

NEW NINTENDO 3DS

Fomos ao Japão e testamos a nova versão do portátil

THE RAINBOW CURSE

Kirby encara um mundo de massinha no Wii U

SUPER SMASH BROS.

Lute como um campeão com nosso treinamento

NINTENDO NO BRASIL

O que muda com a pausa das ações da Big N no país?

Nintendo®

World



TAMMOOR NINTENDOWORLD.COM.BR
 Nº 188 R\$ 12,90
 ISSN 1516-1897
 00188
 9 771516 189008

THE LEGEND OF

ZELDA™

MAJORA'S MASK 3D

72 horas, 24 máscaras e 1 lua. O mundo depende de você mais uma vez

Os clássicos do estãõ de volta



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390

saraiva.com.br

Game Boy Advance no Nintendo 3DS!



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



Garanta esses e outros games em saraiva.com.br ou na loja mais próxima.



 **Saraiva**

SUMÁRIO

09 - Preview

Harvest Moon vira *Story of Seasons* (3DS), mas mantém a boa vida no campo.

10 - Nintendo no Brasil

Entenda o que o fim temporário e parcial das atividades da Big N por aqui muda na vida dos nintendistas.

14 - Portátil renovado

Bruno Rubio testou o New Nintendo 3DS durante o lançamen-

to no Japão. Será que ele curtiu o C Stick? Conheça os detalhes da novidade.

20 - Skull Kid remasterizado

Uma simples traquinagem colocou Termina em risco em *Majora's Mask 3D*. Cuidado com a lua!

26 - Amassa a massa!

Depois dos fios de lã, Kirby está pronto para virar uma bolota de massinha no Wii U.

37 - Reviews

Big Hero 6: Battle in the Bay (3DS), *Captain Toad: Treasure Tracker* (Wii U), *Just Dance 2015* (Wii U), *Legô Batman 3: Beyond Gotham* (3DS e Wii U), *Pokémon Omega Ruby e Pokémon Alpha Sapphire* (3DS), *Sonic Boom: Rise of Lyric* (Wii U) e *Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze* (3DS). Ufa!

52 - Dojo do Sakurai

Filipe Sales e Rafael Peccioli



Moreno ensinam os paranauê das versões de *Smash Bros.* para Nintendo 3DS e Wii U.

58 - Desenhos animados

Kirby, Mega Man, Pac-Man e companhia batem ou já bateram cartão na televisão!

EQUIPE NINTENDO WORLD

Nessa edição fizemos duas perguntas aos nossos colaboradores.

1 - Qual evento da Nintendo no Brasil mais te marcou nos últimos anos? Por quê?

2 - Se pudesse criar uma máscara como a Majora, como ela seria? Quais seriam seus poderes?

Juno Cecílio

Lançar *Mario Kart 7* em um torneio de kart de verdade para jornalistas me fez viver por um dia no lindo sonho do poeta.



Luciana Anselmo

Se pudesse, teria uma máscara que me transformasse em Sheik, minha personagem favorita de *The Legend of Zelda*. Além de ter reflexos de ninja, tocar lira como ninguém e falar de um jeito misterioso, ainda seria extremamente estilosa!



Thomas Schulze

Quem acha a Fierce Deity apelona não deve conhecer os poderes da lendária máscara de Regginator! Com ela você pode chutar traseiros, anotar nomes, soltar laser pelos olhos e ainda gravar as participações mais divertidas já vistas no Nintendo Direct!



Rafael Peccioli Moreno

Viciado em *Shin Megami Tensei* e seus spin-offs como sou, se pudesse criar uma máscara seria similar a um espelho, que permitisse ao usuário copiar o jeito de ser, a forma física, os conhecimentos e os poderes de outras pessoas e seres. *Persona!*



Filipe Salles

Gorons são do elemento terra, Zoras de água e Dekus da floresta. Mas cadê o fogo? Teria uma máscara dracônica inspirada em Volvagia, podendo criar e manipular chamas da maneira que quisesse. Dito isso, gostaria de ressaltar que não tenho tendências piromaníacas!



Bruno Rubio

Já pensou que beleza ter uma máscara que interprete todos os idiomas? Você viaja, desembarca no país, põe a máscara e *voilà!* Pronto para ler tudo na língua local e se comunicar com qualquer habitante. Ah, salvaria a gente de tantas enrascadas...

Hugo H. Pereira

Embora ver Martinet imitar Waluigi no Showcase tenha sido emocionante, pra mim o mais marcante foi o evento de lançamento de *Luigi's Mansion: Dark Moon*. Além da galera da Gaming vestir o macacão do encañador, ainda rolou um Harlem Shake para comemorar o ano do Mario verde.



Ricardo Syozi

No Brasil Nintendo Showcase, em 2013, tinha desde uma parede de alpinismo até jogatina livre com os últimos lançamentos da Big N. Mas o melhor de tudo foi entrevistar o extremamente simpático e alto Charles Martinet. Woohoo!



Renato Almeida

Sempre imaginei o lançamento de um console como um verdadeiro evento. Se formos pensar nisso, não dá pra reclamar do lançamento do Wii U no Brasil. Além de ser tratado como um dia festivo, todos puderam participar, jogar e fazer parte de um momento importante para a Nintendo e para os videogames no país.



Alveni Lisboa

Para mim, que moro fora do eixo Rio-São Paulo, foi um evento realizado pela Big N em Brasília com campeonatos de *MK7* e de *Kid Icarus: Uprising* e distribuição de brindes. Inesquecível!



Fellipe Camarossi

O campeonato de *Mario Kart 8* no Shopping Center Norte, em São Paulo, foi especial duas vezes. Foi o primeiro torneio que cobri como membro da *NW* e venci alguns companheiros de redação sem nem ter o jogo! Sorte demais pra um dia só!



EDITORIAL



Os promotores da Gaming do Brasil sabiam animar a turma nos Meetups. Esperamos que eles voltem logo a nos divertir!

ESTAMOS AÍ

Não foi fácil fechar essa edição da **Nintendo World**. A questão não era nem conteúdo, apesar de termos mudado a capa durante a produção da revista assim que a data de lançamento de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* foi confirmada para fevereiro.

O que mexeu comigo, e com toda a redação, foi a pausa temporária das operações da Nintendo of America no Brasil. Para entender melhor caso, te convido a ler nossa matéria a respeito, que conta com uma entrevista com Bill van Zyll, diretor geral da Big N para a América Latina.

Por mais que os fatores (dólar, tributos, logística) para que isso acontecesse estivessem na nossa cara, é complicado colocar a razão na frente da emoção para entender o que houve. É complicado não deixar o lado fã falar mais alto do que o lado do jornalista.

Antes que você entre em pânico, faça como a gente e conte até dez. Não há o que temer, pois não é a primeira vez que as atividades da Nintendo são interrompidas por aqui. Aliás, bati um papo esclarecedor com o mestre Ronny Marinoto, que agora mora em Portugal, para entender como foi o fim da parceria da casa de Mario com a Gradiente, lá em 2003.

Tudo isso é temporário. Por enquanto não teremos jogos físicos e consoles nas lojas comercializados e distribuídos pela Gaming do Brasil, braço direito da Big N por aqui, mas em breve um novo modelo de importação e exportação será colocado em ação.

Enquanto isso, você pode contar com a Nintendo eShop do Nintendo 3DS e com a nossa companhia. A **Nintendo World** e suas publicações especiais continuarão a chegar aos lares dos leitores - seja por meio de venda em bancas ou pelo sistema de assinaturas.

Com muito otimismo, torcemos para que a situação seja normalizada em breve. Os brasileiros são apaixonados pelo universo da Big N, e sabemos como poucos disso.



COLLECTION E MUITO MAIS!

Em 2015 publicaremos mais seis edições da caçula **Nintendo Collection**, que foi um sucesso em 2014, além das edições mensais da **Nintendo World**. Ainda assim, há outros projetos em desenvolvimento. Que vontade de revelar tudo!

Para não perder nada, como as edições da **NC** sobre **Donkey Kong** e **Metroid**, visite a página nintendoworld.com.br/assinatura e garanta seus exemplares.

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_

Flávio Ferreira

No lançamento de *Super Mario 3D Land* me lembro de ter ido mesmo com o braço engessado. Foi muito bacana ver a apresentação do Charles Martinet, dublador do Mario, com tantos fãs do bigodudo.



Bruno Cotrim

O lançamento de *Smash* para 3DS foi significativo. As competições divididas em For Fun e For Glory fizeram com que todo mundo tivesse a oportunidade de se divertir muito e levar um prêmio pra casa.

Igor Andrade

O Nintendo Showcase, além de ter sido uma oportunidade única para mostrar ao vivo o trabalho da **NW** para os executivos da Big N, me deu o gás necessário para seguir em frente. Na época não estava bem de saúde. Ainda assim me envolvi dos pés à cabeça naquela aventura. Quando o evento acabou, e logo após me despedir dos organizadores, senti que aquilo nunca sairia da minha memória...



Hotshots

Notícias, novidades e tudo mais que rola no universo Nintendo



COMPRA PRA UM, JOGA NO OUTRO

TIPPING STARS INAUGURA A ERA DO CROSS-BUY ENTRE GAMES DA BIG N



Igor Andrade

Donkey Kong e Mario são as mascotes que transformaram a Nintendo em uma empresa de games que também vendia sonhos, façanha que poucas conseguiram atingir. Por isso, nada mais simbólico que a franquia que faz uma releitura da rivalidade que havia entre os dois nos arcades seja usada como porta de entrada de um recurso que está na moda: o Cross-buy.

Previsto para chegar em 5 de março nas Nintendo eShop do Wii U e do Nintendo 3DS, *Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars* segue a linha dos antecessores. Usando a Stylus, é levar os Mini Mario, ou os amigos do encanador, até o ponto indicado no estágio. O barato é quebrar a cuca para superar os obstáculos, eliminando ou alterando as construções à sua volta, e agora é possível avaliar estágios criados por amigos. Quanto mais estrelas você receber, mais objetos para customização de desafios serão desbloqueados.

Porém, a ideia aqui é outra, é falar de uma interatividade inesperada. Quem comprar o jogo para 3DS receberá um código para baixá-lo no Wii U e vice-versa. Qual é a graça disso? É, por exemplo,



jogar níveis compartilhados entre os dois consoles. Ainda não é o ideal, como foi feito com *Monster Hunter 3 Ultimate*. Usando um app desenvolvido pela Capcom, dá para transferir o save do console de mesa para o portátil, além de retornar o arquivo para o lugar de origem quando quiser. Ou seja, você joga a mesma aventura em diferentes situações.

Como tudo na vida começa com o primeiro passo, *Tipping Stars* é o empurrãozinho para que, em breve, a gente encare mais experiências do gênero. Com o perdão do trocadilho, é só cruzar os dedos. **NW**

MY BATTLE IS READY

Não nos pergunte como, mas Subik Khawaja, um fã americano de *Smash Bros.*, resolveu usar o recurso de criação de arenas da versão do jogo para Wii U para homenagear quem você sabe quem. Para ficar completo, só faltou colocar os Mii Fighters com a cara de Reggie nessa arena!



JUNTANDO PEÇAS

Discípulos de *Tetris*, jogos de combinação de peças são pra lá de viciantes, como provaremos com *Puzzle & Dragons Z*, que chega ao continente com suas mecânicas aliadas a elementos de RPGs. O cartucho, opa, virá acompanhando de um crossover com a galera do Reino do Cogumelo. Os monstros de bolso também não perderam tempo. Depois da franquia *Trozei*, é a vez de *Pokémon Shuffle*, que é Freemium. Você baixa o jogo na faixa na Nintendo eShop e aí compra itens para melhorar seu time.



A TOTAKA TÁ AQUI!

Kazumi Totaka adora esconder uma pequena música em jogos que desenvolve. A última descoberta, que foi feita pela galera do canal de YouTube *Somewhat Awesome Games*, está em *Mario Kart 8*. Vá com seu veículo bem pertinho de uma pista que tenha os Yoshi na torcida. Depois de um tempo eles começam a cantarolá-la. Totaka não fez parte da equipe de *MK8*, mas ele é o dublador dos coloridos Yoshi.



OBJETO DE DESEJO

A Big N não para de anunciar mais amiibo de *Smash*. Ainda assim, a novidade é a safra dos personagens da turma do encanador, disponível na América do Norte em 20 de março. No lineup virão Mario, Luigi, Peach, Yoshi e Bowser, que já têm versões para SSB., e o inédito Toad, compatível com *Treasure Tracker*.



Não esqueceram de mim! :)

BRASILEIROS NA APEX

No início de fevereiro aconteceu nos Estados Unidos a sexta edição do Apex, reunindo os melhores jogadores de games de luta do planeta. *Smash Bros.* fez parte do torneio, ainda mais depois que foi firmada uma parceria com a Big N. Marcus Vinícius Oliveira, do *1upsmash*, liderou uma turma de nove brasileiros. A gente espera contar o que rolou por lá assim que os talentos, como Luis Bonazzio Junior (Aisengobay) e André Luiz Almeida (Banzé), desembarcarem em solo nacional.

SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

POR QUE SOMOS TÃO APAIXONADOS?

Desde que a saudosa Playtronic foi criada por estas bandas lá no começo de 1993, produzindo e importando consoles e jogos da Nintendo, a paixão pela Big N surgiu nos corações de muitos jogadores e nunca mais foi embora.

Esse amor começou a crescer de forma incrível, algo visto em menor escala em outros países. Isso porque o brasileiro tem tendência a ser muito mais ativo em seu fanatismo (sempre saudável, por favor). Fazíamos filas para comprar os novos games, participávamos de todos os eventos e lotávamos locadoras para sentar em frente a TVs e gastar horas com Samus, Donkey Kong, Mario e Link.

Aos poucos passamos a decorar tudo sobre a Nintendo, alguns criavam cadernos com dicas e macetes sobre os títulos de NES e SNES. Enchíamos a paciência da galera do Power Line, serviço por telefone pelo qual podíamos tirar dúvidas sobre os games que estavam nos dando trabalho - e mandávamos cartas o tempo todo para a redação da **Nintendo World** com perguntas, desenhos e pedindo games de graça.

Me lembro de um dia, entre 1996 e 1998. Estava chegando meu aniversário e eu recebi uma carta da Nintendo e da Gradiente. Nela havia um desenho bacaninha com a turma do Mario e outros ícones me dando os parabéns. Mas não foi só isso. Junto da mensagem veio uma cópia linda de *Super Mario All-Stars* de presente. É claro que já era um apaixonado, mas percebi que esse relacionamento seria eterno naquele momento.



A gente mal aprende a viver e já vira fã da Big N...

POKÉBUCKS

A Pokémon Company abriu um Café Pokémon em Tóquio. Quem passar pelo local na capital nipônica, que ficará aberto até o final de fevereiro, será recepcionado por atendentes usando orelhas e cauda de Pikachu (isso mesmo!). No cardápio há pratos ocidentais e orientais, e todos são estilizados. A ideia é promover *Omega* e *Alpha*, apesar de os jogos não precisarem de tanta publicidade. Sozinhos, vendem mais do que água em deserto...



SUCESSOR A CAMINHO

Shigeru Miyamoto, em um tour pela Terra do Tio Sam, confirmou em diferentes entrevistas que o irmão mais novo do Wii U já começou a ganhar vida. O que a gente acha disso? Primeiro, já dissemos em outras edições que a Big N, assim que lança um sistema, destaca uma equipe para produzir o sucessor. Segundo, quem tem prioridade na fila é o Nintendo 3DS. Se vier algo por aí, é mais provável que caiba em nossas mãos.

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 20/01 - *Citizens of Earth* (eShop 3DS)
- 03/02 - *SpongeBob HeroPants* (3DS)
- 13/02 - *Ace Combat Assault Horizon Legacy+* (3DS)
- 13/02 - *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* (3DS)
- 13/02 - *Monster Hunter 4 Ultimate* (3DS)
- 20/02 - *Kirby and the Rainbow Curse* (Wii U)
- 28/02 - *Pokémon Shuffle* (eShop 3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO PLANETA NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 2 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
- 3 - *Super Smash Bros.* (3DS)
- 4 - *Youkai Watch 2 Shinuchi* (3DS)
- 5 - *Mario Kart 8* (Wii U)
- 6 - *Just Dance 2015* (Wii)
- 7 - *Tomodachi Life* (3DS)
- 8 - *New Super Mario Bros. 2* (3DS)
- 9 - *Mario Kart 7* (3DS)
- 10 - *Nintendo Land* (Wii U)

Fonte: VGChartz

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS



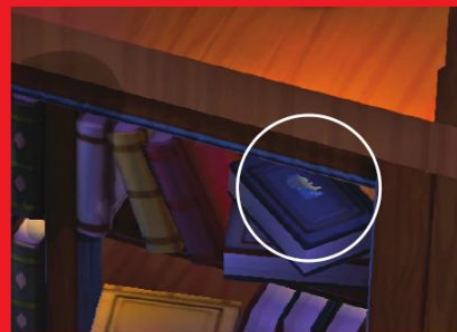
Renato Almeida

LUIGI EM TODA PARTE

A aventura de Toad no Wii U guarda mais segredos que um explorador possa imaginar. Para quem for extremamente atento, vale a pena dar uma observada nos belos cenários de *Captain Toad: Treasure Tracker*.

Nosso amigo Luigi – aproveitando seus minutos extras de fama depois de seu comemorado aniversário de 30 anos –, volta a dar as caras com seu clássico sprite de *Super Mario Bros.* Pois é, após as aparições em *New Super Luigi U* e em *Super Mario 3D World*, os desenvolvedores o usaram como Easter Egg mais uma vez.

Para encontrá-lo, somente com uma boa dose de olhar afiado, já que será necessário girar o cenário, mudar a perspectiva da câmera e muito mais. O mais curioso, no entanto, é que não foi só o encaixador quem entrou na brincadeira. Em alguns estágios específicos, em meio a objetos espalhados pelo caminho, dá para encontrar sprites estilizados de Rosalina, a nova figurinha brilhante da franquia de Mario. Será que você dá conta de identificar onde estão todos esses segredos no jogo?



Fato rápido: por falar em sprites, em *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* é possível encontrar o velho DK em sua forma clássica – aquela dos arcades –, escondido no final da fase *Aqueduct Assault*. Vale notar que o gorilão, todo maroto, segura um GamePad. Em *Returns* houve uma homenagem parecida, mas aí o controle ostentado era um Wii Remote.



STORY OF SEASONS

É O MAIS PURO HARVEST MOON, MAS TIVERAM QUE MUDAR DE NOME!



Luciana Anselmo



A VIDA NA CIDADE PODE SER TÃO

corrida que, às vezes, dá vontade de tentar algo mais simples, talvez morar em um lugar calmo e cuidar de uma fazenda com hortas e animais... Mas enquanto não dá para trocar nossas vidas pelos prazeres do campo, podemos aproveitar *Harvest Moon*, que volta renovado para Nintendo 3DS.

Sim, *Story of Seasons* tem por trás a franquia de sempre, a começar pela trama. O protagonista decide se mudar para Oak Tree Town, uma pequena vila que está precisando de novos fazendeiros, vencendo o tédio que o incomodava.

Lá, outros iniciantes na vida rural o ajudarão para que todos possam ter sucesso na empreitada. No meio disso, é possível

realizar dezenas de tarefas para que a região cresça, além de fazer amizades, encontrar alguém especial, se casar e até mesmo ter filhos.

A estrutura não sofrerá grandes mudanças, ainda mais por ter Yoshifumi Hashimoto como produtor, responsável pelos títulos mais recentes da série canônica e também por aqueles do spin-off *Rune Factory*. Porém, enquanto a customização dos personagens e o visual do game permanece igual ao de *Harvest Moon: A New Beginning*, o trabalho pesado foi simplificado.

Agora teremos áreas 3x3 (os terrenos eram de 4x4 no título anterior), que poderão ser cuidadas de uma vez só, em vez de cada pedaço necessitar de atenção espe-

cial. Um verdadeiro sonho se realizando para quem sofria com a falta de tempo.

Já os antigos animais permanecem, mas agora teremos coelhos, camelos e novos tipos de vacas, cabras e galinhas. Já os cachorros e gatos retornam como animais de estimação, que são ótimas companhias para auxiliar nas mais diferentes tarefas agrícolas.

O que deve fascinar é a mecânica de venda de produtos. A negociação ocorrerá com outras regiões, tanto as padrões, que são dadas pelo jogo, quanto aquelas que virão de cidades reais de outros jogadores, graças ao modo online.

Finalmente poderemos visitar a cidade de nossos amigos! Lá se vão quase 20 anos de amor e esmero no cuidado de nossas fazendinhas... **NW**



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Xseed
Desenvolvimento:
Marvelous
Gênero: Simulador
Lançamento:
10 de março (EUA)

É A PARTE QUE TE CABE DESTE LATIFÚNDIO

No Japão, a série desenvolvida pela Marvelous se chama *Farm Story*. Aqui, chegou pela Natsume como *Harvest Moon*. O problema é que a co-produtora não liberou o nome para a Xseed, que assumiu tal função a partir de agora. O jeito foi rebatizar a franquia. Como não é boba, a Natsume não perdeu tempo e produziu por conta *Harvest Moon: The Lost Valley*, que só foi lançado nesse lado do globo, confundindo os fãs. Conclusão: agora há *Harvest Moon* pra mais de metro.



VOLTE LOGO, NINTENDO!

A BIG N PAROU TEMPORARIAMENTE SUAS AÇÕES NO BRASIL. ENTENDA O QUE ACONTECEU



Felipe Camarossi



Igor Andrade



Nintendistas do Rio se divertem no Meetup de Luigi's Mansion: Dark Moon, realizado em 2013

O relógio marcava meio-dia quando um e-mail bombástico entrou na caixa de mensagem das principais redações de sites e publicações de games do país. Intitulado como "Nintendo anuncia mudanças em seu modelo de distribuição no Brasil", o release divulgado pela S2 Publicom, assessoria de imprensa da Big N, encerrou mais uma etapa da rica trajetória da companhia de Quioto em nossas terras. Tudo aconteceu no inesquecível 9 de janeiro de 2015.

"O Brasil é um mercado importante para a Nintendo e lar de muitos fãs apaixonados mas, infelizmente, desafios no ambiente local de negócios fizeram nosso modelo de distribuição atual no país insustentável", disse Bill van Zyll, diretor e gerente geral para América Latina da Nintendo of America, em um dos trechos do comunicado.

A imprensa e os fãs, claro, não receberam bem a notícia. E realmente não é algo fácil de compreender. Ainda assim, é preciso entender os dois (e os outros) lados dessa decisão.

O QUE ACONTECEU?

De acordo com a posição da Nintendo, e que foi confirmada por Bill na entrevista que ele nos deu, o maior desafio é lidar com nosso sistema de importação (tributação e cotação do dólar) e distribuição, que chega a ser mais complexo, mesmo ser for comparado com o modelo de países vizinhos. Isso gerou algumas consequências.

Uma delas impediu que jogos chegassem aqui na mesma data de lançamento dos Estados Unidos. É claro que nem sempre isso aconteceu, como nos casos de *Pokémon X* e *Pokémon Y* e a versão de *Smash Bros.* para 3DS. E aqui há

outra questão. Todo produto eletrônico à venda em solo nacional deve seguir certas regras, como ter o selo de aprovação da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações), manual em português e fonte de alimentação bivolt (110/220V). São todas medidas necessárias e essenciais. Porém, de certa forma fizeram com que edições especiais de consoles não aparecessem por aqui. A Nintendo acabou adaptando apenas as versões comuns de seus sistemas para nossa realidade.

