

A FASE PERFEITA

Crie estágios brilhantes de Mario Maker com nosso guia!

LEGO DIMENSIONS

Produtor revela os detalhes do crossover mais inesperado dos games

IRMÃO MAIS VELHO

Descubra qual é a ligação entre a NW e o álbum de figurinhas de 1996

Nintendo®

World



PROJETO NX
Preparamos um dossiê sobre o misterioso console da Big N



Pokémon SUPER Mystery Dungeon

Lidere um time incrível para impedir que uma maldição transforme os Pokémon em estátuas!

A GRANDE JORNADA

Acabamos com todas as suas dúvidas sobre Pokémon GO!

VG CHAMPIONSHIPS

Conheça os segredos do campeão Master do Mundial

NOVO FORMATO

Horizontal, a carta Break altera o TCG de Pokémon

tambor NINTENDOWORLD.COM.BR CASE

ISSN 1516-1897

00194

Nº194 R\$ 12,90

9 771516 189008

TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



Nas bancas, livrarias e Comic Shops
Adquira também em www.popster.com.br

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

A Nintendo Collection 8 conta tudo sobre os consoles de mesa da Big N!

Confira as edições dos próximos meses

- Donkey Kong
- Portáteis: do Game Boy ao 3DS
- Kirby & Star Fox



Nintendo®
Collection World

SUMÁRIO

09 - Toys to Life

Os desenvolvedores dos amiibo contam sobre a origem das figuras.

12 - Spotlight

Comentamos as principais dúvidas da galera sobre *Pokémon GO*.

14 - Nintendo Cross?

Reunimos os grandes mistérios que cobrem o enigmático NX.

16 - Skylanders SuperChargers

Pilotando veículos, Donkey Kong e Bowser entram na luta contra Kaos.

20 - Animal Crossing: Happy Home Designer

Deixe a prefeitura de lado e vire um(a) excelente decorador(a)!

30 - Pokémon Super Mystery Dungeon

Transforme-se em uma criaturinha de bolso para encarar essa aventura.

40 - Reviews

Senran Kagura 2: Deep Crimson (3DS), *Pokémon Shuffle* (mobile), *Super Mario Maker* (Wii U) e *Disney Infinity* (Wii U).

48 - Estratégia

Ensinamos as principais técnicas de criação de estágio para você virar um mestre em *Super Mario Maker*.

56 - Nostalgia

Antes dessa humilde revista surgir, um álbum de figurinhas homônimo conquistou os nintendistas brasileiros.



EQUIPE NINTENDO WORLD

Revista de games há mais tempo no mercado, a *Nintendo World* chegou aos 17 anos contando hoje com uma equipe formada pela sua primeira geração de leitores. O que fez com que você desejasse ser um redator da revista?

Filipe Salles



Nintendo sempre foi tradição aqui em casa. A cada geração, primeiro compro um console da Big N e depois penso no resto. Conheci a **NW** em sua quarta edição e namorei aquele detonado de *Ocarina of Time* por muito tempo até ter o cartucho em mãos. Pode parecer arrogante, mas me imagino na revista desde aquela época. Sempre lia as matérias e imaginava o quanto aquela redação parecia ser um lugar natural para mim, ao mesmo tempo que amaldiçoava ser tão novo e não poder estar lá. Quem sabe daqui alguns anos você não faz parte desses depoimentos?

Hugo H. Pereira



O louco é pensar que escrever aqui sequer pareceu uma hipótese minimamente viável para mim. Me lembrava de algumas capas ilustradas e queria desenhá-las. Por acaso do destino, comecei a escrever para alguns sites e, aos poucos, fui entrando na equipe. Hoje fico muito feliz de poder destrinchar jogos em guias, sugerir pautas malucas e, de vez em quando, encaixar uma ilustração aqui e ali.

Ricardo Syozi

Ao perceber que em minha vida um dos meus únicos talentos era escrever, resolvi me matar de estudar para um dia ter o orgulho de trabalhar com o que amo. Desta forma, durante todo o meu desenvolvimento como gamer, cresci lendo e acompanhando a **NW** ao mesmo tempo que almejava um dia estar em suas entranhas. É claro que agarrei a primeira oportunidade e assim escrevi o preview de *Kirby's Epic Yarn*. Foi uma festa quando meu nome apareceu nas páginas da revista!



Mateus Lôbo

Sempre gostei do trabalho da *Pokémon Club*, que foi assumido pela **Nintendo World**. Ter a chance de fazer algo parecido para uma nova geração de fãs da série foi o que mais me motivou a entrar para a equipe. Até hoje escrevo meus textos pensando nisso: "Será que curtiria algo assim se ainda fosse um leitor?"

