perfeito: *WarioWare: Smooth Moves* em quinto, *Resident Evil 4* em quarto, *Metroid Prime 3: Corruption* em terceiro, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* em segundo e, por fim, o fabuloso *Super Mario Galaxy* em primeiro. O jogo do encanador viria a se tornar um dos melhores títulos do bigodudo de todos os tempos.



WarioWare: Smooth Moves e Zelda: Twilight Princess foram as primeiras promessas do Wii





OLÍMPICO

Um lançamento inesperado para o Wii: *Mario & Sonic at the Olympic Games*, jogo inspirado nas Olimpíadas de Pequim que marcou o fim da rivalidade entre os mascotes da Nintendo e da Sega.

A histórica edição 100 da **NW** trouxe um dossiê completo do Wii, contendo desde a origem do nome, passando pelos aspectos técnicos, controles, funcionalidades e chegando ao que mais interessava: a utilização dos movimentos nos principais jogos.

Em 2008, dois anos após o lançamento do pequeno notável, a edição 115 comemorativa dos 10 anos da revista publicou um guia para os atuais e, principalmente,

relatando todas as novidades e o que se passava no mundo N.

EXPERIÊNCIA É A CHAVE

O objetivo da Nintendo era expandir seu público (pais, avós, crianças mais novas) e criar experiências diferentes de tudo. Basta ver que, para tornar o console acessível, a empresa optou por não usar a tecnologia de exibição de imagens



Por causa de seus jogos casuais, o Wii logo foi tachado de console da família feliz

futuros donos de um Wii. A essa altura, o videogame já estava no lar de muita gente e o objetivo foi listar os jogos e acessórios indispensáveis aos proprietários.

A partir daí, todo mês os leitores tiveram uma enxurrada de previews, reviews e matérias especiais feitas exclusivamente para vocês,

em alta definição.

A opção achou críticos ferrenhos e sua oposição não tardou a menosprezá-lo em vista das relativas limitações de seu sistema, do mesmo modo como houve quem o defendesse. Assim, opiniões se dividiram entre os que almejavam novas experiências e

ENTREVISTA

UMA IDEIA QUE DEU CERTO

Especialista sobre o universo da Nintendo, trocamos algumas palavras com o jornalista Jeff Ryan sobre o legado do Wii. Veja o que disse o norte-americano:

Nintendo World: Você tem um Wii. O que você acha dele?

Jeff Ryan: É um dos raros casos em que uma ideia que parece boa no papel dá certo na vida real exatamente como previsto.

Como você vê a entrada dos jogadores casuais na cena gamer através do Wii?

Os jogadores casuais sempre existiram. São aqueles que gastavam apenas uma ficha no fliperama e não tudo o que havia no bolso. Eles não compram tantos jogos, e muitas vezes deixam de lado alguns consoles. O Wii foi projetado para pessoas que não compram consoles, o que é uma contradição. O problema da Nintendo agora é com aqueles que têm um smartphone com milhares de games grátis.

O Wii não é o console mais completo de sua geração, mas é o mais popular. Por que isso aconteceu?

Ele teve um público enorme. Pense nos concorrentes como filé mignon. O Wii é um hambúrguer. Ninguém vai dizer que a carne moída é melhor que carnes nobres, mas vender hambúrguer é melhor, porque é mais barato e as pessoas adoram.

Qual é o legado que o Wii deixa para a indústria de jogos?

Foi expandir os tipos de jogadores. Mas a indústria já aprendeu isso: veja o caso de *Angry Birds*. A Nintendo precisa agora ensinar as pessoas a gastarem muito dinheiro com jogos do Wii U!



Para Jeff Ryan, Wii não foi feito para pessoas que compram consoles

FAÇA DE DOIS GUMES

Os consoles rivais se assemelhavam tanto que empresas terceirizadas podiam fazer um único jogo para os dois com pequenas alterações, mas era mais difícil adaptá-los para o Wii. Por outro lado, o Wii Remote o diferenciou e, apesar de criticado pela concorrência, seu reconhecimento de movimentos foi a tecnologia mais copiada na indústria dos games na geração.



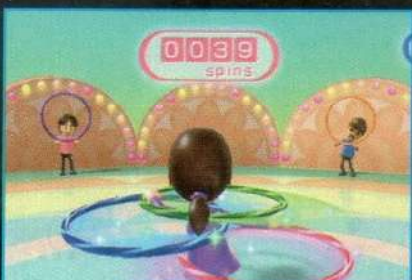
O que seria de *Just Dance* sem o Wii Remote?

os que queriam jogos cada vez mais impressionantes. Ou, nas palavras da época, revolução versus evolução. Bem ou mal, a Nintendo deixou seus adversários se digladiando por um só nicho do mercado e foi em busca de águas mais amplas.

NEGÓCIOS

Alheio ao debate, o público casual não via os mesmos problemas com os gráficos do console quanto seus concorrentes queriam fazer parecer, razão pela qual até setembro de 2012 o Wii havia vendido 96,8 milhões de unidades pelo mundo, contra 68,3 milhões e 66,4 milhões dos concorrentes.

Isso se deve ao ramo da sua linha



Wii Fit levou a importância da boa saúde aos games

de softwares tanto atrativa e simples quanto útil, como *Wii Sports*, *Wii Play*, *Wii Fit* e outros. Nesse ponto, o mérito vai para seus periféricos incomuns como a *Wii Balance Board*.

Por conta de seus controles e da dificuldade para adaptar jogos multiplataforma, games feitos com a jogabilidade do Wii em mente se destacaram, enquanto os que eram convertidos sem esmero para aproveitar ondas, os caça-níqueis, foram expostos. Via de regra, a linha de títulos se definiu pela existência de diversos jogos muito criativos, mas também de algumas frustrações.

AUSÊNCIAS NOTADAS

Apesar de tudo, alguns clássicos da Big N não deram as caras no Wii. É o caso de *F-Zero*, *Kid Icarus*, *Wave Race*, *Pikmin* e *Star Fox*. O último game original de *Star Fox* foi *Assault*, lançado para GameCube em 2005. Inclusive, Shigeru Miyamoto revelou que só faria um novo jogo da franquia, caso *Star Fox 64 3D* tivesse um bom resultado

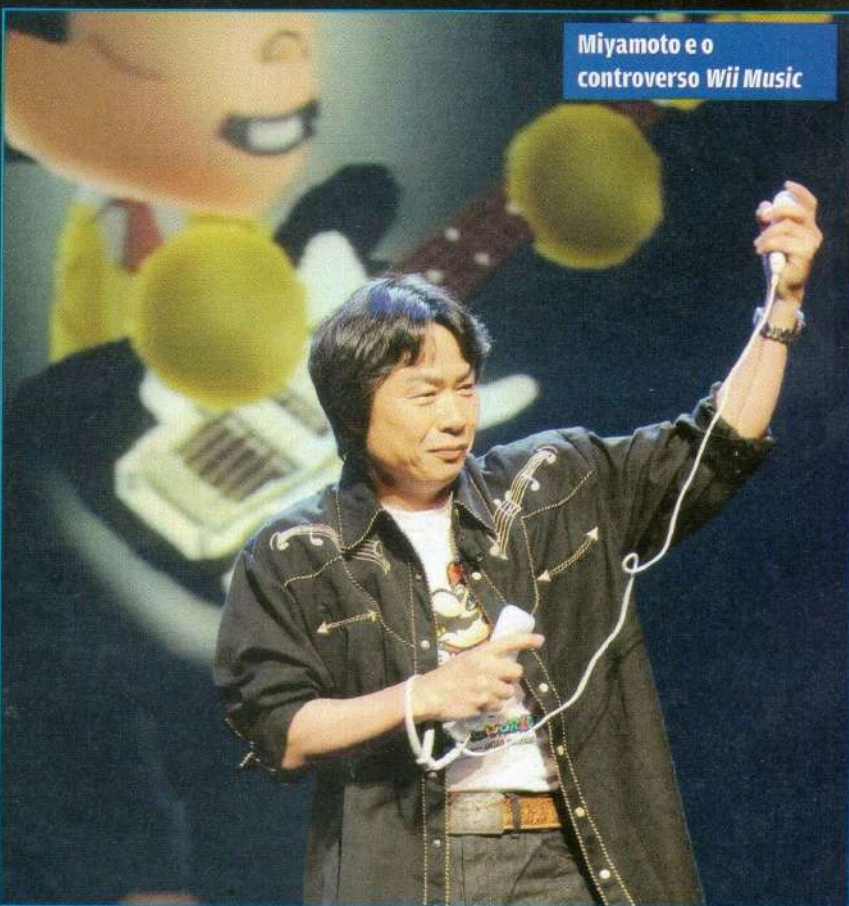
nas vendas. Que crueldade com os fãs, mestre Miya!

O último *F-Zero* também foi para GameCube: *F-Zero GX*. Desde então, os fãs especulam sobre sequências para Nintendo 3DS e Wii, mas nada foi anunciado.

Kid Icarus ficou no limbo por mais de 20 anos. Muito se disse sobre uma sequência para Wii, sobretudo após a aparição de Pit em *Super Smash Bros Brawl*. Porém, o jogo lançado em maio desse ano foi para 3DS. Com o enorme sucesso no portátil e o fim da vida útil do Wii, fica a esperança que saia algo para Wii U.

Wave Race foi um dos primeiros games do Nintendo 64. Os gráficos impressionavam pela beleza e o game inovou ao trazer disputas de jet skis oficiais da Kawasaki. Foi lançada uma sequência para GameCube em 2001, mas desde então só há silêncio sobre a franquia.

Pikmin explodiu no GameCube, nascido do toque de gênio de Shigeru Miyamoto. Após dois ótimos jogos, os fãs esperaram ansiosamente por



Miyamoto e o controverso *Wii Music*

PRESS START E RELEMBRE!

O Wii foi um console recheado de games, especialmente de novas franquias. Graças ao apoio de produtoras como Retro Studios, Sega, EA Games, Warner Games e Ubisoft, o sistema teve uma vasta biblioteca. Entre mais de 1.400 títulos lançados para o Wii, você se lembra desses?



Okami e a aclamada história de Amaterasu, Deusa Sol que tomou a forma de um lobo.



Xenoblade Chronicles, RPG com um gigantesco mundo e vasto conteúdo.



No More Heroes, o divertido e sanguinolento game de Suda51.



The Conduit e seus gráficos de ponta.



Red Steel, com suas lutas de katanas e tiroteios. A sequência, *Red Steel 2*, abusou do Wii MotionPlus, para garantir uma mira perfeita.



Boom Blox, do famoso diretor de cinema Steven Spielberg, e sua criativa jogabilidade.



Rune Factory, jogo da Natsume que comemorava os 10 anos de *Harvest Moon*, mas que virou franquia própria.



Trauma Center e seus desafios para os metidos a médicos.



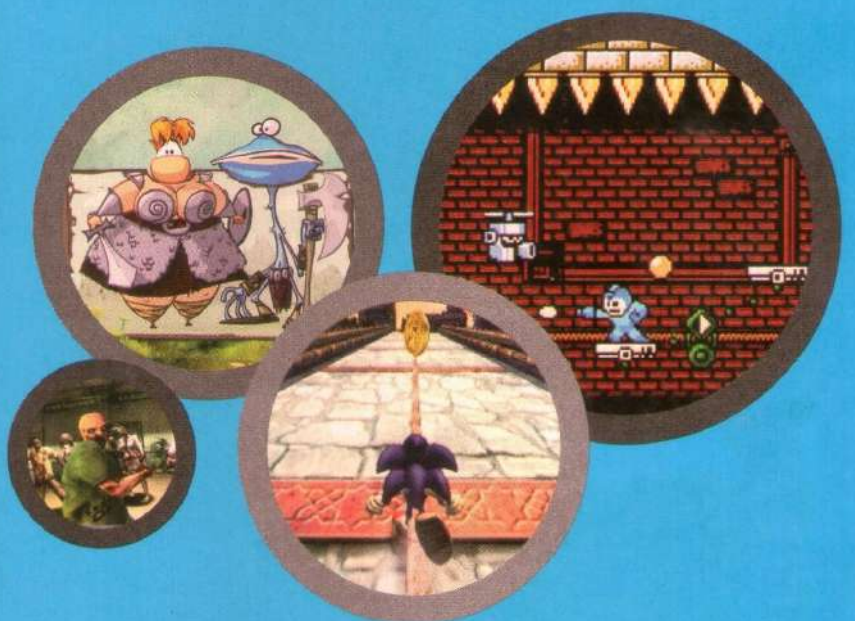
Os Rabbids e seu spin-off de *Rayman*, que roubou a cena com muito bom humor e virou franquia.



Ajude a trazer de volta a vida das cidades pintando-as. Esse é o roteiro simples e até infantil do viciante *Blob*.

O console da Big N também viu séries desaparecidas ou que não andavam bem das pernas renascerem:

- *Rayman* voltou às origens e fez um sucesso estrondoso graças ao belíssimo visual, à sólida mecânica e aos momentos divertidos. A sequência, inclusive, será exclusiva do Wii U.
- Após games medianos como *Sonic and the Secret Rings* e *Sonic and the Black Knight*, o ouriço acertou em cheio em *Sonic Colors*.
- Sucesso nos arcades, *The House of Dead* encantou com a combinação Wii Remote e Nunchuk.
- O robô azul da Capcom também teve dois games (*Mega Man 9* e *10*) lançados para WiiWare com gráficos de NES.



uma continuação para Wii. Em vão. O jeito foi se contentar com as versões relançadas como New Play Control. O projeto para o Wii migrou para o Wii U.

A SÉRIE Wii

Um dos carros-chefe do console revolucionário foi a série Wii. O primeiro da franquia foi *Wii Sports*, game criado para demonstrar os controles por movimento. Vendido junto com o console em diversos países, é o game com a maior tiragem da história: 79 milhões de cópias foram prensadas.

Wii Play foi o segundo jogo da franquia. Vindo junto com um Wii



A linha *Wii Sports* é uma das mais populares da história

Remote, o que pode explicar o posto de segundo game mais vendido da história: a coletânea de minigames é divertida, mas curta e despretensiosa. Cinco anos depois chegou a sequência *Wii Play: Motion*, que usa o acessório *Wii MotionPlus* e contém novos minigames.

Wii Music transformou os controles em instrumentos musicais. Apesar da expectativa criada, o resultado



XEQUE-MATE

Você sabia que existiu um game da série Wii que não chegou às Américas? *Wii Chess* permitia partidas de xadrez sozinho, com amigos locais ou via internet. O game foi lançado em disco na Europa e, tempos depois, no Japão via WiiWare.



desapontou. Sem missões ou desafios complexos, a ideia era chamar os amigos, escolher entre mais de 60 instrumentos e tocar até cansar.

Wii Fit botou todo mundo para se exercitar com a Balance Board em minigames que simulam atividades físicas, de ioga a exercícios de equilíbrio e aeróbicos. Um ano e meio depois veio *Wii Fit Plus*, com novas atividades.

Wii Sports Resort aprimorou alguns games clássicos (boliche e golfe) e trouxe outros como frisbee, esgrima, esportes aéreos e aquáticos. Foi o primeiro jogo a exigir o *Wii MotionPlus*, incluso no pacote.

E *Wii Party*, como o nome sugere, é inspirado em *Mario Party*. Os jogadores devem andar por cenários na forma de tabuleiros. Ao término de cada rodada, disputam minigames por prêmios. Foi o único jogo da franquia Wii que não teve participação de Shigeru Miyamoto. Apesar das críticas, vendeu mais de 6 milhões de cópias pelo mundo.

GAMES CANCELADOS

Mas nem só de alegrias é feito um console de sucesso. Às vezes os jogadores esperam ansiosamente por games que jamais são lançados. As desculpas são inúmeras: falta de

recursos financeiros, mudança de planos, jogadas de marketing e daí por diante.

Listamos alguns jogos anunciados que jamais viram a luz do sol.

Project

H.A.M.M.E.R.: logo no nascimento do Wii este beat'em up atraiu os holofotes. O sombrio protagonista carregava um martelo gigantesco, e o objetivo era detonar hordas de inimigos. Foi anunciado na E3 de 2006 e cancelado em 2007.

Winter: o survivor horror trazia a jovem Mia vagando por uma cidade devastada por uma nevasca infundável no centro-oeste dos EUA. Ela precisaria de comida, abrigo contra o frio e de se defender com armas simples, como canos e bastões. Após muito segredo, em 2009, o estúdio n-Space anunciou o cancelamento do game por falta de uma produtora interessada.

Sadness: a desenvolvedora polonesa Nibris anunciou um game exclusivo de terror psicológico. *Sadness* seria todo em preto e branco e os protagonistas, que sofreram um acidente de trem, seriam Maria e seu filho Alexander, que ficou cego no evento. Ambos começaram a ouvir vozes, ter alucinações e ficar em pânico com o escuro. A desenvolvedora não conseguiu parceria com uma produtora e o projeto sumiu.

MÁQUINA DO TEMPO

Havia ainda os menos destacados games vendidos via Virtual Console e WiiWare. Ambos possibilitavam a compra por download, usando uma moeda chamada *Wii Points*, atualmente comprados como *Nintendo Points*.

O Virtual Console fez do Wii um digno emulador, dando acesso a clássicos



Project
H.A.M.M.E.R.



Winter



Sadness



Clássicos do NES, do Mega Drive e de outros consoles foram reunidos no Virtual Console



como *The Legend of Zelda*, *F-Zero* e *Mario Kart 64*. O Wii Remote pode ser usado para controlar a maioria deles, mas alguns requerem o controle de GameCube ou um periférico especial, o Classic Controller.

Não só o passado, como também o futuro deu as caras no Wii, através do WiiWare. Com um kit de desenvolvimento custando em torno de US\$ 2,1

deixa a desejar no multiplayer online. Sua ênfase está na simplicidade e velocidade e sua conexão é confiável, mas poucos jogadores podem se conectar para partidas e poucos jogos fazem uso dessa opção. Esse, de todos os recursos do Wii, foi talvez o menos aproveitado, perto das possibilidades que dava. Felizmente o Wii tinha muitas outras cartas na manga.

Ao todo 11 plataformas podem ser jogadas através do Virtual Console. São o Arcade, o Commodore 64, o Nintendo 64, o NES (ou sua versão japonesa, o Famicom), o SNES (ou Super Famicom), o MSX (apenas no Japão), o TurboGrafx-16, o TurboGrafx-CD e as grandes surpresas, consoles que antes rivalizaram com a Nintendo: Mega Drive (ou Sega Genesis), o Neo-Geo e o Sega Master System.

mil, pequenas produtoras puderam criar e comercializar jogos pela rede. Os indie *LostWinds* e *Cave Story* são exemplos de sucesso.

Em 16 de novembro de 2009 também foram disponibilizadas demos via Wii Shop Channel. Entre disparidades de lançamentos conforme regiões do globo, idas e vindas, foram mais de quatro dúzias de demos.

A comunicação online, apesar das possibilidades que abriu, não foi largamente explorada. É possível navegar na internet e obter conteúdos em canais específicos do console, uma função simples e eficiente, e conectar diversos Wiis. Aqui começam os problemas.

O serviço gratuito não é ruim, mas

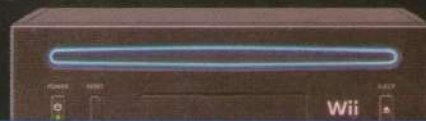
O AMADO

Disponível nas cores branca, preta, vermelha e azul, o Wii tem um visual bonito e casual, sendo pequeno, fino e leve. Apesar do formato retangular, o Wii possui cantos arredondados e acompanha um suporte para mantê-lo na vertical, para que caiba em qualquer espacinho da estante.

Ele tem quatro conectores para controles do GameCube, entrada para Memory Card e um par para USB, uma para a Sensor Bar e outra para cartões SD. O Wii não usa bandeja de DVDs: as mídias, incluindo as da caixa roxa, são inseridas no bocal frontal contornado pela bonita luz azul.

O hardware do console não se destaca diante da concorrência. Com um processador IBM PowerPC Broadway de apenas 729 MHz e uma GPU que suporta resoluções de até 576i, tem a configuração mais modesta da sétima geração, mesmo sendo quase duas vezes mais veloz que seu antecessor, o GC.

Já as funcionalidades são de encher os olhos. O Wii tem uma memória



Modelo ainda inédito no Brasil: versão não roda jogos de GameCube e não fica em pé

interna de 512 MB e a possibilidade de usar um cartão SD ou SDHC (até 32GB), e pode receber atualizações durante o modo stand-by, algo único no mercado.