Desde 2001, a venda de consoles e jogos da casa de Mario é realizada na América Latina pela Juegos de Vídeo Latinoamérica. No Brasil a empresa panamenha entrou anos depois. O caminho foi aberto quando a Gradiente, em 2003, viu seu contrato com a Nintendo, iniciado em 1993, chegar ao fim. Coincidência ou não, naquela época enfrentávamos

incertezas econômicas e políticas. Apesar da estabilidade da inflação, em 1999 uma crise econômica mundial mexeu com nossas estribeiras, fazendo com que o câmbio do dólar ficasse flutuante. Sem um controle mais intenso do governo, a moeda bateu a casa dos R\$ 3,95 em 22 de outubro de 2002. Em 2003, a média do dólar ficou por volta dos 3 reais. Essa aulinha rápida de história é só pra mostrar que o cenário impediu que a Gradiente continuasse, por exemplo, a importar os componentes eletrônicos para montar os sistemas da Big N em sua fábrica na Zona Franca de Manaus, em Amazonas.

"O fim da parceria entre Gradiente e Nintendo causou um certo abalo. Os leitores se manifestaram na época, talvez menos do que hoje em dia, já internet está mais presente e temos redes sociais. Houve sentimento de revolta e abandono, mas acredito que a aceitação foi melhor do que acontece agora", lembra o mestre Ronny Marinoto, que era editor da **Nintendo World** em 2003.

O RETORNO

Quando ainda era chamada de Motta Internacional, a Latamel pintou por aqui representada pelo executivo Rafael Gómez. Instalada em São Paulo, a empresa deu os primeiros passos contando com uma equipe formada de nintendistas que era figurinhas carimbadas de eventos de cultura pop japonesa. O panamenho já deixava claro naquele tempo em entrevistas que tínhamos um mercado em potencial. Ainda assim, era importante entendê-lo antes de qualquer coisa.

Depois de lançar e promover o Nintendo DS e o Wii por aqui, o anúncio do Nintendo 3DS trouxe algumas mudanças. Em 1º de abril de 2011, a Latamel passou por uma reestruturação. Ao virar Gaming do Brasil, a equipe ganhou reforços e um novo líder, Juliano Bolzani, que veio da área de Home Entertainment.

De lá para cá, vivemos grandes momentos, como testar o Nintendo 3DS em primeira mão no GameWorld de 2011 e o

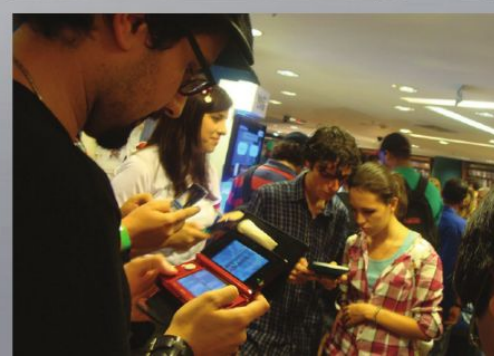
Wii U na Brasil Game Show de 2012, passando por Meetups, os quais marcaram o lançamento dos principais jogos da Big N, brindes exclusivos de pré-venda, distribuição de Pokémon, torneios como a *Copa Mario Kart 7*, culminando com o Nintendo Brasil Showcase. Realizado em novembro de 2013, contou com os executivos da divisão latina da Nintendo e com a alegria de Charles Martinet, dublador de Mario, que veio oficialmente pela terceira vez ao país. Poucos países fora do eixo Estados Unidos - Japão - Inglaterra tiveram tais experiências.

NO FUTURO

A Nintendo deu uma pausa em suas ações no Brasil, mas isso não significa que é o fim. No momento, eles estão estudando um novo modelo que faça com que o preço dos produtos fique interessante para os clientes e, lógico, que a operação seja lucrativa, ainda mais quando os valores são divididos entre Big N, JVL e lojistas. Nos últimos anos foi cogitada a produção local de software e hardware. No entanto, é algo ainda distante nos planos.

Enquanto isso não acontece, podemos contar com a Nintendo eShop do Nintendo 3DS. A loja brasileira do Wii U não está aberta. A companhia está se esforçando para resolver o problema, assim como a questão dos cartões de crédito, já que certos bancos não autorizam transações de produtos em reais quando a fatura é contabilizada em dólar.

A Nintendo sabe o peso do mercado brasileiro, tanto que Reggie Fils-Aimé, presidente da NoA, fez uma visita surpresa a São Paulo em 2011. Teve boas impressões e saiu daqui confiante que era possível ampliar o mercado. Contudo, admitiu que não era algo fácil. Como em um jogo de estratégia, recuar pode ser a melhor solução para agir com mais eficiência. Para nós, é o que está acontecendo hoje com a companhia de Quioto. Assim como ela já foi e voltou, é ter um pouco de paciência e esperar para que uma nova era se inicie em breve! **NTV**



FOI UMA DECISÃO DIFÍCIL

DIRETOR DA NINTENDO PARA A AMÉRICA LATINA FALA SOBRE O FUTURO DA EMPRESA NO BRASIL

Assim que a Big N anunciou aos fãs que estava interrompendo suas operações no mercado brasileiro, Bill van Zyll, diretor e gerente geral para a América Latina da Nintendo of America, entrou em contato com a **NW** para dar mais detalhes sobre a medida. Você acompanha agora os principais trechos da entrevista.

Em 2011, a Latamel se tornou Gaming do Brasil para estimular o relacionamento entre a Nintendo e seus fãs. Vimos essa melhora acontecer, mas agora o projeto subitamente se encerrou. O que deu errado?

O Brasil possui um mercado único, complexo e com alta carga tributária. O modelo presente era insustentável.

Nos últimos anos tivemos grandes experiências, como o lançamento mundial de Pokémon X e Pokémon Y, do qual fizemos parte, e o Brasil Nintendo Showcase, em 2013. A relevância desses eventos não teve peso na decisão que vocês tomaram?

O Brasil é muito importante para nós, é um mercado no qual gostamos de investir. Nos últimos tempos, para se ter um exemplo, aumentou o número de vendas de figuras de ação dos personagens da Nintendo no país. Isso nos motivou a fazer uma promoção com o McDonald's, colocando brinquedos da franquia de Mario no McLanche Feliz. De fato não queríamos quebrar esse vínculo. O público brasileiro é um dos que mais prezamos.

No entanto, apenas dois eventos oficiais aconteceram em 2014: um



Bill van Zyll apresenta o Wii U aos nintendistas na BGS de 2012

campeonato de Mario Kart 8 e outro de Smash Bros. Tendo esse envolvimento cada vez menor em mente, precisamos perguntar: quando vocês decidiram dar fim ao contrato?

Foi algo que se desenvolveu com o tempo. A situação foi gradualmente se complicando, até que não vimos mais outra saída a não ser dar um recuo estratégico para reavaliar como faremos nossa abordagem daqui pra frente.

Se o modelo atual é insustentável, não seria o momento da Nintendo tentar uma nova abordagem, como fabricar seus produtos em território nacional?

Realmente consideramos fazer isso. Entretanto, a falta de tempo não nos

permitiu analisar como isso seria executado. Resolvemos postergar isso.

Como os fãs da Nintendo poderão adquirir jogos do Wii U se a eShop brasileira não está disponível?

Ainda não possuímos uma data para a abertura da Nintendo eShop do Wii U no Brasil, porém estamos trabalhando para que isso aconteça o quanto antes. Enquanto isso, a eShop do Nintendo 3DS continua funcionando normalmente e sem alterações nos preços.

Até quando a Gaming do Brasil irá seguir com suas funções?

Ela continuará trabalhando enquanto durarem os estoques, importados até

OS PRÓXIMOS PASSOS

O fim temporário das ações da Big N em solo nacional, claro, gerou muitas dúvidas. Por isso, fizemos um Perguntas & Respostas sobre o que vai acontecer.

Há previsão de retorno da Nintendo?

Não há uma data, mas a Big N espera retomar suas ações da forma mais rápida possível. Isso será feito pela Juegos de Video Latinoamérica, dona da Gaming do Brasil.

O que acontece com os jogos à venda?

Os produtos importados pela Gaming até o final de dezembro de 2014 continuarão nas prateleiras das lojas até que se esgotem. Isso vale inclusive para os consoles (Nintendo DS, Wii, Nintendo 3DS e Wii U). Todos os games da distribuidora são protegidos por uma caxinha de papelão, a chamada luva, que apresenta a classificação indicativa nacional e informações em português. Não compre gato por lebre!

E os próximos lançamentos da Big N?

A Nintendo estuda vender em solo nacional pelo menos os títulos mais esperados pelos fãs. Entenda, isso é uma hipótese.

Como fica a assistência técnica?

Mesmo sem a Gaming, a assistência técnica e a garantia de produtos continuarão a ser fornecidas pela HG Digital Services, que pode ser contatada pelo telefone (11) 3868-2658 ou pelo e-mail hgdigital@hgdigital.com.br. Se você comprar hoje, por exemplo, um Nintendo 3DS, seu console ainda terá um ano de garantia. Já jogos têm 90 dias de garantia. O importante é guardar a nota fiscal ou comprovante de venda.

O que acontecerá com a Nintendo eShop?

A loja virtual do Nintendo 3DS segue normalmente, com status e preços inalterados, servindo de alternativa para os jogadores. Já a do Wii U ainda não tem prévia para o lançamento, embora a Nintendo garanta que não desistiu da ideia.



A Gaming do Brasil fechou?

Não. A empresa que surgiu da reestruturação da Latamel em 2011 continuará aberta, mas não terá mais representantes da Big N em lojas e não organizará mais Meetups. Assim como faz sua dona, a JVL, ela atende outras companhias. Por aqui, seguirá distribuindo fones de ouvido e outros produtos do gênero da linha Beats by Dr. Dre.

E os jogos das outras empresas?

Títulos da Warner, Activision, Ubisoft e outras produtoras são importados por outras distribuidoras. Por isso, não há motivos para interromper a venda deles no país. Vir ou não para cá é uma decisão de cada desenvolvedora, e a Nintendo não interfere nessa decisão. Ainda assim, as publishers devem manter seus cronogramas de lançamento por aqui.

E a situação da Nintendo World?

A revista segue firme e forte, tanto a **Nintendo World**, que continua mensal, quanto a **Nintendo Collection**, com seis edições em 2015. Além disso, há projetos em desenvolvimento!

o final de 2014. Desta maneira, jogos como *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire* ainda ficarão por algum tempo nas prateleiras.

E quanto aos grandes lançamentos de 2015, como *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* e *Xenoblade Chronicles X*?

Sentimos muito pela situação desconfortável. Sabemos que existem lançamentos de peso por vir, então tentaremos ser pontuais em trazer os games para o Brasil através da Juegos de Video Latinoamérica, assim não deixando nossos fãs desamparados. Entretanto, não posso garantir nada no momento, já que ainda estamos estudando como fazer isso.

Outra empresa pode assumir a distribuição dos jogos da Big N no Brasil?

No momento não há outra empresa nos planos, visto que nem tivemos tempo de ir atrás disso. Ainda assim, continuaremos trabalhando com a JVL na América Latina. Então é por meio dela que retornaremos.


Por quanto tempo ficaremos sem a presença de vocês nas lojas?

Olha, se fosse por nós, nem teríamos saído. Considerando os empecilhos atuais que nos impedem de manter uma situação sustentável, não temos nenhuma prévia de quando voltaremos. Só podemos prometer que queremos estar de volta o mais rápido possível!

Devemos nos preocupar com o futuro? O que pode dizer aos nintendistas?

Agradecemos demais por todo seu apoio e sua paixão. Os nintendistas brasileiros são apaixonados como nenhum outro, e foi uma decisão difícil ter de fazer esse recuo. Se fosse só por vocês, com certeza ficaríamos. Faremos o possível para voltar o quanto antes.

Não acha que é perigoso recuar agora? Isso não deixará o território hostil para quando voltarem?

Consideramos essa possibilidade. Entretanto, tivemos que correr esse risco. Acreditem, não fazemos isso porque queremos, mas porque não temos outra opção. 

ESPECIAL

É MUITO

KIRBY SAI ROLANDO EM RAINBOW CURSE PARA RECUPERAR AS CORES DE POPSTAR

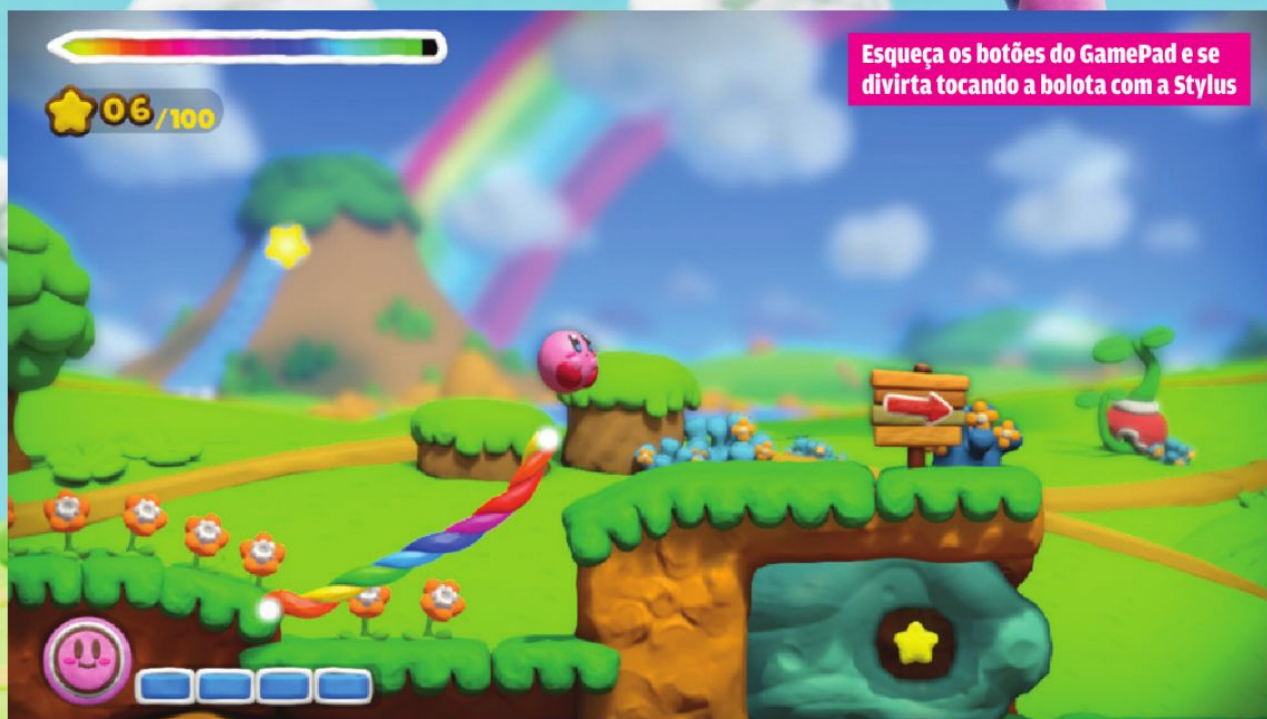


Bruno Cotrim



Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory
Gênero:
Plataforma
Lançamento:
20 de fevereiro (EUA)

MASSA!



Esqueça os botões do GamePad e se divirta tocando a bolota com a Stylus

P repare seu pincel para guiar nosso herói rosado por um mundo modelado na mais pura massinha. Sequência espiritual de *Kirby: Canvas Curse*, lançado para Nintendo DS em 2005, *Kirby and the Rainbow Curse* chega ao Wii U pela HAL Laboratory como mais um dos envolventes títulos da bolinha. Suba em uma estrela, siga o arco-íris e embarque em mais uma aventura pela terra dos sonhos!

ALÉM DO ARCO-ÍRIS

Batizado na Europa como *Kirby and the Rainbow Paintbrush* (algo como *Kirby e o Pincel Arco-Íris*), o jogo que fala sobre uma maldição, assim como *Canvas Curse*, veio para mostrar do que as

telas táteis são capazes. *Rainbow Curse* explora o potencial do GamePad, o que o torna obrigatório na jogatina.

A mecânica é bastante familiar para quem conhece o título do DS. Utilizando a Stylus, o jogador deve levar a bolota rosa por níveis repletos de desafios. Um toque em Kirby faz com que ele role mais rápido com seu Dash. As cordas de arco-íris desenhadas com a canetinha não só permitem que o protagonista avance corretamente pela fase, esquivando de seus oponentes e outros obstáculos, como também o defendem de inimigos e interagem com os objetos encontrados. Com um traço é possível parar o fluxo de uma cachoeira, guiar os mísseis atirados por uma de suas formas

alternativas e explorar à sua volta, buscando cada um dos colecionáveis e estrelas disponíveis.

Encarar *Rainbow Curse* é um desafio muito maior do que costumamos ver na saga da bolinha. Como não temos controle direto sobre o herói, a única forma de voltar a um ponto é bloqueando o caminho com a Stylus. Ir de um lado para outro tem um custo, já que você tem uma quantidade limitada de energia para riscar os traços, que se recupera com o tempo.

Em níveis aquáticos, a dificuldade aumenta ainda mais, já que Kirby segue o sentido da correnteza, exigindo que você perca mais tempo estabilizando a bolinha no cenário.

TRANSFORMERS

Se antes Kirby já mudava de forma, imagina agora que ele é todo modelável...



TANQUE Torne-se um tanque de batalha e destrua os inimigos. Basta tocar neles para atirar mísseis.



Rolando nas profundezas



O game possui sete mundos e um total de 28 fases em seu modo história, mas não pense que isso significa que será curtinho. O modo Challenging contará com mais de 40 estágios. Além disso, a tradição kirbyniana de um universo repleto de itens para coletar continua presente. Entre os colecionáveis estão troféus e até a trilha do jogo.

Pegando emprestada a jogabilidade de *Canvas Curse*, o abandono da habilidade de copiar poderes dos inimigos e

as transformações em veículos de *Epic Yarn*, adicione a isso o visual único, a integração com os boneco amiibo e um multiplayer colaborativo, e a estreia de um título de Kirby no atual console de mesa da Big N fica bastante convidativa.

Nosso amigo pode ter perdido sua habilidade mais famosa, mas seus movimentos especiais não ficaram totalmente de fora. Ao completar 100 estrelas, o rosinha ativa o Star Dash, que faz com que cresça e dê um impulso muito mais forte.

E não é só a ideia das cordas coloridas que veio de *Canvas Curse*. O enredo também tem um início bem semelhante. Kirby derruba uma preciosa maçã la-deira abaixo e corre para pegá-la. Ao se preparar para comê-la, Bandana Waddle Dee avista um buraco abrindo no céu de Popstar. Todas as cores do planeta são sugadas para ele, incluindo as de Kirby e Bandana, que ficam acinzentados e indefesos. Também é do alto que surge uma garota com cabelo de pincel



SUBMARINO Dispare torpedos em obstáculos e oponentes! Os movimentos do personagem são mais livres nessa transformação.



FOGUETE Nosso amigo passará voando pelas fases! Tome cuidado ao traçar seu voo.



Controlando um Waddle Dee é possível carregar Kirby pela fase!



Aprecie os extras, como a galeria de personagens

para restaurar as cores dos heróis. Ela pede ajuda aos dois e parte em direção ao firmamento, desenhando então um arco-íris para levá-los até lá. Olhando para sua fruta toda pálida e sem sabor, Kirby não hesita em seguir jornada para trazer a cor de volta ao seu mundo.

JUNTANDO A TURMA

Em *Rainbow Curse*, o jogador atua mais como se estivesse controlando Eline do que Kirby, pois não há comando para

andar com o personagem pela tela. No lugar disso, ele segue em frente enquanto você redireciona sua rota. Já que se comporta como uma bola, quicando e rolando, é necessário ter certa agilidade com a Stylus.

A coisa muda no modo multiplayer, para até quatro pessoas. Os jogadores adicionais são variações de Bandana Waddle Dee. Aí, como se fosse um tradicional jogo de plataforma, eles andam, pulam e atacam livremente.

Além disso, qualquer um dos Bandana pode carregar Kirby. O recurso permite que quem esteja com o GamePad se preocupe menos com o protagonista, focando a atenção na criação de linhas de arco-íris que ajudarão o time a superar os perigos.

A aventura promete ser mais um excelente título para reunir a galera. O destino é explorar um mundo desconhecido e trazer muita cor, arte e criatividade para as telas do seu Wii U. **NW**

MODELÁVEIS

Não é só de massinha que se faz um jogo. Personagens carismáticos completam uma fórmula de sucesso!

KIRBY O protagonista mora em Dream Land, que fica em Popstar. De uma versatilidade sem igual, Kirby já possuiu muitas habilidades em seus jogos, sempre reinventando seu jeito de derrotar oponentes.

ELINE Garota com jeitinho de fada e cabelo de pincel, conta com a força de Kirby e Bandana Waddle Dee para recuperar, juntos, as cores do planeta.

BANDANA WADDLE DEE Ele se diferencia dos outros membros de sua espécie pela bandana azul. Grande amigo de Kirby, estreou de forma tímida em *Kirby Super Star*, do SNES, e se tornou jogável em *Return to Dream Land*, do Wii. Ele faz a diferença no multiplayer.

MASTER HAND (!?) Tudo bem, o vilão não é realmente a Master hand de *Smash Bros.*, mas a ideia é parecida. Duas mãos flutuantes representam a ameaça da aventura. O inimigo veio do céu e drenou as cores de Popstar.

WHISPY WOODS O rei da floresta é um vilão recorrente na franquia. A árvore Whispy adora atirar maçãs em nosso herói e costuma ser o primeiro chefe a aparecer em seu caminho em seus jogos.



COISAS DE amiibo

Uma vez por dia, use os bonecos da linha de *Smash Bros.* da franquia de Kirby. Cada um libera um talento!



KIRBY Habilite o Star Dash, que será usado a qualquer momento, mesmo que não colete 100 estrelas.



META KNIGHT Coloque a máscara do cavaleiro e use um rápido Dash que destrói inimigos mais fracos.



KING DEDEDE Libera o uso da touca do pinguim, aumentando dois pontos em sua barra de vida.

MARCAS DE DEDO

A maior graça de *Kirby and the Rainbow Curse*, além de admirar o visual de massinha, é queimar fosfato para levar a bolotinha para o lugar desejado. Apesar de ter saído dos computadores da subsidiária da Big N, a impressão é que tudo foi feito à mão, graças às impressões digitais nos cenários. Pelo menos, essa foi a sensação que tive ao testar a demo.

Tem algo valioso no topo de um cenário? Primeiro, é preciso pegar o rosado com um pequeno traço, clicar nele, calculando então a força necessária para que se movimente, e esperar que suba.

Aí é um traço sobre o outro, que servem como plataformas, até que a missão chegue ao fim. Como esse poder é limitado, você terá que racioná-lo para que tudo dê certo. É lógico que vai demorar um pouco até pegar o jeito, e Kirby nem sempre vai obedecer as suas ordens.