Flavio Ferreira



Lembro que utilizava a **Nintendo World** para coletar dicas sobre *Pokémon* e acabava lendo a revista inteira sem parar. Com o tempo, comecei a escrever sobre videogames e, de uma maneira maluca, a vida me levou para a redação. Foi uma das melhores coisas que já me aconteceram! Um sonho realizado!

Juno Cecilio



Quando era pequeno, consegui completar muitas aventuras por causa dos detonados da revista. Até o dia em que pensei: "Quem será que é o maluco que ganha a vida aprendendo e ensinando a dominar os jogos?". Antes que pudesse perceber, tinha me tornado esse cara. Foi um caminho sem volta.

Rodrigo Brasiliense



Quando a primeira edição da revista chegou às bancas eu estava lá. Foi amor à primeira vista e sabia que acompanharia a **Nintendo World** por anos a fio. O que não imaginava é que um dia estaria escrevendo para ela. A coisa começou mesmo quando fui contratado para trabalhar na Tambor. Era para escrever para a *EGW*, mas não deu outra. Acompanhar o amor de toda a equipe pela **NW** desencadeou aquela vontade de fazer parte da icônica revista também. Foi durante uma discussão acalorada sobre *Monster Hunter* (ou era *Zelda*? *Metroid*?) que o editor me perguntou se não queria contribuir para a edição seguinte. Hoje não me vejo parando...

EDITORIAL

A TAL DA MAGIA

Sim, chegamos aos 17 anos de vida. Como a revista de games há mais tempo em circulação no país, a **Nintendo World** tem muitos motivos para comemorar. Primeira publicação oficial, ou seja, com o apoio de uma companhia de games, apostou em uma equipe altamente especializada de jornalistas que também eram fãs de jogos eletrônicos. Isso abriu caminho para uma gama de revistas, como a *EGM* (atual *EGW*), a *Super Dicas* e a *Pokémon Club*.

Talvez você estranhe o fato de não fazermos muita festa por essas páginas, mas há um bom motivo. Em poucos meses bateremos outro patamar incrível, que será publicar a edição 200^o. Tão importante quanto a edição de 15 anos, a ideia é guardar todas as surpresas para a ocasião.

Ainda assim, a *NW194* tem algumas novidades que merecem o registro, como a da seção *Toys to Life*, que falará sobre figuras interativas como as das franquias *Skylanders*, *Disney Infinity*, *Lego Dimensions* e, obviamente, os amiibo. E aqui você encontra nosso primeiro review de um jogo mobile do universo da Big N. Sim, agora somos a revista do Nintendo DS, Wii, Nintendo 3DS, Wii U, smartphones, tablets e, em breve, do NX.

Tempos atrás vi no Facebook uma discussão sobre o momento atual das revistas de videogames. Algumas pessoas acreditam que elas não têm mais uma certa magia, algo com o qual não concordo. Costumo dizer aos amigos que o problema não é das publicações, mas do tempo. Ao ficarmos mais velhos, essa relação se altera – e não há nada de errado com isso. Acontece a mesma coisa, por exemplo, com os desenhos e seriados que fizeram parte da infância.

Se fosse o contrário, não teríamos força para, em 2015, lançar a **Nintendo Collection**, a **Nintendo World Pocket Guide** e a **Nintendo World Pôster**, títulos que foram muito bem recebidos pelos nossos incríveis leitores.

Enquanto souber de histórias de nintendistas que esperam ansiosamente pela chegada de mais uma **NW** na banca para comprar duas edições, uma para ler e outra para guardar, ou então de leitores mais novos que dormem ao lado de seus exemplares, é claro que a magia estará por aí. E, onde ela estiver, lá estaremos.

IGOR ANDRADE
EDITOR FELLOW



Parte da nossa equipe incrível se encontrou no espaço da NW no Festival do Japão



Nas bancas e na Popster!

Rafael Peccioli Moreno

A ideia de ser um redator de uma revista de games sempre me pareceu um sonho. Ganhar para passar o dia jogando e dar a minha opinião, além de ajudar os outros com dicas? Quem não iria amar? Embora a realidade não seja igual à ficção, ainda assim é um trabalho muito divertido. Decidi que queria trabalhar na **NW** quando vi o detonado de *Ocarina of Time*. E, magicamente, minha primeira matéria foi o detonado de *Skyward Sword*. Dreams come true, baby!



Alex Sandro de Mattos

Sempre curti games, mas foram as revistas que fizeram minha paixão crescer ainda mais. A **Nintendo World** conseguia me entreter e divertir enquanto devorava as páginas, além de ajudar a descobrir segredos com detonados. A vontade de compartilhar informações e o carinho pelo universo da Big N me fizeram estar do outro lado. Não há Rupee que pague minha felicidade e gratidão por fazer parte dessa história!