A interface do menu com canais apresenta o conteúdo de forma simples: cada jogo e aplicativo instalado vira um Channel e pode ser acessado do menu principal.

O videogame trouxe uma loja online recheada de títulos clássicos (Virtual Console) e de produtores independentes (WiiWare). Também foi criada a Nintendo WFC (Wi-Fi Connection), uma rede online gratuita para você jogar com amigos ou desconhecidos.



Menu do Wii é dividido em canais

O senão é que para adicionar alguém à sua lista é preciso que ambos usem o pouco prático sistema de Friend Codes, números extensos que representam cada console.

ACESSÓRIOS PARA TODOS OS GOSTOS

Certamente o Wii foi o videogame com o maior número de acessórios já lançados. Eles vão desde peças plásticas que transformam seu Wii Remote em raquete, volante ou vara de pescar, até apetrechos que mudam completamente a experiência de jogo.

O Wii Remote é excelente para ser jogado na horizontal, mas sofre com a falta de botões. Assim, a Big N

CONTROLE

A Nintendo não se esqueceu dos pais de jovens jogadores: o controle parental, quando ativado, proíbe que usuários joguem games cujo conteúdo possa ser considerado inadequado.

lançou o Classic Controller. Com design inspirado no controle do SNES, é obrigatório para games do Virtual Console e compatível com inúmeros lançados para Wii. Há ainda a versão Pro, que possui apoio para as mãos.

O Wii Speak é um microfone USB para ser acoplado à TV que permite a comunicação por voz entre jogadores. Como apenas 13 títulos usam o acessório, ele não emplacou.

Criado pela THQ, o UDraw é uma prancheta com uma gigante caneta Stylus usada para desenhar e controlar personagens por cenários, tal qual a tela de toque do Nintendo DS. Só dez jogos o usam, voltados para o público infantil, e o UDraw não fez muito sucesso.

Outra barca furada foi um anúncio feito por Satoru Iwata na E3 de 2009: o Vitality Sensor, um medidor de batimentos cardíacos que seria acoplado ao Wii Remote. Dois anos depois o acessório foi reapresentado, mas nenhum jogo o adotou.

Um exemplo vitorioso foi o pequeno dispositivo quadrado Wii MotionPlus, que, acoplado na parte inferior do Wii Remote, o deixa mais preciso. Jogos como *The Legend of Zelda: Skyward Sword* exigem seu uso. Mais à frente, foi lançado o Wii Remote Plus, controle com o acessório embutido.

Já a Balance Board é outro sucesso absoluto, com mais de 23 milhões de unidades vendidas. Além de entretenimento, o acessório contribui para a saúde e figura em clínicas de fisioterapia e academias.

MUNDOS VIRTUAIS, IMPACTOS REAIS

Em 2010, o coordenador do curso de Fisioterapia da UMEF, Alexandre Cavallieri, encabeçou um projeto pioneiro de aplicação da Wii Balance Board em terapias, a chamada Wii-reabilitação. Estudos similares foram feitos mundo afora, seja para fins clínicos ou pedagógicos.

E o que dizer da aproximação que o console propiciou entre jogadores e seus pais, avós e tios? O videogame deixou de ser uma barreira e passou a ser um laço para as famílias.



Classic Controller



Balance Board



Wii MotionPlus



Vitality Sensor

Acessórios do Wii: controle clássico, balança e medidor de pressão



Wii Speak

Claro que isso não bastou para lhe poupar das críticas do lado hardcore, algo que a Nintendo já mostrou estar interessada em mudar com seu sucessor, o Wii U. E também tentará evitar confusões como os desastres do Wii Remote.

Com o controle diferente de tudo já visto, no começo pessoas soltavam-no para lançar bolas de boliche em *Wii Sports*, por exemplo, resultando em televisores quebrados e irmãozinhos chorando. Prendedores de pulso foram reforçados e a capa de silicone foi lançada, mas logo saiu o Wii MotionPlus e elas se tornaram obsoletas. Novas e maiores foram criadas, só para no fim ser anunciado um Wii Remote de tamanho normal com a peça já embutida...

Com alguns problemas à parte, o Wii foi uma escola. Produtores tiveram que inovar, a Nintendo descobriu preferências do público e das produtoras, e os jogadores experimentaram um verdadeiro choque de filosofias e experiências ao ver que gráficos não são tudo e que sonhos como o do controle por movimento são realizáveis.

O Wii também devolveu à Nintendo

a pole position no mercado de games. Segundo o relatório trimestral da empresa, 12,7% das vendas se deram no Japão, 47,5% nas Américas e os outros 39,8% se distribuem pelo mundo, sobretudo pela Europa.

A REVOLUÇÃO CONTINUA

E a continuidade da revolução? Ver o jogo pela TV e pelo controle do Wii U é só a ponta do que está por vir: com os aprendizados do Wii, pode esperar que a Nintendo atenderá aos pedidos dos hardcore. Porém, não vai abandonar o mercado casual e as vitórias que o Wii trouxe para os gamers, mesmo os que não gostam dele. Esse foi um console que venceu barreiras tecnológicas e preconceitos, talvez seu maior mérito. Então, que novas vitórias a Nintendo buscará agora? Logo mais saberemos.

Ah, não se desespere! A era do Wii chegou ao fim, mas o console ainda será fabricado. Você ainda o verá nas páginas na **Nintendo World** e nas prateleiras das lojas brasileiras durante um bom tempo.

DESCUBRA O NOVO EM 2



POKÉMON
BLACK 2
VERSION



POKÉMON
WHITE 2
VERSION

NOVOS LUGARES



NOVAS CARACTERÍSTICAS



NOVOS PERSONAGENS



CAPTURE O GENESECT!

O novo Pokémon mítico tem o movimento especial Techno Blast.

Disponível até 12 de novembro!

Não é possível capturá-lo na aventura normal do jogo.

Contate o Genesect através da Nintendo Wi-Fi Connection nos jogos Pokémon Black Version 2 e Pokémon White Version 2 a partir de 7 de outubro de 2012.

É necessário o acesso ao jogo, um console Nintendo DS e uma conexão de internet.

Para mais informações, visite pokemon.com/blackwhite2 para saber mais informações.



COMPATÍVEL COM

NINTENDO 3DS.

Os jogos são compatíveis apenas no modo 2D.

Pokemon.com/BlackWhite2



The Pokémon Company



NINTENDO DS™



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

ELES FIZERAM HISTÓRIA

Colaboradores e convidados elegem os 14 games essenciais do Wii

Grande parte do sucesso do Wii se deve, lógico, a seus jogos, ainda mais àqueles que conseguiram aproveitar ao máximo os recursos do console. Para destacar aqueles considerados essenciais, pedimos a nossos colaboradores e convidados que escolhessem três jogos de WiiWare e 11 games de caixinha. Já que estamos fazendo 14 anos, nada melhor do que escolher 14 games sensacionais, não é?

Com os jogos eleitos, pedimos ao pessoal da nossa redação que escrevesse sobre eles de forma que explicassem a vocês por qual razão cada título é tão especial para a história do Wii.

E aqui vai um conselho: dê uma olhada na lista de cada um dos colaboradores e convidados. Lá você encontrará alguns jogos legais que não ficaram entre os mais votados. Ainda assim, isto não significa que sejam ruins. A ideia dessa matéria é lhe ajudar a conhecer os games que sempre serão lembrados como aqueles que eternizaram o Wii na história do entretenimento eletrônico. E só!



OS ESPECIALISTAS

Além da nossa turma, contamos com o pessoal do *Nintendo Blast*, do *N-Party* e do *WiiClube*, através dos amigos Sérgio Estrella, André Dorte e Pedro Pellicano. Como nem todo mundo curte games WiiWare, você notará a ausência deles em algumas listas.

André Dorte

Minha lista

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Metroid: Other M
Super Mario Galaxy 2
Super Smash Bros. Brawl
Xenoblade Chronicles
Monster Hunter Tri
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Mario Kart Wii
Super Mario Galaxy
Muramasa: The Demon Blade

WiiWare

Bit.Trip Runner
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King
World of Goo

Sérgio Estrella

Minha lista

Wii

Super Paper Mario
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Donkey Kong Country Returns
Super Mario Galaxy
Super Mario Galaxy 2
Super Smash Bros. Brawl
New Super Mario Bros. Wii
Metroid: Other M
Xenoblade Chronicles
Little King's Story
Punch-Out!!

WiiWare

World of Goo
Pokémon Rumble
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

Pedro Pellicano

Minha lista

Wii

Wii Sports
Super Mario Galaxy 2
Donkey Kong Country Returns
Metroid Prime 3: Corruption
Rayman Origins
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Muramasa: The Demon Blade
Mario Kart Wii
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Sin & Punishment: Star Successor
Red Steel 2

WiiWare

World of Goo
LostWinds: Winter of the Melodias
Bit.Trip Runner

Filipe Siqueira

Minha lista

Wii

Kirby's Epic Yarn
Wii Sports
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Super Paper Mario
The Legend of Zelda: Skyward Sword
New Super Mario Bros. Wii
Super Smash Bros. Brawl
Little King's Story
Super Mario Galaxy
Donkey Kong Country Returns
No More Heroes 2: Desperate Struggle

WiiWare

LostWinds: Winter of the Melodias
World of Goo

Gustavo Assumpção

Minha lista

Wii

Super Mario Galaxy 2
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Rayman Origins
Xenoblade Chronicles
Little King's Story
Donkey Kong Country Returns
A Boy and His Blob
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Dead Space: Extraction
Metroid: Other M

WiiWare

World of Goo
Cave Story
Mega Man 9

Renato Almeida

Minha lista

Wii

Metroid Prime 3: Corruption
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Super Mario Galaxy 2
Sonic Colors
Kirby's Epic Yarn
Donkey Kong Country Returns
MadWorld
Super Mario Galaxy
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
No More Heroes 2: Desperate Struggle
Trauma Center: New Blood

WiiWare

Dr. Mario Online RX
Mega Man 9
Cave Story

Paula Travancos

Minha lista

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Resident Evil: The Darkside Chronicles
Resident Evil: The Umbrella Chronicles
Just Dance 3
No More Heroes
Silent Hill: Shattered Memories
Metroid: Other M

WiiWARE

Os jogos digitais estão ganhando cada vez mais respeito. Pudemos notar isso com o Wii, que teve títulos exclusivos desenvolvidos por produtoras independentes ou spin-offs de franquias clássicas criados por publishers consagradas. Houve também ports de games populares para celular que se encaixaram perfeitamente na filosofia do console. Por isso, era mais do que justo eleger três títulos WiiWare marcantes.



Igor Andrade

1º WORLD OF GOO

O Wii Remote é um controle prático, de poucos botões, mas foi responsável por levar certos jogos a outro nível. O que dizer de *Okami*? No Wii, era muito mais imersivo controlar aquele pincel mágico que alterava cenários.

Com *World of Goo* aconteceu algo parecido. Lançado por dois ex-funcionários da EA, é um engenhoso e premiado jogo de estratégia no qual você leva personagens de um ponto a outro. Tais personagens são simpáticas bolinhas, os Goo.

Para que elas cheguem

a um tubo aspirador, é preciso posicioná-las de forma que criem triângulos. No final, surgem figuras semelhantes a estruturas metálicas na sua tela.

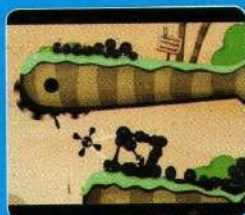
O teor viciante do game está em montar tais estruturas sabendo que um número pré-determinado de Goo deve chegar ao final, além de evitar que a figura geométrica criada não se desmanche com a gravidade.

Com o passar dos estágios, entram em cena power-ups e obstáculos. O Wii Remote dá aquela força ao game, pois é com sua ponteira que se desenvolve toda a ação.

Vale a pena gastar um tempo com esse jogo que desafia as leis da física.

INFO

Produção:
2D Boy
Lançamento:
13/out/2008
Gênero: Puzzle



2º BIT. TRIP RUNNER

A sétima geração de consoles teve seus avanços tecnológicos, principalmente em relação ao uso de sensores de movimento, como controle e jogatina multiplayer online através de potentes servidores.

Mas na contramão disso tudo, uma produtora tentou relembrar os velhos tempos produzindo títulos modernos aliados à jogabilidade das eras 8 e 16-bit.

É aí que chegamos à série *Bit.Trip*. A Gajin criou seis jogos para WiiWare, sendo que cada um foi baseado num gênero popular de consoles e arcades clássicos.

Em *Bit. Trip Runner*, o quarto jogo da franquia, o protagonista Commander-Video precisa correr e pular com muita precisão para não cair em um buraco ou ficar preso em um obstáculo em cerca de 50 estágios.

Pode parecer fácil, mas o jogo é insano. A progressão lateral é rápida, fazendo com que você falhe várias vezes até decorar o trajeto da fase. Parte da insanidade é provocada pela vibrante trilha sonora retrô.

Num dos melhores momentos do jogo, o herói passeia pelo pântano de *Pitfall*, um dos ícones do Atari.

A coletânea *Bit. Trip* deu tão certo como título WiiWare que virou jogo de caixa para Wii e Nintendo 3DS.

INFO

Produção:
Aksys Games
Lançamento:
17/mar/2010
Gênero: Arcade



3º MEGA MAN 9

Não é preciso perder muito tempo para entender por qual razão *Mega Man 9* está aqui. Desde 1997, um título da série principal não era lançado. E logo ele sai apenas em formato digital?

Outro padrão foi quebrado quando a Capcom anunciou que o game resgataria o visual, a trilha sonora e a mecânica dos clássicos do robzinho azul no NES. Foi assim que pudemos curtir em 8-bit uma aventura na qual o herói tenta livrar Dr. Light, seu criador, de uma farsa.

De repente, robôs criados pelo cientista começam a tocar o terror, e Light é acusado de ser o responsável pela baderna. Mas a culpa de tudo é do velho vilão Dr. Wily.

Caberá então a Mega Man enfrentar diversas e incríveis fases de plataforma 2D e chefões que se parecem com aqueles chefes do passado da série.

Para que o protagonista não fizesse feio, não foram esquecidos os famosos itens de melhoria de armas que o herói recebe conforme o progresso da jornada.

Apesar de ser excelente por si só, *MM9* é um marco por unir nostalgia, bons e difíceis desafios e deixar a modernidade de lado para mostrar aos novos gamers o que havia de tão especial nos anos 1980 e 1990.

INFO

Produção:
Capcom
Lançamento:
22/set/2008
Gênero: Plataforma



DIVERSÃO NÃO TEM IDADE!

Só a NC Games tem a maior variedade de games e acessórios.



A PARTIR
DE
R\$69,90

DÊ UM
GAME
DE PRESENTE*



CONFIRA NOS SITES OS TÍTULOS DA CAMPANHA!

Carrefour
com.br

macys
com.br

magazineluiza.com
vem ser feliz

EM PARCERIA COM

NETSHOES

Submarino
submarino.com

Imagem meramente ilustrativa. Consulte disponibilidade nos revendedores parceiros.



NC Games
& entertainment

Carrefour



**GAMES
NINTENDO
SELECTS
POR APENAS
R\$ 79,90**



**CENTRAIS DE
ATENDIMENTO
DOS CARTÕES**

www.carrefoursolucoes.com.br



Compromisso Público

O Carrefour garante o menor preço e devolve a diferença na hora, direto na caixa, caso o cliente encontre em outro estabelecimento varejista no município o mesmo produto com preço menor. O Compromisso se aplica nas promoções divulgadas neste impresso somente quando o preço médio do produto for maior que o anunciado pela concorrência. Exceto produtos Garantia de Origem e Marca Própria.

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

**CONSULTE ESSAS
E OUTRAS OFERTAS
EM TODAS AS LOJAS
CARREFOUR DO BRASIL**

AS MELHORES OFERTAS INVADEM O CARREFOUR NO MÊS DAS CRIANÇAS



CONSOLE Wii
R\$ 699,00

ou 12 x de R\$ 58,25
nos cartões



0800 724 2822
www.grupocarrefour.com.br

Em caso de dúvidas, sugestões ou reclamações entre em contato com o Serviço Amigo do Cliente

Ofertas válidas no período do dia 21/09/12 a 25/10/12 para todas as lojas Carrefour Brasil. Garantimos a quantidade mínima de 03 (três) unidades por loja. Os elementos utilizados para a produção das fotos deste anúncio são meramente ilustrativos. Parcelamento válido apenas com o Cartão Carrefour. Ao utilizar o sistema Cartão Carrefour, incidirá anuidade. Consulte tabela vigente. O exercício de qualquer promoção ou cumprimento de qualquer oferta está vinculado à regularidade e pontualidade do cartão.



Carrefour

11º - METROID PRIME 3: CORRUPTION

Assim que coloquei as mãos no game que encerrava a trilogia que mais me marcou nos últimos anos, senti que o Wii realmente era especial.

No lançamento de *Metroid Prime 3: Corruption*, em 2007, o Wii ainda estava se consolidando. Seus controles ainda não eram aproveitados de forma plena pelas empresas, que não saíam do básico "aponte e balance". Mesmo com toda a diversão, ainda faltava uma imersão de verdade. Foi aí que a Nintendo e a Retro Studios nos brindaram com uma obra-prima, tanto na área técnica quanto na narrativa.

Até hoje é difícil encontrar um título que possua uma jogabilidade tão bem construída no console, mesmo em uma época onde já temos o Wii MotionPlus. Um lindo exemplo é o da utilização do Nunchuk para puxar os escudos de inimigos e assim exterminá-los com o poderoso braço direito de Samus. Esse detalhe pode parecer pequeno, mas é graças a ele que nos sentimos realmente na pele da caçadora de recompensas mais formosa do universo.

A partir de *Corruption*, todo mundo passou a entender que, se um game de Wii fosse bem planejado, seus controles não ficariam simplórios ou cansativos. Mas foi por causa de sua história que muitos jogadores passaram a amar a franquia.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Retro Studios
Lançamento:
27/ago/2007
Gênero: Ação



Ricardo Syozi

Minha lista

Wii

Fire Emblem: Radiant Dawn
Metroid Prime 3: Corruption
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Punch-Out!!
Donkey Kong Country Returns
Wii Sports Resort
Super Mario Galaxy
Mario Kart Wii
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Sin & Punishment: Star Successor
Kirby's Epic Yarn

WiiWare

World of Goo
Bit.Trip Runner
Max & the Magic Marker

10º - KIRBY'S EPIC YARN

Muita gente não sabe, mas o game teve um prelúdio em 1992. Numa campanha publicitária japonesa do jogo *Kirby's Adventure*, o protagonista aparecia feito de fios de lã, mostrando que a Big N já tinha tudo planejado.

Claro que esse foi só um modelo do que estaria por vir quase duas décadas depois, já que *Epic Yarn* só saiu do forno em 2010. Até então, a bolinha fofa só havia aparecido no Wii como um lutador em *Super Smash Bros. Brawl*.

Mas a espera valeu a pena e o aguardado título parece ter sido feito nos mínimos detalhes, como uma avó que começa a costurar um suéter em fevereiro para presentear seu neto no Natal.

Segundo estatísticas, o jogo teve uma aprovação de quase 90% e esteve na lista dos quinze melhores títulos para o Wii desde seu lançamento, deixando as bochechas de Kirby ainda mais coradas de tanta emoção.

Kirby's Epic Yarn trouxe também elementos cruciais para seu sucesso, como vários personagens de Dream Land que fazem aparições especiais. Embora demonstre um apelo infantil, algo sempre presente nos jogos da série, é considerado um dos títulos de plataforma mais criativos por causa de seu visual, tanto pela fluidez das animações quanto pela jogabilidade.

O game, como seu título diz, é simplesmente épico.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Good-Feel
Lançamento:
17/out/2010
Gênero: Plataforma



Thair Pioveran

Minha lista

Wii

Donkey Kong Country Returns
Super Mario Galaxy 2
Super Mario Galaxy
Mario Kart Wii
Super Smash Bros. Brawl
The Legend of Zelda: Skyward Sword
New Super Mario Bros. Wii
Wii Fit Plus
Mario Sports Mix
Kirby's Epic Yarn

WiiWare

World of Goo
Final Fantasy IV: The After Years
Dr. Mario Online RX

9º - XENOBLADE CHRONICLES

Se você gostou de *Final Fantasy VI* (III nos EUA) e *VII*, não jogue mais os novos títulos da série *Final Fantasy*. Para realmente se surpreender com jogos de qualidade ímpar no gênero, é hora de dar chance a *Xenoblade Chronicles*.