Esse tipo de dificuldade em nada atrapalha o game. É o charme dele, já que o protagonista aqui não pode inalar adversários ou flutuar. Mesmo que você queira jogar olhando para TV, é quase certo que todo mundo acabará optando por ficar apenas no GamePad, o que não é nada mal, já que *Rainbow Curse* só pôde existir por causa do controle. (Igor Andrade)



BOLOTA DE MODELAR

DESENHE UM CÍRCULO, FAÇA PONTINHOS PARA OS OLHOS, COLOQUE UM SORRISÃO. VIROU O KIRBY!

Um dos maiores impactos do novo título de Kirby é o visual de massinha de modelar, além da mecânica leva e traz comandada pela Stylus. Ainda assim, a aparência do herói sempre foi motivo de experimentação.

Antes de tudo, era um mero placeholder, uma imagem genérica usada pelos desenvolvedores enquanto o personagem em si não está pronto. Trocando em miúdos, era uma bolinha com pés, olhos e boca.

Acontece que Masahiro Sakurai, um de seus pais, pegou afeição pelo formato do bichinho e resolveu que ele seria daquele jeito mesmo. Com um visual tão simples e peculiar, acabou sendo alvo de muitas ideias inovadoras.

O primeiro jogo a brincar com isso foi *Kirby's Pinball Land*, que transformou a bolota em... bem, uma bolota! O título do Game Boy também é pioneiro ao fugir do estilo plataforma, marca da franquia. A segunda experimentação o colocou para deslizar em um campo de golfe. Trata-se de *Kirby Dream Course*, do Super Nintendo.

Já em 2005, foi a vez de inovarem não só no formato, mas também com a imagem de nosso amigo, que virou



Ele adora mudar de forma, mas é o Kirby de sempre!



Dream Course



uma pintura através da magia da bruxa Drawcia, em *Kirby: Canvas Curse*.

FIOS DE LÃ

A próxima grande aposta não veio dos corredores da HAL. A produtora Good Games estava desenvolvendo um título para Wii totalmente feito com o conceito de um mundo de lã, tecido e botões. Não precisamos falar muito onde isso foi parar, né?

Ao avaliar a ideia, a Nintendo achou que o jogo ficaria mais natural com uma mudança no protagonista, e assim, *Fluff's Yarn* se tornou o envolvente *Kirby's Epic Yarn*. A coisa não era só estética, pois aqui surgiram novas mecânicas: Kirby podia se pendurar usando a lã e puxava tecidos para revelar cenários.

Com todo esse histórico, uma bolota de massa de modelar acaba parecendo

um passo natural na carreira. Aliás, para imitar as animações feitas com massinha, *Kirby and the Rainbow Curse* usa um efeito semelhante ao Claymation. Ou seja, a taxa de frames de alguns elementos foi reduzida, deixando a sincronia de movimento levemente brusca, com aquelas paradinhas, sabe? Se você é fã dos filmes de Stop Motion *A Fuga das Galinhas* e *O Estranho Mundo de Jack* vai se sentir em casa. **NW**



Pinball Land





Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Grezzo
Gênero:
Plataforma
Lançamento:
13 de fevereiro (EUA)

O VERDADEIRO ROSTO DE MAJORA'S MASK 3D

EXISTEM PERIGOS QUE SE ESCONDEM ATRÁS DE UMA MÁSCARA...



Felipe Camarossi

Vi muitas máscaras nessa vida, mas nunca alguma como aquela. Quando se está no ramo, é normal encontrar artefatos cada vez mais curiosos. Já tinha apreciado algumas em formato de caveira, outras semelhantes a raposas. Já tive até uma com bigode e um boné vermelho, semelhante a um famoso encanador. Todavia, aquela única máscara era diferente de tudo que já havia tocado.

Não digo isso somente pela sua aparência peculiar, de traço tribal, espinhos e cores fortes. Assim que a toquei, reconheci que algo muito malévolo habitava naquela peça de madeira. Imediatamente entendi que aquilo não deveria cair em quaisquer mãos que não fossem as minhas. É por isso que doeu tanto quando ele a roubou de mim.

Ah, mas que grosseria a minha! Comecei minha história sem nem mesmo me apresentar. Tenho muitos nomes, tantos que já não me recordo mais do primeiro deles. Entretanto, as pessoas costumam me chamar de "Feliz Vendedor de Máscaras".

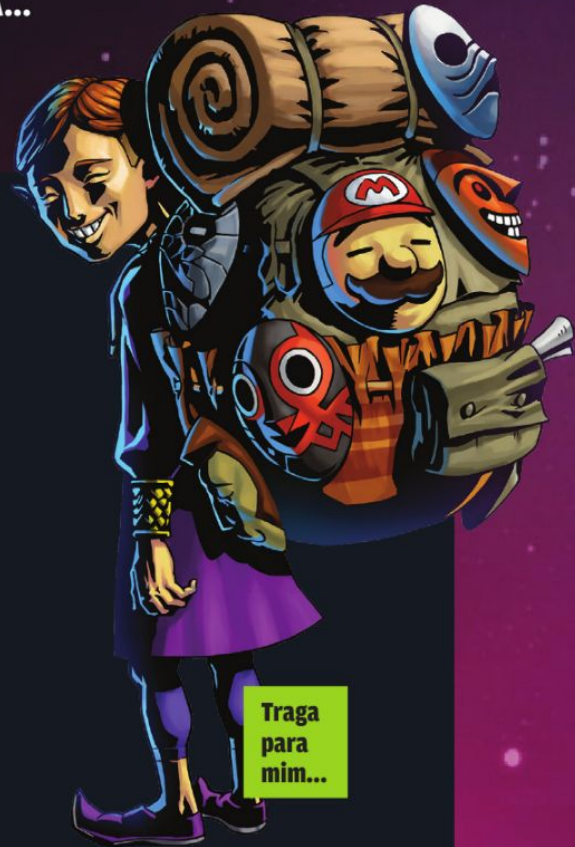
Pode-se dizer que sou um especialista quando se trata das faces que as pessoas usam para cobrir sua verdadeira natureza, e essa é a lenda de como me tomaram a máscara mais poderosa de todas.

O PRESENTE DO PASSADO

Após vender as minhas peças sobressalentes em um mercado em Castle Town, vi que era o momento de voltar a explorar o mundo e buscar por novos itens para minha coleção. Veja bem, sou de gosto requintado. Não carrego qualquer objeto comigo. É por isso que a maioria das minhas máscaras possui capacidades fora do normal. Algumas permitem passar despercebido pelos cidadãos. Outras até impõem respeito ao guarda da mais alta patente.

Minha ânsia foi o que me levou a buscar pela herança de uma antiga tribo, banida tempos atrás por suas magias proibidas e sombrias. Eles canalizavam suas artes em artefatos, e sua obra-prima foi uma máscara que guardava um poder obscuro. O esforço foi recompensado assim que toquei nela e senti com minhas próprias mãos o quão aterrador era o poder que dali emanava. Era algo que guardaria comigo para sempre, ou ao menos foi o que pensei.

Após a mais premiada das minhas aquisições, meu próximo destino foram as florestas amaldiçoadas de Lost Woods. Ouvi dizer que as crianças Kokiri são muito habilidosas com as mãos e capazes de artesanatos totalmente únicos. Quem sabe não encontraria alguma surpresa perdida



Traga para mim...

entre as árvores? Claro que conhecia a lenda de que o lugar repele seus visitantes, deixando quem tenta entrar perdido pela eternidade, mas não era a primeira vez que fazia uma visitinha. Já viajei os quatro cantos do mundo em busca de expandir minha coleção. Todavia, em nenhuma das minhas viagens presenciei o que vi naquele dia.

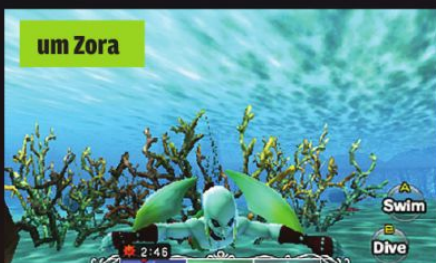
OS OLHOS DO SEM FACE

Existe um conto que diz que pessoas que se perdem nessa floresta têm sua sanidade consumida, seguida de sua

Use as temidas máscaras para virar...



um Zora



um Goron



um Deku



carne, e se transformam em esqueletos ambulantes. Viram Stalfos, como são chamados. Já crianças, inocentes, não são corrompidas pela loucura. É por isso que elas se transformam em Skull Kids, espantalhos vivos que estão presos na eterna infância, aproveitando o tempo tocando música, desbravando a floresta e pregando peças nos desavisados. Claro que, quando se pensa nisso, pensamos em leves brincadeiras. O que esse Skull Kid fez não tem perdão.

Em meu passeio floresta adentro, nem mesmo vi de onde veio o ataque. Devo dizer que não sou fraco. Durante minha jornada aprendi um truque ou outro e consegui artefatos místicos únicos. Contudo, nada disso adianta quando se é pego de surpresa. Tudo que me lembro depois da pancada foi, ao começar a abrir os olhos, ter o vislumbre do espantalho mexendo na minha mochila, tomando a máscara de Majora em mãos e a colocando em sua face.

Ciente das consequências do ato e desconhecendo a extensão dos poderes que a máscara era capaz de fornecer, optei por ficar em silêncio, fingindo um desmaio enquanto Majora aceitava seu

novo hospedeiro. Quando ele enfim se virou para mim, tive de conter o arrepio que cruzou meu corpo. Os olhos da máscara pareciam olhar diretamente na minha alma. Aqueles olhos se tornaram a visão do menino sem rosto, e o mal por trás do artefato tomou o garoto perdido.

Com suas duas fadas, ele partiu floresta adentro. Não podia deixar ele fugir. Aquela máscara era minha e somente minha, e aquele pivete não a levaria de mim. Por isso o segui, e descobri que as profundezas de Lost Woods guardavam mais do que um tesouro, mais sim um portal. Um portal para um mundo que estava prestes a acabar.

72 HORAS

Aquele Skull Kid devia ser o único que conhecia o caminho para Termina, pois aquela simplória cidade não possuía nenhum rastro de um habitat que pudesse gerar criaturas como ele, que, aliás, parecia ter algum tipo de trauma ou revolta com aquele lugar, especialmente Clock Town, sua capital. Seria essa minha oportunidade de conquistar de volta minha maior recompensa? Usar a sombra de seu passado contra ele?

Precisava avaliar a extensão de sua força e pegá-lo quando estivesse com a guarda baixa, assim como ele fizera comigo. Sim, seria uma vingança apropriada. Disse vingança? Quis dizer justiça! Não me interpretem mal, sou a vítima desse caso. A prova derradeira é que o espantalho ambulante pretendia descarregar sua angústia e rancor sobre todo o território de Termina, dando um novo significado para desespero.

Com o poder quase ilimitado da máscara de Majora, o Skull Kid conjurou um verdadeiro corpo celeste acima de Clock Town, uma lua com olhos, nariz e boca, para que todos pudessem ser vigiados pelo astro menor até o derradeiro momento onde a gravidade finalizaria seu serviço, unindo céu e terra ao chocar o satélite com o chão. Pela distância e a velocidade com que a figura de aspecto maníaco se movia, acreditava que apenas três dias seriam mais que suficiente para que uma maldição recaísse sobre a cabeça de todos.

Claro, poderia fugir, mas não. Não poderia simplesmente deixar aquela situação como estava. Se o local fosse destruído, não conseguiria viver



Eu sou Tingle,
seu GPS humano



FORA DOS EIXOS

Majora's Mask foge do padrão em muitos sentidos. Apesar de não ser o primeiro *The Legend of Zelda* a ter participação mínima ou nula da princesa que dá nome à franquia, este é o primeiro a colocar o jovem Link em situação um tanto perturbadora. A pressão e a atmosfera do game são sombrias e macabras, com personagens que marcaram por causa do excesso de inocência ou completa falta dela. Aliás, muitos têm ligação com contrapartes de *Ocarina of Time*. Mesmo o vilão, Skull Kid, com seus risos maníacos e atos traumatizantes, é fruto de pesadelos de milhares de jogadores até hoje.

E isso tudo sem mencionar a mecânica de jogo. Enquanto outros games da série são conhecidos por serem lineares até certo ponto, *Majora's* atira isso pro alto e quebra a linearidade até no tempo. Dá para explorar Termina na ordem que e como desejar, e dá para ir e voltar no mesmo período de três dias quantas vezes for necessário para impedir que a lua se desprenda do firmamento. Seja na história, seja na jogabilidade, esse é o game que mais foge do padrão *Zelda* de ser – e isso o torna tão mágico (e sombrio).

sabendo que deixei passar a oportunidade de tomar de volta o artefato mais importante da minha coleção! Precisava de um plano para conseguir recuperar o que me era de direito, e então poderia partir de volta para Hyrule. Mas como faria isso? Foi aí que ele apareceu.

DESTINO


Podia estar diferente, mas reconheceria aquela aura e aquele gorro verde em qualquer lugar. Sou um conhecedor de magia, e percebi de imediato que aquele Deku era, na verdade, um jovem que um dia vendeu máscaras para mim. Ele tinha um potencial oculto, e era portador da Ocarina do Tempo, capaz de tirar encantos de diversas melodias. Colocá-lo em rota de colisão com o espantalho era minha melhor chance. Por isso me aproximei dele.

Querida ajudá-lo, ensinando uma sequência mística de notas capaz de dar descanso para os perturbados e selar suas injúrias em uma máscara. Com isso ele se libertaria da maldição. Em troca, só teria de trazer a minha querida Majora de volta. Desta maneira, conseguiria meu prêmio e poderia voltar para casa em tempo hábil. Talvez essa missão ainda pudesse impedir que a tragédia recaísse sobre Termina. Honestamente, aquilo não era problema meu.

Meu plano era infalível. Apenas precisava aguardar na torre do relógio de Clock Town enquanto o grande herói seguia agindo com seu instinto de salvador. Ele teria que, por conta própria, encontrar uma forma de parar a lua, chegar até Skull Kid e retirar sua máscara amaldiçoada. Esconder-se exatamente embaixo de seu nariz – ou,

no caso, do nariz do satélite – era de fato a melhor estratégia. Dali teria apenas de dar um pequeno empurrãozinho e todos os dominós cairiam na ordem desejada.

Ele não vai falhar, eu não deixarei. Ele tem todo o tempo do mundo em suas mãos, com aquele instrumento azul cristalino que controla o fluxo da história. É uma maldição ter de reviver esse pesadelo infinitamente? Pode ser. Mas tudo voltará para sua ordem natural. É o destino de Link salvar o mundo, e é o meu destino ter Majora em minhas mãos.

Essa é a história de como meu maior tesouro foi roubado e criei o melhor plano para recuperá-lo. Espera, você também pretende manter Termina viva? Está disposto a encarar essas 72 horas de puro sofrimento de novo e de novo? Você encontrou um terrível destino, não é mesmo? 

24 FACETAS

Durante a aventura de Link nesse mundo paralelo, ele terá de recolher uma série de máscaras para superar desafios, ainda mais que ele deixou Hyrule sem pegar a Master Sword. Cada uma das 24 novas faces encontradas fornece uma habilidade. Algumas podem fazer com que terríveis inimigos dançam à sua presença, outras deixam Link mais rápido, e algumas até mesmo explodem na sua cara! As mais importantes, contudo, são capazes de transformar completamente a fisionomia do herói. Seja como Hylian, Goron, Zora, Deku ou como uma entidade ancestral, será que você terá o que é preciso para encontrar todas?



NOVATOS VELHOS DE GUERRA

O remake do clássico há muito tempo pedido pelos fãs foi desenvolvido por uma empresa pouco conhecida no mercado, a Grezzo. Quem lidera o time é Koichi Ishii, criador da série *Mana*, da Square Enix. Fundada em 2006, a equipe foi responsável por *Ocarina of Time 3D* e *Four Swords Anniversary Edition*, além de títulos próprios, como *Line Attack Heroes* (WiiWare) e *Flower Town* (StreetPass Mii Plaza). É uma turma extremamente capacitada, e podemos esperar grandes coisas do game, especialmente por se tratar de um dos capítulos de *The Legend of Zelda* mais obscuros!



DA TELONA PARA AS TELINHAS

Bem como *Ocarina of Time 3D*, o trabalho de passar um game de console de mesa para os portáteis exige muitas adaptações, mas a evolução de tecnologia das últimas décadas também permite novas funções, facilitando a jogatina. Por exemplo, as duas telas do Nintendo 3DS farão com que menus e itens, sensíveis ao toque, fiquem na tela inferior, deixando a ação para a tela superior. Se estiver jogando em um New Nintendo 3DS, o C Stick pode ser usado para controlar livremente a câmera, algo não possível na época do Nintendo 64.



CHEGOU TARDE OU NA HORA CERTA?

É inegável que *Ocarina 3D* e *Majora's 3D* apresentam incontáveis semelhanças, inclusive no gameplay. Além de terem sido feitos com o mesmo motor gráfico na época de seu lançamento, agora eles também ficaram com a mesma desenvolvedora. Além disso, o projeto de *MM3D* foi iniciado em 2011, pouco depois da conclusão de seu antecessor. Então, por que lançar o título tanto tempo depois?

A resposta que mais se encaixa é que Eiji Aonuma, produtor da série, esperou pelo melhor momento. Após *OT3D* tivemos *The Wind Waker HD* no Wii U e *A Link Between Worlds* no 3DS, uma enxurrada de sequências da franquia, sem falar em *Hyrule Warriors*. Guardar *Majora's* seria bom quando houvesse um espaço para que ele pudesse brilhar como merecido. Além disso, os planos de emplacar o New Nintendo 3DS já estavam encaminhados, e seria ótimo que o sistema chegasse acompanhado de uma aventura de nome que explorasse seu potencial, não é? Que fique claro: o título roda em qualquer console da família 3DS, até mesmo o 2DS, que não foi lançado aqui.



Certas adaptações foram feitas também em relação à jogabilidade, tornando a aventura mais cômoda. Por exemplo, teremos estátuas espalhadas pelo mapa que permitem salvar o game, além de funções novas para músicas antigas. *Song of Double Time* agora pode avançar para uma determinada hora do dia! Essas e outras pequenas mudanças, como novas estratégias para vencer os chefões, serão vistas de forma mais apurada quando o jogo chegar na Nintendo eShop brasileira, já que a Big N não trará cópias físicas do jogo ao país.

DO OUTRO LADO DA MÁSCARA



Geraldo Juno Cecilio

Só queria me divertir, mas agora eles acham que fui o responsável pela bagunça em Termina. Após possuir essa máscara sombria, estou começando a concordar. É como se a Majora tivesse subitamente tomado conta da minha mente. Não sei ao certo o que estou fazendo, e minha única certeza é que nem sempre fui assim.

Há muito tempo estava triste por não ter um rosto. Era como não ter uma identidade. Nada me distinguia das outras crianças que também se perderam pela floresta. Só queria me esconder daquilo que havia me tornado.

Até que conheci o garoto da fada que me ensinou a canção da floresta. Ele



Juno (foto) entende bem os motivos que fizeram Skull Kid criar o caos em Termina

também tinha uma máscara, em formato de caveira. Recebi de presente, e com ela me senti intimidador. Finalmente pude ter uma nova identidade.

AMIGO É COISA PRA SE GUARDAR

Isso me deu confiança para encontrar um novo lar, onde fiz amizade com quatro seres gigantes. Foi a época mais feliz da minha vida. Amigos são uma coisa boa de ter. Até o dia em que me abandonaram. Não consegui conter a raiva e, acima de tudo, a tristeza por vê-los partir. Estava frustrado por estar sozinho novamente. Não sou um cara mau.

Tudo que quero é ter um pouco de atenção.

Então encontrei algo que me saciava: pregar peças em quem não queria ser meu amigo. Só não achei que

eles ficariam bravos a ponto de colocar meus próprios companheiros contra mim.

Estava chorando sozinho quando duas fadas, em busca de abrigo da chuva, cruzaram meu destino.

As abracei para tentar nos aquecer, e assim tive o que queria. Com Tatli e Tael aprontaria várias pegadinhas. Mesmo assim, estava voltando a me sentir cada vez mais inseguro. Comecei a questionar o valor desses novos colegas. Será que meus velhos amigos me esqueceram?

Foi aí que avistei o vendedor de máscaras, e nas coisas dele encontrei aquela preciosidade. Nela vi a possibilidade de voltar a intimidar as pessoas e recobrar minha confiança. Mas, ao colocá-la, o sentimento foi diferente. Lembrei da tristeza de não possuir um rosto, de não ter amigos. Daquele momento em diante me senti vazio. Já não sabia ao certo o que estava acontecendo, e até agora não entendo o que essa máscara sombria está fazendo comigo. Será que ainda sou o que eles chamam de Skull Kid?

Engraçado que o cheiro dessa criança de túnica verde que vive correndo pelos quatro cantos é familiar... **NW**

Juno, além de escrever para a **Nintendo World**, é cosplayer, tanto que já representou o Brasil no World Cosplay Summit, o maior evento do gênero na galáxia, lá no Japão. Com seu projeto mais recente, baseado em Skull Kid, venceu em 2014 o Comic Con Costume and Play Order.





NAÇÃO DE PEQUENOS GIGANTES

VISITAMOS (E TESTAMOS) O NOVO MEMBRO DA FAMÍLIA NINTENDO NO PAÍS ONDE TUDO COMEÇOU



Bruno Rubio

Se viajar para um lugar como a Terra do Sol Nascente já é fascinante por si só, estar lá e testar em primeira mão o mais novo portátil da Nintendo, que chega em 13 de fevereiro nos Estados Unidos, foi um duplo privilégio. Além disso, vivi as mais incríveis experiências no outro lado do mundo. Agora começo a compartilhá-las contigo. Escolha o lugar mais confortável no trem-bala

(não se atrase, pois são extremamente pontuais), compre um lanchinho a bordo e siga comigo nessa jornada para conhecer um pouco mais sobre o Japão e tudo sobre o New Nintendo 3DS!

RUMO AO PRIMEIRO ENCONTRO

Quem se prepara para uma grande viagem sabe que, além de reservar hotel, comprar moeda nacional e estudar o

mapa do local, é necessário fazer um roteiro prévio. No que tinha preparado havia muito mais lugares para visitar do que o tempo necessário. No entanto, um deles aguçava minha curiosidade a tal ponto que não poderia deixar de ser a primeira parada: Akihabara, o bairro dos eletrônicos, anime e mangá de Tóquio, considerado o epicentro da cultura otaku. Foram vários minutos percorridos para conhecer



os arredores até chegar à gigantesca Yodobashi Camera, uma das maiores redes de lojas de eletrodomésticos do Japão.

Naquela filial existem nada menos que nove andares repletos de todo e qualquer tipo de equipamento imaginável, como câmeras, celulares, PCs e um vasto leque de acessórios, passando por brinquedos, ferramentas e até livros e revistas. No entanto, o melhor de tudo estava no sexto andar. Em meio a infindáveis opções de jogos e consoles, lá estava ele. A novidade mais recente da loja tinha um espaço especialmente reservado, com estações de teste, vídeos demonstrativos acima de cada uma e inúmeros manuais e painéis explicativos ao redor. Havia chegado o momento. Hora de finalmente testar o New Nintendo 3DS.