Fellipe Camarossi

Me lembro de todas as vezes em que me vi preso em alguma fase de um jogo e recorri à revista para prosseguir, já que ainda não sabia inglês. Também tive minha opinião formada pelos redatores do passado, sabendo quais jogos valiam ou não a pena investir. Boa parte da minha vida gamer foi influenciada e melhorada pela **Nintendo World**. É por isso que, nada mais justo, tente ao menos fazer o mínimo pela geração que vem adiante!



Bruno Cotrim

Meu primeiro console foi um Super Nintendo. Passava tardes inteiras jogando com minha irmã e primos. *Pokémon Club* e **Nintendo World** eram as revistas que mais lia quando criança. Cresci imaginando como deveria ser legal trabalhar em um ambiente em que podia misturar paixão com trabalho. Quando tive a oportunidade de entrar na **NW** foi só festa, ainda mais que minha primeira pauta foi o campeonato nacional de TCG de **Pokémon**. Sinto como se tivesse vencido a liga.



ELES AINDA ESTÃO AQUI!

APESAR DA AUSÊNCIA DOS JOGOS DE CAIXINHA, A APARIÇÃO DE OUTROS PRODUTOS DA BIG N NO MERCADO BRASILEIRO AINDA FAZEM A ALEGRIA DA GALERA



Felipe Camarossi



Mesmo sem Peach, a coleção de Mario Kart 8 no McDonald's causou o furor esperado

No começo do ano, a companhia de Quioto paralisou momentaneamente a venda de jogos físicos no país. Apesar do baque, a **Nintendo World** ainda está aqui e podemos recorrer a Nintendo eShop. Sentimos sua ausência, principalmente dos eventos organizados pela Gaming do Brasil, mas felizmente seus personagens continuam a nos acompanhar no dia a dia.

Em outubro, um dos temas do McLanche Feliz foi **Mario Kart 8**, dividindo o espaço com a turma da Barbie. Comparado ao ano passado, não houve propaganda específica na TV, o bigodudo não visitou lanchonetes e o boneco da Peach e uma versão de plástico do chapéu do encanador, que fazem parte da coleção original, foram deixados de lado. Contudo, houve a

esperada corrida aos restaurantes, esgotando os estoques antes do previsto.

Por meio da DTC, estão vindo para cá os itens da linha World of Nintendo, produzidas pela Jakks Pacific. Desde as franquias mais populares, com bonecos de Link, Luigi e Donkey Kong, e até os mais inesperados, como as pelúcias de *Pikmin*, você encontra os brinquedos em lojas do ramo. Há alguns anos, aliás, a Multibrink comercializa os kits de K'nex de *Mario Kart*.

É importante reforçar que nada disso é obra da própria Big N, já que esses produtos são importados por suas

respectivas marcas parceiras. Todavia, é claro que a companhia continua de olho na forma como recebemos tais novidades. Como amamos esse universo, basta ver a decoração de nossos quartos e mesas de trabalho. Quem sabe ela não volta a distribuir seus jogos por aqui mais rápido do que a gente imagina? **NW**



Os games perderam espaço nas lojas, mas os brinquedos ocuparam as prateleiras



SEM JOGOS ANUAIS

Diversas franquias recebem títulos anualmente, trazendo novidades e, às vezes, não. Indagado, Scott Moffitt comentou a prática. "Tentamos uma nova filosofia com o Wii U, como é o caso de *Mario Kart 8* e *Smash Bros.*, no qual liberamos conteúdo adicional para mantê-los atualizados", disse o vice-presidente de vendas da Nintendo of America. "Já franquias como *Pokémon* exigem que lancemos títulos em uma frequência maior. Então, varia muito de série para série. Sempre pensamos em quais motivos são suficientes para fazermos um novo produto. Mudanças sutis e pequenos incrementos não compensam um game novo", alfinetou.



A CRISE NA VOZ DE ASH

Conforme divulgamos no site *GameWorld*, Fábio Lucindo poderia deixar de ser a voz do protagonista de *Pokémon*, Ash Ketchum, após exercer o papel por mais de 15 anos. A atividade chegaria ao fim, pois o ator e músico vai morar em Portugal, algo que, em tese, não o impediria de realizar seu trabalho. Atingindo proporções astronômicas, a história contou com abaixo-assinados dos fãs e até com o apoio de suas colegas de dublagem. Depois da polêmica, os responsáveis pela animação anunciaram que, por enquanto, não haverá nenhuma mudança. Que bom!



Lucindo dubla a série desde o primeiro capítulo!

DE JOGADOR PARA JOGADOR

Integrante do *Nintendo Blast*, colaborando com alguns textos para a *Nintendo World*, Ítalo Chianca está lançando seu segundo livro, mais uma vez ligado ao nosso universo. *Os Videogames e Eu: Crônicas de um Jogador* retrata, por meio de crônicas, como a vida do autor foi influenciada pelos jogos eletrônicos. O livro, que custa 25 reais, está disponível para compra em [facebook.com/osvideogameseu](https://www.facebook.com/osvideogameseu) ou através do e-mail italo.chianca@gmail.com.