São jogos que trazem nostalgia não pelo sistema de batalhas, que é completamente diferente do que vimos antes, mas por narrar uma boa história, que ficou esquecida há algumas gerações de consoles.

A maior parte dos poucos JRPGs lançados atualmente se foca em mostrar belas e grandiosas cenas de animação em computação gráfica, mas se esquecem da parte mais importante que os clássicos nos ensinaram décadas atrás: sem uma boa história, a experiência não será gratificante.

Xenoblade Chronicles é um marco no Wii por diversas razões. Foi um dos poucos games a vir para o mercado ocidental por causa do grande apelo dos fãs, que abriu os olhos da Nintendo e do mercado para um público que ainda segue fiel, mesmo com a carência de lançamentos do gênero.

O sistema de batalha não se baseia em turnos, e o mundo foi inteiramente criado para deixar o jogador livre para explorar, como em um MMORPG. Não se foca em cenas, apesar de estar recheado de ótimos momentos. A trama é um pouco clichê, mas houve tanta preocupação dos produtores nos detalhes do desenrolar da história, que o título acaba cativando qualquer jogador que um dia já se emocionou com um game.



INFO

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Monolith Soft

Lançamento:

6/abr/2012

Gênero: RPG



Geraldo Juno Cecilio

Minha lista

Wii

Kirby's Epic Yarn
Super Smash Bros. Brawl
Super Mario Galaxy
Super Mario Galaxy 2
Donkey Kong Country Returns
Metroid: Other M
Rhythm Heaven Fever
Xenoblade Chronicles
The Legend of Zelda: Skyward Sword
New Super Mario Bros. Wii
One Piece: Unlimited Adventure

WiiWare

LostWinds
Cave Story
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

8º - METROID: OTHER M

Enquanto *Corruption* se encarregou de terminar a trilogia *Prime* e adaptar a jogabilidade em primeira pessoa aos sensores de movimento do Wii, *Other M* veio com uma proposta diferente.

Sua jogabilidade une o melhor de dois mundos: o estilo de visão lateral em terceira pessoa de *Super Metroid* está de volta. E é assim que o jogo prossegue em sua maior parte. Porém, ao apontar o controle para a tela, a câmera muda para a visão em primeira pessoa, como na trilogia *Prime*, permitindo que o jogador utilize o Wii Remote para mirar na tela e atirar em inimigos ou em pontos específicos.

Após os eventos de *Super Metroid*, Samus responde a um chamado com o codinome Baby's Cry (choro de bebê), que parecia chamar por ela, e vemos a garota lidar direto com seu ex-comandante, Adam Malkovich.

Diversas cinematics são apresentadas durante o desenrolar da história, e podemos descobrir diversas coisas sobre os pensamentos da heroína, bem como parte de seu passado.

Por que ter este game na sua coleção? *Other M* mudou a visão que tínhamos de Samus Aran. A caçadora era vista como uma máquina de matar, e pouco se sabia sobre o que ela pensava ou sentia durante o progresso em suas missões.

A mistura entre os dois tipos de jogabilidade foi extremamente bem feita e os controles fluem naturalmente. E, claro, os gráficos arrasadores ainda são melhores que os de *Corruption*.



INFO

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Team Ninja

Lançamento:

31/ago/2010

Gênero: Ação



André Onofre

Minha lista

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Xenoblade Chronicles
Monster Hunter Tri
Super Mario Galaxy 2
Super Smash Bros. Brawl
Super Mario Galaxy
Metroid: Other M
The Last Story
GoldenEye 007
New Super Mario Bros. Wii

WiiWare

Mega Man 10
Mega Man 9

7º - MARIO KART Wii

Todo jogador que tem um Wii e quer corridas divertidas não pode esquecer da série *Mario Kart*. A versão para o sistema apresenta um modo multiplayer que está entre os melhores do console.

O game mantém a fórmula que nasceu no SNES, ideias de outros games da franquia e traz inovações. No Wii é possível fazer manobras e jogar com motos. Há novos itens, como a Thunder Cloud, e novos personagens, como seu próprio Mii. Unindo as novidades com as 32 pistas, metade já conhecida, o jogo reúne características nostálgicas e novas para garantir boas horas de diversão.

Junte-se a três pessoas para jogar localmente e você pode customizar as corridas, determinando o tipo de veículo, o número de pistas e a categoria de itens. Além disso, é possível jogar online com seus amigos ou gente do mundo todo.

Cansou de corridas? Entre no Battle e detone as bexigas de seus oponentes ou corra atrás de moedinhas. Jogue em modo cooperativo ou cada um por si. Quer mostrar que é bom no volante? O inédito Mario Kart Channel traz um ranking online com vários recordes para você tentar quebrar.

A jogabilidade clássica de botões ou uso de sensores de movimento é um marco que só o Wii possibilitou. Pode apostar que uma das opções te contentará.

Percebeu como um jogo com uma proposta simples pode transformar disputas em sinônimo de diversão? Com novidades e um modo online bacana, *Mario Kart Wii* deu um salto na série e deixou sua assinatura na história do console.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Lançamento:
27/abr/2008
Gênero: Corrida



Jorge Simão Jr

Minha lista

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Super Mario Galaxy
Super Mario Galaxy 2
Mario Kart Wii
Super Smash Bros. Brawl
New Super Mario Bros. Wii
Xenoblade Chronicles
Metroid Prime 3: Corruption
Metroid: Other M
Donkey Kong Country Returns
Excite Truck

6º - NEW SUPER MARIO BROS. Wii

De todos os jogos de Wii lançados até hoje, *New Super Mario Bros. Wii* é daqueles que não sai do seu console tão facilmente. Simples e direto ao ponto: é diversão garantida.

Na história, Bowser enviou os Koopalings para sequestrar a princesa Peach durante o aniversário dela, o que fez com que o encanador partisse em mais uma missão de resgate.

Mario é Mario, e você sabe que terá que procurar a princesa em diversos castelos, mas aqui a curtição é ainda maior, pois permite que quatro jogadores simultâneos façam parte de cada partida. Esse também foi o primeiro jogo que reuniu Koopalings e Bowser Jr.

Também foi a primeira vez que vimos o Super Guide, que auxilia os jogadores a passarem de fase quando a coisa fica muito difícil. Essa ajuda extra acabou reaparecendo em outros jogos do Wii e também estará presente na versão de *New Super Mario* para Wii U.

Dividido em nove mundos, o jogo traz Bowser Jr. como sub-chefe e um Koopaling no final de cada mundo, além de ter o próprio Bowser no final. *New Super Mario Bros. Wii* segue a dinâmica dos jogos clássicos, homenageando-os, além de trazer novidades, como a flor de gelo.

A grande sacada aqui é ter a jogabilidade 2.5D, diferente do 2D que havia dado certo no Nintendo DS, além de poder jogar com Wii Remote na horizontal. Faz três anos que esse jogo foi lançado, porém continua atemporal.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Lançamento:
15/nov/2009
Gênero: Plataforma



Giuliano Peccilli

Minha lista

Wii

Super Mario Galaxy
Super Mario Galaxy 2
Super Smash Bros. Brawl
The Legend of Zelda: Skyward Sword
New Super Mario Bros. Wii
Mario Kart Wii
Tatsunoko vs. Capcom
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Donkey Kong Country Returns
Sonic Colors
No More Heroes 2: Desperate Struggle

WiiWare

Mega Man 9
LostWinds
Dr. Mario Online RX

5º - SUPER SMASH BROS. BRAWL

No Nintendo 64, *Super Smash Bros.* foi um sucesso. O game marcou o console da Big N e garantiu uma continuação no GameCube em 2001. Com diversos novos elementos e personagens, o jogo mais uma vez agradou e, em março de 2008, a série chegava ao Wii com *Super Smash Bros. Brawl*.

Aclamado pela crítica, *SSBB* rapidamente se tornou um daqueles títulos obrigatórios do Wii. Tudo, dos cenários detalhados à trilha sonora caprichada, mostra o cuidado e o carinho da Nintendo com seus personagens e, principalmente, com seu público. Divertido para os iniciantes, e desafiador para os veteranos, foi capaz de atingir os mais diferentes públicos. Até mesmo campeonatos surgiram ao redor do mundo.

SSBB trouxe diversos personagens jogáveis da Big N, além de dois competidores convidados, saídos de games de third parties: Sonic e Snake, de *Metal Gear*. Além disso, o game inovou ao trazer ainda, além do clássico modo de batalha, uma campanha principal em formato plataforma. Era possível controlar os mais diferentes lutadores em fases repletas de armadilhas, inimigos e itens escondidos.

O melhor de tudo era que nada disso parecia simplesmente "colocado" lá para agregar conteúdo. A forma como a história se desenrola e a participação de cada personagem demonstram o tamanho da preocupação do time de desenvolvimento em entregar um jogo que, por falta de melhores palavras, pode facilmente ser descrito como um dos mais épicos do Wii.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Lançamento:
9/mar/2008
Gênero: Luta



Rodrigo Estevam

Minha lista

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Super Smash Bros. Brawl
The Last Story
Metroid: Other M
Resident Evil: The Darkside Chronicles
Monster Hunter Tri
No More Heroes
Spider-Man: Shattered Dimensions
Mario Kart Wii
Just Dance 3
Silent Hill: Shattered Memories

4º - SUPER MARIO GALAXY 2

Super Mario Galaxy 2 foi um daqueles nintendistas que contaram os dias para poder jogá-lo. Queria sentir mais uma vez a mesma emoção de quando controlei Mario no primeiro título da franquia. Tem gente que vai tirar sarro de mim, mas lembro que cheguei a me arrepiar com os primeiros minutos do game.

Por mais que conheçamos o universo do encanador, fiquei encantado ao acompanhar Mario em uma viagem por planetas e asteróides, ao som de uma incrível orquestra, para resgatar a Princesa Peach. O segredo talvez esteja por trás de uma aura, daquelas das fábulas de infância, que envolve o game.

Esperava que *Galaxy 2* me divertisse, mas o título me surpreendeu. Se *SMG* foi épico, *SMG2* foi mágico. Miyamoto e sua equipe conseguiram fazer os ajustes necessários em relação ao primeiro título, que já é uma obra-prima. O novo game ficou mais divertido e criativo. E também mais completo com a volta de Yoshi e a aparição de Luigi logo nas primeiras fases. Tanto que a aventura é, na verdade, uma releitura e não uma continuação.

SMG2 conseguiu a proeza de entrar na minha lista de games preferidos e já é um dos grandes clássicos da história da Nintendo. E suas músicas são tão marcantes que, uma vez por semana, arranja um tempo para ouvi-las.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Lançamento:
23/mar/2010
Gênero: Aventura



Igor Andrade

Minha lista

Wii

Super Mario Galaxy
Super Mario Galaxy 2
The Legend of Zelda: Skyward Sword
New Super Mario Bros. Wii
Kirby's Epic Yarn
Rayman Origins
Donkey Kong Country Returns
Metroid Prime 3: Corruption
Super Smash Bros. Brawl
Okami
MadWorld

WiiWare

Bit.Trip Runner
World of Goo
Fluidity

3º - DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Se *Battletoads* fez a Rare despontar no mundo gamer, *Donkey Kong Country* a elevou ao hall das grandes desenvolvedoras. O gorilão, cujo jogo de 1981 é considerado o precursor dos games de plataforma, estrelou excelentes três games no SNES. Belíssimos gráficos pré-renderizados, personagens carismáticos e uma jogabilidade excelente foram as marcas da série.

Eis que em 2010, 14 anos após o último *Country*, os nostálgicos fãs foram brindados com um retorno às origens. *Donkey Kong Country Returns* traz todas as características da série em uma aventura inédita, com um visual repaginado e a inclusão de controle por movimentos. A Retro Studios fez um trabalho tão bom que o game, em alguns momentos, até supera a série original.

Os gráficos são fascinantes. *DKCR* é bonito, vivo, rico em detalhes e imersivo. O jogador deve interagir com os cenários, seja para simplesmente avançar ou descobrir segredos, como itens e passagens alternativas.

Até a dificuldade parece ter sido herdada dos games de SNES. *Returns* traz um nível relativamente alto para os padrões atuais, que aumenta conforme o progresso na aventura. É preciso suar o controle para passar das tradicionais fases nas minas e daqueles malditos Golden Temples.

É um título que agrada a todos. Os mais antigos relembram a época de ouro do SNES, enquanto os mais jovens têm uma excelente oportunidade de saber por que *Donkey Kong* é uma das franquias de maior sucesso da Nintendo.

INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Retro Studios
Lançamento:
21/nov/2010
Gênero: Plataforma



Alveni Lirboo

Minha lista

Wii

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Super Mario Galaxy 2
Super Mario Galaxy
Super Smash Bros. Brawl
Donkey Kong Country Returns
New Super Mario Bros. Wii
Kirby's Epic Yarn
Xenoblade Chronicles
Super Paper Mario
MadWorld
Monster Hunter Tri

WiiWare

Mega Man 9
World of Goo
Fluidity

2º - SUPER MARIO GALAXY

Já faz cinco anos desde que a Nintendo me conquistou de novo. Sempre gostei dos jogos da Big N, mas foi apenas com *Galaxy* que meu coração voltou a bater forte pela empresa.

Mario 64 e *Sunshine* nunca estiveram entre meus favoritos, sempre preferi os clássicos em 2D. Até o dia que joguei *Galaxy*. Já tinha visto vídeos, mas foi apenas quando coloquei as mãos no Wii Remote para controlar o bigodudo que me rendi completamente.

Somente um gênio como Miyamoto poderia ter criado um mundo tão harmônico e com um sistema tão incrível. Os mundos pequenos brincam com a gravidade e ao mesmo tempo desafiam os jogadores. Cada galáxia possui fases tão únicas que dá vontade de jogar assim que acabamos de pegar a estrela no final dos estágios. É difícil não abrir um enorme sorriso ao jogar *Super Mario Galaxy*, um sentimento raro nos jogos atuais.

Esse talvez tenha sido o maior lançamento para Wii de todos os tempos. Pelo menos para mim, esse será o jogo que vou associar ao sucesso do console daqui a muitos anos, quando me perguntarem "o que eu jogava no Wii".

Faz uso prático dos controles de movimentos, mas torna impossível ser tão simples e intuitivo jogar sem eles. Uma aventura incrível que prova que ninguém consegue fazer o que a Nintendo faz. Em 2007, voltei a acreditar que existe magia nos games, e devo isso a *Super Mario Galaxy*.



INFO

Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Lançamento:
12/nov/2007
Gênero: Aventura



Lucar Patricio

Minha lista

Wii

New Super Mario Bros. Wii
Super Mario Galaxy
Super Mario Galaxy 2
Mario Kart Wii
Wii Sports
Xenoblade Chronicles
Super Smash Bros. Brawl
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Donkey Kong Country Returns
Rhythm Heaven Fever
Metroid Prime 3: Corruption

1º - THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Novembro de 2006 trouxe o primeiro *Zelda* para Wii, apesar de *Twilight Princess* ser um port de GameCube. Com ideias interessantes como o combate a cavalo e o uso do arco através do pointer do Wii Remote, boa parte do que sonhamos fazer controlando o herói de gorro verde ficou de fora.

Feito especialmente para o console, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, veio após cinco anos de desenvolvimento para consertar essa falha e marcar o aniversário de 25 anos da série. Com o apoio do Wii MotionPlus, foi possível finalmente controlar as espadadas, chicotadas e afins. Quase tudo se faz balançando com precisão o Wii Remote, seja nadar, andar por cordas bambas, lançar bombas ou o que for.

Quebra-cabeças e combates dependem do uso correto de chacoalhões, tornando as lutas mais desafiadoras e cheias de estratégia. O resultado? Mais de 600 mil cópias vendidas somente na primeira semana. Um recorde e um exemplo sólido do grande avanço no entretenimento eletrônico que foi o controle por movimentos, impensável anos atrás.

Outro aspecto que fez *Skyward Sword* se sobressair é sua arte. Alguns dos jogos mais bem-sucedidos do Wii souberam usar sua relativa restrição de geração de imagens para fugir do normal, a exemplo de *Mad World* e *No More Heroes*. A inspiração aqui foi o Impressionismo, e os traços que lembram pinceladas de Monet tingem cenários desfocados.

Com o meio-termo entre realismo e cel shading, o jogo mantém uma essência séria sem perder sua eventual comicidade caricaturada. O game usou de forma exemplar a capacidade gráfica do Wii, mostrando-se vistoso e único. Efeitos como a estética da água, a luz do fogo e golpes especiais como o icônico Skyward Strike são de encher os olhos.

Some a isso uma ruptura parcial com jogos anteriores: uma cidade apenas, nas nuvens, e uma vastidão ao redor que liga três imensas paisagens distintas, onde existem os calabouços. Essa, mais do que quase tudo, faz uma grande diferença na experiência proporcionada.

Tirando o fato de *Zelda* não ser uma princesa aqui, a trama segue o padrão clássico, mas as adições que existem são ótimas, como os desafios do Silent Realm para purificar a espada, alguns dos momentos mais tensos e revigorantes de *TLoZ: SS* e, por que não, de todos os jogos recentes da franquia.

Skyward Sword é um salto evolucionário em comparação a *Twilight Princess*, ainda que fuja um pouco do padrão da série. Certos aspectos poderiam ser repensados, como a intrusa parceira de Link, Fi. Este é um resumo do que mais deu certo para o console: jogabilidade inovadora, gráficos insólitos e uma personalidade própria. É a síntese da proposta do Wii, quando ainda era conhecido por seu codinome Revolution.

INFO

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Nintendo

Lançamento:

20/nov/2011

Gênero: Aventura



Rafael Peccioli



Minha lista

Wii

de Blob
Deadly Creatures
MadWorld
Mario & Sonic at the Olympic Games
Mario Kart Wii
Metroid Prime 3: Corruption
No More Heroes
Prince of Persia: Rival Swords
Super Mario Galaxy
Super Smash Bros. Brawl
The Legend of Zelda: Skyward Sword

WiiWare

Mega Man 9
LostWinds
Cave Story

GIGANTE PELA PRÓPRIA NATUREZA

Para enfrentar Kaos mais uma vez, os Skylanders terão uma "pequena" ajuda



Igor Andrade

Brinquedos com cérebro. Foi com esse conceito que a Activision e sua subsidiária Toys for Bob nos apresentou *Skylanders Spyro's Adventure* em outubro de 2011. Com uma história simples mas divertida, o título conquistou fãs apostando em algo que não fazia parte até então do universo dos jogos eletrônicos: bonecos colecionáveis.

A ideia era simples: usando a tecnologia Near Field Communication, um tipo de comunicação sem fio parecido com o sistema de raios infravermelho do Nintendo 3DS, aquele que faz com que a jogatina multiplayer local seja possível, você poderia substituir a qualquer momento o herói da aventura.

Para isso, bastava trocar o boneco que ficava sobre uma base especial. Na mesma hora, o monstinho com habilidades e golpes diferentes dava a vez para outro na tela da TV. Com 30 personagens disponíveis no lançamento, outros chegaram às lojas tempos depois, *Skylanders* se tornou um sucesso, chegando a rivalizar com *Call of Duty: Modern Warfare 3* pelo posto de jogo mais rentável da Activision no ano passado.

Disponível para diversos sistemas, inclusive para 3DS, a aventura encontrou seu lar no Wii, o que era mais do que esperado. Foram um milhão de



INFO

Plataforma:
Wii (haverá versões para 3DS e Wii U)

Produção:
Activision

Desenvolvimento:
Toys for Bob

Gênero:
Aventura

Lançamento:
30 de outubro

Expectativa:
Média



Personagens de *Spyro's Adventure* serão jogáveis na nova aventura

cópias vendidas contra 200 mil comercializadas para cada um dos seus dois consoles de mesa concorrentes.

Contudo, não é isso que impressiona. Se no kit que acompanha o game há apenas três personagens, foi preciso vender os outros em embalagens individuais. E daí vem o segredo. Como quem quer um, quer todos, mais de 30 milhões de bonecos estão hoje espalhados nos quartos de diversos gamers deste planetinha.

Todo esse lengalenga que você acabou de ler só serve para dizer o seguinte: mesmo não sendo um jogo nota 10, *Skylanders Spyro's Adventure* é uma das principais novidades do mercado nos últimos anos quando falamos de tecnologia e interatividade. E já que a Activision sabe muito bem disso, traz agora para nós *Skylanders Giants*.