O IRMÃO MAIOR

O primeiro a ser testado foi o modelo LL (XL nas Américas). A sensação ao pegá-lo é exatamente a mesma do 3DS XL, pois o tamanho é quase igual, apesar de o New 3DS XL ter um comprimento sutilmente maior. Olhando com rapidez e sem atenção, não daria para perceber a diferença, que só fica evidente quando ele é ligado.

A primeira delas, a mais perceptível, é o 3D melhorado. O novo portátil resolve o problema de um simples movimento brusco embaralhar a tela. Girei a tela da esquerda para a direita, para trás e para frente, e o efeito de profundidade só ficava comprometido com uma inclinação



NOVO QUARTEL-GENERAL

Sair de Tóquio e chegar a Quioto é deixar uma metrópole agitada e pulsante para conhecer um lugar no qual o ritmo de vida é bem menos intenso. É na antiga capital do Império, onde são preservadas as tradições ao mesmo tempo em que não se impede a modernização, que encontramos a sede mundial da Nintendo, empresa presente na cidade desde a fundação, em 1889.

Quem visitar a cidade dos samurais, se aventurando montanha acima pela belíssima trilha na base do templo Fushimi Inari Taisha, terá uma visão privilegiada de Quioto, incluindo os prédios do quartel-general da Big N. Para vê-los de perto é necessária uma boa pernada de 30 minutos a partir do templo.

A base de operações da companhia se divide em dois edifícios, muito próximos um ao outro. O mais antigo é reconhecível pelo logo clássico, sem a elipse (ou racetrack), enquanto o mais novo contém o logo atual. Embora ambos sejam bem parecidos, brancos e em formato cúbico, a segunda sede possui um aspecto muito menos sisudo em comparação à antiga, talvez pelo fato de possuir uma maior área verde ao redor.

Os prédios não têm qualquer tipo de abertura para visitaç o. Conhecê-los por fora é apenas um registro simb lico por estar t o perto de onde tantas criaç es fant sticas nasceram e ainda nascer o.

muito grande, quando j    desconfort vel jogar. O segredo est  no Face Tracking, recurso da c mera da tela superior que acompanha seu rosto, alterando a posiç o das imagens conforme seu  ngulo de vis o.   algo parecido com o que acontece com o Pok mon-Amie.

J  o desejado C Stick, inspirado nos controles do Nintendo 64 e do GameCube, faz o papel de segundo anal gico.   um bot o pequeno e suave que permite uma leve press o nas bordas para simular a a o de uma alavanca. Ao testar a demo de *Smash Bros.*, vi que os Smash Attacks eram desferidos na direç o onde o bot o era pressionado. Tamb m testei demos de *Super Mario 3D Land* e *Mario Kart 7*, mas o C Stick n o respondeu em nenhum desses t tulos mais antigos.

A prop sito, a mesma coisa aconteceu com os novos ZL e ZR, localizados pr ximos aos conhecidos L e R. De

tamanho reduzido, d  para apert -los sem que seja necess rio segurar o port til de uma maneira diferente. Os tr s novos bot es certamente ser o  teis para jogos com controles mais complexos, evitando combinaç es de diversos bot es para uma  nica funç o.

Outras alteraç es s o mais est ticas que funcionais, como a mudanç a de posiç o dos bot es Start e Select, agora abaixo dos A, B, X, Y, e da entrada dos cartuchos e do bot o Power, localizados na parte inferior. Parte desse redesign começ o com o Nintendo 2DS, como a chave de wi-fi, que foi trocada por um acionamento no menu do sistema.

SUCESOR DO ORIGINAL

Por um momento achei que a vers o regular do New 3DS n o tivesse sido lanç ada, pois na regi o de Akihabara havia somente o modelo mais largo. Fui checar a

CONSOLE

O New Nintendo 3DS tem processamento gráfico de causar inveja entre os parentes da família 3DS



Por enquanto, apenas o New 3DS XL será vendido no continente. Disponível nas cores New Red e New Black, os sistemas não virão com carregador



Até agora, Xenoblade 3D é o único jogo exclusivo do New 3DS. Ele não roda nos modelos anteriores do 3DS



Para ninguém se enganar, as caixinhas dos jogos do sistema terão um visual bem diferente



A entrada para cartuchos foi para a parte inferior do console, que também roda jogos de Nintendo DS

O New XL tem 9,35 cm de altura, 16 cm de largura e 2,15 cm de espessura (fechado)

A câmera frontal acompanha a movimentação do seu olhar. Isso evita que o efeito 3D crie aqueles 'borrões' na tela

Arquivo: a entrada de cartões SD foi substituída pela de cartões microSD



A resolução da câmera foi mantida, mas agora as lentes fotografam melhor em ambientes com pouca iluminação



O C Stick funciona com leves toques laterais



Para deixar a turma empolgada, edições especiais do New 3DS de *Zelda* e *Monster Hunter* foram colocadas à venda nos EUA. Se esgotaram em minutos



O aparelho dispensa a base de leitura de amiibo, que será liberada em breve para o 3DS normal. Quem tiver os bonecos de *Fire Emblem* desbloqueará tais personagens em *Code Name S.T.E.A.M*

Direto do Circle Pad Pro vieram os confortáveis gatilhos ZL e ZR





informação e vi que ambos foram lançados em 11 de outubro, dias antes de chegar ao país. Não poderia ser diferente, já que todas as propagandas encontradas pelas ruas e estações de metrô da capital destacavam uma característica exclusiva (e colorida) do portátil menor: as Faceplates.

A parte externa do New 3DS, superior e inferior, é removível. Assim, dá para trocar as capinhas com as mais diferentes opções. Mesmo nas lojas em que o aparelho não estava disponível encontrei dezenas delas à venda. Havia as que eram somente de uma cor, com estampas (xadrez, listradas ou bolinhas) e as baseadas em personagens (Mario, Luigi, Yoshi, Peach) ou em franquias, como *Animal Crossing*. Somente durante o tempo em que estive lá existiam 38 tipos de Faceplates. Esse número já subiu para 54!

O choque estético do New 3DS é o acabamento. Além de ficar com a cara do XL, passou a ser fosco tanto na parte interna quanto externa. Marcas de dedos e riscos? Coisa do passado. Outro aspecto particular (e charmoso) são as cores dos A, B, X e Y, com o mesmo padrão do Super Famicom, somente com a coloração dos botões A e Y trocadas. Vale ressaltar que as telas do portátil tiveram um leve aumento de tamanho: a de toque possui 3,33 contra 3,02 polegadas do 3DS atual, enquanto a superior passou de 3,53 para 3,88 polegadas.

Os demais recursos do New 3DS estão idênticos aos da já testada versão LL: o 3D funciona tão bem aqui quanto no modelo

maior, o C Stick possui a mesma sensibilidade, os ZL e ZR estão próximos a L e R, e a nova configuração dos botões Start, Select e Power, assim como a entrada dos cartuchos, segue o mesmo esquema.

M.I.A. (MISSING IN ACTION)

Ainda que tenha gastado um bom tempo esmiuçando o que podia no novo portátil, algumas características simplesmente não puderam ser analisadas. É o caso do NFC. Em outubro de 2014 os amiibo ainda estavam em pré-lançamento, e fiquei sem conferir como funciona a transferência de dados entre bonecos e máquina.

Também não deu para ter um gostinho do poder extra do processador, pois os jogos disponíveis nas plataformas de demonstração eram títulos já lançados. Uma pena não ter conferido como está o port de *Xenoblade Chronicles*, exclusivo para os dois novos integrantes da família 3DS. Somente com as demos não dava para ter um feeling do sistema operacional, que está mais rápido, e muito menos conferir se os downloads de software da Nintendo eShop estão de fato mais ligeiros.

VEREDITO

Ao final do teste de um hardware novo, a pergunta é inevitável: vale a pena adquirir um? Para aqueles que ainda não possuem um 3DS a resposta é óbvia: SIM! Com a extensa biblioteca que ele possui, mais a promessa de jogos exclusivos para a nova versão, ir direto para o New

3DS é o mais sensato a se fazer. Para quem já possui o 3DS, vale ponderar que a troca é um investimento para o futuro, não necessariamente imprescindível de se fazer em curto prazo. Ainda há muitos títulos a serem lançados para o portátil atual e os jogos exclusivos para o novo devem ser bem poucos nos primeiros meses após o lançamento.

Mesmo assim, a troca é recomendada para alguns casos específicos, como jogadores que pretendem usar o C Stick ao invés do Circle Pad Pro e os que querem aproveitar seus amiibo, mas não desejam esperar pelo adaptador de NFC, ainda sem previsão de lançamento.

Quanto a mim, se não houvesse o bloqueio de região, certamente teria trazido o meu direto do outro lado do mundo. E com 1 ou 2 Faceplates, por que não?

LANÇAMENTO AMERICANO

Depois de Japão, Austrália e Europa, o New Nintendo 3DS XL, e somente ele, tem como destino os Estados Unidos - e depois Canadá e México. Infelizmente teremos que esperar pelo retorno das atividades da Nintendo no Brasil para termos uma versão dentro dos padrões nacionais.

Na Terra do Tio Sam o console chega às lojas em 13 de fevereiro, custando 200 dólares, com dois modelos básicos nas cores vermelha e preta (New Red e New Black) e duas edições especiais. Uma toda dourada (só poderia ser) para *Majora's Mask 3D* e outra toda prateada



AKIHABARA NÃO PARA

Para qualquer adorador dos animes, mangá e videogames, o bairro é um playground de inúmeros quarteirões na capital nipônica. Quem passa por lá facilmente fica horas e horas andando pelas ruas tentando ver tudo o que há de legal, além de viver com a vontade de voltar todos os dias. Apesar das garotas vestidas de colegiais chamando clientes para as lojas, há dois lugares completamente obrigatórios para gamers que não precisam de propaganda.



Tem Mario Kart no Club Sega!

CLUB SEGA Impossível não notar o prédio vermelho do tradicional arcade center japonês. Divide-se basicamente entre máquinas de pegar brinquedos e máquinas tradicionais, sendo que boa parte delas nunca viu a luz do dia no Ocidente. Uma agradável surpresa: encontrei por lá *Mario Kart Arcade GP DX*, a mais recente versão de MK para arcades.



Akihabara é o paraíso gamer na Terra!

SUPER POTATO Talvez não haja lugar na face da Terra mais completo em termos de jogos antigos. Não apenas pela absurda quantidade de títulos clássicos para todas as plataformas possíveis, como também pelo todo tipo de produtos relacionados. São acessórios, bonecos de pelúcia, canecas, guias e mais. Dentro do universo nintendista, além de ter do Famicom ao GameCube, há itens raríssimos (e caros), como o robô R.O.B. e o Game Boy Micro dourado dos 20 anos de *Super Mario Bros.*

Ainda que a relação dos japoneses com os videogames tenha se modificado nos últimos anos, fato visível nos transportes públicos, onde os smartphones praticamente tomaram o lugar que pertencia aos portáteis, continua relevante para eles integrar o aspecto lúdico dos jogos eletrônicos ao dia a dia.

Berço dos arcade centers, talvez seja o único lugar no mundo onde a presença desses locais justifique lançamentos de máquinas. Apesar de casas mais tradicionais, como o Club Sega e o Game Taito Station, abrirem às 10 horas, é à noite que costumam lotar de engravatados. Sair do trabalho e espalhar nos arcades ainda é um forte costume local.

Outro tipo de local que atrai a classe trabalhadora durante a noite são as casas de Pachinko. Considerada uma máquina de azar, é um tipo de pinball vertical misturado com Slot Machine. São inegavelmente populares por lá, mas não cheguei perto por um bom motivo. Em todos os estabelecimentos que entrei o barulho era ensurdecedor.

Até mesmo o simples fato de ir ao banheiro torna qualquer um em jogador por ali. Em um mictório interativo, você se alivia mirando em um alvo, o que ativa uma animação na tela do aparelho. Confesso que quando fui... Ahn... Ao jogar pela primeira vez tive um desempenho sofrível, porque comecei a dar gargalhadas. Para seu alívio não fiz vídeo do gameplay.

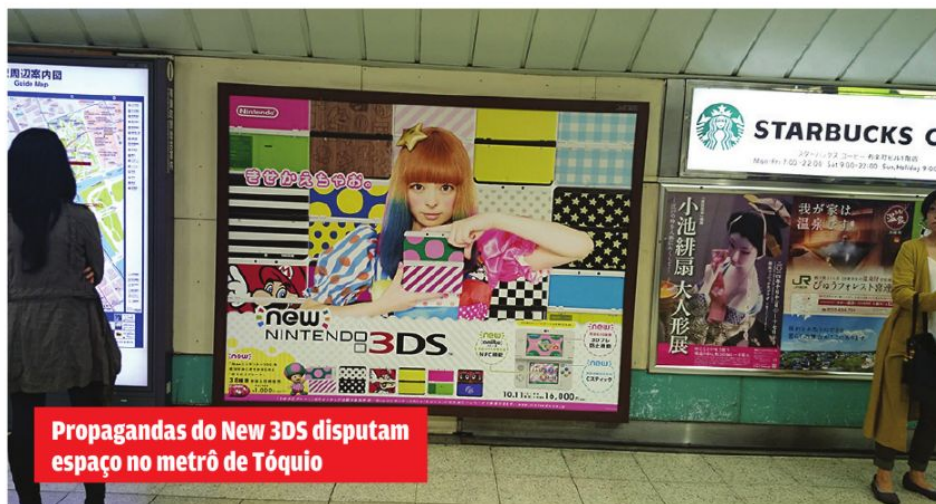


Acerte na mira!



Fachada retrô da Super Potato





Propagandas do New 3DS disputam espaço no metrô de Tóquio

para *Monster Hunter 4 Ultimate*. O C Stick, que servirá para alterar o ângulo de câmera, é ideal para quem quer caçar monstros sem medo de virar a presa. Na próxima edição daremos mais detalhes sobre a aventura da Capcom.

Além de melhoras no processador gráfico, há outras mudanças que não podemos esquecer de citar aqui. Uma delas é o armazenamento de dados. O cartão SD foi trocado um microSDHC de 4GB. Como ele fica debaixo da carcaça, o que dificulta tirá-lo de lá a qualquer instante, você acessará suas fotos e outros arquivos emparelhando o console com um computador através de uma conexão de internet. Já as câmeras, apesar de ainda serem de baixa resolução, estão mais sensíveis à luz. Isso significa que suas fotos ficarão menos escuras.

Já outras coisas permaneceram, como a Stylus e os seis cartões de Realidade Aumentada. Sabe o que fará falta? É o carregador de bateria. Seguindo o que já havia sido feito em outros continentes, a NoA resolveu tirar a fonte de alimentação da caixinha do produto, acreditando que os nintendistas devem ter uma coleção delas. E é bem verdade, já que a peça é a mesma usada desde os tempos do DS. Ainda assim ela será vendida de forma separada para os interessados.

Para divulgar ao máximo que os amiibo são compatíveis com o novo modelo do portátil, dois jogos prestes a serem lançados vão liberar conteúdos especiais para quem usar os bonecos.

Ace Combat Assault Horizon Legacy + desbloqueia skins para os aviões de certos personagens, como Luigi e Link. Já *Code Name: S.T.E.A.M.* leva para o jogo *Marth*, Ike, Robin e Lucina. Basta ter os amiibo de *Fire Emblem*.

É importante deixar bem que claro que o New Nintendo 3DS ou o Nintendo 3DS XL são parte de uma família, mas a compatibilidade não será 100% entre seus parentes. Todos eles leem jogos de Nintendo DS e de Nintendo 3DS. No entanto, *Xenoblade Chronicles 3D* inaugura uma nova era de cartuchos. Mais robustos, os games próprios do New não rodam no 3DS, no 3DS XL ou no 2DS. Isso acontecia também entre a turma do Game Boy. Para evitar qualquer aborrecimento, a embalagem desses novos títulos terá outro padrão e um belo aviso sobre a incompatibilidade. **NW**



Controle a câmera de MH4U com o C Stick



Os amiibo liberam skins para aviões em Ace Combat



CHARME DE ODAIBA

A ilha artificial construída na baía de Tóquio é um ponto voltado ao turismo e à diversão. Agrada tanto aos consumistas, com nada menos que três shoppings em um espaço de poucos quarteirões, quanto a aqueles que apenas desejam observar a bela paisagem, composta por prédios com design único, como o da Fuji TV, e pela privilegiada vista panorâmica do resto da cidade.

Com tantas atrações, uma se sobressai aos olhos dos amantes de videogames. O Joypolis, da Sega, é uma espécie de fliperama anabolizado, onde máquinas tradicionais dão lugar a equipamentos enormes, geralmente para vários jogadores. Uma delas é o *Storm-G*. Você entra em uma cápsula que pode girar 360 graus, acompanhando os movimentos do veículo na tela. Em *Sonic Athletics* (foto) até oito jogadores correm numa esteira de verdade para provar quem é o mais veloz. Mirabolante!

A poucos metros do shopping onde está o Joypolis existe outra atração fantástica. É uma estátua de 18 metros de altura do robô da série *Gundam*. É impressionante! Parece que a qualquer momento vai começar a se mexer e andar pela cidade. Toda a noite acontece um show em que o anime é exibido enquanto o robô acende algumas luzes e solta fumaça pelos exaustores. Quem quiser entrar mais no clima deve visitar o Gundam Café, bem ao lado da réplica.

Por fim, não dá pra deixar esquecer da belíssima ponte pênsil que liga a ilha ao continente: a Rainbow Bridge. Soa bem familiar com o nome de uma pista de uma famosa franquia de kart, não?



w Curse

TM

Nintendo®

World

Nintendo[®]
World





THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK 3D





Kirby and the Rainbow

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES DANGER OF THE OOZE

OS QUELÔNIOS DEIXAM DE LADO O BEAT 'EM UP E ENCARAM A AÇÃO DO ESTILO METROIDVANIA



Thomas Schulze



O game é como pizza: acaba rápido demais...

MAIS UMA VEZ O TEMÍVEL DESTRUIDOR

pretende dominar o mundo, além de tomar sopa de tartaruga no jantar. Por isso, ele espalhou seu Clã do Pé pelas ruas de Nova York, a megalópole americana, para tocar o terror. Somente os heróis verdes podem resolver essa treta, claro.

Inspirado na série animada da Nickelodeon, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze* se passa entre a segunda e a terceira temporadas do desenho. Os fãs, dessa e até das outras gerações, certamente não terão do que reclamar, já que tanto os dubladores originais (vozes em inglês) quanto o viciante tema musical marcam presença.

Quem também comparece é o senso de humor. Logo na primeira cena já ri alto quando Michaelangelo me impediu de digitar um nome na tela de saves. "Dar apelidos é minha especialidade!", explicou o carinha ao batizar meu slot como Pizza Muncher. Comilão de pizza? Acertou!

Se as aventuras originais de Leonardo, Raphael, Michaelangelo e Donatello apostavam no bom e velho Beat 'em up para virarem clássicos dos games, dessa

vez temos a incursão dos discípulos de Splinter no estilo Metroidvania. Apesar de iniciar a campanha com o fanfarrão Michaelangelo, basta concluir o tutorial para deixar o subterrâneo da cidade e, mais importante, controlar os demais ninjas, que se alternam na ação com um simples clique na tela de toque. Você deve ficar esperto para não zerar a barra de vida de ninguém da equipe. Se isso acontecer, a tartaruga sai da história, retornando apenas se for resgatada em uma das áreas especiais.

Entre esgotos, selvas urbanas e até mesmo outras dimensões, é preciso investigar cada canto do mapa para adquirir novos poderes e armas secundárias e, com eles, acessar ambientes antes inalcançáveis. A mecânica de exploração é divertida, objetiva e sem grandes confusões. Para completar, os comandos são ótimos e é gratificante lutar contra os mesmos inimigos que vemos na televisão.

Pena que a campanha dure cerca de três horas. Ao menos é um modo melhor de matar o tempo que o mais recente filme da franquia lançado nos cinemas. **NW**

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

Nota Final:
8.0



Plataforma:
Produção:
Desenvolvimento:
Gênero:
Jogadores:
Conectividade:
Classificação:

Nintendo 3DS
Activision
WayForward
Plataforma
1
Não
Livre

TURTLES IN TIME

De *Contra 4* a *DuckTales: Remastered*, a WayForward sempre soube encher nossas almas de nostalgia. Dessa vez a produtora se superou e encontrou uma forma legal de homenagear o passado dos mutantes.



Logo no menu de início de jogo há uma imagem das quatro tartarugas. Com um olhar mais atento, você notará que se trata de uma releitura da arte da capa do primeiro jogo dos quelônios, feito para o Nintendo, lá em 1989. Santa tartaruga!



9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

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

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



acesse.compre
no Walmart.com

POKÉMON OMEGA RUBY E POKÉMON ALPHA SAPPHIRE

AVENTURA, DIVERSÃO E ÁGUA NA MEDIDA CERTA NAS TERRAS AGITADAS DE HOENN!



Felipe Camarossi



AO MESMO TEMPO EM QUE SOU SUSPEITO

para falar de *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*, paradoxalmente devo ser o mais indicado para o trabalho. Enquanto as lentes da nostalgia costumam nublar a visão de um jogador com algo que marcou sua infância, meu senso crítico e memória excelente para games me fazem reconhecer que, na época de *Ruby* e *Sapphire*, a série literalmente nadava em problemas. É por isso que acredito que essa é a chance perfeita para verificar se, uma década depois, a Pokémon Company conseguiu recriar a mais polêmica, amada e odiada região da saga dos monstros de bolso.

CLIMA DE BATALHA

É interessante perceber que a primeira grande história épica da franquia recebeu uma atualização digna. Até a terceira geração, a trama tinha como foco fazer com que o gamer simplesmente vencesse os ginásios e, vez ou outra, frustrasse os planos da mafiosa Equipe Rocket, que tentava usar dinheiro e manipulação para ter os melhores Pokémon. Já em Hoenn, a coisa mudou de figura. Não somente há duas equipes vilãs, mas presenciamos um choque entre elas, já que ambas queriam criar um ecossistema único para os Pokémon. Isso ganhou ainda mais profundidade nos novos games.

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

Nota Final:

9.5



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

Nintendo 3DS
Nintendo, Pokémon Company
Game Freak
RPG
1-4
Livre
StreetPass, SpotPass



Com personagens mais carismáticos, é possível ver um novo lado das Equipes Magma e Aqua, bem como uma nova oportunidade de se afeiçoar por seus objetivos. Vez ou outra, me identifiquei com os discursos de Maxie e Archie e, por mais opostos que fossem, suas argumentações para elevar o nível de terra e de água na biosfera eram boas. Isso sem contar com seus subalternos, que são por vezes um alívio cômico, ou uma dose extra de drama, em cada cena. A trama tem uma proporção épica!

Fora isso, é a mesma jornada. Comece em Littleroot, supere os líderes de ginásio, derrote o pai coruja, seja o campeão. Isto é, até concluir a aventura pela primeira vez, quando começa uma epopeia totalmente nova no extra Delta Episode. É uma adição de peso na história, se compararmos a outros títulos da franquia, o que deixa um sentimento único de heroísmo ao jogador, além de dar muito material para refletir. Uma frustração é não poder passar por esse desafio espacial mais uma vez após zerar o game.

DE OLHO NA EVOLUÇÃO

Claro que não são só os treinadores que evoluíram com o tempo. O jogo em si está muito mais polido e trabalhado, mesmo levando em conta os padrões estabe-

lecidos por *Pokémon X* e *Pokémon Y*, também para Nintendo 3DS.