PÁSSAROS RAIVOSOS

Em meio a febre de filmes baseados em jogos, *Angry Birds* é o próximo a aparecer nas telonas! Os personagens - que estão com um aspecto mais realista -, ganharam novas personalidades e terão a paz destruída quando a ilha onde moram é subitamente invadida por porcos.



ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 16/10 - *Yoshi's Woolly World* (Wii U)
- 20/10 - *Adventure Time: Finn and Jake Investigations* (3DS e Wii U)
- 20/10 - *Guitar Hero Live* (Wii U)
- 20/10 - *Just Dance 2016* (Wii e Wii U)
- 20/10 - *Just Dance: Disney Party 2* (Wii U)
- 20/10 - *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* (3DS)
- 23/10 - *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* (3DS)
- 03/11 - *The Peanuts Movie: Snoopy's Grand Adventure* (3DS e Wii U)
- 03/11 - *Gravity Falls: Legend of the Gnome Gemulets* (3DS)
- 06/11 - *Yo-Kai Watch* (3DS)
- 10/11 - *Rodea the Sky Soldier* (3DS e Wii U)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Animal Crossing: Happy Home Designer* (3DS)
- 2 - *Yo-Kai Watch Busters* (3DS)
- 3 - *Splatoon* (Wii U)
- 4 - *Pokemon Omega Ruby e Alpha Sapphire* (3DS)
- 5 - *Animal Crossing: New Leaf* (3DS)
- 6 - *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* (3DS)
- 7 - *Mario Kart 8* (Wii U)
- 8 - *Yoshi's Woolly World* (Wii U)
- 9 - *Super Smash Bros. for Nintendo Wii U* (Wii U)
- 10 - *Rhythm Heaven: The Best +* (3DS)

Fonte: VGChartz.com

FORMA FINAL?

Em *Pokémon XY&Z*, nova saga do anime dos monstrinhos de bolso, Ash e sua trupe entrarão em conflito com a temida Team Flare no território de Kalos, além de encontrarem alguns personagens já conhecidos pelos fãs, como Alan, protagonista do arco das MegaEvoluções que corre em paralelo à animação. Contudo, o mais interessante é que a Pokémon Company revelou os detalhes do Pokémon misterioso que surgiu no final do filme mais recente. Aquela seria uma das muitas formas de Zygarde, um dos lendários de *Pokémon X* e *Pokémon Y*. A bolinha verde é Zygarde-Core, o núcleo do monstro, que deve se unir a uma série de Zygarde-Cell para assumir as feições mais poderosas da criatura. Com 10% das células, temos a forma de cão, enquanto 50% nos dá a forma de serpente que já vimos nos games. Com 100% das células agrupadas, se assemelha à forma humana, sobre a qual descobriremos mais fatos em breve.



MESTRE POKÉMON NO RINGUE

Nos games, a musa nintendista é, sem dúvidas, Samus Aran. Já fora deles, os fãs parecem ter caído nas graças de Ronda Rousey, lutadora campeã do UFC. A americana de 28 anos não só conquistou os fãs pelo seu charme, mas pela paixão por franquias da Nintendo, especialmente *Pokémon*. Em entrevistas, Ronda já comentou que Mew é seu monstro favorito, seu primeiro card de TCG foi um Dragonair e que adoraria enfrentar Throh no ringue, já que a criatura também é judoca. No-cause certo nos corações dos treinadores ao redor do mundo!



SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

PARABÉÉÉNS!!!

Uau, mais um aniversário da nossa *Nintendo World!* É incrível como nos lembramos de momentos importantes das nossas vidas. Eu, por exemplo, me lembro muito bem quando ganhei de meu pai a minha primeira revista, a número um, por sinal.

Era um ardoroso fã da série *Mortal Kombat* e, ao ver aquela capa com Sub-Zero e Banjo-Kazooie, logo arregalei os olhos e implorei por ela na banca de jornal. Não acho exagero dizer que, a partir daquele momento, minha jornada tomou um novo rumo.

Passé a comprar todos os meses, fiz assinatura e até mesmo criei uma revista só minha na qual recortava algumas fotos da *NW* (tadinha delas!), escrevia matérias à mão, xerocava tudo e saía distribuindo em minha escola. Tudo não passava de um entretenimento inocente, mas quem diria que, anos mais tarde, acabaria entrando para a equipe por causa de um texto enviado para a redação?

A partir daí já se foram mais de cinco anos. Fiz de tudo na revista, porém o mais importante é que fiz belas amizades e me diverti demais. Não vou dizer que é tudo fácil, pois há prazos para entrega e temos que nos desdobrar. No entanto, no fim das contas tudo é feito com muito carinho e dedicação.