ETERNO RETORNO

A proposta do novo game não é muito diferente do primeiro título. Isso fica bem claro na trama. Em *Spyro's Adventure*, monstros do bem são derrotados pelo vilão Kaos e acabam enviados para o nosso planeta. Kaos queria dominar as



O vilão Kaos é um estraga-prazer

ilhas flutuantes de Skylands, mas não tinha o controle total dos Portais do Poder. É através deles que Spyro e companhia retornam às ilhotas e dão um jeito na situação.

Quanto à jogabilidade, continua o misto de plataforma, exploração (coleta de itens) e puzzles em cenários abertos e com progressão estabelecida, ou seja, você sempre segue um caminho determinado, a não ser nos momentos em que surgem as Elemental Zones, áreas especiais que só são abertas se você estiver usando um Skylander com o elemento indicado.

Em *Giants*, é Kaos quem retorna da Terra. No novo plano, o vilão invoca os Arkeyans, Skylanders do tipo Tech (robôs) que eram tão mal-encarados que foram banidos. Já que nossos heróis não dariam conta dos novos inimigos, a solução foi chamar aqueles que derrotaram os Arkeyans séculos atrás: os Giants.

Os gigantes têm habilidades exclusivas e serão obrigatórios durante a exploração de cada estágio da aventura, principalmente quando for necessário quebrar objetos, retirar obstáculos do caminho ou quando a horda de capangas de Kaos aparecer na sua frente.

Há oito Giants, e cada um faz parte de um gênero de Skylanders, como Água, Fogo, Ar e por aí vai. Estilo *Pokémon*, saca? E como nada é perfeito, eles serão mais lentos do que outros Skylanders.

REFORÇO

Os heróis gigantes não são os únicos a entrar na próxima aventura. Haverá ainda personagens Skylanders comuns,



mas que serão um pouco diferentes. Os oito LightCore acenderão quando forem colocados na base Portal do Poder, que acompanha cada jogo. Porém tem mais: os bonecos de *Spyro's Adventure* voltam remodelados, com direito a novos golpes e poderão atingir agora o nível 15 de poder.

COMPATIBILIDADE

Pensando em quem tem o primeiro jogo da série, a Activision lançará o segundo em três pacotes. Um virá com dois Skylanders comuns, um gigante, um Portal do Poder, cards e um pôster. O outro kit virá com um Skylander gigante,



Os gigantes terão poderes especiais e exclusivos



cards e pôster. O terceiro, que virá com dois bonecos comuns, é uma expansão. Com ele, você poderá batalhar com seus amigos em cenários especiais.

Sim, você poderá usar a base de *Spyro's Adventure* e todos os personagens antigos na nova aventura. Novos monstros também serão jogáveis no primeiro título, mas apenas os bonecos comuns e que fazem parte da coleção anterior, como Trigger Happy e Wrecking Ball. Os

gigantes e os LightCore, infelizmente, ficaram de fora.

Os dois kits também virão com um código, que liberará os gigantes no *Skylanders Universe*, rede social do game na internet, e cards dos personagens. As expansões de aventura de *Spyro's Adventure* também serão compatíveis com *Giants*.

Desenvolvido para Nintendo 3DS, Wii e Wii U, *Skylanders Giants* não traz tanta inovação. Porém, manteve intacto o que há de mais legal nele: a interatividade e a personalização.

Parte da graça da franquia está em conhecer os diversos personagens, em descobrir quais são suas habilidades.

Uns são mais fortes, outros são melhores com magias. E aí você acaba-



Giants terá três kits especiais. Um deles é para quem já tem a versão anterior

rá escolhendo aqueles que serão seus preferidos. Mais do que isso, seus bonecos poderão ser usados nas diferentes versões do jogo para os consoles do momento. Ou seja, dá para passar aquela tarde se divertindo na casa de um amigo que também tenha o game e vice-versa. E isso é o mais importante. **NW**

CADÊ O DRAGÃO?

Spyro já era um dragão famoso no mundo dos games, passando pelas mãos de várias produtoras. Já protagonizou jogos maduros e infantis. Vale a pena conhecer *The Legend of Spyro: The Eternal Night* e *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon*, ambos lançados para Wii. Por isso, era esperado que ele fosse o grande herói de *Skylanders*, que nada tem a ver com a franquia do ser mítico e mágico.

Bem, não foi isso que vimos no primeiro jogo. Ele não tem muito destaque, é apenas um entre os 30 personagens da trama. Para falar a verdade, ele não é um Skylander. Entrou no grupo depois de receber um convite de Master Eon, mestre que guia os monstrinhos.

A jogada era clara: sua presença serviu para chamar a atenção dos gamers. Nem precisou muito, tanto que em *Giants* seu nome sumiu do título. Mas ele está na aventura.

E NO Wii U?

Pouca coisa mudará no game para o novo console de mesa. O destaque fica por conta dos gráficos em alta definição, que foram elogiados pelos jornalistas durante o evento da Nintendo que revelou tal versão.

As pequenas diferenças ficam por conta do GamePad, que mostrará o status dos monstrinhos, como golpes e nível de evolução. A telinha do controle também será usada para você jogar minigames. Apesar de o console ter o sistema NFC já instalado, o Wii U também terá um Portal do Poder para transferência dos personagens para a aventura.

Tal versão ficou por conta da produtora Vicarious Visions, que esteve por trás dos jogos *Guitar Hero* para os consoles da Nintendo; enquanto o jogo de Wii está nas mãos da Toys for Bob, dona do projeto, e o game para Nintendo 3DS foi desenvolvido pela n-Space, que produziu os recentes jogos de *Call of Duty* para DS.

GRANDALHÕES

Conheça os gigantes de *Skylanders*:

Tree Rex (Life)

Era uma simples árvore. Transformou-se em um monstro quando os Arkeyans começaram a construir uma fábrica de armas na floresta onde vivia.



Crusher (Earth)

Descobriu que Arkeyans queriam usar algumas pedras especiais como matéria-prima para suas armas. Lutará com seu poderoso martelo.



Thumpback (Water)

O tubarão fazia parte de um temido grupo de piratas, mas mudou de lado para salvar as ilhas de Skyland.



Bouncer (Tech)

Depois que Arkeyans destruíram seu vilarejo, virou guarda em uma mina. Ao encontrar diversos prisioneiros lá, ele se convenceu a virar herói.



Ninjini (Magic)

Uma das primeiras Skylanders da história, a ninja mágica foi apreendida numa garrafa. Após se libertar, prometeu que ajudaria sempre os fracos e oprimidos.



Hot Head (Fire)

De pavio curto, o monstro aumenta seu poder de fogo com a ajuda de um combustível mágico.



Eye-Brawl (Undead)

Tem uma história bizarra. Depois de uma luta sem fim, o monstro sem cabeça resolveu juntar forças e se uniu a seu inimigo, um olho voador.



Swarm (Air)

Príncipe de uma raça de insetos guerreiros, deixou a colmeia onde morava porque cresceu demais e não coube mais em seu casulo.



GARANTA JÁ

Dia das ★★★★★
CRIANÇAS



PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

QUEM COMPRA PRÉ-VENDAS OU LANÇAMENTOS NA ROCKLASER RECEBE PRIMEIRO, GANHA PRÊMIOS E DESCONTO ESPECIAIS



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Loja Filial I: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

KIRBY DREAM COLLECTION: SPECIAL EDITION

COM CONTEÚDO INÉDITO E HISTÓRICO, COLETÂNEA FAZ MERECEIDA HOMENAGEM AO MASCOTE ROSADO



 Ricardo Syozi

NOSSA! FAZ VINTE ANOS QUE O

primeiro game do mascote rosado da Nintendo foi lançado. Durante todo esse tempo tivemos títulos tão diferentes entre si, mas tão carismáticos que nos apaixonamos perdidamente pelo mundo colorido de Kirby. Para comemorar toda essa fofura, a Nintendo lançou um pacote especial com seis games, um CD com uma trilha sonora imperdível e um

livro contando a trajetória do personagem. É fã de Kirby? Então, parabéns!

O PACOTE

Dentro da linda caixinha de *Kirby's Dream Collection* há seis games clássicos: *Kirby's Dream Land* (GB), *Kirby's Adventure* (NES), *Kirby's Dream Land 2* (GB), *Kirby Super Star* (SNES), *Kirby's Dream Land 3* (SNES) e *Kirby 64: The Crystal Shards* (N64). Todos eles estão em sua forma plena, sem

cortes ou qualquer tipo de modificação. Infelizmente isso faz com que tudo pareça uma simples emulação. E mesmo as versões de alguns desses títulos lançadas no Virtual Console parecem mais bem "arrumadas" do que as desta coletânea.

Jogamos cada um deles com o Wii Remote na posição horizontal. Porém dá também para usar tanto o Classic Controller quanto o controle de Game-Cube. Assim é só escolher o que melhor se encaixa em suas mãos. De qualquer forma, é excelente ter a opção de guardar



Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Hal Laboratory e Nintendo
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1-4
Conectividade: Não

Gráfico: 8,0
Som: 9,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 10,0
Replay: 9,0

Nota Final:

9.0





PARABÉNS, KIRBY!

A Nintendo possui muitos personagens icônicos. Temos desde o bigodudo Mario até a beldade Samus Aran. Cada um deles tem seu próprio estilo e sua própria gama de fãs apaixonados. Por isso é tão maravilhoso quando um deles é homenageado, ganhando uma edição de colecionador tão bem planejada.

Kirby merece esse pacote porque já divertiu tanto crianças quanto adultos no passar dos anos, e conseguiu fazer o que muitas outras coisas jamais conseguiram: estampar um sorriso na face de cada pessoa que já curtiu um de seus jogos.

Sou um verdadeiro fã de edições especiais de games. Quando foi anunciada a compilação da bolota rosa, minha empolgação foi enorme. Sabia que a Nintendo não nos decepcionaria com este pacote. Felizmente, estava certíssimo. *Kirby's Dream Collection* traz muito mais do que seis games clássicos.

Temos toda a história do personagem em formas diferentes: podemos conhecer seu mundo através de sua trilha sonora, na forma de literatura, vendo os muitos vídeos de cada game, e o mais importante: jogando cada título presente na coletânea por longas horas. Assim fica impossível desconhecer Dream Land e jamais parar de sonhar com ela. A homenagem foi bem feita e merecida? Com certeza! Cada segundo dela é sensacional e é material para se deixar no ponto mais privilegiado de sua estante.

seis sensacionais games do Kirby em um único disco para jogá-los a qualquer momento e na maior comodidade.

O modo chamado New Challenge Stages é tirado do ótimo *Kirby's Return to Dream Land* de Wii e serve como uma coleção de vários minigames de disputa de tempo e estabilidade. Eles funcionam perfeitamente e trazem um novo desa-

fio para os já apaixonados pela série.

É muito legal terminar cada estágio no menor tempo possível e ainda sem levar nenhum dano durante o percurso. Há recordes para serem exibidos entre os amigos e familiares, o que vai exigir bastante de sua destreza. O visual e o som estão muito parecidos com o game original. Isso quer dizer que há beleza transbordando a cada momento de cada partida. **NW**

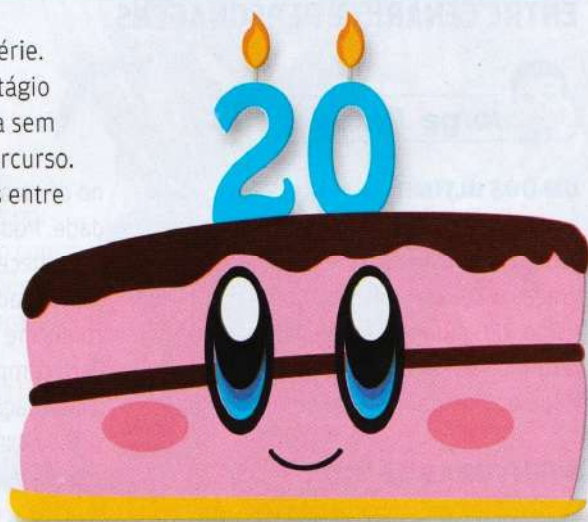


Ilustração: Dani Ianni

PRESENTES

Além dos games, há a opção super interessante de conhecer de perto outros títulos de Kirby e descobrir o que estava acontecendo no mundo quando tais games foram lançados. Sabia, por exemplo, que em 1992, quando *Kirby's Dream Land* chegou às lojas, os Estados Unidos estavam elegendo o presidente Bill Clinton pela primeira vez?

Esta opção dá uma sensação de curiosidade dentro do game, e junto do sensacional livro que acompanha o pacote, traz todo um aprendizado digno de um dos maiores mascotes da Big N. A cada página que eu virava, novos conhecimentos eram apresentados, curiosidades sobre os criadores, artworks originais, algo que só aumentava a minha vontade de comemorar esse acontecimento grandioso que é o aniversário de Kirby.

Por fim, o CD com a trilha sonora é impecável. As músicas são empolgantes e ajudam a datar cada momento da franquia com estilo. São 45 faixas que fazem com que qualquer pessoa que goste de uma boa trilha sonora aplauda de pé. É impossível não passar horas ouvindo e descobrindo toda Dream Land.



CD vem com 45 músicas da trajetória de Kirby





THE LAST STORY

SISTEMA DE BATALHAS SURPREENDE COM INTERAÇÃO ENTRE CENÁRIO E PERSONAGENS



Jorge Simão Jr

UM DOS ÚLTIMOS GRANDES

lançamentos do Wii, o exclusivo *The Last Story* chegou ao continente americano graças a XSEED Games. O game é um típico RPG japonês, vindo das mãos de Hironobu Sakaguchi, pai de *Final Fantasy*, e sua equipe da Mistwalker.

AVENTURAS DA VIDA

Você é Zael, mercenário que teve um passado ruim e sonha em se tornar um cavaleiro. Junto com seus amigos, o herói se aventura na Lazulis Island e luta para não deixar o mundo acabar em ruínas. Durante a trama você descobre que o símbolo em sua mão tem um valor inestimável e ainda conhece uma pessoa especial.

Um dos aspectos mais perceptíveis do game é o visual. Os personagens são bem desenhados, podendo passar por customização, como troca de armas e equipamentos, escolha de roupas e suas cores. Na cidade da ilha há praças, mercado, taverna onde os mercenários se reúnem, becos e várias pessoas circulando. Alguns oferecem side-quests extras.

O castelo é bem bonito, cheio de detalhes na arquitetura, dentro e fora dele. A luz solar em suas paredes e as nuvens

no céu transmitem tranquilidade. Podemos presenciar um amanhecer, uma tardezinha, um dia nublado e uma linda noite, conforme os eventos ocorrem.

Para completar, basta assistir a cenas em computação gráfica.

The Last Story não tem um repertório grande de músicas, mas o jogo não decepciona. Os efeitos sonoros são bem encaixados com a trama, acompanhando-a em ocasiões pacíficas e agitadas. As falas principais dos personagens são dubladas e legendadas, mas vez ou outra há falhas com a dublagem, que para no meio do caminho enquanto as legendas continuam o diálogo.

CAMINHOS SEM VOLTA

O enredo do game se desdobra através de capítulos narrados, com saves e checkpoints. De modo geral, as dungeons são lineares e ocorrem em cavernas, navios e mansões assombradas. Nelas há círculos vermelhos no chão que servem para chamar inimigos e batalhar novamente, a fim de adquirir pontos de experiência e itens que servem para upgrades de armas e equipamentos.



Ao terminar um capítulo, não é possível vivê-lo novamente, porém há locais em que você pode retornar, contudo não na hora que bem quiser. Em certas ocasiões você assume a visão em primeira pessoa para espiar alguma coisa. Problemas de câmera? Raramente em batalhas, mas nada terrível. Quer saber os inimigos que vai enfrentar numa luta? Antes de ela começar, o jogo te mostra a arena por cima.

ESPADAS E PODERES

Além das clássicas barras de HP e de habilidades especiais (Skill e Spirit), cada personagem tem cinco vidas durante os confrontos. Se as de Zael esgotarem, Game Over. Se as de seus amigos acabarem, eles ficam caídos na arena com um K.O.

As batalhas ocorrem em tempo real, com espadadas automáticas no inimigo. Isso pode ser alterado para a opção Manual, porém os danos são inferiores, já que a frequência de espadadas que você



Um dos aspectos mais incríveis do game é o visual. Os personagens são customizáveis e há várias armas

pode dar é maior que a do modo Normal. O problema das espadadas automáticas é ver Zael atacando inimigos próximos quando você não quer que isso aconteça. Imagine seus amigos precisando de ajuda e você entenderá a frustração.

Para evitar isso, o jogo te estimula a cooperar com sua equipe. Sabe como? Cercando os inimigos e atacando, pois os danos aumentam quando mais pessoas golpeiam um mesmo oponente. Isso é muito útil, principalmente em situações com inimigos resistentes.

DIVIDINDO A TAREFA

Há integrantes da equipe que batalham usando magias (ataque e defesa). Elas precisam ser reunidas e dependem de um tempo para fazer efeito. Se a concentração for interrompida por um mínimo ataque, tudo recomeça. Usando uma das técnicas, você pode atrair os inimigos só para Zael: aí sim seus parceiros concentram as magias. Há várias possibilidades para agir coletivamente e se dar bem nas lutas. A inteligência artificial é boa e raramente te deixa na mão.

Outro destaque dos combates está no uso do cenário a seu favor. É possível se esconder atrás de pilares para se proteger e despistar inimigos, atacando-os em momentos oportunos. Podemos jogar bombas que estejam por perto e dar ordens para os parceiros destruírem estruturas que desabam sobre os oponentes. Os embates contra

chefes são trabalhosos, exigindo tempo e observação para pegar o jeito.

A ÚLTIMA HISTÓRIA

O que faltou foi o uso dos sensores do Wii. Em determinadas situações é necessário mexer a alavanca do Nunchuk rapidamente, o que poderia ser substituído por chacoalho dos controles. Mesmo com probleminhas, *The Last Story* consegue cumprir seu papel e nos oferece uma experiência legal. **NW**

BRINDE ONLINE

A surpresa do game é o multiplayer online. Até seis pessoas podem se juntar para combater chefes no modo cooperativo ou então se enfrentam no famoso Deathmatch, com Friend Code ou pessoas que o sistema encontra. Isso pode demorar e houve quedas de conexão durante o teste.

Há mensagens pré-definidas para interagir, pontuações e um ranking que vai elevando nossa categoria. Jogue umas cinco partidas seguidas e você se cansará, pois elas são bem simples.



Plataforma: Wii
Produção: XSEED Games
Desenvolvimento: Mistwalker
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Conectividade: NWFC

Gráfico: 9.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.5
Nota Final:

9.0



Crie um herói e acabe com diversos inimigos



HEROES OF RUIN

COM JEITÃO DE JOGO PARA COMPUTADOR, AVENTURA SÓ DIVERTE NO MODO ONLINE

 **Ricardo Syozi**

HÁ DUAS MANEIRAS DE SE VER

Heroes of Ruin: como um passatempo que te divertirá vez ou outra, ou como aquele game que acabará com todas as horas livres de sua vida. Não há meio-termo. Ou você se apaixonará pelo mais novo lançamento da Square Enix e n-Space ou o encostará rapidamente em sua estante, revendo-o apenas entre um game e outro.

Neste game do gênero "avance e empilhe inimigos", ou seja, RPG de aventura, você deve escolher uma entre quatro classes para criar seu herói. Isso acontece em diversos títulos com este estilo. Por isso, não há necessidade de entrarmos em detalhes. A partir daí você deve entrar e sair de missões pouco variadas, matando inimigos e coletando tesouros.

A história é genérica, sem nenhuma novidade nem mesmo para aquele se aventura no gênero pela primeira vez. A campanha para um único jogador é curta e pouco inspirada, não há grandes atrativos, mas é interessante terminá-la com cada um dos heróis que temos em mãos.

O grande ponto é a jogatina multiplayer. Enfrentar dungeons e mais dungeons se torna algo muito mais divertido,

simétrico e empolgante. Quando estamos jogando online, o gameplay ocorre sem problemas. Só enfrentei o chato lag (atraso no processamento de imagem) uma vez em mais de 100 disputas. Infelizmente, com isso vieram problemas técnicos como os gráficos que mais se parecem com o que víamos na década de 1990, os loadings demorados, sons que parecem tirados de títulos de Super Nintendo. Isso sem falar no efeito 3D...