A movimentação dos personagens está com uma fluidez incrível, que não se limita a apenas oito direções, dando a sensação de andar para qualquer lugar com o direcional.

O bacana é que a locomoção foi aprimorada também na água, onde boa parte da jogatina ocorre. Era comum se frustrar no passado ao resvalar em um Tentacool ou um Wingull de trinta em trinta segundos, bem quando era necessário atravessar uma rota marítima, que aqui são predominantes. Isso foi corrigido, graças à redução na taxa de encontros selvagens na água. Recomendo sempre andar com um Sharpedo na equipe. Isso fará com que sua viagem pelo oceano seja muito mais tranquila e rápida!

E claro que não podia falar do uso do 3D. Embora ainda não esteja perfeito, já foi mais aproveitado do que em *X* e *Y*, permitindo ver certos ambientes fechados de Hoenn com mais naturalidade. Isso, a nova leva de MegaEvoluções e a infinidade de lendários que aparecem no pós-jogo, por exemplo, ao explorar os tais Mirage Spots, apenas contribuem para um progresso constante e que anima qualquer um a se divertir e disputar partidas no modo online assim que a aventura acabar!


OS PRIMÓDIOS DA EVOLUÇÃO

Omega Ruby e *Alpha Sapphire* capricharam na mitologia que os cerca. A história da criação do mar e da terra dos títulos para Game Boy Advance já era algo a se pensar na época, mas sua versão renovada supera os limites ao colocar a Primal Reversion na equação, uma forma única de evolução que Groudon e Kyogre podem conquistar ao usar artefatos tão antigos quanto eles, despertando assim seus verdadeiros poderes. Isso traz um nível mais épico para este capítulo, e você vai se sentir mais incrível quando tentar domar seus poderes!

POR TERRA E MAR

São tantas coisas a se apreciar em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* que é normal nem conseguir aproveitar tudo em uma única jornada. Será que você vai se lembrar de enfrentar os Pokémon Contests e conquistar todas as Ribbons? Terá tempo de enfeitar sua Super-Secret Base para compartilhar com os amigos e com quem mais você encontrar via StreetPass? Será que terá tempo de brincar e mimar no Pokémon-Amie e treinar seus parceiros no Super Training? Encontrará todos os golpes e habilidades secretas via DexNav?

Se há algo que estes games fazem muito bem é pegar uma ideia que já era boa e tirar o máximo proveito dela. Aprendendo com erros passados e tentando corrigir cada um deles, os novos títulos da franquia tendem a ser um dos melhores já lançados, com conteúdo de sobra para desbravar um território que, embora conhecido, parece totalmente inédito.

Entre salvar o mundo e fazer sua casa na árvore, só não ignore uma coisa: ainda temos que pegar todos eles! 

ASSIM SURGIRAM AS MEGAEVOLUÇÕES

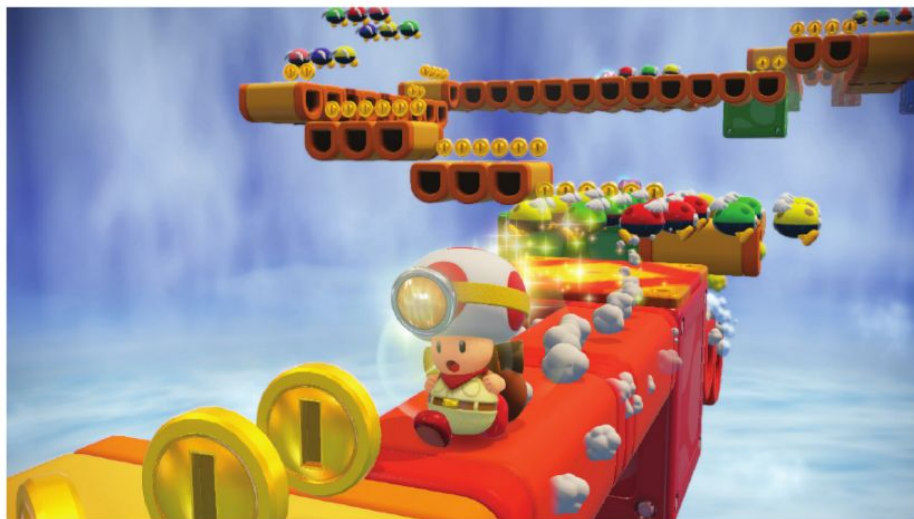
De uma maneira bacana, os novos games tentam explicar a origem do método de evolução visto em *X* e *Y*: as MegaEvoluções. Uma trama complexa vai ganhando forma no decorrer da aventura, chegando ao ponto alto verdadeiramente no Delta Episode. É algo que vai prender sua atenção... Ah, é claro, Mega Rayquaza fazer parte disso é apenas um "simples" bônus!



CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

O PEQUENO AVENTUREIRO ESTRELA UMA DAS MAIORES AVENTURAS DO Wii U

 **Thomas Schulze**



TEM GENTE QUE AMA SUPER MARIO 3D WORLD pelas roupas de gatinho. Outros preferem a diversão alucinada cooperativa e os mapas cheios de segredos. Tudo isso é realmente bem legal, mas devo admitir que alguns de meus momentos favoritos da aventura ficaram com Captain Toad.

Havia algo de especial ao controlar o pequeno por níveis cheios de enigmas criativos, balançando o GamePad pra lá e pra cá em busca de tesouros em estágios cúbicos e giratórios. No fim, já estava rezando a Iwata para pedir que a Big N lançasse um DLC com mais fases do capitão.

Como no reino nintendista tudo é possível, minhas preces foram atendidas não com uma simples expansão, mas com um jogo inteiro cheio de puzzles e novidades. São 70 fases inéditas (e há extras).

Em vez de apenas coletar estrelinhas verdes, como em sua primeira aparição no Wii U, o Toad com pinta de Indiana Jones tem um tesouro muito mais especial para resgatar. O que era para ser apenas um dia comum de exploração se transformou em uma tragédia com o rapto da querida Toadette!

O mais legal é que, depois de derrotar o chefão, o pássaro Wingo, você não ouve um "desculpe, Toad, mas a Toadette está em outro castelo...". A garota se torna jogável, revezando com o destemido o papel de protagonista pelo restante da campanha.

Fora o visual, não há grandes diferenças de habilidades entre os dois. Sem conseguir pular graças às suas pesadas mochilas, a única arma contra os inimigos são vegetais e alguns power-ups colhidos do chão, como uma picareta alu-

Gráfico:	10	Nota Final:	 9.0 OURO
Som:	9.0		
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	9.0		
Replay:	8.0		
Plataforma:	Wii U		
Produção:	Nintendo		
Desenvolvimento:	Nintendo		
Gênero:	Puzzle, Plataforma		
Jogadores:	1		
Conectividade:	Não		
Classificação:	Não informada		

cinada, que é capaz de quebrar paredes de cimento. Qualquer semelhança com a marreta que Mario usava em *Donkey Kong* é mera homenagem.

Assim, o verdadeiro fascínio acaba ficando com o uso do GamePad, que brilha como poucas vezes se viu, garantindo uma experiência única e diferenciada, perfeita para o console de mesa. Inclinando o controle você vira a câmera com total liberdade, descobrindo segredos e detalhes ocultos... (Por falar nisso, você já deu uma olhada na coluna do Renato Almeida, lá no *HotShots?*)

Algumas plataformas exigem toques na tela para liberar novas áreas, outras vezes





é preciso soprar o microfone para girar hélices. Rola até uma câmera em primeira pessoa nas fases de canhões e carrinhos de mineração, permitindo disparar rabinetes em todas as direções!

O GamePad faz quase tudo que se possa imaginar, só não tira selfie pra gente postar no Miiverse. Melhor assim, mas a verdade é que faltou aquela integração esperta com a rede online, sempre presente nos grandes títulos da empresa.

JORNADA INESQUECÍVEL

Dizem que os melhores perfumes se escondem nos menores frascos. Do mesmo modo, parece que os melhores gráficos ficaram reservados aos pequeninos mundos de *Treasure Tracker*. Seja nas ensolaradas praias, onde os raios de sol são refletidos pela água reluzente, em mansões mal-as-

sombradas repletas de fantasmas ou a bordo de um trem cortando montanhas enevoadas, o visual em alta definição dá um show.

Aliás, poucos games transbordam tanto carinho e capricho. Os modelos de personagens fazem até os corações mais gélidos terem vontade de pausar o jogo e abraçá-los! Experimente deixar Toad parado depois de um mergulho no lago. Depois de alguns segundos, o pequenino se treme todo e até espirra. Fofura pouca é bobagem!

A trilha sonora também não decepciona, contando com faixas inéditas empolgantes e temas clássicos dos games dos encanadores em novas interpretações.

A baixa dificuldade das fases é compensada pelos desafios que surgem após concluí-las. Achou fácil encontrar os três



TOAD'S STORY

A Nintendo sempre acerta em cheio na apresentação de seus jogos, e aqui não foi diferente. A narrativa de *Treasure Tracker* é toda contada na forma de um livro, parecido com o que vimos no clássico *Yoshi's Story*, do Nintendo 64.

São três volumes ao todo, mais um bônus cheio de fases e desafios somente para os fortes. Depois de coletar todos os segredos de cada fascículo, você ainda é desafiado a superar o tempo (speedrun) dos desenvolvedores em cada fase. Frenético!

diamantes escondidos nos níveis? Então experimente voltar e passar de novo sem perder energia, coletando centenas de moedas, ou até mesmo sem ser avistado por um inimigo.

São bons incentivos para treinar e visitar os cenários, e tamanha variedade certamente fará a alegria de quem busca uma jornada para ficar na memória. Toad passa a aventura inteira em busca de estrelas, mas com um jogo tão legal, acabou virando uma! Que venha a franquia desse novo astro! **NW**



LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM



QUAL É O VERDADEIRO VALOR DA AMIZADE ENTRE SUPER AMIGOS?

 Igor Andrade



ANDAR PELO ESGOTO DE GOTHAM

para caçar um humano com cara e força de réptil é atividade de um dia qualquer para Batman e Robin. E pensar Crocodilo fazia parte de um plano liderado por Coringa, que, aliás, logo seria interrompido.

Nos confins do universo, Brainiac, que fez uma ponta em *Legô Batman 2*, mas que dá trabalho a Super-Homem nos quadrinhos desde 1958, promovia uma pegadinha de mau gosto. Ele reuniu e raptou os Lanternas e seus anéis.

Com isso, arranhou poder suficiente para transformar planetas em miniaturas. Antes disso, o andróide era mais contido, colecionando apenas cidades de diferentes sistemas solares. Sabe por onde o vilão começou esse novo hobby? Marte? Não, mas foi um marciano que deu o alerta geral.

Enquanto isso, Lex Luthor, mais ansioso do que nunca para se tornar

presidente dos Estados Unidos, invadiu com seus comparsas a Torre de Vigilância (ou Torre de Observação) dos heróis por meio um portal de teletransporte na Sala de Justiça.

Tanto os Super Amigos quanto a Legião do Mal viram a Terra ficar pequeninha das janelas do quartel-general espacial. Como ninguém curtiu aquilo, os sobreviventes fizeram um pacto, se unindo contra o controlador de mentes.

MENINO PRODÍGIO

Por mais que a série seja do Cavaleiro das Trevas, *Legô Batman 3: Beyond Gotham* seguiu um caminho diferente. Primeiro, quem dá as cartas é Robin e, naturalmente, o universo da DC foi expandido. Estamos diante de um verdadeiro game da Liga da Justiça. A saída é o oxigênio necessário para não deixar a série repetitiva. Claro que os

Gráfico:	9.0	Nota Final:	
Som:	9.0	8.0	
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	9.0		
Replay:	8.0		

Plataforma:	Wii U
Produção:	Warner Bros.
Desenvolvimento:	TT Games
Gênero:	Ação, Aventura
Jogadores:	1-2
Recursos:	Não
Classificação:	Livre

Gráfico:	8.0	Nota Final:	
Som:	9.0	8.0	
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	8.0		
Replay:	8.0		

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Warner Bros.
Desenvolvimento:	TT Games, TT Fusion
Gênero:	Ação, Aventura
Jogadores:	1
Recursos:	Não
Classificação:	Livre

melhores elementos da franquia foram mantidos, e ficaram mais interessantes, pois habilidades de certos personagens usadas pontualmente nos títulos anteriores agora estão sempre disponíveis. Estamos falando de vocês, heróis que podem voar.

Aqui a jogatina acontece de um jeito diferente, pois Gotham, que dessa vez serve de cenários para poucos estágios, não funciona como um mundo aberto que liga tudo. São diversos hubs, começando pela Batcaverna e terminando na lua. Eles são conectados conforme a história, que é bem linear, apesar das reviravoltas. Um dos pontos altos é quando os personagens enfrentam Brainiac em Paris, Londres e outras capitais européias. Miniaturizadas, elas deixam o visual realista e assumem a forma dos tijolinhos da Legô. É a homenagem dentro da homenagem.

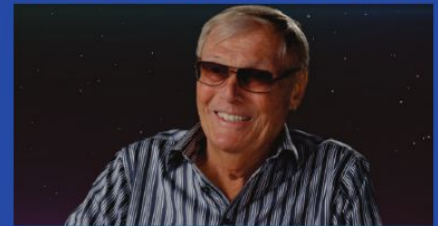


IGUAL, MAS DIFERENTE

A trama e as piadas são as mesmas, mas versão do jogo para Nintendo 3DS passou por alguns ajustes. As fases são mais curtas e evitam qualquer tipo de rodeio, já que o que você deve fazer sempre fica muito claro. Contudo, de uma forma ou de outra, lá estão os mesmos puzzles e chefões. Aliás, no portátil é bem mais interessante invadir dispositivos da aventura por meio um

minigame com cara de aplicativo de celular. A sensação, ainda sobre o 3DS, fica por conta das fases "de navinha". Elas estão também no Wii U, mas foram mais bem aproveitadas pela TT Fusion, equipe que fez o jogo portátil, dando aquele ar de *Star Fox* para a parada. No console de mesa só surge algo parecido após o game ser fechado. Do outro lado, a falta de gravidade não foi aproveitada como imaginávamos. Na verdade, são raros os momentos em que os heróis se divertem no vácuo do espaço.

No final de tudo, quando o Menino Prodígio dá uma bela lição de amizade em Batman, descobrimos que há ainda muito para fazer, caso você queira os 100% de aproveitamento. São dezenas de personagens para desbloquear, além de inúmeras side quests para curtir. Até o Homem-Morcego, que gosta de esconder seus sentimentos, deixaria um sorriso escapar com tantos extras. **NW**



ADAM WEST EM PERIGO

O Morcego completou 75 anos em 2014, e *LB3* entrou na lista de produtos que celebraram a data. Tanto que um de seus DLCs traz diferentes versões do herói pelas décadas. Infelizmente o pack não será disponibilizado para os consoles da Big N. Ainda assim, vale mencionar um desafio bacana do game, no qual resgatamos das situações mais malucas o icônico ator que fez Batman na TV nos anos 1960!

BIG HERO 6: BATTLE IN THE BAY

ONDE ESTÁ VOCÊ, HONEY LEMON?



UM TRAUMA NA VIDA DE HIRO HAMA-DA fez com que usasse seu conhecimento de robótica para proteger a população de San Fransokyo. Se *Operação Big Hero* ilustra como o jovem criou um esquadrão de heróis, em *Battle in the Bay* rola uma das primeiras missões após a ação do longa.

Em vez dos ataques do mascarado Yokai, a cidade futurista é invadida por robôs, em uma trama contada no estilo das HQs que Fred, um dos integrantes do time, adora ler. São apenas 18 estágios, cada um protagonizado por Hamada, a veloz GoGo Tomago, o afiado Wasabi e o nosso amigo fãs de quadrinhos, que usa as garras de sua fantasia de monstro.

Seguindo a lógica dos games de plataforma, você tem que se virar usando as



habilidades exclusivas dos garotos. Pena que não dê para alternar entre eles, algo que só ocorre no último dos três chefões.

Com suas esferas com soluções químicas, é estranho não ver Honey Lemon jogável, mas quem faz falta é Baymax. Ele até aparece em poucas cenas, porém não faz muita diferença. Se fosse aproveitado,

Gráfico:	5.0	Nota Final:	5.0
Som:	5.0		
Jogabilidade:	5.0		
Diversão:	6.0		
Replay:	4.0		
Plataforma:	Nintendo 3DS (há versão para DS)		
Produção:	GameMill		
Desenvolvimento:	1st Playable		
Gênero:	Plataforma		
Jogadores:	1		
Recursos:	Não		
Classificação:	Não informada		

os recursos tecnológicos do tocante robô deixariam tudo mais divertido.

Apesar do bom visual gráfico, o problema aqui é comum no gênero dos jogos de filme. As fases são bem previsíveis, sempre apostando na mesma mecânica. Logo não sobra aquela vontade para encará-las mais de uma vez, resgatando então itens especiais, que liberam de pequenos upgrades nos poderes dos personagens a artes conceituais. San Fransokyo, pelo menos, volta a ter sua merecida paz no final de *Battle in the Bay*. **NW**

JUST DANCE 2015

acesse.compre
noWalmart.com

UBISOFT COMPROVA QUE "SÓ DANÇAR" AINDA DIVERTE!



Hugo H. Pereira



QUANDO VISITAMOS UMA AVÓ OU UMA tia, geralmente elas têm um bolo gostoso esperando por nós. O quitute é sempre o mesmo, mas ansiedade para comer mais uma fatia nunca acaba. Trazendo para

A ESTRELA É VOCÊ!

O modo Autodance evoluiu e agora, no Community Remix, é possível não só filmar você dançando a rotina de passos com a câmera do GamePad, como dá para compartilhar suas façanhas na rede de *JD* e dançar músicas observando os vídeos de outros fãs. No *Just Dance VIP*, o barato é acompanhar vídeos de artistas e celebridades mexendo o esqueleto.



nosso universo, nossa vó é a Ubisoft e a iguaria é *Just Dance*.

Sexta edição da linha principal, *Just Dance 2015* mantém a mesma receita de sucesso dos antecessores, mas refinando pouco a pouco a experiência. Com um cuidado muito maior nas apresentações das músicas, com introduções mais longas e elaboradas, cenários complexos e mudanças de câmera, as coreografias estão se aproximando de verdadeiros videoclipes. São divertidos de assistir até por quem não está dançando.

Uma das principais melhorias, entretanto, é a evolução da comunidade online. Além de permitir que você dance contra "fantasmas" de outros jogadores nos modos tradicionais, o que é legal para quem que se divertir sozinho, o World Dancefloor retorna mais robusto e estável, com competições online para até oito pessoas.

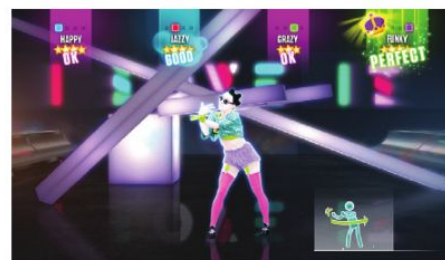
Embora os visuais das canções tenham recebido aquele upgrade - incluindo a interface de pontuação dos jogado-

Gráfico:	8.0	Nota Final:	 8.5 PRATA
Som:	8.0		
Jogabilidade:	8.0		
Diversão:	9.0		
Replay:	9.0		
Plataforma:	Wii U (há versão para Wii)		
Produção:	Ubisoft		
Desenvolvimento:	Ubisoft		
Gênero:	Musical		
Jogadores:	1-5		
Classificação:	Livre		
Recursos:	DLC		

res, que está mais simples e funcional que nunca -, *Just Dance 2015* ainda peca com menus não muito intuitivos.

Fora isso, a playlist é cada vez mais dominada por sucessos recentes do pop internacional, o que, dependendo do seu gosto, pode ser um ponto positivo ou negativo. Com *Happy*, de Pharrell Williams, e a *What Does the Fox Say*, de Ylvis, dois terços das quatro dezenas de hits seguem esse estilo, dividindo espaço com clássicos, como *Holding Out For a Hero*, de Bonnie Tyler, surtos randômicos, como o tema de *Tetris*, além do consagrado *Let it Go*, de *Frozen*, ainda que na forma de cover. Idina Menzel e Demi Lovato não foram convocadas para cantar. Aliás, essa medida já foi usada em outras edições.

Da mesma forma que somos viciados no bolo da vovó, *Just Dance 2015* agrada - e muito. A senhora Ubisoft foi além e colocou uma apetitosa cobertura no seu quitute consagrado. Boa integração com multiplayer online, novos modos de jogo, danças em trio e uma forte setlist agitarão ainda mais as festinhas na sua sala de estar. **NW**



SONIC BOOM: RISE OF LYRIC

DESAFIOS INDESEJADOS ATRAPALHAM A AVENTURA QUE TENTA CRIAR UM NOVO UNIVERSO PARA O OURIÇO



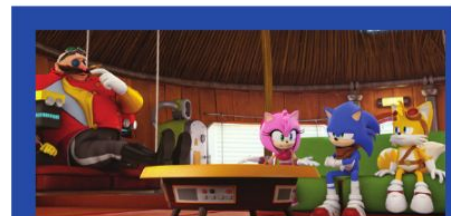
Luciana Anselmo



Sonic corre para impedir os planos infalíveis de Lyric, um novo vilão

MUITO SE ESPERAVA DE SONIC BOOM:

Rise of Lyric, anunciado pro Wii U como o último título de um acordo de exclusividade entre Sega e Nintendo. Com o passar do tempo, foi ficando claro que poderia ter alguns problemas, algo que tomou força quando foi apresentado na E3 de 2014. As



OS GRINGOS ESTÃO CURTINDO!

Nem tudo está perdido. A animação, que conta os detalhes desse universo paralelo, está conquistando fãs por aí. Público e crítica curtiram a série, exibida nos Estados Unidos no Cartoon Network. Isso levanta uma questão interessante. Os jogos chegaram às lojas lá fora junto do lançamento do programa e de um linha de produtos licenciados. Não teria sido melhor liberar os games já com a série em andamento, dando um tempinho extra aos desenvolvedores?

expectativas não eram tão altas perto do lançamento, mas a má recepção ao redor do globo não deixou de ser surpreendente.

A trama mostra o ouriço e seus amigos enfrentando o novo vilão Lyric, que planeja destruir os seres vivos para construir um mundo apenas com robôs. Na verdade, esses fatos servem mais para mostrar a história que antecede a série animada de mesmo nome.

Depois de uma cena breve, o game começa de forma um pouco abrupta, com Sonic correndo em uma floresta. A taxa de frames não consegue acompanhar seus movimentos, dando aquele aspecto visual meio travado e sem naturalidade.

Alterando a tradição, o sistema de HP é diferente. Os anéis funcionam como uma barra de energia comum, e só podemos ter 100 deles no máximo. Isso torna a tare-



Gráfico:	6.0	Nota Final:	5.0
Som:	5.0		
Jogabilidade:	5.0		
Diversão:	4.0		
Replay:	4.0		


Plataforma:	Wii U
Produção:	Sega
Desenvolvimento:	Big Red Button
Gênero:	Aventura, Ação
Jogadores:	1-4
Conectividade:	Não
Classificação:	Não informada

fa de coletá-los completamente desnecessária, mesmo que milhares deles estejam espalhados pelos cenários.