Parabéns, *Nintendo World!* Do fundo do meu coração, sinto que fui eu que ganhei o melhor presente.



EXPERIÊNCIA QUE CABE NAS MÃOS

DESENVOLVEDORES DOS amiibo EXPLICAM POR QUE OS BONECOS UNEM JOGADORES E GAMES



Hugo H. Pereira


Amos Nintendo, quanto a isso não há dúvida. No entanto, por mais que joguemos por horas a fio, ao desligar nossos consoles esse mundo fantástico se vai. E foi justamente para fazer esse universo permanecer vivo e conectado à realidade que surgiram os amiibo.

Analisando quais personagens teriam apelo para estrear no mundo físico, e qual pose elevaria esse apelo ao máximo, os produtores Yo Onishi e Yoichi Yamamoto batalharam para que cada boneco invocasse das mãos de seu dono as mesmas sensações vividas em seus jogos.

Por ser complexo, o desenvolvimento das figuras interativas envolveu departamentos de venda, hardware, software, marketing e manufaturação. A força-tarefa, com funcionários das diversas áreas, precisava garantir que os amiibo tivessem o selo de qualidade da Nintendo. Isto é, que fossem aproveitados por consumidores de qualquer idade sem nenhuma preocupação.

Um dos maiores desafios foi preparar os primeiros moldes para a produção em massa. Usando como referência uma impressão em 3D, foi necessário criar modelos desmontáveis de argila, considerando como cada peça seria pintada. O amiibo de Link da série de *Smash Bros.*, por exemplo, tem 24 partes.

Após desmontar as matrizes, foram feitos moldes de silicone. Depois o processo foi repetido continuamente com materiais cada vez mais resistentes, chegando à versão final de liga metálica. Imagine quanto um desses protótipos não deve valer?

Então foi momento de contratar uma empresa para produzi-los e garantir com lojistas espaços de destaque para vendê-los. Em 21 de novembro de 2014, os amiibo finalmente foram lançados, e o sucesso foi tão grande que nem a própria Big N conseguia prever. Quais são consequências disso? Você descobre na próxima edição! 



amiibo X CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Além de qualquer amiibo ser utilizado duas vezes por dia para garantir uma ou mais vidas extras, quem tiver o boneco de Toad, da série *Super Mario Bros.*, participará de um desafio extra em cada uma das fases: encontrar um Toad 8-bit escondido pelo cenário. O esconde-esconde garante um carimbo em cada página do livro de aventuras do personagem. Ao completar a caçada, surgirá então um sprite do protagonista.



Yo Onishi e Yoichi Yamamoto



Mostre que você resiste a tudo, Luigi!





CRITÉRIO DE EXPECTATIVA

Para classificar a expectativa de um jogo, levamos em consideração a repercussão que ele provoca no mercado de videogames antes mesmo de chegar às lojas.

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

JUST DANCE 2016

ALÉM DE 42 NOVOS HITS, BALANCE O ESQUELETO AO SOM DAS CANÇÕES DOS JOGOS ANTERIORES DA FRANQUIA

NINTENDO BLAST + **Nintendo World**



Fabio Oliveira



Plataforma:
Wii U (haverá versão para Wii)
Produção:
Ubisoft
Desenvolvimento:
Ubisoft
Gênero:
Musical
Lançamento:
20 de outubro (EUA)

SE EXISTE UMA FRANQUIA DE

de jogos de dança que veio para ficar, ela responde por *Just Dance*. Nascida da vontade da Ubisoft de explorar os controles de movimentos do Wii, o primeiro título foi lançado em 2009 apenas para o console da Nintendo e rapidamente se tornou um sucesso.

Final do ano, chega então a vez da inevitável sequência expandir as novidades e trazer outras até sua sala de estar, motivando os jogadores a juntar amigos e parentes para dançar e dar risadas.

A gigante francesa promete novamente um setlist vibrante e variado com *Just Dance 2016*. A lista vai desde bandas e cantores com hits como *Circus*, de Britney Spears, *Want to Want Me*, de



Jason Derulo, *I Gotta Feeling*, do The Black Eyed Peas, *No Control*, do One Direction, e *Uptown Funk* de Mark Ronson e Bruno Mars, a até alguns inusitados como *Balkan Blast Remix*, tema de Angry Birds, e *Ievan Polkka*, interpretada pela artista virtual Hatsune Miku. Todas as canções são dançadas por até seis pessoas ao mesmo tempo.