A verdade é que a intenção de *Heroes of Ruin* é fazer com que o jogador passe todo seu tempo se aventurando com os amigos e depois acesse o site oficial do game para ver seus recordes e status. Há comunidades que discutem desde estratégias a personagens favoritos. Toda essa interação faz com que o título caia como uma luva nas mãos daqueles jogadores que sempre procuraram algo parecido em um console Nintendo.

Há novos desafios semanais e diários que prometem manter o interesse do jogador, mas aos poucos isso vai se tornando fatídico e cansativo. É difícil se prender por muito tempo, mas

caso você seja um ávido coletor de tesouros e adore espancar monstros, então vá em frente. **NW**



BRONZE
Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: n-Space
Gênero: Aventura
Jogadores: 1-4
Interatividade: SpotPass
Classificação: 12 anos

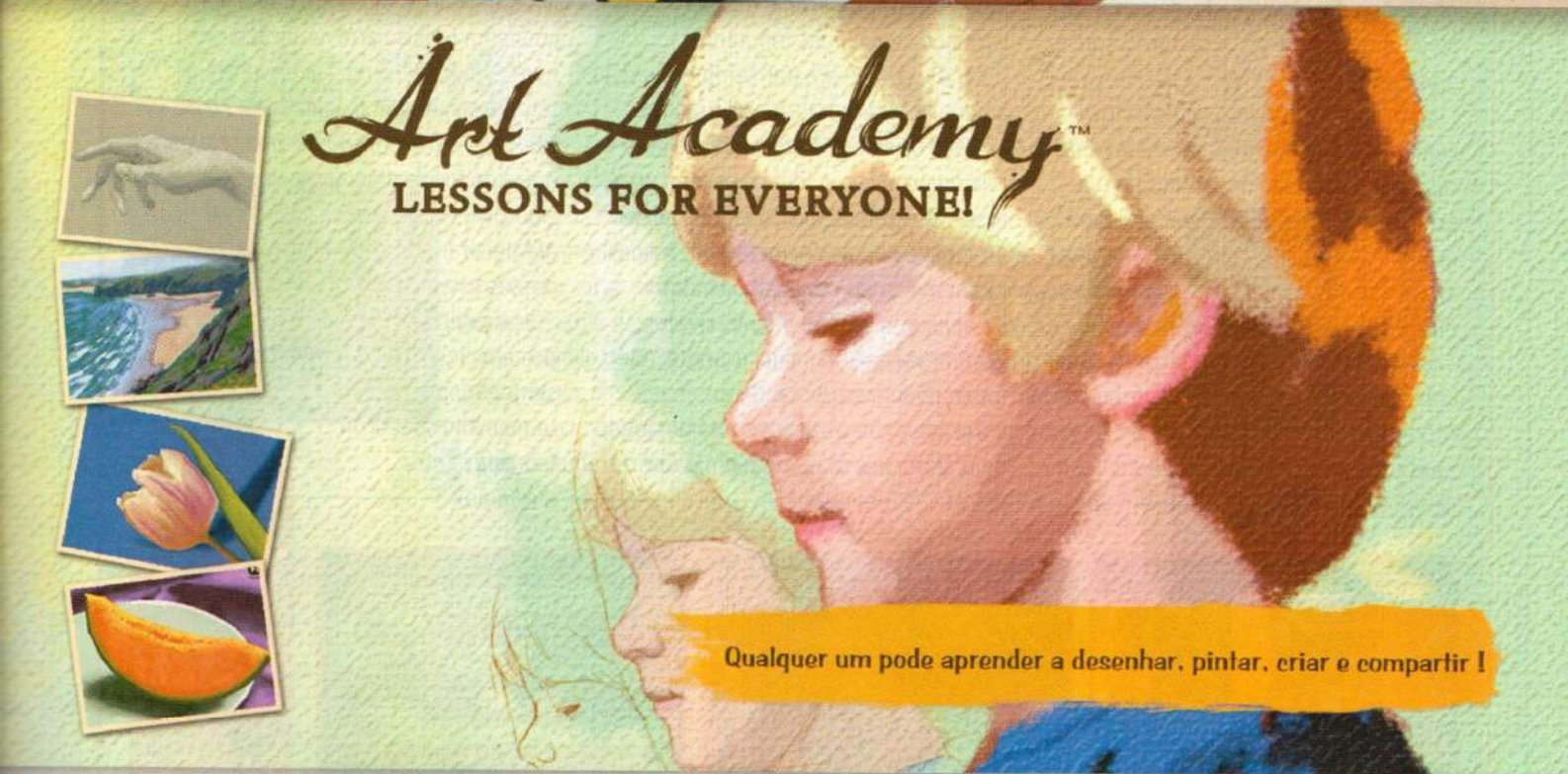
Gráfico: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final:

7.0



CROSS
WORDS
PLUS

Mais de 1000 Quebra-cabeças e Mais!



*Art Academy*TM
LESSONS FOR EVERYONE!

Qualquer um pode aprender a desenhar, pintar, criar e compartilhar!

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

Jogos e console vendidos separadamente.

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

NINTENDO eShop

Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare que você não pode perder!

FRACTURED SOUL

3DS



Igor Andrade

Seguindo a tendência do mercado, o Nintendo eShop começa a receber jogos mais complexos e maduros. São aqueles títulos que poderiam ser lançados em cartucho, mas acabam vivendo apenas no mundo dos downloads, devido a custos de produção e etc. *Fractured Soul* é o primeiro deles.

Ignorando o efeito 3D, apesar do visual moderninho, o jogo futurista tenta resgatar a diversão dos títulos de plataforma dos anos 1990. "Foi feito para os gamers hardcore que curtiram *Mega Man* e *Castlevania*", conta Grant Davies, diretor geral da Endgame Studios.

Não há nada de novo nisso, mas cabe destacar o uso inteligente das telas do Nintendo 3DS na aventura. As duas exibem o mesmo ambiente. No entanto, há sempre um detalhe diferente em uma

que não está na outra. É simples: uma passagem estará aberta na tela superior, enquanto na outra estará fechada. Em certos locais, um ambiente estará submerso, diminuindo a velocidade dos movimentos do herói, o que será bem vantajoso em alguns momentos.

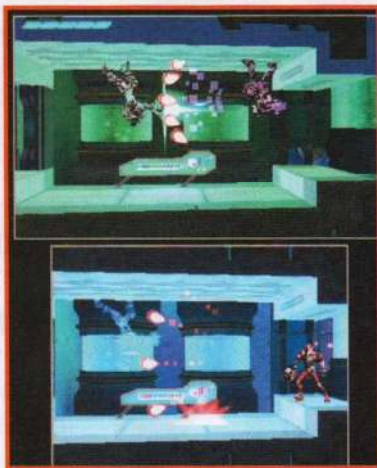
Caberá a você prestar sempre atenção ao que acontece nas duas situações. E aí, você transfere o protagonista para a tela que convier. A ideia é bacana, mas esse vai-e-vem de personagem cansa um pouco depois de um tempo. A questão nem é tanto o trabalho chatinho de apertar o botão R infinitas vezes. Porém, você verá que os produtores focaram demais nessa ideia.

Por isso, não o encare como um jogo de plataforma, mas como um game de estratégia, um puzzle. Seu desafio não

será atirar em inimigos, chefões ou coisa assim. Ao contrário, será pensar na melhor forma de atravessar um caminho cheio de obstáculos.

Não por acaso, as melhores fases da aventura são aquelas em que o personagem precisa atravessar labirintos bem complicados ou correr contra o tempo, sendo que a única forma para sair ileso é transferi-lo de uma tela para outra de forma alucinante, mas sequenciada. Aí, você morrerá várias vezes até decorar cada uma das artimanhas desses estágios.

Fractured Soul tem 30 estágios divididos em cinco mundos, que podem ser jogados novamente no estilo speedrun (corrida contra o relógio).



Plataforma:

Nintendo eShop

Produção:

Endgame Studios

Jogadores: 1

Preço 3DS:

R\$ 19,99

Gráfico: 8.0

Som: 8.0

Jogabilidade: 8.0

Diversão: 7.0

Replay: 7.0

Nota Final:

7.5

Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são 2.000 Points, o que equivale a US\$ 20. Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional – a bandeira deve ser Visa ou MasterCard –, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.



JOGOS EM 3D

3DS

SPEEDX 3D

Com jeitão de visual de jogo de computador das antigas, *SpeedX 3D* é um título de corrida de um único competidor. Aqui, você não precisa ultrapassar ou usar itens especiais para jogar os adversários para fora da pista. O desafio é outro: escapar de paredes e muros que surgem num piscar de olhos na sua frente enquanto você atinge grande velocidade. *SpeedX* tem quatro modos de jogo (Stages, Endless, Survival e Zones) e dois tipos de visão: em primeira e terceira pessoa. É possível correr usando o botão direcional analógico, mas é mais divertido usar os sensores de movimento do Nintendo 3DS.



Plataforma:
Nintendo eShop
Produtora:
Gamelion
Jogadores: 1
Preço:
R\$ 6,99

CLÁSSICOS

wii



PRINCE OF PERSIA

Mais uma das versões do clássico está disponível na loja virtual do Wii. Na aventura lançada pela Konami em 1992 para SNES, você precisa se safar das garras de Jafar, que quer se casar com sua amada. Se ela não aceitar o convite, perderá a vida. Como um príncipe corajoso, fuja de obstáculos, não fique sob plataformas frágeis, procure por passagens secretas e aproveite poções especiais para chegar ao final do game e, então, salvar a garota. E faça tudo isso antes de uma ampulheta mágica ficar sem areia.

Plataforma:
Virtual Console
(Wii)
Produtora:
Ubisoft
Jogadores: 1-2
Preço: 800
Nintendo Points

DSiWARE

DS

BOOKSTORE DREAM

Se você conhece alguém que tem preguiça de ler livros, indique a ele esse simpático joguinho. Em *Bookstore Dream* você é dono de uma livraria. O simulador permite que você cuide de pequenos detalhes, como decoração e disposição de prateleiras e caixas, e libera diversos livros populares ou não e outras publicações para você vender. Como proprietário, você deverá resolver problemas e encontrar soluções para tornar sua loja um sucesso. Um dos recursos mais bacanas é a contratação de escritores. Funciona assim: eles vão à sua livraria, participam de uma tarde de autógrafos e deixam o lugar cheio de leitores.



Plataforma:
DSiWare
Produtora:
Circle
Jogadores: 1
Preço DS:
200 Nintendo
Points
Preço 3DS:
R\$ 2,99

ESTRATÉGIA!

NEW SUPER MARIO BROS. 2

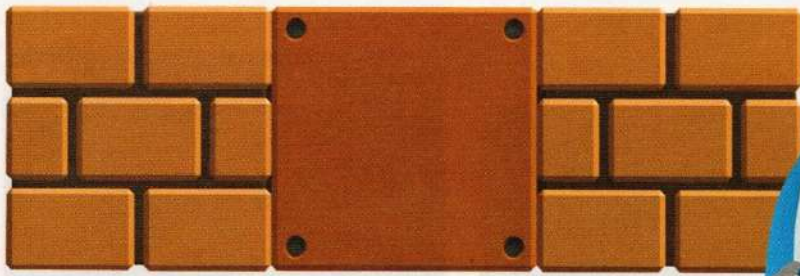


Geraldo Juno Cecilio

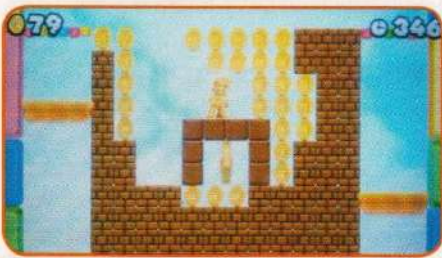
(PARTE 2)

Como você viu na primeira parte deste guia, *New Super Mario Bros. 2* está repleto de segredos. Agora, mostraremos onde estão as Star Coins dos mundos especiais, além das Moon Coins do mundo Estrela. E daremos também algumas dicas para você aproveitar ao máximo a aventura dos encanadores!





STAR COINS



MUNDO COGUMELO-1

1. Entre pelo cano amarelo cercado por tartarugas. Bata nos blocos POW até chegar à parte mais baixa da fase.
2. Entre no cano amarelo à esquerda do anel vermelho. Desça e acerte os blocos para pegar a Gold Flower. Exploda os blocos sob você para obter a Star Coin.
3. Em cima da plataforma com a tartaruga vermelha. Use o Raccoon Mario para pegá-la.



MUNDO COGUMELO-2

1. Fique o mais próximo do lado direito da tela. Aparecerá uma Star Coin numa pequena vala no canto inferior direito. Nade para baixo bem rápido, pois um pilar subirá rapidamente, impedindo de vez sua passagem.
2. Num pequeno buraco no topo da tela, está com um inimigo. Espere-o descer e nade para pegar.
3. Nade um pouco para a direita e para

cima. Aguarde o inimigo descer o suficiente para entrar no cano com segurança. Nade todo o caminho até chegar à moeda, mas se apresse: a parede começa a se fechar.

MUNDO COGUMELO-MANSÃO ASSOMBRADA

1. No começo, entre na porta da esquerda. Há um interruptor em cada lado da sala. Empurre o da direita, e suba pelo caminho das plataformas que aparecem gradualmente.
2. Quando sair da sala, você verá três portas. Entre na do meio para encontrar uma sala com piso que te arremessa para

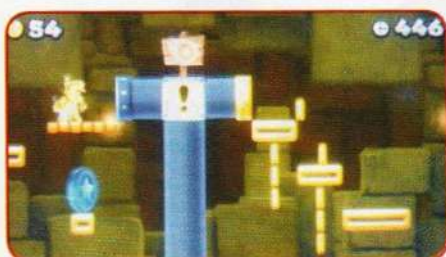


ESTRATÉGIA!

cima. Bata no botão para liberar a Star Coin abaixo de você, no canto inferior esquerdo.

3. Vá até uma área com três interruptores e dois caminhos para a direita. Bata nos interruptores do meio e da direita para abrir a trilha do topo. Você verá aberturas no topo da tela. Pule pela parede para chegar até o segundo, então acerte o Botão P, para que a Star Coin apareça na vala à esquerda. Desça e pule pela parede na abertura mais à esquerda.

MUNDO COGUMELO-3



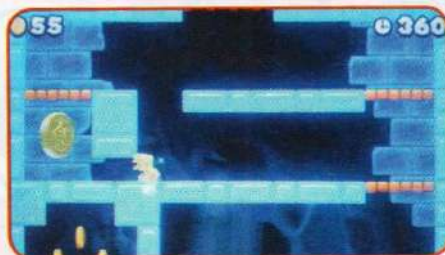
1. Suba na plataforma que fica vermelha até que ela caia, então pule até onde fica a Star Coin.
2. Após o checkpoint, vá até as plataformas para a direita e depois para a esquerda antes que a lava passe.
3. Pegue um casco e acerte o bloco POW. Ou use a calda de Mario.

MUNDO COGUMELO-CASTELO



1. Sobre os blocos de tijolo. Quebre-os.
2. Atrás da grande pedra inimiga. Perto do cano verde que leva até o checkpoint. Chegue próximo para ela se mover.
3. Você vai precisar do Raccoon Mario. Corra para a esquerda e voe até o lado da parede. Vire à direita para pousar e pegá-la.

MUNDO COGUMELO-A



1. Espere a bola com espinhos quebrar os blocos. Desça pelo fosso quando for seguro. Corra e deslize para chegar até a Star Coin.
2. Suba contornando a Star Coin, ficando sempre do lado direito.
3. No local em que duas bolas de ferro colidem com o esqueleto, espere por uma brecha segura para então descer e pegá-la.

MUNDO COGUMELO-B



1. Acerte os blocos para liberar os pés de feijão. Tome cuidado com as tartarugas.
2. A segunda fica do lado direito, pouco antes do checkpoint. Acerte o bloco POW para que os pés de feijão cresçam.
3. Fica no meio da fase. Pegue os cascos das tartarugas e os arremesse para crescer os quatro pés de feijão. Suba no do meio da esquerda. Pule para o da extrema-esquerda para pegar a moeda.

MUNDO FLOR-1

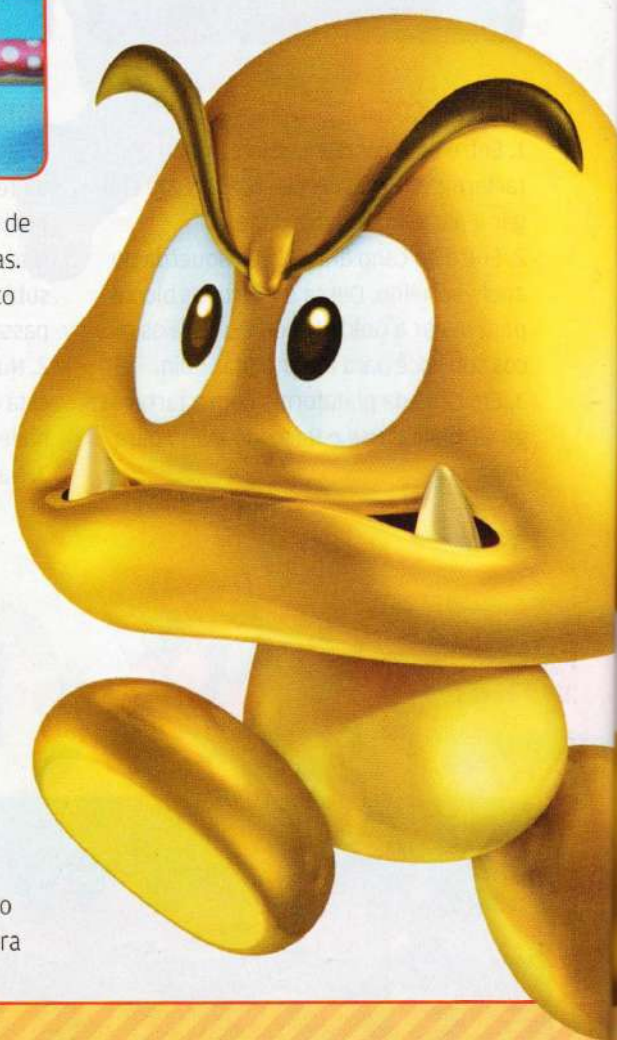
1. Desça no conjunto de blocos verdes que fica mais abaixo na tela.
2. Ao lado do pequeno cano que desce do céu. Suba nos blocos verdes, mas pule rápido.
3. Entre um cano azul longo e um cano amarelo longo. Quando você saltar fora

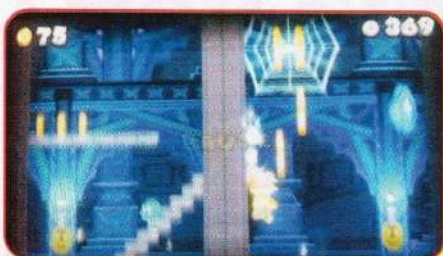


da série de blocos verdes, chegará a dois tubos azuis. Deslize para o lado direito deles para pegá-la.

MUNDO FLOR-MANSÃO ASSOMBRADA

1. Suba pulando pelas teias de aranha da direita. Pule na parede para pegar.
2. Pegue a estrela que sai do bloco de interrogação no topo. O cenário se transformará em moedas. Caia onde você bateu





no bloco.

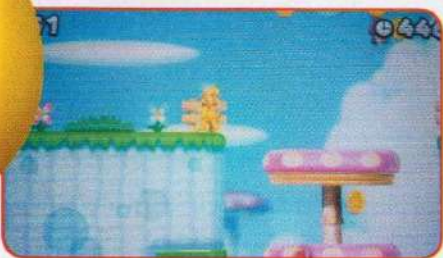
3. O fantasma gigante começará a persegui-lo. Continue nadando até ver a Star Coin atrás de umas escadas. O truque aqui é nadar rápido e olhar para trás, para pausar o fantasmão.

MUNDO FLOR-2



1. Pule em uma das aranhas para pegá-la.
2. Depois do checkpoint, suba nas plataformas giratórias de quatro braços e mova-as à direita até ver a Star Coin.
3. Pule quando a aranha estiver bem próxima do canto inferior da tela.

MUNDO FLOR-3



1. Aproveite o impulso do cogumelo rosa.
2. Após o checkpoint há um bloco de interrogação com um cogumelo que te transforma em Mini Mario. Depois, você verá dois grupos de tartarugas voando em círculos. Do meio da plataforma inferior haverá várias moedas que

formam uma seta. Usando as tartarugas como plataformas, siga até o meio de um cano pequeno no topo. Pegue a estrela e entre no cano verde para ser arremessado.