Nada oferece um real desafio à vida dos personagens. Os inimigos são genéricos e não inspiram motivação para se engajar nas lutas. Se as habilidades diferentes de Sonic, Tails, Knuckles e Amy são bem exploradas durante a ação, elas não são aproveitadas de um jeito criativo na hora do combate.

O enorme mundo apresentado é, na verdade, vazio. É fácil perder a noção do que se deveria realizar, correndo o risco de se entediar em meio a tantas missões alternativas provocadas por personagens secundários.

Os visuais destoam bastante entre as CGs e o game em si. Glitches e outros erros de programação atrapalham sua jogatina. Um deles até permite terminar a história em menos de uma hora.

No geral, há muitas ideias boas em *Sonic Boom: Rise of Lyric*, só que não saíram do jeito que queríamos. A impressão é que foi um trabalho apressado. No fim, o que poderia ser um jogo com aspectos inovadores, mostrando um novo caminho para o borrão azul, pode ficar marcado como o pior jogo do querido ouriço. 

Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

CAPCOM FAZ JUSTIÇA E TRAZ PARA O NINTENDO 3DS OS PRIMEIROS CASOS DA FRANQUIA



Renato Almeida

Em um tempo em que o Nintendo DS era o grande reduto de games divertidos e criativos, garantir um lugar entre eles era tarefa árdua. Mas *Phoenix Wright* marcou seu nome na história ao investir em uma ideia diferente, com cara de novela e sacando uma temática envolvente, com batalhas investigativas em um tribunal.

Para quem não jogou na época, a Capcom trouxe em um pacote três títulos que rodaram no DS com um tratamento visual merecido. Os gráficos foram refeitos, ganhando até efeito 3D. O resultado é de encher os olhos, já que as artes dos personagens ou mesmo a corte nunca estiveram tão vivas.

A grande virtude da franquia, no entanto, é se manter atual e igualmente instigante muitos anos depois. A lógica é simples e a forma como ela é explorada é tremendamente profunda. No papel de um famoso advogado, cabe ao jogador interpretar gestos e falas para entender as minúcias de cada caso, identificando inconsistências nos relatos de testemunhas e dominando a arte do Cross Examination para apontar disparidades que possam identificar mentiras e verdades no meio do julgamento.

O que faz essa engrenagem funcionar, além do próprio envolvimento de quem está jogando, é o excelente elenco de personagens e a boa dose de humor

que os acompanha. Assim, muito embora situações sinistras possam estar no palco da ação, risadas não serão poupadas.

O tal bom humor, característica de toda a série, é mais uma arma eficaz do que há de melhor em *Phoenix Wright*:

seus roteiros. Se formos pensar na evolução dos títulos da coletânea – *Ace Attorney* (2005), *Justice for All* (2007) e *Trial's and Tribulations* (2007) –, pouco há para se notar em termos técnicos ou de gameplay, mas o crescimento no desenvolvimento de personagens e tramas é indiscutível.

Revisitar ou conhecer os bordões clássicos de Phoenix e sua turma nessa remasterização, que só foi lançada em versão digital na Nintendo eShop, é realmente um privilégio. Assim fica até difícil não confessar que sou culpado da acusação de ser mais um de seus grandes fãs. **NW**



OBJECTION! HOLD IT! TAKE THAT!

Mesmo quem não conhece direito *Phoenix Wright* já deve ter ouvido uma de suas frases inesquecíveis. Como a saga começou no Game Boy Advance no Japão, que não tinha o avanço tecnológico do DS, foi só no portátil de duas telas, com seu microfone embutido, que gritamos a plenos pulmões o famoso Objection! Com o 3DS o recurso torna a experiência ainda melhor. Tome cuidado quando for jogar em um lugar público. Você não vai querer ser acusado de louco, vai?



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Capcom
Desenvolvimento:
Capcom
Gênero:
Aventura, Estratégia
Jogadores: 1
Preço: R\$ 59,99
.....
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Jogabilidade: 9.0
Gráfico: 9.0
Som: 9.0

9.0

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

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



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

YU-GI-OH! ZEXAL WORLD DUEL CARNIVAL

DUELISTAS, O MUNDO DAS BATALHAS AINDA BRILHA MUITO



Felipe Camarossi

Foi-se o tempo em que *Yu-Gi-Oh!* teve seu ápice de popularidade no Brasil, quando crianças juntavam suas cartinhas para jogar no intervalo do colégio. Contudo, essa geração deixou um monte de adolescentes e adultos que até hoje participam dos campeonatos oficiais, mantendo viva a chama do duelo nos videogames, que seguem as novidades das animações do TCG da Konami. Para essas pessoas, *World Duel Carnival* é um movimento certo.

A mais recente interação da franquia caiu na medida certa no Nintendo 3DS, embora tenha perdido muito conteúdo com a localização do original japonês para o inglês. O modo história, com dezenas de personagens, foi reduzido para menos de 15, por exemplo. Você escolhe ser um duelista genérico ou encarna na pele de Yuma, Astral, Tori, Shark e aí vai.

Contudo, na versão americana - mais um caso de jogo lançado no continente apenas em versão digital -, já começa com todas as cartas liberadas, bem como capas para os cards e arenas de batalha,

deixando fácil montar seu baralho do jeito que quiser logo de cara, embora isso tire a graça de conquistar as coisas na raça.

O maior problema de *World Duel Carnival* é a falta de um modo multiplayer. Sendo um Trading Card Game, era de se esperar que pudesse competir com seus amigos, mas o título não possui a função localmente ou online. É um balde de água fria. Se você montar um deck, terá de usá-lo somente contra os personagens do game.

É um jogo competente no que faz, com animações bacanas e uma variedade insana de cartas. São mais de 5.700! Seu único ponto fraco é não permitir que você duela com seus amigos e rivais, debilitando assim a experiência de colecionar e competir com as estampas. **NW**



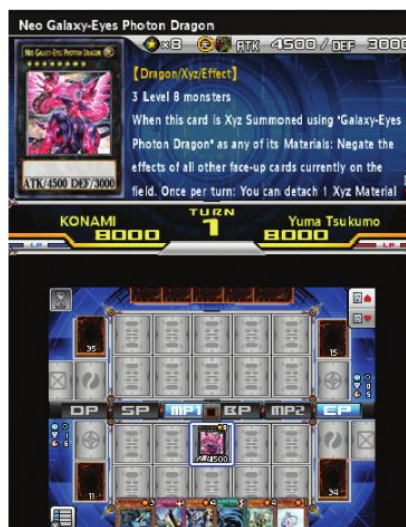
Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Konami
Desenvolvimento:
Konami
Gênero:
Estratégia
Jogadores: 1
Preço: R\$ 35

Diversão: 8.5
Replay: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Gráfico: 8.0
Som: 6.5

7.5



São 5700 cartas para você montar um deck furioso!



CITIZENS OF EARTH

Um RPG nos moldes dos clássicos *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, *Citizens of Earth* abre mão dos lutadores, magos e clérigos e os troca pelo comerciante, a vovó ou qualquer outro cidadão comum.

Como vice-presidente do planeta, você usa todos seus poderes para ficar bem longe da luta e não sujar seu terno, enquanto faz seus eleitores acreditarem que é um grande líder.

O destaque é a possibilidade de recrutar qualquer NPC não-inimigo que encontrar nas batalhas, o que totaliza cerca de 40 personagens selecionáveis. O título promete fazer graça com elementos da cultura pop e com o universo da política. **(Filipe Salles)**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Atlus
Desenvolvimento: Eden Industries
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Preço: R\$ 32,36



SAFARI QUEST

Neste simpático puzzle você deve passar por 10 fases para encontrar o raro leão branco. Com a ajuda de quatro animais de um safari - seriam eles primos da turma de Alex, de *Madagascar?* -, cada um com uma habilidade própria, você deve alinhar as peças de diferentes estágios para seguir em frente. Seu objetivo é coletar o número de pedras pedido e limpar os espaços com grama. O título usa o famigerado sistema de combinação tripla, mas não se limita apenas a ele. Para realizar as combinações, escolha entre três estilos: trocar peças de local, tal qual vemos nos jogos do gênero; alinhamento, que permite desenhar uma linha de peças semelhantes, e agrupamento, que limpa grupos de peças iguais não alinhadas. Alternar entre os modos transforma *Safari Quest* em um ótimo passatempo. **(Filipe Salles)**

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Maximum
Desenvolvimento: Maximum
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: R\$ 12,50
Nota: 7,0



BATTLEMINER

É difícil evitar a comparação entre o game e o extremamente popular jogo dos bloquinhos. No entanto, *Battleminer* prefere se concentrar em cenas de combate, incentivando o jogador a usar materiais para forjar armas de fogo e assim resgatar sobreviventes de um apocalipse que lotou o mundo de insetos mutantes.

Além de explorar os cenários quadriculados, resgatar sobreviventes e aproveitar sua picareta para interferir em praticamente qualquer coisa, o título conta com um modo criativo, no qual todas as receitas (recipes) estão desbloqueadas e diversos materiais já aparecem em seu inventário. Aí é fazer suas criações sem se preocupar com as formigas gigantes que te rodeiam. **(Filipe Salles)**

Plataforma: Nintendo 3DS
Produtora: Wobbly Tooth
Desenvolvimento: Wobbly Tooth
Gênero: Sandbox
Jogadores: 1
Preço: R\$ 20
Nota: 8,0



TOP SECRET

Confira as dicas dos jogos mais quentes!

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM (Wii U)

DE VOLTA AOS ANOS 1960!

Apesar do jeito pastelão, até mesmo os fãs das versões mais sombrias de Batman curtem o clássico seriado dos anos 1960. Para viver um pouco daquela época no jogo, basta ir para o hub da Batcaverna, e aí corra para o elevador com o logo do morcego à esquerda do Batcomputador. Assim que estiver na sala de troféus, vá até o canto direito, onde está o estúdio de gravação da série. Você encontrará uma peça branca com uma estátua. Aperte o A para puxá-la. Para não ter erro, ela está perto da estante de livros decorada com um quadro de um peixe. Ao fazer tudo direitinho, o móvel irá girar. Entre na porta aberta e viaje no tempo no estágio extra Same Bat-Time! Same Bat-Channel!



LIBERE VILÕES E HERÓIS

Entre no menu do jogo e digite os códigos para desbloquear a turma:

- Aquaman: V3GTHB
- Atrocitus: ZGCEAJ
- Bane: XZKLKQ
- Batgirl: 4LS32K
- Beast Boy: YC3KZZ
- Blue Beetle (Besouro Azul): APEKBV
- Deathstroke (Exterminador): 5SW59X
- Senhor Destino: 4HRERD
- Frankenstein: FQ4ESE
- Giganta: 95U7BM
- Lobo: B5ABPQ
- Music Meister: S7GSDE
- Nightwing (Asa Noturna): N9CZ7S
- Homem-Borracha: H2VB8Z
- Red Hood: TRQTPS
- Superboy: QDQ3YL



CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER (Wii U)

CONHEÇO ESSE LUGAR

Caso o Wii U usado para jogar Captain Toad tenha um save de Super Mario 3D World, você poderá explorar estágios extras baseados na aventura na qual Mario vira um felino.



THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL (3DS)

INCREMENTE A TRILHA

Reúna as quantidades a seguir de Rhythmia para liberar as músicas:

- Crisis Core: Final Fantasy VII (Theme of Crisis Core): 7.500 Rhythmia
- Dissida 012 Final Fantasy (Lux Concordiae): 8.500 Rhythmia
- Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Dungeon Hero X's Theme): 22 mil Rhythmia
- Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Guardian of Darkness 2): 30 mil Rhythmia
- Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon (Raffaello Battle): 26 mil Rhythmia
- Final Fantasy Tactics - Bland Logo (Title Back): 5.500 Rhythmia
- Final Fantasy Type-0 (We Have Come): 6.500 Rhythmia
- Final Fantasy VII: Advent Children (Advent: One-Winged Angel): 2.500 Rhythmia
- Final Fantasy X-2 (1,000 Words): 2 mil Rhythmia
- Final Fantasy XIII-2 (Warrior Goddess): 4.500 Rhythmia
- F. Fantasy XIV (Answers): 1 mil Rhythmia
- Final Fantasy: Crystal Chronicles (Starry Moonlit Night): 3.500 Rhythmia
- Lightning Returns: Final Fantasy XII (Savior o Souls): 1.500 Rhythmia
- Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call (Special Arrange Medley): 10 mil Rhythmia

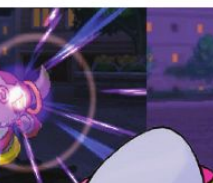
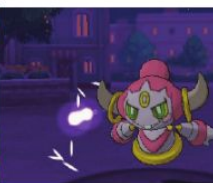


COLIDINDO DIMENSÕES

DEPOIS DE DIANCIE, AGORA É A VEZ DE HOOPA SER REVELADO!



Felipe Camarossi



Desde a terceira geração, há sempre três criaturas que não são capturadas de jeito nenhum na aventura normal, os tais monstros de evento. Eles são chamados assim por serem liberados apenas em ocasiões especiais, como a distribuição de panfletos com o código de Diancie, organizada no ano passado. O Pokémon faz parte desse grupo seleto de seres da sexta geração. Os outros são Hoopa e Volcanion.

Dito isso, e com a distribuição de Diancie encerrada, agora é a vez do segundo lendário ser o foco das atenções. Tudo começa com um novo filme, que chegará em breve no Japão. Traduzido do japonês como *The Archdjinni of Rings: Hoopa*, o longa protagonizado por Ash

e companhia leva a trupe a se aventurar em uma missão de distorcer dimensões, onde o pequeno e seus anéis parecem estar dobrando a realidade e fazendo diversos Pokémon mitológicos surgirem onde não deveriam, como Groudon, Kyogre e Rayquaza, o trio climático de Hoenn.

É interessante ressaltar dois fatos. Primeiro, que se tornou comum monstros de evento serem liberados durante filmes no Japão. Isso rolou, por exemplo, enquanto *Diancie and the Cocoon of Destruction* era exibido nos cinemas nipônicos. Segundo, as habilidades de Hoopa parecem coincidir com a trama de *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha*



Você fez aquela bagunça em Hoenn?

Sapphire, já que diversas criaturas míticas surgem após a conclusão da jornada, graças a misteriosos anéis dourados que ligam dimensões. Poderia Hoopa ser o responsável pelo que acontece no game?

PODER SELADO

Fãs sapecas vasculharam a programação de *Omega* e *Alpha* e identificaram uma forma secreta de Hoopa. Apelidada de Hoopa Unbound, algo como Hoopa Liberado, é mais bestial do que o visual padrão. Com atributos mais elevados e uma mudança de tipo (Psychic/Ghost para Psychic/Dark), é de se imaginar que a forma tenha relação com os poderes absurdos que o monstro vai exibir no filme.

FICHA TÉCNICA

- Pokédex: #720
- Tipo: Psychic/Ghost
- Ataque (assinatura): Hyperspace Hole [Psychic-type, 80 de força]. Sempre atinge o oponente, mesmo que ele use Protect ou Detect.
- Base Stats: HP: 80, Attack: 110, Defense: 60, Special Attack: 150, Special Defense: 130 e Speed: 70.

CAÇADOR DE PRECIOSIDADES

PRECISA DE UMA CARTA RARA? SABEMOS QUEM PODE TE AJUDAR!



Flavio Ferreira



Igor Andrade

Cassiano Roger Mendes, 25 anos, é quase uma unanimidade entre os jogadores de Trading Card Game brasileiros e também tem feito certo sucesso internacional, como vimos no último Mundial de *Pokémon*. Há mais de 15 anos, Chuck compra e vende os tipos mais diferentes de cards, ajudando na criação dos decks mais competitivos dos monstros de bolso. Para entender essa história, é claro que batemos aquele papo.

Quando você viu que tinha talento para vender Estampas Ilustradas?

Meu irmão mais velho jogava outros jogos de cartas e, assim que lançaram os primeiros decks de *Pokémon*, resolvi comprar. Meus pais não podiam bancar, então percebi que tinha que vender parte das cartas da minha coleção para conseguir outras melhores. Depois

de alguns anos, passei por grandes eventos, fiz contatos e comecei a procurar cards que o pessoal queria ter. Tenho por volta de 60 mil cartas, sendo que, nos últimos três anos, vendi mais de 100 mil. Já tive mais de 150 mil estampas.

E como você atua?

Normalmente, as vendas para treinadores acontecem pelas redes sociais ou em eventos, mas lojas de diferentes estados entram em contato para revender cartas. Sempre procuro dar brindes, como moedas que não acompanham os decks básicos, e outros prêmios aos clientes. Gosto de ajudar quem está iniciando, porque isso incentiva a pessoa a jogar mais.

Você negocia cartas de qualquer país, como as japonesas?

Sim, tenho de diversos tipos, mas meu foco mesmo são as cartas

americanas e brasileiras. Muita gente não gosta de cards em português, mas particularmente prefiro ter um deck na nossa língua.

Qual é a carta mais rara que passou pela sua mão?

É difícil dizer. Já tive quase todas as cartas lançadas em inglês. Como não coleciono, não costumo guardar. Algumas versões com Charizard que chegam a custar até 600 reais já passaram por mim. Quando compro algo assim, já tenho alguém interessado em ficar com os cards.

Teve alguma carta que foi muito difícil de conseguir?

São as cartas secretas antigas. Existem edições de Pikachu e de monstros lendários que são bem complicadas de encontrar. NEW



Chuck já vendeu mais de 100 mil cards do TCG de Pokémon para treinadores



ESTÁ CHEGANDO!

A Copag divulgou a data e o local do Nacional de 2015. O campeonato será sediado entre 5 e 7 de junho no Centro de Eventos Pro Magno, na capital paulista. Garanta seus Play! Points para participar, pois a competição garante pontuação para o Mundial, que será em agosto nos EUA.

ESTRATÉGIA!

SUPER SMASH BROS. FOR 3DS/Wii U

ENTRE PARA NOSSO DOJO E SE
TORNE IMBATÍVEL NO JOGO DE LUTA!



Filipe Saller



Rafael Peccioli Moreno

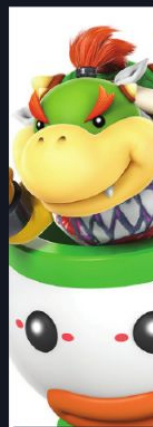
Se você já jogou *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* ou *Super Smash Bros. for Wii U*, sabe a quantidade de coisas que podem alterar o resultado de uma batalha. Por isso, preparamos um guia campeão para te ajudar com aquele algo a mais. Isso, claro, se você estiver disposto a ralar muito nessa longa jornada. Afinal, já dizia Sun Tzu, estrategista lendário e autor de *A Arte da Guerra*: "A vitória está reservada para aqueles que estão dispostos a pagar o preço". 3,2,1... Go!



OS DESAFIANTES

"Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, não precisa temer o resultado de cem batalhas".

Tudo começa com a escolha dos personagens, e aqui há uma dezena de opções! Alguns, como Pikachu, são leves e rápidos, mas fáceis de serem lançados para fora da arena. Outros são pesados, como Bowser. São poderosos e difíceis de atirar para fora. Contudo, são mais lentos. Por isso, conheça a turma. Você vai notar que alguns estão com suas variações de roupa, gênero ou visual, algo que é alterado no menu de personagens. Via DLC, Mewtwo entrará em breve para o time de estrelas.



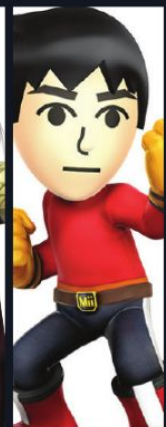
Bowser Jr.



Dark Pit



Robin



Mii Fighter

CHALLENGER APPROACHING!

Diversos smashers precisam ser desbloqueados, e o método varia entre as versões. Você pode lutar várias vezes seguidas (não precisa vencer) ou cumprir certos requisitos para fazê-los aparecer. Derrote-os para colocá-los no roster. Não se preocupe se perder. Basta disputar outra luta qualquer para que eles reapareçam. Ness, Bowser Jr., Ganondorf e Jigglypuff só são secretos na versão de 3DS. No Wii U eles estão prontos pra briga desde o começo.

NESS No 3DS, vença o Classic Mode ou lute 10 vezes.

FALCO No 3DS, vença o Classic Mode sem usar Continues ou lute 20 vezes. No Wii U, vença o Classic Mode ou lute 10 vezes.

WARIO No 3DS, vença o 100-Man Smash ou lute 30 vezes. No Wii U, vença o 100-Man Smash ou lute 20 vezes.

LUCINA No 3DS, vença o Classic Mode com Marth ou lute 40 vezes. No Wii U, vença o Classic Mode em dificuldade 5.5 ou maior ou lute 30 vezes.

DARK PIT No 3DS, vença o Classic Mode três vezes ou lute 50 vezes. No Wii U, vença o All-Star Mode pelo menos no desafio Normal ou lute 40 vezes.

JIGGLYPUFF No 3DS, obtenha 30 equipamentos diferentes ou lute 120 vezes.

DR. MARIO No 3DS, vença o Classic Mode em dificuldade 4.0 ou maior com Mario

ou lute 60 vezes. No Wii U, complete um desafio de dificuldade Hard ou maior no modo Masters Orders ou lute 50 vezes.

R.O.B. No 3DS, vença o Classic Mode após obter ao menos 200 estátuas ou lute 70 vezes. No Wii U, derrote Crazy Hand após realizar 10 partidas no modo Crazy Orders ou lute 60 vezes.

GANONDORF No 3DS, vença o Classic Mode em dificuldade 5.0 ou maior com Link ou Zelda ou lute 80 vezes.

MR. GAME & WATCH No 3DS, vença o Classic Mode com 10 personagens ou lute 90 vezes. No Wii U, vença o Classic Mode com pelo menos dificuldade 2.0 com cinco personagens ou lute 80 vezes.

BOWSER JR. No 3DS, vença o Classic Mode com dificuldade 6.0 ou maior com Bowser ou lute 100 vezes.

DUCK HUNT No 3DS, vença o Classic Mode oito vezes ou lute 110 vezes. No Wii U, derrote um inimigo em Cruel Smash ou lute 100 vezes.



TROFÉU ADOIDADO

Nunca ficou tão fácil conquistar o troféu desejado. Caso escolha seguir a trilha do colecionador de troféus, também temos algumas dicas. Ao iniciante recomendamos recolher o máximo de moedas possível para jogar o Trophy Rush e então ganhar mais pilhas de moedas. Enquanto no 3DS a melhor maneira é jogando no modo Classic, o Smash Tour é sua mina de ouro no Wii U. O modo também é ótimo para pegar muitos troféus.

Também é uma boa conferir os troféus disponíveis na loja. Alguns dos que estão em exibição vêm com descontos, além de ser um ótimo local para conferir se aquele que falta para finalizar uma das séries deu as caras.



Shulk



Bowser



C. Falcon



Charizard



Diddy



Dr. Mario



Donkey



Duck Hunt



Falco

OS MELHORES LUTADORES

"Diante de uma larga frente de batalha, procure o ponto mais fraco e, ali, ataque com sua maior força."

A escolha do lutador vai do seu gosto, mas fique de olho nos seus Smashes (ataques que lançam seu inimigo), velocidade de recuperação ao ser lançado para longe e versatilidade em terra e no ar.