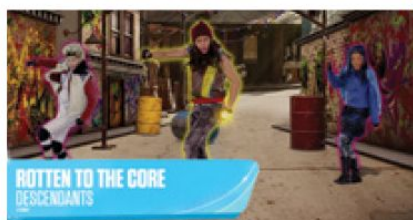
DANCE COM O CELULAR

No quesito modos especiais, o destaque vai para três deles. Em *Dance Quest*, chame a galera para desbloquear recompensas



através de desafios em pacotes de quatro músicas. *Dance Party* transforma as coreografias em batalhas pela maior pontuação. Há uma divisão entre cooperativo, onde todos se unem para alcançar o objetivo, ou competitivo, em que todos batalham pela coroa de rei ou rainha da pista. Já o *World Video Challenge* deixa o jogador acompanhar em vídeo seus oponentes online.

O suporte ao *Just Dance Controller*, para dispositivos Android, iOS e Windows Phone, foi estendido para o Wii U. Ao baixar gratuitamente o app, use



ROTTEN TO THE CORE
DESCENDANTS

JUST DANCE: DISNEY PARTY 2

Diferente da primeira edição, o repertório apresenta canções de séries e filmes dos canais de televisão da Disney, incluindo *Garota Conhece o Mundo*, *Teen Beach* e *Violetta*. Aqui as coreografias são interpretadas por dançarinos reais. Para Wii e Wii U, também foi lançado em 20 de outubro.



Celular agora é controle!



seu smartphone como se fosse um Wii Remote. Para isso, é indispensável que o

console e o dispositivo acessem a mesma rede de internet. Infelizmente o Wii ficou de fora. Outra grande inovação é o serviço de streaming, o Just Dance Unlimited. Pagando uma taxa, acesse coreografias exclusivas, músicas de versões anteriores e até mesmo conteúdo específico por região, que poderá existir futuramente. A Ubisoft garante que haverá nada mais do que 150 coreografias no dia do lançamento, que ocorre no dia em que o jogo estiver nas lojas.

As assinaturas custam 7 dólares por 1 mês, 15 dólares por 3 meses e 40 dólares por 1 ano. O Unlimited estará disponível apenas no Wii U e, quem comprar a versão Gold Edition do jogo, terá três meses

grátis do serviço. Quem quiser checar, uma demo está disponível na Nintendo eShop. Conta com apenas uma música, *Blame*, de Calvin Harris, mas ela já suporta o Just Dance Controller.

A produtora francesa quer colocar mais uma vez *Just Dance* no topo das paradas, tentando se renovar para manter o ar de novidade. Resta conferir se nossos esqueletos vão resistir ao balanço de seus hits. **NW**



THE LEGEND OF LEGACY

ACOMPANHE A HISTÓRIA A PARTIR DA VISÃO DE SETE GUERREIROS



PREVIEW 3DS



Pedro Vicente

DESENVOLVIDO POR UMA EQUIPE

de profissionais envolvidos em ótimos RPGs da era do Super Nintendo, o título traz sete jovens, uma ilha e muitas batalhas. *The Legend of Legacy* remete aos clássicos sem deixar de ser uma experiência moderna. Quem jogou *Bravely Default* sabe quanto isso cai como uma luva no Nintendo 3DS. O aspecto visual agrada, desde o design cartunesco dos personagens até os locais visitados.

Os cenários ganham vida enquanto o protagonista passa por eles. São árvores, pedras e flores que pipocam do chão conforme chegamos mais perto. Além de simpático, isso gera um sentimento de descoberta – e a tela de baixo exibe o mapa que vai se completando.

Personagem selecionado, a ideia é montar uma equipe e explorar a misteriosa Avalon. A história é simples e se desenvolve através das interações pela ilha. O sistema de batalha é tradicional: a cada turno escolhemos as ações do trio de heróis. Porém,

dependendo do espaço que ocupam na formação, terão funções distintas (ataque, defesa ou suporte).

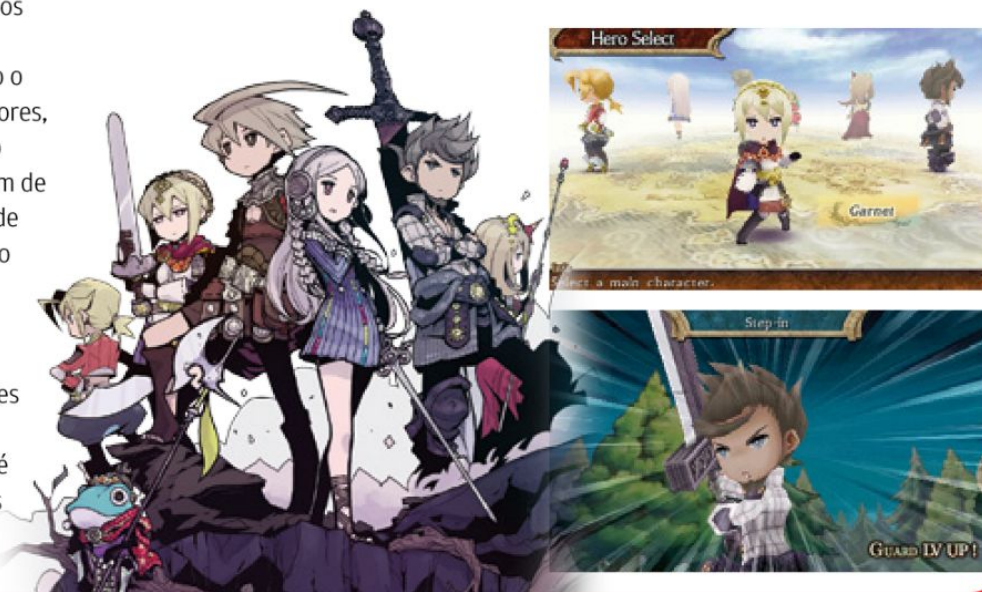
Outra diferença interessante é que não existe nível de evolução. Melhorando seus atributos a partir da atuação em combate, o herói que usar muitos ataques físicos aumentará sua força física. Aquele que usar mais ataques especiais será