3. Logo após deixar essa área, imediatamente à sua direita, protegida por tartarugas voadoras.

MUNDO FLOR-CASTELO



1. Pegue uma das bombas que saem do cano vermelho e quebre a pedra.
2. Após o checkpoint, perto dos tubos azuis de onde descem inimigos.
3. Desvie das bolas e pegue a moeda com facilidade.

MUNDO FLOR-A



1. O cenário começa a se mover para a esquerda. Suba com cuidado na plataforma para não ser atingido pelo inimigo de casco com espinho.
2. Após o checkpoint, continue até chegar a três blocos de gelo, cada um com um inimigo. Pegue seu casco e use para alcançar a Star Coin no abismo logo à frente.
3. Em cima do segundo bloco quadrado. Basta desviar dos inimigos.

MUNDO FLOR-B

1. Nas três plataformas de cogumelo rosa, pule e pegue a nuvem do Lakitu. Voe



para cima.

2. Após o checkpoint, use outra nuvem para voar até o cano amarelo da direita. Aperte o botão para aparecer os quatro blocos que formam plataformas até a Star Coin.

3. Pegue uma nuvem e voe sobre a plataforma para pegá-la.

MOON COINS

MUNDO ESTRELA-1



1. Acione o botão P, mas pegue apenas quando a música terminar.
2. Arremesse um casco para pegar.
3. Na frente do mastro. Pegue-a antes de acionar o botão.

MUNDO ESTRELA-2



1. Após a terceira plataforma em W, pule na plataforma da esquerda.
2. Depois do checkpoint, você verá a Moon Coin num buraco. Pegue um casco e arremesse.
3. De baixo da plataforma que fica verme-

ESTRATÉGIA!

lha e cai após alguns segundos. Fique em cima dela e pule no último momento, ou arremesse um casco de tartaruga.

MUNDO ESTRELA-3



1. Fique de olho na água. Quando encontrar um buraco antes dos três fantasmas, entre por ele. Nade pelo meio.
2. Após o checkpoint, vá até o segundo par de fantasmas para que uma fileira de moedas surja junto com blocos.
3. Encontre a pedra gigante numa plataforma mais elevada. Acabe com ele e pule na plataforma da esquerda, que fica um pouco acima. Siga a trilha de moedas à esquerda até encontrar duas pequenas plataformas. Pule conforme mandam as moedas para encontrar um bloco oculto com pé de feijão. Desvie dos fantasmas e pegue atrás do grande inimigo pedra desta área.

MUNDO ESTRELA-4



1. Pegue o mini cogumelo. Desvie da tartaruga e pule até a plataforma da esquerda.
2. Fique como Mini Mario até a tela parar de rolar. Entre no cano pequeno na parte inferior da tela.
3. Desvie dos peixes e espere a plataforma tocar a água.

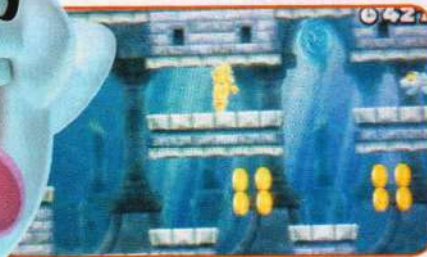
MUNDO ESTRELA-5

1. Após o primeiro conjunto de plataformas que caem, você chegará a três plataformas de cogumelos azuis. Pegue a



- nuvem e siga a trilha de moedas.
2. Arremesse um casco para não se arriscar muito nas plataformas que caem.
3. Pegue mais uma nuvem e siga o caminho de moedas até o cano verde.

MUNDO ESTRELA-6



1. Desvie dos peixes e pegue a moeda no topo da tela.
2. Entre pelo cano rosa cercado por três peixes. Siga a trilha de

moedas.

3. Próximo ao final da fase, cercada por esqueletos de peixe.

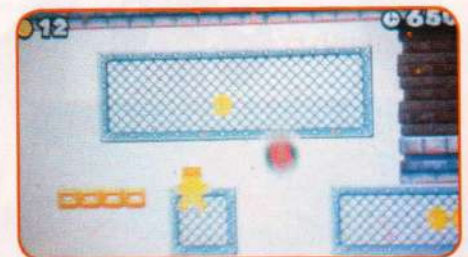
MUNDO ESTRELA-7



1. Corra e pule quando a bola de fogo estiver caindo na lava para obter a moeda.
2. Após o checkpoint, há dois blocos com um espaço aberto entre eles. Pule entre eles para descobrir um pé de feijão. Na área com plataformas caindo, bolas de fogo vêm em sua direção a partir da direita. Evite tudo isso e consiga a Moon Coin.
3. Desvie das bolas de fogo. Pegue a Moon Coin antes da plataforma ficar vermelha e cair.

MUNDO ESTRELA-CASTELO

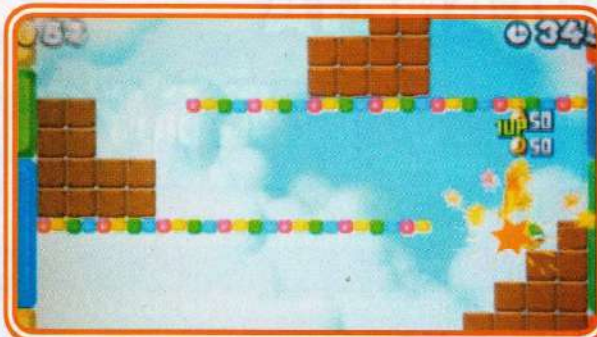
1. Caia na grade de baixo e pule desviando da serra.
2. Segure na corda e espere o clarão dos filhos do Bowser ao fundo. Desça rapidamente e pegue antes de tudo desmoronar.



3. Pule dos blocos verdes até a grade de metal. Em seguida, pule na corda, corra até a Moon Coin. Volte para baixo na plataforma antes que ela passe por você.



TOP SECRET



TRÊS COROAS

Colete um determinado número de vidas, que se transformarão em coroas no contador do jogo:

Primeira coroa: 1000 vidas

Segunda coroa: 1100 vidas

Terceira coroa: 1110 vidas

MARIO E LUIGI SEM BONÉ

Os irmãos encanadores ficarão sem chapéu se você tiver as tais três coroas. Se você morrer, uma das coroas some. Ah, os bonês voltam a aparecer.

VIDAS FÁCEIS

Na fase Cogumelo-1, desça pelo cano.

CASAS DE COGUMELO

Normalmente é possível entrar apenas uma vez nas casas em formato de cogumelo. Entretanto, ao terminar a fase Estrela-Castelo, você terá acesso ilimitado a elas.

JOGO 5 ESTRELAS

Para ter cinco estrelas estampadas no Save na tela de abertura, complete as tarefas:

- termine a aventura, acabando com Bowser no Mundo 6.
- colete todas as Star Coins dos mundos 1 ao 6, e também dos mundos Cogumelo e Flor.
- reúna todas as Moon Coins do mundo Estrela.
- abra todas as passagens do mapa, incluindo as secretas e as placas que custam cinco Star Coins.
- consiga três coroas.
- se você usar o invencível White Raccoon Mario uma única vez, as estrelas não irão brilhar no menu principal.



JOGUE COM LUIGI

Vença Bowser. Volte para a tela de abertura, carregue o jogo salvo enquanto pressiona os botões L e R do Nintendo 3DS.

VIDAS INFINITAS

Em Cogumelo-1, vá até a sala onde fica a primeira Star Coin da fase. Derrote todas as tartarugas exceto uma, que lhe ajudará neste truque. Acerte o último botão POW, para formar uma plataforma de tijolos marrons. Pegue o casco da tartaruga e posicione-o na beirada de um dos tijolos. Pule na beirada do casco, para que ele fique rebatendo entre você e o bloco. O casco ficará rebatendo de um lado para o outro. A cada pulo nele você ganha uma vida. Faça isso até o contador chegar a zero, volte para a fase e repita o processo até conseguir as três coroas.

FASES DE ARCO-ÍRIS

Os estágios especiais rendem muito dinheiro, já que lá há moedas de grande valor. Se você coletar as oito moedas vermelhas da fase, ganha uma Gold Flower. Para viajar pelo Arco-Íris, é preciso que os últimos dois números do relógio do game sejam idênticos bem na hora em que Mario escala o mastro final. Em cada mundo há uma sequência diferente de dezenas e todas as fases fazem parte da brincadeira.

Mundo 1: 11

Mundo 2: 22

Mundo 3: 33

Mundo 4: 44

Mundo 5: 55

Mundo 6: 66

Mundo Cogumelo: 77

Mundo Flor: 88

Mundo Estrela: 99

Exemplo: se Mario tocar o mastro com 144 segundos numa fase qualquer do Mundo 4, ele irá para o estágio do Arco-Íris. O mesmo aconteceria se ele atingisse o tempo de 244 segundos.



PLANETA POKÉMON

UMA TURMA DA PESADA

Equipe Plasma apronta mais uma vez em *Pokémon Black & White 2*



Mateur Lôbo



Discurso fajuto: a Equipe Plasma diz a todos que atua para salvar os Pokémon. Sei...

Em boa parte dos jogos da franquia *Pokémon*, encontramos algum grupo que planeja utilizar os poderes dos monstros para dominar o mundo ou alcançar um objetivo maluco. A Equipe Plasma se destaca justamente por levantar a bandeira de defensores dos Pokémon, enquanto outros grupos seriam taxados como opressores. Os membros da Equipe Plasma acreditam que os Pokémon não conseguem demonstrar seu potencial completo porque são presos aos humanos. Por isso, devem ser libertados. Apesar de toda a conversa sobre

"libertação Pokémon", os membros possuem monstros assim como todos os treinadores. Irônico, não?

A Equipe Plasma é liderada por Natural Harmonia Gropius, mais conhecido como N, um jovem de cabelos verdes que diz entender a linguagem utilizada pelos Pokémon. A administração da equipe é formada por um grupo de intelectuais conhecido como os Sete Sábios, liderado por Ghetsis, pai adotivo de N.

Quando pequeno, N foi isolado da sociedade por Ghetsis, que propositalmente fez com que o garoto vivesse com monstros que foram maltratados por humanos. Assim, o jovem acabou desenvolvendo a ideia de que a humanidade não possui o direito de capturar os Pokémon. No entanto, N é capaz de compreender os sentimentos dos monstros provavelmente por ter sido criado por eles antes de ser adotado por Ghetsis. Existem até



mesmo boatos em Unova que falam que N poderia ter sido gerado por Pokémon. Uii!

No começo da aventura por Unova em *Black & White*, o protagonista encontra Ghetsis e alguns seguidores durante um discurso que promove a filosofia da Equipe Plasma. Entretanto, tudo não passa de um grande plano de Ghetsis para que nenhum treinador possa detê-lo. Aqui é possível notar uma grande diferença entre a Equipe Plasma e outros grupos, como Equipe Magma ou Equipe Aqua: enquanto os grupos de Hoenn acreditam



NOVOS JOGOS, NOVO POKÉMON

Além do aniversário da nossa querida **Nintendo World**, temos dois grandes motivos para comemorar: *Pokémon Black 2* e *Pokémon White 2*. O Pokémon 649 na Pokédex, Genesect, será distribuído via Wi-Fi para as novas versões entre os dias 7 de outubro e 12 de novembro de 2012. O monstinho possui um golpe exclusivo, Techno Blast, que muda de tipo de acordo com o item que carrega. Para ter acesso aos itens especiais, basta levar o monstinho até o P2 Laboratory, presente tanto em *Black & White* como em *Black & White 2*. Além de ser um Pokémon especial, Genesect faz parte dos segredos da Equipe Plasma, uma organização cheia de mistérios.



POR DENTRO DA EQUIPE PLASMA

- Os Sete Sábios da Equipe Plasma provavelmente foram baseados nos Sete Sábios da Alameda Bambu, um grupo de intelectuais chineses taoístas do século III d.C. Isso mostra mais uma conexão entre a Equipe Plasma e os dragões lendários Reshiram, Zekrom e Kyurem, que juntos formam o Tao Trio, baseado na filosofia chinesa do Yin-Yang. No jogo, seis dos sábios fazem citações de filósofos chineses, utilizando trechos de obras como *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu.



- Fogo e eletricidade fazem parte do princípio teórico de armas de plasma. Estes são os dois tipos secundários dos dragões lendários, Reshiram e Zekrom, respectivamente.

- Alguns nomes das personalidades que formam os Sete Sábios fazem referência a cores e foram adaptados de diversas línguas, como alemão, gaélico e italiano.

- Gorm:** Azul
- Bronius:** Marrom
- Rood:** Vermelho
- Giallo:** Amarelo
- Ryoku:** Verde



Já ouviu falar em Esponja de Menger?

- De acordo com Junichi Masuda, diretor de *Pokémon*, N possui uma grande afinidade com a matemática. O nome Natural estaria relacionado ao conjunto de números naturais, represen-

tados pela letra N. Além disso, o colar que o jovem usa é similar ao primeiro nível de uma Esponja de Menger, considerada pela matemática como uma curva universal.

- Apesar de ser uma organização de extrema importância na série, principalmente nos jogos, a Equipe Plasma ainda não apareceu na versão animada de *Pokémon*. Por conta do desastre natural que resultou no vazamento de material radioativo em uma região do Japão em março 2011, os dois episódios especiais que estreavam um confronto entre a Equipe Plasma e a Equipe Rocket não foram transmitidos, por conterem fenômenos que lembravam o desastre. Até hoje não há previsão para a exibição destes episódios. Enquanto isso, Ash e seus companheiros já estão se aventurando por Unova há mais de 90 capítulos.

- Ghetsis é uma das romani-



zações possíveis para o nome japonês do vilão. É baseado nas cifras G e C#, um trítone, intervalo entre alturas de duas notas musicais que possuem três tons inteiros, antigamente conhecido como Diabolus in Musica (Diabo na música). Ele faz parte da composição da música tema do líder dos Sete Sábios. O nome também pode vir de Goetis, palavra derivada de Goetia, adaptação de uma palavra grega para o latim, e que faz referência à evocação de anjos ou demônios.



fielmente nos seus ideais, nem toda a Equipe Plasma faz isso. Apesar de ser o líder e realmente querer um mundo melhor para os Pokémon, N era usado por Ghetsis, que aproveitava a inocência do jovem ao seu favor.

Uma das situações que mostra que N não tinha total controle dentro do grupo foi a criação de Genesect, Pokémon revivido de um fóssil e modificado geneticamente para ser mais poderoso. Diferente de Giovanni, líder dos Rockets que ordenou a criação de Mewtwo em circunstâncias parecidas, N ordenou o cancelamento do projeto por achar que os Pokémon perderiam a sua beleza se fossem modificados pela ciência. Mesmo assim o programa continuou e foi concluído.

Enquanto N ainda acreditava estar no comando, seu objetivo era obter um dos dois dragões dos heróis lendários, Reshiram ou Zekrom, para criar um mundo separado, onde só Pokémon poderiam viver. Após N ser derrotado pelo protagonista, e que agora também possuía um dos dragões, Ghetsis apareceu e explicou que desde o começo seu plano era dominar a região de Unova e para isso ele estava fazendo com que todos os treinadores se separassem dos seus Pokémon. Mais uma vez o protagonista estragou os planos do vilão, que foi preso. Depois

N tem o poder de compreender os sentimentos dos Pokémon



Ghetsis adotou N, pois sabia que o garoto seria perfeito para seu plano de dominação

de tudo isso, a Equipe Plasma foi desfeita, os sábios restantes fugiram e N saiu em uma jornada para entender seus sentimentos.

Toda a história poderia parar por aqui, mas assim como a Equipe Rocket, a Equipe Plasma é bem persistente. Em *Black 2 & White 2*, Ghetsis conseguiu escapar e fundou uma nova Equipe Plasma. Por este motivo, a organização é dividida em duas facções: uma controlada por Ghetsis e que deseja dominar Unova e outra que continua com a bandeira de libertação dos Pokémon.

A Equipe Plasma certamente conseguiu inovar o conceito dos vilões no mundo Pokémon, mostrando que ainda há muito a se explorar. Ganharam um grande destaque nos jogos, inclusive protagonizando a abertura das versões *Black & White*, com cenas da coroação de N.

Para não estragar a sua aventura em *Pokémon Black 2* e *Pokémon White 2*, resolvemos não contar mais detalhes sobre a equipe nesta nova trama. Aproveite sua jornada e descubra o resto enquanto conquista as oito insígnias. **(Nv)**



NOVO MYSTERY DUNGEON É ANUNCIADO PARA NINTENDO 3DS

Uma nova aventura dos monstros está a caminho no Japão, e desta vez o palco é o Nintendo 3DS. A série *Pokémon Mystery Dungeon* vai aproveitar a capacidade do portátil 3D para trocar o estilo gráfico da franquia, utilizando modelos que lembram bastante os Pokémon vistos nos títulos da série spin-off *PokéPark*, para Wii. A tradução literal do título em japonês é *Pokémon Mystery Dungeon: Magnagate and the Infinite Labyrinth*. Este é o primeiro título da série que não possui uma versão irmã.

O jogo utilizará recursos como a câmera do 3DS para captar objetos circulares presentes no ambiente, transformando-os em portas para novas cavernas. Assim como nas versões anteriores, o jogador viverá o papel de uma pessoa que foi transformada em Pokémon e terá que desbravar um novo mundo para descobrir o motivo de sua transformação.

Desta vez você será ajudado por Pikachu, Snivy, Tepig, Oshawott ou Axew para concluir a aventura. Muitos outros Pokémon da região de Unova estarão presentes neste jogo, que será lançado no inverno japonês e ainda não possui previsão de chegada para este lado do globo.



PAPER MARIO™

Sticker Star



Em breve!

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



NINTENDO 3DS.

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Jogos e console vendidos separadamente.

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2012 Nintendo. Program © 2012 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS. Paper Mario and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

SUPER CLASSICS

BANJO-KAZOOIE



Gustavo Assumpção

Lá nos idos da década de 1990, os games de plataforma ditavam regra na indústria. Após o sucesso de *Super Mario 64*, essa importância se intensificou. É bem verdade que foi nos consoles Nintendo que o gênero cresceu, floresceu e deu alguns de seus melhores frutos. É um desses frutos, suculento e de sabor inesquecível, que vamos lembrar agora: *Banjo-Kazooie*.

O URSO E A PASSARINHA NUMA AVENTURA MUITO LOUCA

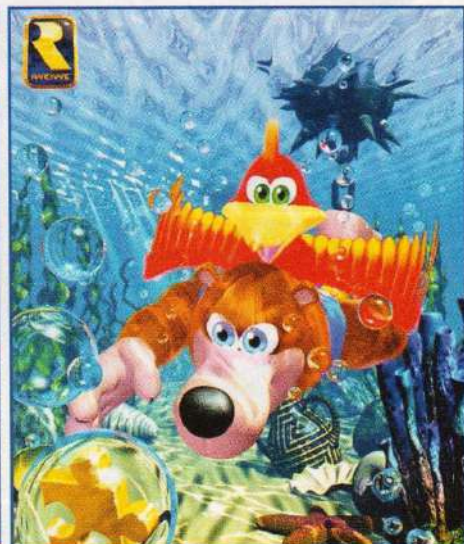
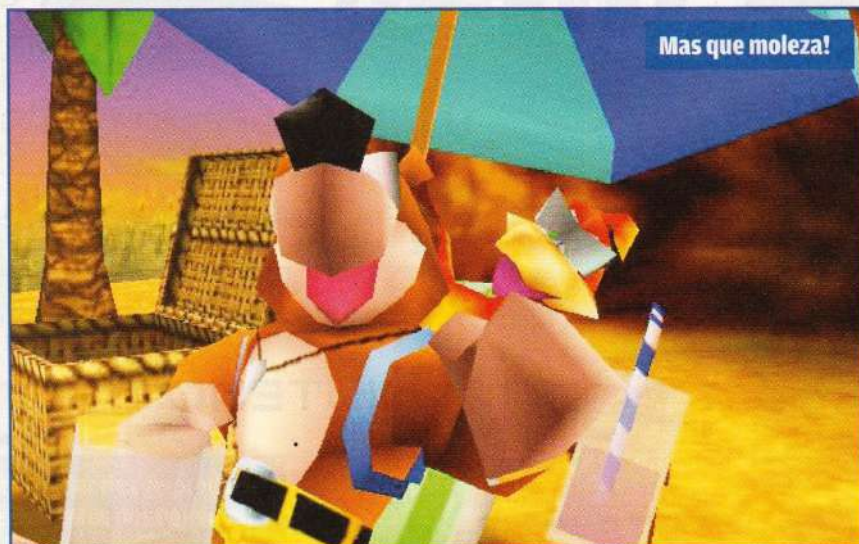
Banjo-Kazooie exala carisma. Essa, aliás, era uma das principais características dos games lançados pela Rare em sua "era de ouro", período em que a empresa nos presenteou com títulos realmente inesquecíveis como *Conkers Bad Fur Day*, *Goldeneye 007*

e *Donkey Kong Country*.