Alguns personagens são mais eficientes que outros. A lista dos tops inclui os rápidos como Sheik, Sonic e Zero Suit Samus, bem como os versáteis Captain Falcon, Lucario, Link e até Rosalina & Luma.

Alguns alertas: prefira ataques físicos de longo alcance (como o tiro de Luma) aos de energia, pois eles não podem ser absorvidos. Bater e correr é básico, mas não dê muito tempo e espaço ao seu adversário. Por fim, note que quase todos os figurões de destaque são bons em se recuperar de quedas.

- Você pode personalizar seu lutador favorito com itens para deixá-lo mais rápido ou forte. Por exemplo: dê a ele Smooth Lander Boots, que corta o lag ao cair no chão, e aumente a velocidade de Little Mac para então massacrar o adversário que estiver no chão.

- A sequência de Arts de Shulk é importante. Se você usa bastante Shield, por exemplo, equipar itens que reduzam sua armadura para aumentar seu poder pode ser uma ótima troca.

- Falar em customização nos leva aos Mii Fighters. Monte um para lutar com espadas (Swordfighter), armas (Gunner) ou punhos (Brawler). Tal como os outros, cada tipo de especial possui uma versão fraca mas veloz e ampla, uma normal e uma poderosa mas lenta ou curta. Além disso, equipe itens para deixá-los mais rápidos (e leves) ou fortes (e pesados).

- Para destravar novos ataques e peças de roupas, complete modos de jogo diferentes. Teste também todas as habilidades para achar suas preferidas.

OS MANDAMENTOS



"A invencibilidade está na defesa; a chance de vitória, no ataque."

Se a jornada é longa e árdua, se divertir com os amigos é outra coisa! *Smash* sempre foi uma série reconhecida por ser de fácil aprendizado. Para ajudar, aí vão alguns toques:

ATAQUES NORMAIS Executados com o botão A (você pode alterar essa configuração), são os ataques básicos da franquia. Dar um toque leve no botão em uma direção no direcional analógico resulta em um golpe naquele sentido e, ao segurar o botão também com a alavanca apontada, você realiza um Smash Attack, o ataque mais forte.

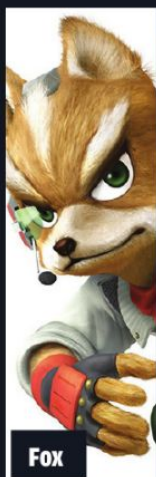
ATAQUES ESPECIAIS Esqueça a meia lua pra frente e soco. Para os especiais, basta apertar o botão B. Usar o botão em conjunto com o analógico resulta em um golpe diferente.

DEFESA Segure o R para criar um escudo e se defender. Segurar o botão por muito tempo e receber golpes resultam na quebra da proteção, atordoando seu personagem.

SALTOS Use o direcional ou os botões X e Y. O salto pode ser combinado com ataques e é essencial para retornar ao campo.

ESQUIVA Use o botão de defesa com a alavanca apontada em alguma direção. Apontando para baixo, o personagem esquiva mas permanece no mesmo local. Esquerda ou direita o fazem rolar. As esquivas também funcionam enquanto estiver no ar.

PROVOCAÇÃO Curte uma zoeira? Aperte qualquer direção do direcional analógico (em forma de cruz) que o personagem fará uma provocação. Não saia fazendo isso a qualquer momento, pois seu lutador fica vulnerável.



Fox



Ganondorf



Greninja



Ike



Jigglypuff



Dedede



Kirby



Link



Lucario

DO BÊ-Á-BÁ AO DOUTORADO

Todos os personagens possuem os mesmos tipos de ações: movimentos (andar, correr, saltar, se agarrar em beiradas), Smashes (ataques normais, que podem ser de direção neutra, para cima, para baixo ou para os lados), especiais (os mesmos quatro tipos), aéreos (idem aos Smashes, mas no ar), esquivas, agarrões, escudos e Taunts, além de pegar e acionar itens.

Alguns golpes permitem voltar para a arena, caso você seja lançado dela. Em geral, os mais pesados precisam receber mais ataques para serem atirados - quanto maior seu percentual de dano, mais você voa. Por outro lado, suas capacidades de retorno costumam ser menores. Busque conhecimento:

1 Saiba quantos pulos seu personagem pode dar e use-os antes de um especial para retornar à arena, já que a maioria deles o incapacita de lançar outras técnicas.



2 Você pode afetar, até certo ponto, a direção para onde voar, caso for atingido. Por exemplo: se você é lançado para cima, pode apertar para o lado para que, como resultado, seu personagem seja lançado na diagonal.

3 O alcance dos ataques, a velocidade dos golpes e a força com que empurra o adversário (Knockback) importa muito. O Smash para os lados de Mega Man tem um dos maiores alcances.



Quem voa mais alto?

4 Seu escudo será rompido se receber muito dano de uma só vez, mas nunca se esqueça de ativá-lo. Defender-se e apertar para os lados resulta ainda em evasivas.

5 Todo personagem tem forças e fraquezas. Dependendo do campo de batalha, Little Mac (forte mas péssimo no ar) pode ser ótimo ou terrível. Mesmo terrível, você pode controlar o combate equilibrando a distância entre você e seu adversário. Use agarrões para se manter colado ou evasivas, itens e especiais para se afastar.



Pivoting

6 Pivoting é a arte de usar um Dash (corridinha) e ser capaz de atacar logo ao terminá-lo. Diferente de SSB e de SSB Melee, é preciso iniciar um Dash e apontar na direção oposta para atacar, acionar especiais e lançar itens. Dá para cancelar uma corridinha, embora não a animação inicial do Dash, usando seu escudo.

7 Agachar (Crouch) reduz o dano dos ataques sofridos e o Knockback te permite se recuperar mais depressa. Some o Crouch aos ataques rápidos que certos personagens têm.

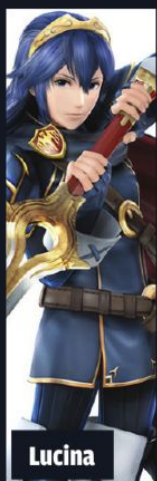
8 Por mais que itens sejam proibidos em campeonatos e em certos modos de jogo, personagens como Link, Peach e Duck Hunt guardam alguns na manga. Isso permite a criação de técnicas, como cancelar o lag da animação de pouso ao lançar uma bomba.

9 Combine o truque com a capacidade de rolar e agarrar instantaneamente para pegar seu oponente desprevenido. Para fazer isso, role para frente e aperte o Grab logo em seguida.

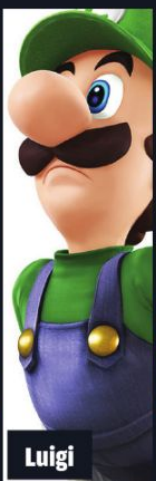
10 Usar técnicas como o Clawshot de Link e o Grapple Beam de Samus para se prender em beiradas de arenas ficou mais simples. Porém, a serventia da técnica vai além: iniciar combos até três vezes no ar e ainda conseguir pousar sem lag ou se agarrar em Ledges (mão na beirada), cancelar um Air Dodge e até transformá-lo em um Grab Aerial.



Não vou cair!



Lucina



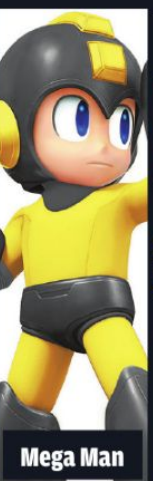
Luigi



Mario



Marth



Mega Man



M. Knight



Mr. G&W



Ness



Pac-Man

INIMIGO EM COMUM

Com 27 novos estágios, as arenas chegam com mais desafios, entre elas a presença de chefões que atacam todos os jogadores, mas conferem vantagens ao lutador que os derrotam. Confira alguns exemplos:

GAUR PLAINS Um dos mapas mais extensos e mais belos de *Super Smash Bros*, as planícies de *Xenoblade Chronicles* concentram a ação nos cantos direito e esquerdo, enquanto ao centro existem poucas plataformas, deixando tudo mais perigoso. Durante à noite, Metal Face aparece, destruindo partes do cenário e infernizando a vida dos lutadores.



PYROSPHERE O local onde acontece o embate final entre Samus e o clone de Ridley em *Metroid: Other M* também marca presença. A arena oferece poucos obstáculos, exceto pela presença do próprio vilão, que não economiza nos rasantes e baforadas de fogo.



WILY CASTLE O castelo do cientista também é um cenário sem muita frescura. O estágio é curto e conta com algumas plataformas móveis. Yellow Devil é o chefe da vez, lançando projéteis e se movendo pelos cantos do cenário, machucando quem está no caminho.

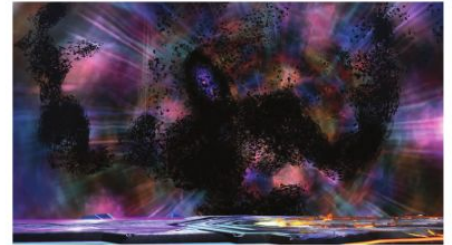


OMEGA FORM É perfeita para as competições. Nela, todos os cenários perdem suas características, ficando semelhantes a Battlefield. No entanto, elas mantêm suas imagens de fundo. Para pegar um cenário em forma Omega, basta apertar X na tela de seleção.

RAIZ DO MAL

Master Core é o chefe real do game e aparece apenas a partir da intensidade 5.1. Enquanto no Wii U ele surge automaticamente, no 3DS é necessário que tome o caminho negro. Diferente das mãos, possui diferentes formas.

MASTER GIANT O grandalhão só aparece na intensidade 7.5 na versão de Wii U e 7.0 na de 3DS. Concentre seus ataques na cabeça ou nas mãos da criatura. O monstro balança seus braços e tenta te agarrar. Caso consiga, será mastigado e cuspidos em direção ao chão. Outros ataques envolvem utilizar projéteis elétricos ou dar cabeçadas.



MASTER BEAST Aparece a partir da intensidade 6.0. Ele não é nada simpático e tentará te morder a todo custo. Entre outros ataques, pode saltar de um canto para outro da arena, emitir um campo de força ou lançar espinhos pelo chão.



MASTER EDGES Presença garantida. As espadas são uma das mais mortais, usando sua capacidade de se espalhar pelo mapa para desferir ataques. Seu golpe mais perigoso, no entanto, é executado em apenas um ponto, onde todas elas o prendem e lançam diversos ataques. No entanto, é de fácil previsão e pode ser desviado. É correr na direção oposta.



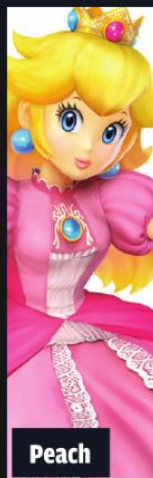
MASTER SHADOW Outra presença obrigatória, a forma é apenas uma cópia de seu personagem, inclusive as customizações. É grandalhão, mas seu tamanho diminui a cada pancada.



Palutena



Pikachu



Peach



Olimar



Pit



R.O.B.



Rosalina



Samus



Sheik

TEM MUITA COISA PRA ENCARAR!

JOGATINA ONLINE Se seu negócio for disputar na maciote, o modo For Fun o tira da seriedade do modo competitivo e te junta a amigos ou desconhecidos para lutar pelas arenas, com todos os itens à disposição durante o combate. Já o modo For Glory é para aqueles que desejam botar suas habilidades à prova. Esqueça os itens e as arenas cheias de complicações, pois todas elas estão em formato Omega, onde o que vale é sua perícia. O modo conta com partidas comuns para até quatro jogadores, competições em equipe ou duelos singulares.

SMASH RUN Exclusivo do 3DS, o Smash Run combina plataforma com pancadaria. Dando cinco minutos a cada jogador, o objetivo é coletar o máximo de power-ups possíveis em um labirinto povoado por inimigos clássicos, como Mettair de *Mega Man*. A dica aqui é encontrar as salas escondidas para realizar os desafios e aumentar seus atributos de maneira mais eficiente!



SMASH TOUR Dá ares de *Mario Party* à bagunça de *Smash Bros*. no Wii U. Em vez de escolher um lutador, seu Mii é quem anda pelo tabuleiro, coletando power-ups, itens e recrutando lutadores.



Conquiste o máximo de smashers que puder nas rodadas iniciais, passe pelos checkpoints na metade do jogo e procure os itens que melhoram atributos das suas principais fraquezas.

MASTER ORDERS É uma série de desafios no Wii U, cada um custando algumas moedas. Um item é liberado ao vencer um de-

les e, embora a maioria dos itens (com exceção dos CD) não seja revelada, é possível conferir o ícone e saber a qual franquia ele pertence.



CRAZY ORDERS

Também no Wii U, Crazy Hand não é tão cavalheiresca como sua irmã e o colocará em um desafio de sobrevivência. Custando 5 mil moedas de ouro ou um passe adquirido nos outros modos de jogo, a mão louca oferece desafios semelhantes aos vistos em Master Orders. No entanto, são realizados de forma contínua, recuperando apenas parte de sua vida entre eles. Para levar os itens pra casa, é necessário vencer Crazy Hand em um duelo.



EVENT MATCH A série de missões inaugurada em *Melee* continua no Wii U, mas veio duplicada. Pouco mudou, mas além de encarar os desafios sozinhos, dá para pedir a ajuda dos amigos.

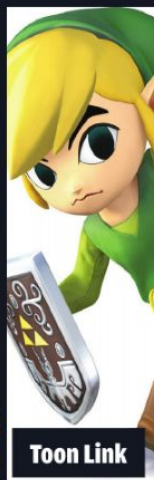


MASTER FORTRESS Exclusiva do Wii U. Disponível apenas se estiver jogando sozinho a partir da intensidade 8.0. Diferente das outras formas, a fortaleza é um estágio que lembra o modo Subspace Emissary de *Super Smash Bros. Brawl*. A fortaleza é derrotada ao ter seus quatro pontos fracos destruídos. Para dar uma pequena folga, um Heart Container aparece antes de encarar o desafio.

MASTER CORE A forma final do chefe é o sopro de alívio. A bolota não faz nada durante 45 segundos, podendo ser destruída facilmente. Se demorar muito para agir, ela lança cinco ondas vermelhas em sequência. Ser atingido por qualquer uma delas leva a um nocaute instantâneo. Caso realize a proeza de esquivar delas, ele se destruirá.



Sonic



Toon Link



Wario



Wii Fit



Yoshi



Zelda



Zero Suit



Villager



Little Mac



JOGATINA BEM ANIMADA

MESMO DESLIGANDO O CONSOLE, OS PERSONAGENS DOS GAMES CONTINUAM A APARECER NA TV



Ricardo Syozi



Thomas Schulze

Televisão e games sempre foram muito próximos, e não é pra menos. Considerando quantos anos passamos em frente à telinha curtindo nossos consoles de mesa, seria estranho se os dois não criassem uma forte relação de amizade.

Por gerações fomos agraciados com jogos derivados de séries animadas, o que nos rendeu ótimos títulos inspirados no universo das *Tartarugas Ninja*, *DuckTales*, *Os Simpsons*, *Pernalonga*, *Mickey* e muitos outros.

Como se trata de uma via de mão dupla, também vimos personagens saírem dos cartuchos diretamente para a telinha. São astros grandes demais para o mundo dos bits, em atuações premiadas que você só encontra no catálogo do NESflix! Ei, isso não existe, é só uma piadinha.

ANOS (E JOGOS) DOURADOS

Muitos velhacos por aí, como esses que vos escrevem, vão sempre acreditar que os anos 1980 trouxeram os melhores desenhos animados de todos os



tempos. Desde *ThunderCats* a *Caverna do Dragão*, sempre havia uma nova aventura nos programas da Xuxa e da Mara Maravilha para nos alegrar.

Claro que a Big N americana não seria doida como os policiais bonachões de *Loucademia de Polícia* e acabou entrando

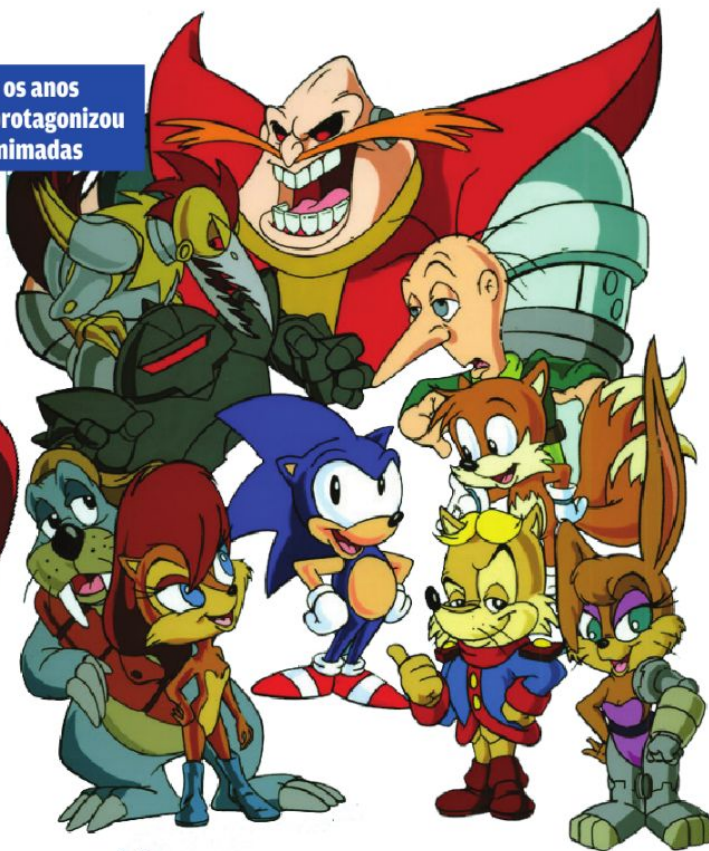
nessa também. A primeira empreitada no continente foi com *The Super Mario Bros. Super Show*, programa que contava as aventuras dos irmãos Mario e Luigi tanto em desenho quanto em esquetes com atores. No começo de cada episódio havia um segmento no qual Lou



Versado: desde os anos 1990, Sonic já protagonizou quatro séries animadas



Em *Kirby: Right Back at Ya!*, a bolota cai com sua nave em um planeta e usa seus poderes para proteger seus novos amigos



Albano e Danny Wells se vestiam de encanadores para fazer piadas e receber convidados especiais. Logo em seguida rolava um desenho da turma do Reino do Cogumelo ou de Hyrule, aquele mesmo do "Excuuuse me, princess!".

Numa época em que Nintendo era literalmente sinônimo de videogame nos Estados Unidos, foi difícil emplacar as animações por aqui, então elas viviam sumindo. Um dos melhores exemplos é *Capitan N: The Game Master*, que estreou com grande pompa no *Xou da Xuxa* em 1991. Apesar da bela dublagem, não caiu nas graças da criançada, logo sendo empurrado para a madrugada e, depois, para o limbo.

Uma pena, pois sua premissa não podia ser mais legal. Um garoto de Los Angeles era transportado para

Videoland para enfrentar a vilã Mother Brain e salvar a pátria. Para isso, ele tinha uma mãozinha de personagens famosos como Pit, aqui chamado de Kid Icarus, e Mega Man, por exemplo.

Pois é, era quase o *Super Smash Bros.* animado da época! O desenho sempre andava no limite entre o tosco e o apaixonante (o que era aquele Simon Belmont metido a Johnny Bravo?), mas hoje é considerado um baú de tesouros para nintendistas e apreciadores de games em geral. Pode ser encontrado em DVD em lojas gringas. Fica a dica!

MASCOTES NA TELINHA

O maior rival do Mario também deu as caras em desenhos, e foram várias vezes! Na verdade, boa parte das franquias que você verá aqui possui outras séries

ou especiais feitos para a televisão. No entanto, resolvemos destacar aquelas que mexeram com as nossas infâncias...

Sonic já fez um pouco de tudo. Em 1993 se uniu ao grupo Freedom Fighters (lutadores da liberdade) para enfrentar os planos maléficos de Dr. Robotnik. Em 1999 teve até uma banda e irmãos (!) em *Sonic Underground*, mas foi em 2003, com *Sonic X*, que teve seu maior êxito animado.

A Capcom também não ficou para trás, mostrando que seu mascote é mesmo ferro e fogo com a série animada de Mega Man, que era exibida por aqui na programação infantil do SBT e trazia alguns inimigos bem icônicos, como Proto Man e Dr. Willy, em episódios de meia hora.

Os lutadores de *Street Fighter* também entraram nessa, embora o trabalho possuísse uma qualidade distante dos



Rabbids: a Invasão



Angry Birds Toons



The Legend of Zelda



Inazuma Eleven



Pac-Man e as Aventuras Fantasmagóricas



Sonic X



Adventures of Sonic



Street Fighter



Goemon



Captain N

animes japoneses, muito mais leais aos personagens e donos de um traço mais bonito. A emissora de Silvio Santos foi quem exibiu *Street Fighter II Victory*.

Aliás, como sempre acontece no mundo dos videogames, nossos amigos nipônicos acabaram ficando com muito material exclusivo e fantástico. Espere até descobrir quanta coisa legal nunca cruzou o oceano.

Goemon (Mystical Ninja), da Konami, e Bomberman, da Hudson, tiveram séries próprias nunca exportadas para cá. Ainda assim, *Bomberman Jetters*, o jogo do desenho, foi comercializado nas Américas para GameCube.

Já *F-Zero GP Legend*, um belo anime inspirado na trupe de Captain Falcon, e que também teve uma versão para Game Boy Advance, viu 15 de seus 51 episódios severamente adaptados para este lado do globo.

Ao menos tivemos mais sorte com outros animes. *Inazuma Eleven (Super Onze)* aproveitou o material do mangá para virar animação em 2008, e o resultado pôde ser conferido tanto na Rede TV! quanto no Netflix.

Ah, e não podemos nos esquecer do anime de uns certos monstrinhos de

bolso, mas desconfiamos que você deve conhecer bem demais, né? Por falar nisso, quem assistia à versão nacional do Fox Kids deve ser lembrar das aventuras da bolota rosa em *Kirby: Right Back at Ya!* No Japão foram exibidas entre 2001 e 2003 e depois entre 2007 e 2009. Cantem juntos: "Kirby, Kirby, Kirby chegou!".

FUTURO ANIMADOR

A tecnologia dos videogames não para de evoluir a cada geração, mas avanços técnicos não são exclusivos dos jogos eletrônicos. A animação também se beneficiou demais da computação gráfica.

Basta lembrar daquele desenho pioneiro em 3D de *Donkey Kong Country* que passava na Record - e de todos os pesadelos que aquele traço estranho do gorila nos causou.

Os últimos anos foram ótimos para quem curte animações e jogos eletrônicos, aliás. Só em 2013 ganhamos *Pac-Man e as Aventuras Fantasmagóricas* e os



F-Zero GP

curtas de *Angry Birds Toons*, ambos transmitidos aqui pelo Gloop, e a série dos maluquinhos Rabbids produzida pela Ubisoft em parceria com a Nickelodeon!

Ano passado o ouriço velocista ganhou mais uma animação. *Sonic Boom* foi muito bem recebido tanto pelos fãs do ouriço quanto pela crítica. E que tal o desenho de *Mighty No. 9*, que estreia esse ano e já conta com um trailer lindão na rede mundial de computadores?