melhor em ataques especiais e assim por diante. **NW**

Parceiro de longa data, o Nintendo Blast fala especialmente do universo da Big N. Acesse: www.nintendoblast.com.br.



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: FuRyu
Gênero: RPG
Lançamento: 13 de outubro (EUA)




MONSTRINHOS DE BOLSO, NO BOLSO!

VIVEMOS O SUFICIENTE PARA VER POKÉMON INVADIR LITERALMENTE NOSSO MUNDO



Felipe Camarossi

Pocket Monsters sempre foi famoso pela liberdade dada aos jogadores para montar uma equipe e interagir com amigos, dando aquela sensação de vivermos uma aventura única. Agora, o sentimento irá além. Como parte das comemorações dos 20 anos da franquia, fomos apresentados a *Pokémon GO*, jogo para dispositivos mobile que vai tornar nossa jornada muito mais real. Com tanto furor e poucas informações palpáveis, a galera primeiro foi à loucura. Depois, se encheu de dúvidas. Claro, não poderia ser diferente. Justamente por isso vamos recapitular o que já sabemos sobre essa grande viagem que todos faremos juntos! 

Pokémon GO estará disponível no Brasil?

É muito provável, se levarmos em consideração as mecânicas da principal produção da Niantic. Em *Ingress*, o jogo progride por demanda. Então, onde há pessoas interessadas, há partidas. Por isso, é quase certo que todos os lugares da Terra tenham espaço para a captura de monstrinhos.

Alguns Pokémon aparecerão apenas em um país?

Isso é uma incógnita, mas limitaria muito a disponibilidade de monstrinhos e exigiria um trabalho enorme de mapeamento. Talvez alguns especiais tenham seus próprios territórios, mas não acreditamos nisso.

Quem é Niantic?

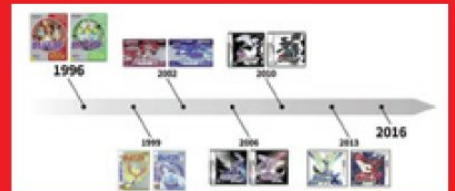
A empresa, que já foi subsidiária do Google, hoje é independente e se tornou famosa por desenvolver o *Ingress*, um dos primeiros grandes jogos de Realidade Aumentada. Seu CEO é John Hanke, um dos criadores do Google Earth. Seguindo o mesmo princípio de *Pokémon GO*, a trama envolve os donos de celulares se dividindo em duas facções que precisam conquistar pontos turísticos e estratégicos de suas cidades, combatendo por meio de armas instaladas nos territórios inimigos. Bateu a marca de 12 milhões de downloads.



Bancado pela Nintendo e pela Google, Pokémon GO tem um financiamento inicial de 20 milhões de dólares!

Quando o jogo será lançado? Quanto vai custar?

Pokémon GO está programado para 2016, ainda sem nenhuma data precisa. É possível que dê as caras em 27 de fevereiro, no aniversário da franquia. Mas não o considere como parte da saga principal! Não será um sucessor ou complemento de *Pokémon X* ou *Pokémon Y*, mas a Pokémon Company disse que os próximos títulos para Nintendo 3DS devem ter alguma compatibilidade com o app. Será gratuito, mas terá microtransações, provavelmente para a compra de itens raros e Pokébolis mais potentes. Estará disponível tanto para celulares Android quanto iOS.





Preciso de internet no celular para jogar?

Sim. Por ser um game que usa localizações geográficas como referência, é essencial ter internet – principalmente 3G ou 4G, se estiver na rua, ou Wi-Fi, se estiver em um shopping ou em uma cafeteria – para acessar o sistema de GPS e então jogar. Pode ser que o aplicativo tenha algum recurso offline, como um modo para treinos, mas a experiência plena precisará da rede.

Para que serve o Pokémon GO Plus?