Mas, talvez, *Banjo-Kazooie* tenha sido o primeiro game em que realmente a Rare mostrou que poderia criar um universo do zero, sem conceitos pré-definidos ou características já determinadas.

Se antes ela tinha adaptado *Donkey Kong* ao universo dos games de plataforma, naquele momento ela criou um mundo do zero, com direito a coadjuvantes e personagens principais incrivelmente marcantes.

Só que é preciso frisar: o sucesso de *Banjo-Kazooie* vai além dos seus protagonistas: está também na inventividade das suas fases e na grandiosidade da aventura. Fato é que o game tem aquele feeling, sentimento meio difícil de explicar, que nos faz lembrar com todo carinho de cada peça de quebra-cabeça ou Jinjo escondido que encontramos.





OSTALGIA
INTENDISTA

OS OITO MUNDOS INCRÍVEIS DA AVENTURA



Spiral Mountain: primeiro contato do jogador com o game, é uma espécie de fase-tutorial.



Grunty's Lair: é o castelo onde vive Gruntilda. A feiosa divide o espaço com sua irmã bondosa, Brentilda.



Treasure Trove Cove: ilha deserta que esconde um castelo de areia, um navio e até mesmo um farol.



Clanker's Cavern: esgoto dos mais sujos em que vive um ser gigantesco de metal, Clanker.

Bubblegloop Swamp: pântano com direito a muitos crocodilos e à simpática tartaruga Tiptup, que apareceu também em *Diddy Kong Racing*.

Freezezy Peak: grande área congelada com muitos iglus e bonecos de neve. Lá o jogador conhece o medroso Wozza.

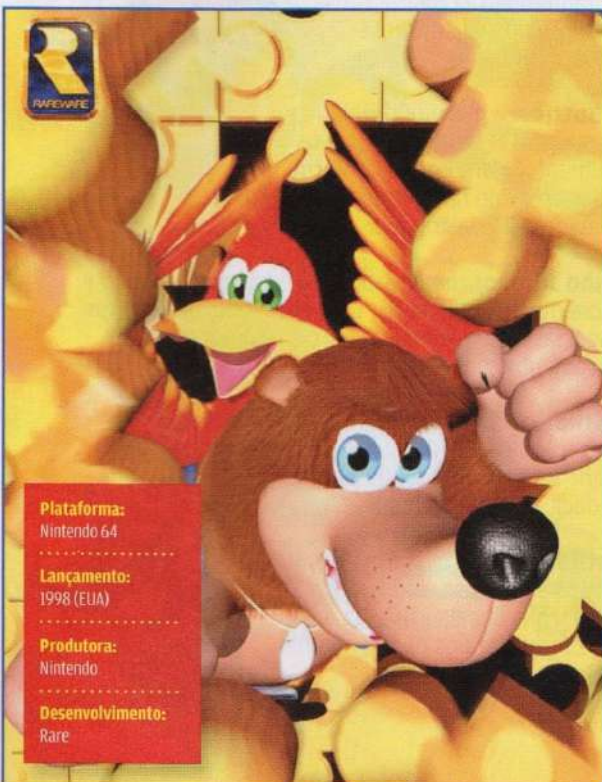
Gobi's Valley: deserto com esfinge, pirâmides e até mesmo um camelo, Gobi, que também dá nome ao estágio.

Mad Monster Mansion: casa mal-assombrada com labirintos, catedral antiga secreta e muitos mistérios.

Rusty Bucket Bay: além de navio cargueiro gigante e uma região portuária super poluída, essa fase esconde alguns dos maiores desafios da aventura.

Click Clock Wood: o estágio mais complexo da aventura permite que o jogador altere as estações do ano e alcance áreas diferentes.

Grunty's Furnace Fun: a fase final é um grande tabuleiro em que o jogador precisa responder perguntas sobre a aventura. Quem esperava uma fase tradicional, se surpreendeu com a ousadia.



Plataforma:
Nintendo 64

Lançamento:
1998 (EUA)

Produtora:
Nintendo

Desenvolvimento:
Rare

A PEÇA QUE FALTA PRA TE COMPLETAR

O game foi uma evolução natural de *Super Mario 64*. Muitos dos movimentos dos personagens eram variações do que Mario já fazia no título de estreia do Nintendo 64. Mas, convém salientar, a dificuldade era ainda maior aqui. Encontrar todas as peças de quebra-cabeça e as notas musicais perdidas era um desafio complexo, ainda mais se levarmos em consideração a grandiosidade dos estágios.

Porém, nada supera a dificuldade para se encontrar os cinco Jinjos de cada uma das fases.

Alguns deles eram tão bem escondidos que devem ter feito você arrancar os cabelos.

Cada fase era sempre surpreendente, presenteando o jogador com ideias novas e recursos diferentes. Somando isso ao visual absurdamente impactante, o melhor do Nintendo 64 até então, e a trilha sonora inesquecível, temos um dos melhores trabalhos da Rare e um dos games de plataforma mais completos já criados. Que tal resgatar aquele N64 empoeirado e relembrar essa jornada inesquecível? **NW**





E TEM MAIS AVENTURA

A dupla dinâmica também apareceu em outros games para consoles Nintendo:

Banjo-Tooie (N64, 2001)

Segunda aventura da série para Nintendo 64, apresentou uma jornada ainda mais grandiosa. A novidade foi o fato de Banjo e Kazooie serem controlados separadamente em algumas situações. Ainda mais bonito que o original, foi um grande sucesso de crítica e vendas.

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (GBA, 2003)

Seguindo um esquema tradicional, era claramente influenciado por outros games de plataforma 2D. A limitação técnica do GBA custou caro: a aventura era mais simples e menos inspiradora, apesar de ainda ser divertida.

Banjo-Pilot (GBA, 2005)

Último game da série lançado para consoles Nintendo, *Banjo-Pilot* é um game de corrida típico, lembrando muito *Diddy Kong Racing*, lançado para Nintendo 64. Mesmo simplório, a diversão é garantida, ainda mais nas disputas com os amigos.

Os games da série fazem falta no Virtual Console do Wii. É uma pena, mas a Rare não trabalha mais para a Nintendo



ELES TAMBÉM FIZERAM A FESTA!

A gente bem sabe que games de plataforma não combinam muito com enredos complexos. *Banjo-Kazooie* não foge muito disso. Tanto que a aventura é praticamente um conto de fadas. A sua jornada começa quando a maquiavélica vilã Gruntilda decide roubar a beleza da pequena Tooty, irmã de Banjo. Cabe a você viajar pelos mais diversos estágios para impedir que Gruntilda execute seu plano. Para isso, muita gente vai ajudar (ou atrapalhar) seus planos:

Banjo: o urso bonachão e simpático que protagoniza a série. Sorridente e inocente, não dispensa um bom favo de mel.

Kazooie: a passarinha que vive dentro da mochila de Banjo a maior parte do tempo é atrevida, nervosa e implicante, bem diferente do nosso protagonista.

Tooty: a linda irmã de Banjo é bondosa e inocente,



tanto que sua beleza causa a fúria da vilã invejosa Gruntilda.

Bottles: a marmota sábia é responsável por ensinar novos movimentos para Banjo. Conforme o jogador progride na aventura, mais e mais habilidades são destravadas.

Mumbo Jumbo: xamã responsável por ajudar Banjo e Kazooie durante a jornada. Com seus feitiços certos, é essencial para que nossos heróis tenham sucesso em cada uma das fases.

Gruntilda: vilã gorda e feia de *Banjo-Kazooie*. Má e sem escrúpulos, ela é capaz de qualquer coisa para cumprir seus objetivos, até mesmo sugar a beleza de uma doce e sensível ursinha.

Brentilda: o oposto da irmã Gruntilda, Brentilda é bondosa e não concorda com as armações da irmã. Dá uma grande força para os heróis no final do game.



Wii™

Busque o seu!



★ PACOTE INCLUI: ★

6 Títulos Clássicos do Kirby, CD de Música e Livreto



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



TIMELINE

UMA VIAGEM AO PASSADO DA NINTENDO



FOI CAPA!

A revista oficial do N64, SNES e Game Boy invadiu as bancas pela primeira vez em setembro de 1998. A **Nintendo World** trazia na capa Banjo, Kazooie e Sub-Zero, de *Mortal Kombat*. Os personagens representavam a chegada de 18 jogos para Nintendo 64. Entre as matérias, destaque para o especial com 51 perguntas respondidas pelos redatores sobre *Super Mario World*. Você se lembra qual era a primeira delas? Então mande um e-mail para nós.

MIYAMOTO DANÇANDO NO GAME BOY?



Renato Almeida



Embora sua qualidade fosse duvidosa, a Game Boy Camera foi um destes acessórios que estenderam o alcance do Game Boy de um simples videogame para algo próximo de uma central de diversão. E não é que a pequena invenção escondia segredos?

De mensagens engraçadinhas, passando por imagens escondidas de personagens da Nintendo, os desenvolvedores não pouparam o senso de humor ao criarem o programa que fazia a pequena câmera rodar no portátil. Mas o maior de todos os segredos pôde ser descoberto quando alguém pressionou o botão B na tela de créditos do programinha pela primeira vez.

Com isso, surgiu um pequeno vídeo com uma cena bizarra de um homem dançando. É impagável. Como nada é nítido, não dá para afirmar. Porém, muita gente diz que o dançarino é Shigeru Miyamoto.

Contam por aí que nos anos 1980 e 1990 tais dancinhas dele eram comuns no escritório da Nintendo. Será que, além de seus talentos óbvios, o pai de Mario também sonhava em entrar para uma das diversas boy bands da época?

Fato rápido: pouquíssimos fãs do roqueiro Neil Young sabem, mas a imagem da capa do disco *Silver & Gold* foi tirada com uma Game Boy Camera.

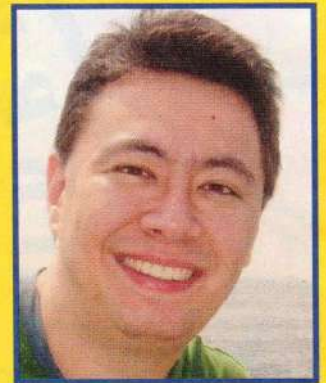


Dança do Miyamoto!



FALA, MESTRE! O COMEÇO DE TUDO

Há 14 anos, arru-meí meu primeiro emprego como jornalista. Fui contratado como redator de uma nova publicação sobre videogames, que seria lançada dali alguns meses. Sim, você concluiu certo: é esta mesma revista que está em suas mãos. Já se passaram 14 anos? Inacreditável. A maioria dos leitores em 1998 nem tinha 14 anos!



Pablo Miyazawa

Dizer que devo muito para a **Nintendo World** é dizer pouco. Se eu não tivesse começado ali minha carreira, sabe-se lá onde eu estaria hoje. Foi definitiva a experiência de pegar um projeto do zero e desenvolvê-lo de acordo com as respostas do público. Já participei do nascimento de muitas outras revistas, mas definitivamente a **Nintendo World** foi a mais divertida.

Talvez fosse porque eu não passava de um novato com muita coisa a aprender. Ou porque a **NW** era, em sua essência, um produto pensado e feito para ser divertido. Na verdade, a "culpa" foi toda de vocês. Em minha vida profissional, jamais encontrei leitores tão apaixonados quanto os da **Nintendo World**, dedicados, ligados, participativos e exigentes.

Se a revista começou bem, passou por tanta coisa e dura até hoje, é porque vocês sempre estiveram aí, fazendo acontecer. Daqui de longe, mas não tão longe assim, dedico a todos o meu muito obrigado.

Pablo Miyazawa participou da criação da **Nintendo World** e de diversas fases da revista nos últimos 14 anos. Atualmente é editor-chefe da *Rolling Stone Brasil*.



ENTRE NO MUNDO DO MARIO



MARIO KART™ 7



SUPER MARIO 3D LAND™



MARIO TENNIS™ OPEN



NEW SUPER MARIO BROS.™ 2

NINTENDO 3DS XL



**TELAS 90%
MAIORES**
Comparado com o console Nintendo 3DS.

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

Jogo e console vendidos separadamente.

Utilize o Controle do Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
Game trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.





FANTASMAS DO PASSADO

Whomp'Em
MANO FAIXA PRETA



Whomp'Em bebeu toda a água da fonte de Mega Man



EPISÓDIO DE HOJE: UM MEGA MAN DE QUINTA CATEGORIA

Muita gente anda meio azeda com a Capcom, pelo modo que a empresa está tratando Mega Man, uma de suas maiores franquias. O robzinho azul está comemorando 25 anos e nem um lançamento de peso? Nada com o nome do herói? Parece que a empresa quer castigar os fãs pela saída de Keiji Inafune, um dos mestres por trás do personagem.

Mas as coisas sempre poderiam ser piores. A Capcom poderia lançar uma versão de quinta categoria de Mega Man, se bem que a Jaleco, criadora de *Rival Turf*, fez isso muito antes que a companhia do Ryu tivesse essa idéia.

Whomp'Em foi o primeiro game que joguei no NES. Logo que tirei meu reluzente e maravilhoso console de sua caixa, era este título que eu tinha em mãos para testá-lo. Bom... *Whomp'Em* e *S.C.A.T.*... mas falarei deste outro em uma ocasião diferente.

A aventura nos colocava na pele de Soaring Eagle, um indiozinho norte-americano (bem no estilo daquele que aparece no desenho de Pica-Pau), que precisava passar por diversos testes de coragem, para assim se tornar um membro produtivo dentro de sua sociedade... ou algo do gênero. Cada teste era uma fase diferente, que usava um elemento: fogo, gelo, terra e por aí vai.

Até aí tudo bem, mas alguns minutos após iniciar o jogo podíamos ver que alguém dentro da Jaleco REALMENTE gostava de

Mega Man.

Havia uma tela de seleção de fases, na qual elas ficavam numa distribuição circular ao redor daquela que seria a etapa final do jogo. Um pouco parecido demais com o que vemos em *MM*, já que após derrotarmos todos os chefes, a fase do Dr. Wily fica disponível no meio das outras. Claro, se fosse apenas isso, não passaria de coincidência. Mas tem mais.

Cada fase tem seu chefe, cada chefe tem um ataque diferente. Após vencê-los, nosso indiozinho aprende mais um ataque, que pode ser usado para eliminar mais facilmente o chefe seguinte.

Ok, aqui já deixou de ser coincidência, não?

As armas novas que adquiríamos não eram as mais criativas do mundo, mas até aí, *Mega Man* passou a sofrer do mesmo mal. Desde o quarto jogo da série que seus criadores não parecem se esforçar mais para inventar ataques que se destaquem uns dos outros.

O problema é que a maioria das armas novas era inútil. Algumas eram lentas demais, outras curtas demais e todas abriam sua guarda para os inimigos. De que adianta adquirirmos um arsenal, se a arma inicial do game é a melhor?

Na parte técnica, não foi o pior jogo da Jaleco, este título vai para *Rival Turf*. Seus gráficos eram bonitinhos e coloridos para a época, e combinavam bastante com a temática do jogo. Cada fase tinha sua própria identidade visual, nenhum estágio era como o anterior.

A trilha sonora também não era das piores.



Não possuía músicas memoráveis como as de *Duck Tales*, por exemplo, mas também não chegava a ser algo que nos forçasse a abaixar o som da televisão e escutar Iron Maiden no último volume.

O problema maior deste título é que ele tentava ser *Mega Man*, queria ter os controles precisos daquele que lhe serviu de inspiração. *Whomp'Em* tem muitos saltos que são realizados com precisão milimétrica e inimigos que precisam ser enfrentados com reflexos rápidos. Os controles deste game são imprecisos e um pouco lentos, e lhe farão cair inúmeras vezes de plataformas, bem como ser alvejado pelos inimigos em um ângulo que deveria ser simples escapar deles.

E lógico, isso torna o game menos e menos divertido a cada minuto. *Whomp'Em* parecia uma jornada gigantesca, não porque ele era um game extenso, mas porque éramos forçados a repetir os mesmos trechos tantas vezes que nos sentíamos como Frodo seguindo para Mordor: não importa o quanto andamos... parece que nunca vamos chegar ao final.

A aventura me frustrou ao ponto das lágrimas quando o joguei pela primeira vez e quase me fez desistir de games para sempre. Felizmente, na semana seguinte tive o prazer de jogar *Chip N' Dale: Rescue Rangers*, e isso mudou minha vida.



Quanto a *Whomp'Em*, eu deveria ter aprendido com ele que não devo confiar na Jaleco. Mas eu sempre gosto de dar segundas chances... **NW**


Os mandamentos de Mano Palavras sábias para uma reflexão gamer

"Mesmo que o primeiro jogo da sua vida seja uma cópia descarada, não desista. O universo dos games é feito de clones."



ODISSEIA NINTENDISTA

Reencontramos o leitor que enfrentou 16 horas de viagem para conhecer nossa redação

 **Igor Andrade**

Aproveitando a celebração do aniversário da **Nintendo World**, fomos atrás de um leitor que é uma lenda: José Roberto Aguiar, 31 anos, encarou uma viagem de ônibus de Esteio, no Rio Grande do Sul, para a capital paulista para conhecer os jornalistas que faziam essa revista.

Desde 1988, quando ganhou um Atari, o garoto desejava trabalhar com games. "Minha mãe dizia que isso não dava futuro, mas queria saber como conseguiam colocar um jogo dentro de um pedaço de plástico", conta.

Foi o SNES que fez com que ele virasse nintendista. "O vício aumentava, comecei a entrar em contato com clubes de videogame do Brasil todo. Respondia às dúvidas e dicas de games Nintendo para eles", revela.

E foi aí que decidiu que um dia visitaria a Nintendo. "Teimoso como sempre, bati o pé!", lembra. Trocando cartas com o pessoal da Gradiente, represen-

tante da Big N no país na época, José recebeu uma resposta esperançosa: "Você pode mandar um currículo e quem sabe um dia trabalhar conosco jogando videogame e tirando dúvidas dos consumidores", dizia a mensagem.

O tempo andou mais um pouquinho até chegar a 2004. Naquele ano, o fã da Big N tinha 24 anos e trabalhava como estoquista numa loja de material esportivo. Assim que entrou em férias, em fevereiro, foi até a rodoviária e comprou uma passagem para São Paulo. "Quando cheguei em casa, falei com minha mãe: 'Você se lembra de quando eu falei que conheceria a Nintendo?'" conta. "Ela pensou que estava louco e disse que não viajaria sozinho. Aí respondi: 'Errado, embarco amanhã!' Ela arregalou os olhos e eu fui fazer as malas."

Depois de 16 horas de viagem, José chegou a São

Paulo. Ele tentou passar no escritório da Gradiente, mas não deixaram ele entrar. Restava então ir até a antiga redação da **NW**.

O nintendista foi recepcionado na porta da Conrad pelo mestre Eduardo Trivella.

Era quase meio-dia. "Entrei com as pernas trêmulas, não acreditava que estava lá. Fiquei sentado no sofá da salinha de jogos, e quando vi que era verdade, escorreu uma lágrima."

A viagem durou só um dia, mas José Roberto Aguiar não consegue esquecer nenhum segundo daquela aventura.



José Roberto tirou aquela foto esperta de recordação ao lado dos mestres Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella



CARTA

A façanha de José apareceu na edição de abril de 2004 da **NW**, ao lado de um levantamento que ele fizera. O nintendista folheou as edições existentes até então para descobrir alguns dados curiosos, como quantas dicas a revista já havia publicado.



O viajante ainda algumas lembranças da aventura, como as passagens de ônibus e os bilhetes do metrô paulista. Acima, o busão que trouxe Roberto para Sampa

CAMA DE REVISTA

Klaus Silvestrini mandou um e-mail para nós em janeiro para dizer que havia gostado da capa da **Nintendo World 152**, aquela ilustrada apenas com Link. O paulistano então aproveitou a mensagem para dizer que era leitor da revista desde a primeira edição. Não perdemos tempo e pedimos para que ele tirasse algumas fotos da coleção. Rapidamente, nos enviou várias. Aliás, aquelas em que o rapaz está debaixo de diversas revistas é impagável.