Pois é, parece que, enquanto tivermos consoles ligados por aí, teremos também uma seleção de grandes desenhos para tornar nossas tardes ainda mais animadas! **NW**



WARIO WORLD

Wah, sempre que tenho uma folga em minha jornada para ficar cada vez mais ricoço, dou uma passadinha no cinema para conferir quem está querendo roubar meus holofotes.

Aquele tal de Hershel Layton bem que tentou, estrelando um filme cheio de referências aos seus games em *Professor Layton and the Eternal Diva*. Até que é divertido, mas nada comparado a jogar *Game & Wario*. Hehe!

Também já ouvi falar que há outras aventuras na telona de personagens como *Phoenix Wright*, *Bayonetta*, e inclusive com a turma de *Animal Crossing*, que deu as caras nas telonas nipônicas em 2006. Só faltou me convidarem, pois já tinha até separado minha roupa de Tanooki...

Tudo bem, me vingarei com o lançamento de um longa-metragem em 30 partes contando toda a minha incrível e tocante trajetória de vida, da estreia em *Super Mario Land 2* até os dias de fama. No documentário vou até revelar um segredinho: sabe quem dirigiu aquele filme do Mario? Hein?! Wario, number one! Wua ha ha ha ha!!



CALENDÁRIO

O anime de *Pokémon* ostenta a marca de mais longa produção televisiva de um videogame. De 1997 para cá foram mais de 850 episódios! Para ter noção do quanto o feito é notável, confira o ano de estreia e números de episódios de outros desenhos:

1989: *Captain N - The Game Master* (34 episódios)

1989: *Super Mario Bros. Super Show* (65 episódios)

1990: *The Adventures of Super Mario Bros.* 3 (26 episódios)

1993: *Double Dragon* (23 episódios)

1993: *Adventures of Sonic the Hedgehog* (66 episódios)

1994: *Mega Man* (27 episódios)

1995: *EarthWorm Jim* (23 episódios)

1995: *Street Fighter* (26 episódios)

1995: *Street Fighter II Victory* (29 episódios)

1996: *Donkey Kong Country* (40 episódios)

1997: *Pokémon* (cerca de 850 - e continua!)

1999: *Sonic Underground* (40 episódios)

2001: *Kirby: Right Back at Ya!* (100 episódios)

2003: *Sonix X* (78 episódios)

2004: *Viewtiful Joe* (51 episódios)



ERA UMA VEZ NA NW

"Oi, eu sou o Gokul!". Apesar de existirem muitos jogos sobre desenhos animados, poucas animações tiveram a honra de estampar a capa da *Nintendo World*. Logo na clássica edição 11 tivemos Ash e seu Pikachu, abrindo as portas para o anime de *Yu-Gi-oh* (NW57) e até *Ben 10* (NW117).

Só *Dragon Ball Z* conseguiu emplacar duas aparições, nas edições 44 e 126. Quando a primeira edição chegou às bancas, lá em abril de 2002, o Game Boy Advance estava em alta. Na publicação tinha até um guia de estratégias ensinando a se dar bem em *Breath of Fire*, clássico RPG da Capcom lançado para Super Nintendo e então portado para GBA.

Falando em RPGs, o *HotShots* da época celebrava que a novela Square e Nintendo tinha um final feliz, com Fabio Santana prevendo quais games poderiam chegar ao reino nintendista. E olha que ele acertou alguns, como *Final Fantasy Tactics*.

KIRBY E SUAS MIL FACETAS

ARTISTA FASCINADO PELA BOLOTA CRIA MURAL COM SUAS AVENTURAS INESQUECÍVEIS



Hugo H. Pereira

Que o rosadinho encanta a todos não é nenhuma novidade. Kirby tem um lugar especial no coração de muitas pessoas, e uma delas é Kyle Smith. Desenhando e grampeando papéis para fazer histórias em quadrinhos desde criança, o americano conheceu o personagem somente em *Tilt 'n' Tumble*, do Game Boy Advance.

De lá pra cá, não só curtiu todos os títulos de Kirby como também homenageou cada um deles em lindas ilustrações, disponíveis em sua conta no *DeviantArt*. Tanto que fez um mural para celebrar os 20 anos da franquia, que ocorreu em 2012. "Fui inspirado por pinturas que vi de outras séries, mostrando vários jogos ou episódios diferentes em uma única peça gigante. Já queria fazer algo especial para Kirby antes mesmo da data especial, aí o modelo caiu como uma luva!", revela.


Planejar a composição de cada um dos segmentos e como se conectariam levou um bom tempo. Várias ideias passaram pela cabeça do artista, como uma longa ilustração vertical, ou então utilizar apenas as paletas de cores dos games correspondentes.

Depois de decidir como seria a versão final, quando começou a colorir o trabalho, Kyle foi perdendo interesse e confiança no projeto. No entanto, um Maxim Tomato apareceu no caminho.



"No dia em que havia desistido de tudo, a coletânea *Kirby's Dream Collection: Special Edition* foi anunciada, o que me animou e motivou o suficiente para terminar a arte", relembra.

A peça ficou pronta em 27 de abril de 2012, exatamente no aniversário de Kirby! Desde então, o artista continua publicando desenhos para cada jogo da bolota e já está se preparando para fazer uma arte de *Kirby and the Rainbow Curse*.

Para quem quiser seguir nessa vida das cores e formas, Kyle deixa uma mensagem: "Nunca pare de fazer arte e não deixe seus sonhos morrerem! Transforme descontentamento em admiração e descubra quais técnicas fazem uma obra ficar legal". 



Apreie os desenhos de Kyle Smith em torkirby.deviantart.com. Ele mantém também um blog sobre os mais diversos assuntos corriqueiros. É só acessar o torkirby.tumblr.com.

UMA HISTÓRIA PARTICULAR

PROFESSOR CONTA EM LIVRO COMO AS LOCADORAS VIRARAM UM FENÔMENO EM SUA CIDADE



Igor Andrade

Fã de jogos eletrônicos, Italo Chianca, aos quatro anos, já frequentava as locadoras de São José do Seridó, no Rio Grande do Norte.

Elas viviam uma febre que se intensificava no início da década de 1990 nas cidades do interior, principalmente em espaços onde não eram alugados apenas cartuchos, mas também campeonatos eram organizados. Eram verdadeiros clubes de diversão.

O garoto cresceu e se formou em História em 2010. Foi nesse momento que as memórias voltaram à tona. "Queria realizar um sonho de criança: escrever sobre videogames", conta.

O desafio era discutir a importância social das locadoras, além de preservar o que elas haviam feito pelos gamers. Isso começou a dar certo quando um orientador, e fã de cultura pop, apareceu no caminho. "Não foram poucas as vezes que ouvi comentários como 'Você não está velho demais para escrever sobre brinquedos?', revela.

Ainda assim, *Videogame Locadora* ganhou vida em 2014, mostrando, com depoimentos de frequentadores e donos de locadoras, como os principais espaços de diversão de Seridó surgiram e tentaram sobreviver ao tempo. "É sobre jogos e amizades. Os games, usados de uma maneira saudável, tornam-se uma importante ferramenta de lazer, aprendizado e sociabilidade. Descobrimos culturas, ouvimos histórias fantásticas e aprendemos idiomas. Conheci meus melhores amigos enquanto jogava. Esse é o valor mais importante dos videogames", definiu.

Apesar de mostrar a realidade de uma cidade, os leitores se identificam com a obra. "É assombroso o carinho das pessoas. Independente da condição financeira, crença ou endereço, saber que no interior ou em grandes centros aconteceram situações parecidas com as minhas é algo que faz desse trabalho único e especial", comemora.



Enquanto não está sala de aula ensinando História, Italo colabora com textos para os sites *N-Blast* e *Herói*, que é da Tambor. Para adquirir tanto a versão física quanto a digital do livro, acesse o site clubedeautores.com.br. Ou então, mande uma mensagem para italo.chianca@gmail.com. **NW**



OLHA EU AQUI!

OSTENTE SUA COLEÇÃO EM NOSSAS PÁGINAS

PELÚCIAS

Formado em Análise de Sistemas, o Danilo Giacobbo é professor universitário e curte o universo da Nintendo desde sempre. Já teve um NES, um SNES e um N64 e agora se diverte com o Wii, o 3DS e o Wii U. Um dos seus vícios é comprar pelúcias dos personagens da Big N. Na foto está a turma do Reino do Cogumelo, que decora o quarto do rapaz. Kirby não aguentou e apareceu de penetra na imagem!

Você coleciona jogos, pelúcias ou revistas? Sim? Então mande uma foto para redacao@nintendoworld.com.br com um depoimento bacana.



COMUNIDADE



O espaço para você falar o que quiser!

Galera, nosso endereço mudou. Anote aí: Rua Américo Vespucci, 260. Vila Prudente. São Paulo – SP. CEP: 03135-010. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade, telefone e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. Diga qual console (Wii, Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

ACERVO HISTÓRICO

Sou geólogo recém-formado e gostaria de avisar que doe para a Fundação Biblioteca Nacional o meu exemplar da primeira edição da **Nintendo World**, que ainda não está catalogada no acervo da instituição. Por que vocês não forneceram nenhuma cópia da revista para eles? Será que vocês têm como fazer isso o mais breve possível?

O interesse em doá-la é para consultas públicas de pesquisa e estudo sobre a trajetória dos videogames no Brasil e no mundo. Vi também que eles guardam, há muito tempo, exemplares de revistas como a clássica *Ação Games*, entre outras. Sim, é de interesse do pessoal da Biblioteca Nacional ter todas as edições da **Nintendo World**.

Mais uma coisa: o álbum de figurinhas da Panini, aquele que homenageia os jogos da Nintendo do SNES ao N64, já está disponível para os visitantes, com todas as figurinhas coladas. Compreendem a importância histórica da revista para o Brasil?

Luiz Paulo Gomes Martins
Por e-mail

Olá, Luiz
Tudo bem?

Não tenho como justificar o que aconteceu no passado, pois outras pessoas cuidavam da Nintendo World. Ainda assim, estamos vendo com os nossos chefes se é possível mandar os exemplares da revista para a Biblioteca Nacional. É um pedido curioso, pois o mais comum é encontrar em bibliotecas comuns somente revistas semanais informativas, como *Veja*, *Época* e *IstoÉ*.

Claro, estamos falando de um lugar extremamente importante, que é o centro do gênero na América Latina. Agora, se você garante que pessoas vão ao local para ler e pesquisar sobre games... Vamos nos esforçar para mudar isso!

ESCASSO

Fiz uma pesquisa e encontrei o Wii U com 32GB (Deluxe) em apenas duas lojas online. Na Ricardo Eletro e na Saraiva o preço era de R\$ 1.899. Pesquisando novamente, ele apareceu na Fnac com o mesmo valor. O preço não cai, pois está escasso no mercado. Acredito que, comprando nas lojas de renome, a garantia seja de pelo menos um ano. Nas lojas físicas também sumiu. Fui no Salvador Shopping e não encontrei em nenhum lugar. Pretendo ir a outro shopping, mas já estou começando a me conformar. Vou agradecer muito se vocês puderem esclarecer junto a Nintendo a falta do produto e também a questão da garantia.

Jony Ridel
Por e-mail

Oi, Jony!

Com o fim temporário das operações da Nintendo no Brasil, acredito que você já tenha a resposta para o caso. Infelizmente o estoque de Wii U e de outros sistema não foi repostado, causando o sumiço das prateleiras. Torcemos para que a situação se regularize o mais breve possível. Sobre a garantia, sim, é de um ano para consoles importados e comercializados pela Gaming do Brasil.

CARREIRA

Há muito tempo tenho o sonho de trabalhar na área jornalística de games. Fui inspirado a cursar jornalismo por causa de um amigo e, claro, pela **Nintendo World**. Seu conteúdo, e forma de se comunicar com o leitor, me mostraram o quão prazeroso é escrever e interagir ao mesmo tempo. Hoje, com 22 anos,

curso o terceiro semestre da faculdade. Encontrei o Igor Andrade em uma palestra na minha universidade. Consegui um autógrafo dele no pôster de 15 anos da revista. Não me considero nintendista. Sou gamer. Entretanto, a Nintendo e a **NW** me proporcionaram momentos inesquecíveis. Conheci pessoas fantásticas e aumentei meu vínculo com antigos amigos.

Rui Celso
Por e-mail

Celso, lembrei de ti! O mercado de games é fascinante. É quase folclórico. Apesar de não ser tão novo assim – revistas de games estão beirando os 20 anos na ativa –, ainda há muito a se fazer. O preconceito nos rodeia e o lado fan-boy é algo difícil de superar. Ainda assim, dá para se divertir muito nesse mundo louco dos joguinhos! Fique de olho, pois oportunidades na área costumam surgir quando você menos espera.

BRAVELY DEFAULT

Consegui o *Bravely Default* no fim de 2014. É muito bom, um dos melhores JRPGs dos últimos tempos. Apesar de não encontrar dificuldades, há sempre segredos e extras. Um amigo disse que havia uma edição com o detonado (NW179). Quando vi, eram dicas. Não era clássico passo a passo. Fica aqui a minha bronca.

Haroldo Romeiro
Por e-mail

Cara, entendemos a chateação. Há jogos, principalmente RPGs, que merecem o melhor dos detonados. Um dos pontos, porém, é que

Envie sua obra de arte e participe!

Desenho do mês

Mariana Livraes

22 anos

Campo Limpo Paulista - SP

Link é um cara humilde, mas adora botar banca com suas poses heróicas. Se no final do dia ele sempre salva a pátria, então pode fazer o que quiser. Pelo desenho, que mostra o jovem em um momento de extrema autoconfiança, Mariana ganha um jogo para o console citado em sua carta.



tentamos ter de tudo um pouco, como seções exclusivas sobre *Pokémon* e *Smash* e matérias sobre a comunidade de fãs. Com isso, não temos como separar o devido espaço para detonados tão complexos. Por isso, fazemos guias que mostram o que pode ser aproveitado nos jogos do momento. É lógico que não estamos satisfeitos, mas encontramos um caminho para contornar essa situação. Aguarde!

NINTENDO eSHOP

Recentemente adquiri um console pra família. É para meus filhos, mas também para mim. Optei pelo Wii U, ao escolher entre os sistemas da última geração. Confio na marca desde o Game & Watch. Meu preferido era o do *Donkey Kong*, que tinha duas telas. Cresci no mundo dos games com Odyssey, MSX (vício de anos), Mega Drive e Wii. Gostaria de saber se há alguma previsão para o lançamento da Nintendo eShop. Fiquei um pouco frustrado ao jogar *Mario Kart 8* e não conseguir adquirir as expansões de veículos e personagens.

Fabrécio Fernandes de Castro
Professor de Direito

Oi, Fabrício.

Fez uma ótima compra. O Wii U é a casa de jogos cada vez mais incríveis e criativos. Se você costuma acompanhar nossas entrevistas com os executivos da Big N, vai ver que sempre tocamos no assunto da Nintendo eShop. Como os jogos físicos do console não devem vir para cá nos próximos meses, essa é a melhor oportunidade para que a versão brasileira da loja seja aberta. A Nintendo sabe disso e diz que vai acontecer. Agora é esperar pela boa notícia.



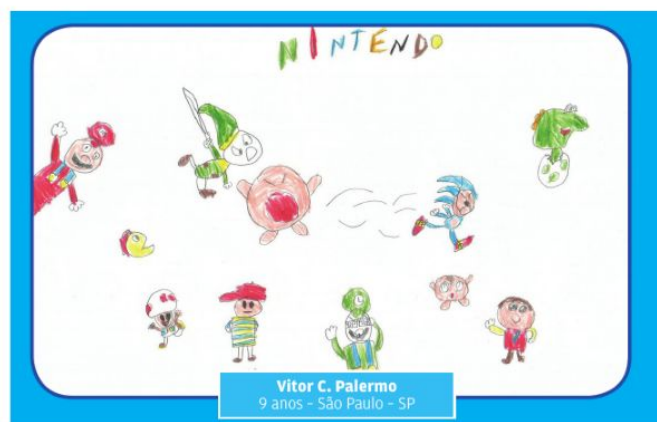
Augusto da Costa
13 anos - Campinas - SP



Maria Eduarda Santos de Andrade
9 anos - Rio de Janeiro - RJ



Alexandre de Villio
13 anos - Cajalinas - SP



Vitor C. Palermo
9 anos - São Paulo - SP

Fale conosco!

Além do redacao@nintendoworld.com.br, mande sua mensagem através do Facebook ([fb.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)) e do Twitter (twitter.com/nintendoworld).

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Fernando Souza Filho

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Bruno Cotrim, Bruno Rubio,
Filipe Salles, Flavio Ferreira,
Hugo H. Pereira, Luciana Anselmo,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi
e Thomas Schulze

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA
nintendoworld.com.br/assinatura
financeiro@tambordigital.com.br

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

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/nintendoworld_

Rua Américo Vespucci, 260
Vila Prudente. São Paulo - SP
CEP: 03135-010

Revista Nintendo World 188
Fevereiro de 2015

Vamo que vamo!

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaina Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

CONTATOS
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Tamboão da Serra/SP
CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

A VERSÃO DEFINITIVA

O New Nintendo 3DS começa a dominar o mundo. O que ganhamos com isso?

Igor Andrade

Rubio, como a galera leu no início da revista, você foi um dos primeiros brasileiros a colocar as mãos no famoso New Nintendo 3DS, graças à sua viagem ao Japão no final de 2014. O portátil conta com as diversas melhorias exigidas desde o lançamento da versão original, lá em 2011. Ao testá-lo você sentiu aquela emoção de ter algo inédito em mãos?



Bruno Rubio



Nada como um videogame novo, Igor-san! Veio uma lembrança muito viva da época em que houve a mudança do Nintendo DS para o DS Lite. Mesmo sabendo o que veria, foi enorme a animação ao tocá-lo! Além disso, o New 3DS não é apenas um update de design, havia muitas novas características no hardware para conferir. Certamente um privilégio!

Igor Andrade

E qual foi o recurso que mais você queria testar? O C Stick me deixou contente!



Bruno Rubio



Definitivamente o 3D melhorado. No modelo atual, qualquer movimento já desestabiliza a visão do efeito, assim como é impossível para uma segunda pessoa observar o jogo rolando com o recurso ligado. Foi sensacional conferir que as imagens não borravam, mesmo mexendo bruscamente o portátil!

Igor Andrade

Pelo tempo que você ficou lá, deu para flagrar algum tipo de euforia na cara dos japoneses? Os sistemas "de bolso" são sempre um sucesso de vendas por lá...



Bruno Rubio



Para falar a verdade, não. A relação dos japoneses com videogames mudou nos últimos anos. Encontrei menos pessoas jogando 3DS do que imaginava. No caso do New 3DS, durante a viagem toda vi apenas um cidadão com o portátil. Mas é preciso ponderar, pois tinha sido lançado naqueles dias.

Igor Andrade

Usando seus poderes mágicos, por que você acredita que houve essa repaginada no console?



Bruno Rubio



Basta observar a história. Todos os portáteis da Nintendo tiveram atualização de design. Então, era esperado que acontecesse com o 3DS. A surpresa foi o upgrade de hardware, sem que um sistema totalmente novo surgisse.

Igor Andrade

Essa mudança era necessária? Você trocaria seu 3DS atual pelo New 3DS?



Bruno Rubio



Sim, pois atende a pedidos antigos, como o segundo analógico. O C Stick é uma solução elegante e não invasiva, diferente do Circle Pad Pro, que não teve muitos fãs. Além disso, há o 3D menos sensível. Certamente vale a pena ter o novo modelo. Porém, pessoalmente prefiro a versão regular do 3DS. Vou esperar para ver se a Nintendo libera a versão menor no continente (e com Faceplates, por favor!).

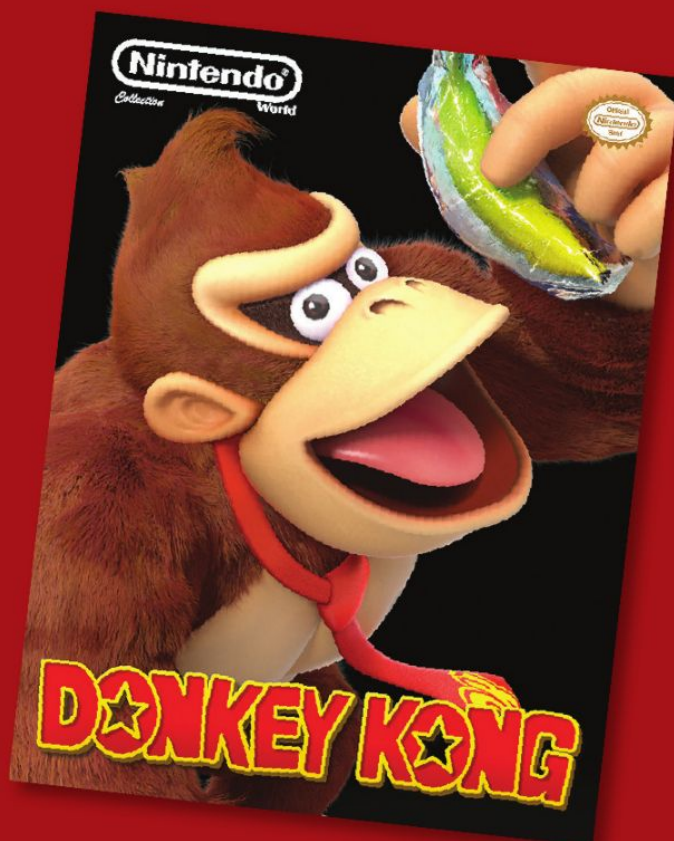
Igor Andrade

A NoA resiste à ideia. Mas quem não queria trocar a "casca" do portátil todos os dias?



TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!

Com a Nintendo Collection você fica por dentro dos bastidores das maiores franquias dos games



Prepare-se para as edições de 2015!

- Donkey Kong (o gorila que mudou o jogo)
- Portáteis inesquecíveis:
do Game Boy ao Nintendo 3DS
- Kirby & Star Fox
- Luigi e os amigos do Reino do Cogumelo
- Metroid (Samus, a primeira heroína)
- Consoles inesquecíveis: do NES ao Wii U

Nintendo®

Collection

World

nintendoworld.com.br/assinatura

A diversão continua! Compre aqui produtos da BigN.

**Pokémon
Omega
Ruby e Alpha
Sapphire**
• 3DS



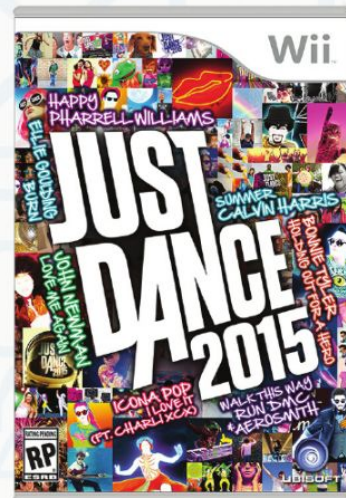
apenas
R\$ 149,00
cada
10x de R\$ 14,90
sem juros

Super Smash Bros
• 3DS



por
R\$ 149,90
10x de R\$ 14,99
sem juros

Just Dance 2015
• Wii



por
R\$ 159,90
10x de R\$ 15,99
sem juros

- twitter: @Walmart_Games
- acesse www.walmart.com.br/nw
- ou ligue 3003-6080
- informe o código nw

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 01/03/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nw ou pelo televendas 3003-6080 (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.