Mas aí fizemos uma maldade com Klaus. Seguramos o material para publicá-lo agora na edição de aniversário. Ele chegou a mandar um e-mail em abril para perguntar se estava tudo bem, se ainda pensávamos em divulgar suas fotos. Demorou, mas chegou sua hora, garoto!

Olha aí o depoimento que ele nos mandou no início do ano:

"A capa da [edição] 152 com o Link ficou perfeita! É uma das melhores capas que já vi. Posso falar isso porque tenho todos os números da **NW**! Hoje tenho 25 anos. Quando tiver 100, ainda a comprarei. Quando tiver meus filhos, farei com que eles deem continuidade na minha coleção. Tenho certeza que eles farão isso. Só com amor pra fazer uma revista durar tanto tempo no mercado".



Onde está Klaus?

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: MELHORES JOGOS DE WII QUE NINGUÉM JOGOU + 1 QUE VOCÊ NÃO PRECISA CONHECER

Não é exagero, mas existem diversos games de Wii que são incríveis ou oferecem uma experiência diferenciada e que poucas pessoas tiveram a oportunidade de jogar.

0 - X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Se você ainda não jogou, passe LONGE! É totalmente bugado e com sérios problemas de jogabilidade. Existe uma parte que muitas pessoas não conseguem passar, de tão ruim que é o level design.



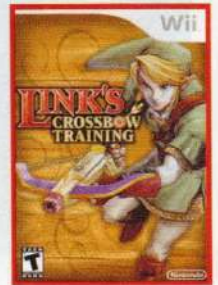
10 - EXCITE TRUCK

Um dos jogos de lançamento do Wii, pode parecer ultrapassado atualmente, mas por trás do visual simples existe muita diversão em um sistema de jogabilidade que provou ser possível controlar carros com o Wii Remote.



9 - LINK'S CROSSBOW TRAINING

Muita gente reclamou por não ser um Zelda, mas esse game usava o Wii Zapper de forma muito intuitiva e divertida.



8 - EXCITEBOTS: TRICK RACING

A continuação espiritual de Excite Truck mudou muito a fórmula, mas manteve a diversão em alta velocidade, dessa vez com andróides.



7 - SONIC COLORS

Talvez um dos melhores jogos do ouriço nos últimos anos! A exclusividade do Wii surpreendeu pela temática simples e jogabilidade na medida certa!



OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Natal está chegando: que tal já fazer sua lista de presentes com acessórios para Wii U? Como a Nintendo ainda não anunciou nenhuma informação sobre o lançamento no Brasil, esses produtos por enquanto só podem ser encontrados em lojas nos Estados Unidos.

CONTROLE PRO

Jogue de forma tradicional com esse controle feito para jogadores hardcore! Tem nas cores preto e branco!

Preço: US\$ 49,99

Onde comprar: Revendas oficiais



PROTECTOR DE TELA

Você não vai querer que a tela do seu controle arranhe, certo? O pacote acompanha duas películas e duas Stylus reservas!

Preço: US\$ 9,99

Onde comprar: Revendas oficiais



CARREGADOR DE CONTROLES

Essa base é perfeita para guardar e carregar o seu controle do Wii U, além de mais dois Wii Remotes!

Preço: US\$ 29,99

Onde comprar: Revendas oficiais



BARRA DE SENSOR SEM FIOS

Uma sensor bar sem fio que funciona ainda melhor em espaços menores.

Preço: US\$ 19,99

Onde comprar: Revendas oficiais





6 - TRAUMA TEAM

Essa série ganhou vários episódios durante a geração DS-Wii, mas *Trauma Team* era o que tinha a história mais cativante, além da ótima mecânica de personagens com especialidades distintas.

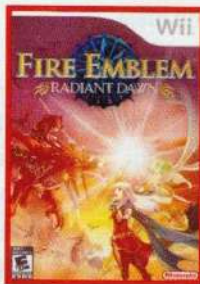


5 - ELEBITS

Uma mistura de *Katamari* com *Pikmin* muito bacanuda. Uma pena que uma continuação (além do spin-off para DS) nunca foi lançada para corrigir os pequenos probleminhas de mecânica.

4 - FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Um jogo difícil e cruel: se um personagem morre na batalha, ele morre no jogo para sempre! *Fire Emblem* para Wii tem muita estratégia e um desafio incrível para quem gosta do gênero. Um dos únicos da geração.



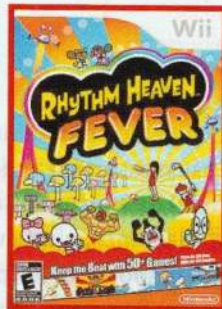
3 - WARIO LAND: SHAKE IT!

Wario em uma aventura em 2D na qual o objetivo é, como sempre, se dar bem. Coletar tesouros é uma tarefa divertida nesse que é um dos mais bonitos jogos para o console de mesa.



2 - BOOM BLOX

Um jogo criado com a ajuda do cineasta Steven Spielberg. O objetivo é resolver quebra-cabeças que envolvem a física e uma ótima utilização dos controles de movimentos do Wii.



1 - RHYTHM HEAVEN: FEVER

Continuação de um dos mais geniais jogos para Nintendo DS, o ritmo musical acompanha minigames malucos e extremamente divertidos. Dê uma chance, você não vai se arrepender!

Os mais sensacionais vídeos da internet

Estamos comemorando o aniversário da Nintendo World este mês. Por isso, resgatamos da internet três vídeos que falam sobre a gente. Confira!

Jogado #040 Nintendo World

O nosso colaborador Geraldo Juno Cecilio resolve falar para as câmeras sobre sua trajetória na revista. Bem, ele tenta... **Link: [youtube.com/watch?v=MxsZTIRL5tI](https://www.youtube.com/watch?v=MxsZTIRL5tI)**



Vlog Contra Ataca: News, Eventos e Nintendo World!

Sr. Wilson comenta a matéria que fizemos sobre as paródias gamísticas do grupo Contra Ataca. "É um sonho realizado", diz na parte final do vídeo. **Link: [youtube.com/watch?v=Qy792tXwHjI](https://www.youtube.com/watch?v=Qy792tXwHjI)**



Revista Nintendo World: Demonstração

O garoto Daniel mostra e analisa a edição de aniversário da **NW** de 2011. **Link: [youtube.com/watch?v=ELOGCEV8-yo](https://www.youtube.com/watch?v=ELOGCEV8-yo)**



VÍDEOS INCRÍVEIS

O espaço para você falar o que quiser!

O nosso endereço mudou! Mande sua carta para: Av. Marquês de São Vicente, 446 - Conj. 1102 - 11º andar. Barra Funda - São Paulo - SP. Cep: 01139-000. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. E diga qual é o console (Wii, Nintendo DS ou Nintendo 3DS) que você tem.



CARTA DO MÊS

MAIS UM ANO

Faço aniversário junto com a Nintendo e a **Nintendo World**. Por isso, uma vez por ano escrevo um e-mail pra vocês. Minhas mensagens foram publicadas por dois anos seguidos. Será que esse será o terceiro?

Só tenho elogios a fazer a todos da **Nintendo World**. Obrigado pelo esforço de vocês em trazer tanta qualidade nas matérias. Dá para perceber que vocês se importam com a opinião dos leitores. Agradeço também ao *Nintendo Blast* pelo apoio à revista. Os caras realmente são demais quando o assunto é Nintendo.

Fernando S. Lima
Por e-mail

Oi, Fernando,
Mais uma vez você está aqui. E é através de sua carta que aproveito para agradecer a turma que faz com que a **Nintendo World** esteja todos os meses nas bancas. O pessoal rala bastante, dedica cada minuto para fazer o melhor trabalho possível. São verdadeiros nintendistas apaixonados. E não posso deixar de falar do pessoal do *Blast*, que também é incrível. Nunca uma parceria deu tão certo, não é?

SEGUNDO BOTÃO

Apesar de ter alguns portáteis nunca fui fã deles. Mas depois de testar o DS do meu filho, resolvi mudar de idéia. Estava esperando o momento certo e foi na edição 160 que vi a reportagem sobre o 3DS XL. Algo que não foi citado me desanimou. É sobre o segundo analógico...

Juliano Coelho
Petrópolis - RJ

Oi, Juliano,
Resolvemos não falar nada, pois estávamos esperando uma posição oficial da Nintendo sobre o assunto. Infelizmente, ainda vamos dever uma resposta deles para você. Porém, fica aqui a nossa opinião: qualquer alteração drástica no 3DS XL o deixaria diferente do 3DS comum. Isso poderia causar certa confusão entre alguns gamers, algo que a Big N sempre tenta evitar.

HORA DE AVENTURA

Olá, NW,
Sou fã de *Adventure Time* e, quando soube que seria lançado um jogo desta série para Nintendo 3DS, fiquei muito empolgado. Porém, quando vi o primeiro trailer, me decepcionei. Os gráficos, a jogabilidade, o som, tudo lembrava muito esses jogos "basiquinhos", essa coisa que só criança pequena gosta. Enfim, gostaria muito que, no lançamento do jogo, vocês fizessem uma matéria sobre ele. De acordo com

a opinião de vocês, veria se é ou não uma boa ideia comprá-lo.

João Guilherme Nantes
Pereira da Silva
Por e-mail

Guilherme,
O pessoal da redação é fã de desenhos mais antigos, mas também queremos dar uma olhada nesse lançamento. Na próxima edição devemos falar da aventura, que tem recebido um surpreendente destaque lá nos EUA.

MISTÉRIO

Onde posso depositar minha confiança para novos *The Legend of Zelda*? Vi uma imagem que mostrava um jogo com o título *Escudo Camarão*. O logotipo era retirado de *Wind Waker*. O que posso fazer para matar um pouquinho minha curiosidade sobre o novo *Zelda* para 3DS?

Juliano Gigeck Galisi
Por e-mail

Oi, Juliano. Que tipo de site você tem visitado, hein? Nunca ouvimos falar desse *Escudo Camarão*. Para falar a verdade, nenhum jogo novo da franquia *Zelda* foi anunciado para Nintendo 3DS. Porém, é óbvio que o pessoal da Nintendo deve estar planejando algo. A nossa sugestão é ficar sempre antenado nas páginas da *Nintendo World*. Ai você não toma susto.

Envie sua obra de arte e participe!

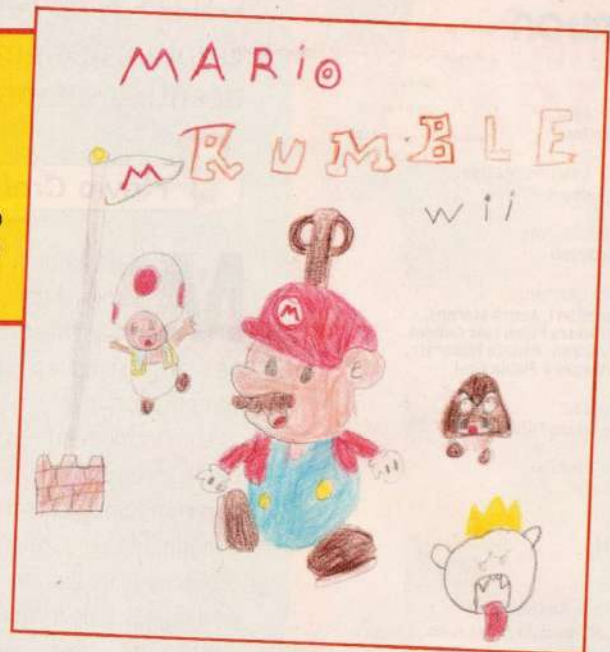
Vencedor do mês

Bruno Erix Mura

Idade: 10 anos

Onde: São Paulo - SP

Comentário: Bruno fez algo interessante. Pegou um dos Mini Mario, personagem da franquia Mario vs. Donkey Kong, e o colocou no universo de Pokémon Rumble. A mistura ficou bem legal! Pela ideia caprichada, o senhor Mura ganha um game para o console citado em sua carta.



Henrique Talys F. Neres

Idade: 15 anos

Onde: São Paulo - SP



Lucas Aparecido Rodolfi

Idade: 22 anos

Onde: Campinas - SP



Lucas Oliveira Ferreira Pinheiro

Idade: 13 anos

Onde: Rio de Janeiro - RJ



Leticia da Silva Strumillo

Idade: 9 anos

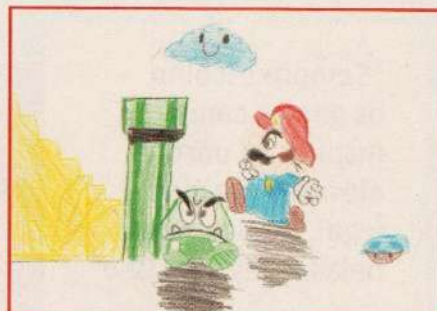
Onde: São Paulo - SP



Leonardo W. de Sousa R. Silva

Idade: 9 anos

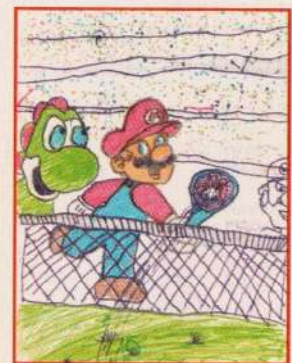
Onde: Belo Horizonte - BH



Artur Gomes Ferreira

Idade: 10 anos

Onde: Cidade de Timóteo - MG



Bruno Pontes Frossard

Idade: 8 anos

Onde: Fortaleza - CE

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins,
Fernando Souza Filho, Isac Guedes,
Pablo Miyazawa, Renata Honorato,
Renato Villegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni

REDAÇÃO
Alveni Lisboa, André Onofre,
Flávio Croffi, Geraldo Juno Cecilio,
Giuliano Peccilli, Gustavo Assumpção,
Jorge Simão Jr., Lucas Patricio,
Luiz Eduardo Freitas, Mano Faixa
Preta, Mateus Lôbo, Pablo Miyazawa,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi
e Rodrigo Estevam

DIRETOR DE NEGÓCIOS
ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

COORDENAÇÃO DE MARKETING
Renato Almeida

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
Av. Marquês de São Vicente, 446
Conj. 1102 - 11º andar
Barra Funda - São Paulo - SP
Cep: 01139-000
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World 162
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Uuuuuuu!!!

EM CONTRADIÇÃO

Orioto usa elementos de realismo para acentuar a fantasia presente nos games



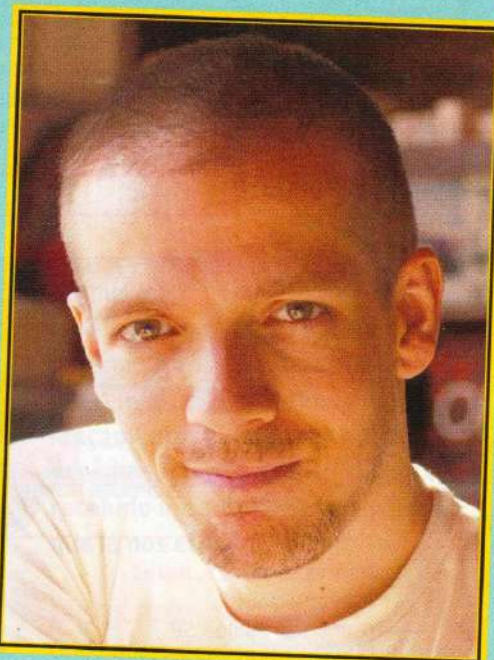
Flávio Croffi

Mikaël Aguirre, mais conhecido como Orioto, é um cara de poucas palavras. Nascido e criado em Paris, na França, sempre adorou a arte feita em computador.

"Lembro de tentar usar um software em um Mac nos anos 1990. Mas comecei a trabalhar com isso apenas depois que me formei, quando tinha uns 20 anos", disse. "Nunca estudei aquilo. Sempre me diverti muito com arte digital. E de forma extensiva."

Para criar o desenho que faz parte do *GameArt* desta edição, o rapaz basicamente mergulhou fundo em suas memórias de infância. "Mais do que qualquer outra coisa", afirma. Apesar de preferir os jogos antigos, tem todos os consoles atuais.

Aguirre não tem um herói preferido. Porém, gosta dos personagens de *Final Fantasy VI*, título que o "tocou emocionalmente". Neste caso, sua preferência fica para Cyan, que conta com uma história excelente. Em sua galeria online, porém, há diversas telas inspiradas em jogos. Entre eles, muitos clássicos da Nintendo, como *Super Mario Bros.* e *Bomberman*, da Hudson. Mas há também trabalhos inspirados em *Pac-Man*,

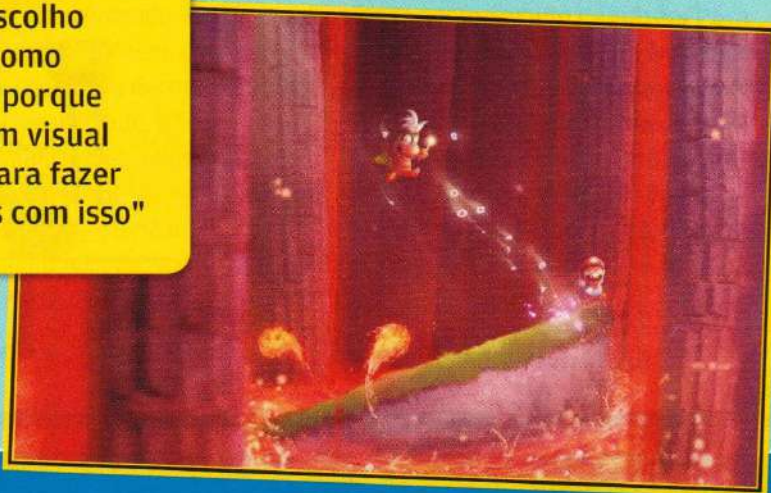


Sonic e *Alex Kidd*.

Para criar suas artes, Orioto usa algum tipo de inspiração real para transformar os visuais coloridos dos games em algo mais puxado para a realidade. Tudo isso feito com uma pequena mesa de desenho para computador e softwares de edição de imagem.

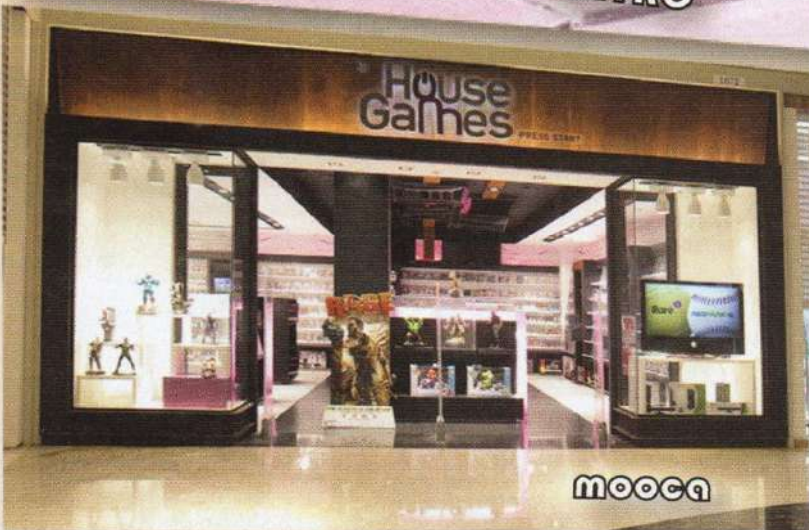
Quem se interessar, pode comprar algum dos seus pôsteres no site <http://orioto.deviantart.com/>.

"Sempre escolho os games como inspiração porque eles têm um visual legal. Dá para fazer belas artes com isso"



GAME ART





Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h



Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceitamos os Cartões:



TRANSFORMERS PRIME THE GAME

O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
POR UM NOVO EM UMA DE NOSSAS LOJAS.



Televendas: (11) **3311-1260**

E-mail e msn: vendas@housegames.com.br

www.housegames.com.br

Loja Shopping Mooca

Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Loja 1.072

Mooca São Paulo - SP

Tel: 3548-4817

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h

House Games[®]

PRESS START

PREPARE-SE PARA UMA NOVA AVENTURA



R\$ 129,90 cada

**O UNIVERSO DOS GAMES EM UM SÓ LUGAR.
JOGOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS E MUITO MAIS
VOCÊ ENCONTRA NA SARAIVA.**



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcela em até 12x sem juros¹.
Anuidade grátis.²



SARAIVA PLUS
Com ele, seus pontos
valem mais compras.³



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

Saraiva

saraiva.com.br

vendas 4003-3390