O acessório, que será vendido separadamente, será pareado com o celular via Bluetooth, servindo como pulseira, broche, colar ou como sua imaginação permitir. Piscando ou vibrando, ele chamará sua atenção quando algo estiver perto de ocorrer. Com isso, você descobre se existe um Pokémon nos arredores sem expor o smartphone, além de disparar a Poké Ball pressionando apenas o botão no seu centro.

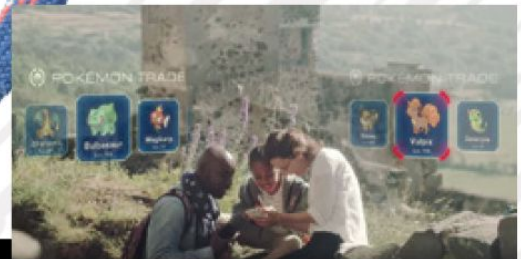


Vai rodar no Windows Phone?

Até o momento nada foi anunciado. Entretanto, a chegada do Windows 10 aos celulares permitirá que eles rodem aplicativos de Android. Então, é possível que haja tal portabilidade.

Como serão as capturas?

Aparentemente não teremos de enfrentar e enfraquecer os monstrinhos antes de atirar a Pokébola. Quanto a disparar a esfera, não se iluda com o vídeo promocional, pois você provavelmente não agitará o braço para arremessá-la. A ação se resumirá ao tocar de um botão, seja do celular, seja do Pokémon GO Plus. Contudo, isso pode mudar até o lançamento da versão final.



Batalharemos com outras pessoas? Como faremos as trocas de criaturas?

O trailer que revelou o jogo demonstra as lutas de forma excêntrica e divertida, mas até o momento é um assunto sigiloso. Existe a chance de ser no mesmo estilo do que vemos no Nintendo 3DS ou então por meio de um minigame. O mesmo deve valer para as trocas!

Como ficam os Pokémon lendários?

Pelo que foi demonstrado, teremos um sistema que lembra as Raids dos RPGs online, no qual jogadores se unem para vencer um único chefe. No caso, os tais chefões serão os lendários. Esse tipo de embate terá algum tipo de regra, como vencer dentro de um determinado tempo. Após derrotá-lo, todos os envolvidos irão recebê-lo. Isso serve para estimular a formação de grupos, a cooperação e para movimentar os jogadores. Tal tipo de encontro só deve acontecer em pontos populares, como atrações turísticas de uma cidade.



A Nintendo está desenvolvendo o game?

Ela está envolvida no projeto, mas está mais focada no periférico Pokémon GO Plus do que no jogo em si. O software é uma criação da Pokémon Company em parceria com a Niantic e terá a contribuição de Junichi Masuda. Principal responsável pelos monstrinhos, o diretor da Game Freak assina a direção ou a produção executiva dos principais títulos da franquia.

Afinal de contas, Pokémon GO usará Realidade Aumentada?

Provavelmente, não. Apesar de Charizard e outros Pokémon aparecerem em um vídeo promocional como se fossem animais de verdade, isso é apenas uma liberdade poética. Não espere usar a câmera do seu celular para visualizar os monstrinhos no meio de uma montanha, por exemplo. A própria interface de Pokémon GO denuncia que a coisa será mais simples do que imaginamos. Ainda assim, não é algo ruim. Teremos uma chance única de pegar todos eles!

CODINOME: NX

AS PRODUTORAS, QUE JÁ COMEÇARAM A RECEBER O KIT DE DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA MISTERIOSO, ESTÃO ANIMADAS COM SEU GRANDE PODER DE PROCESSAMENTO!



Felipe Camarossi

A cada dia que deixamos para trás, ficamos mais próximos de um futuro misterioso e interessante que a Big N tanto promete. Projeto mais ambicioso da história da companhia, o NX tem tudo para ser mais do que revolucionário.

Não falamos isso sem propriedade, mas sim baseados no discurso do inesquecível presidente Satoru Iwata. "Estamos sempre pensando em como queremos surpreender os jogadores e em como mudar a vida de cada pessoa que jogá-lo", disse.

O console ainda está repleto de uma neblina densa, o que não nos permite ver sequer uma silhueta. Ainda assim, prestando atenção ao que está acontecendo ao nosso redor, é possível tatear a surpresa que nos aguarda. Então, vamos tentar achar lógica nas pistas que pairam no ar e proclamar o que tanto queremos ver no sucessor do Wii U – ou seria do Nintendo 3DS? Ou seria de ambos? Ou seria de nenhum?

O NOME

Quando falamos de um histórico de nomenclaturas como Dolphin (Game-Cube), Nitro (Nintendo DS), Revolution (Wii) e Café (Wii U), NX parece um nome menos complexo, mas paradoxalmente intrigante. Acostumados com a matemática, assemelhamos a letra X para tudo aquilo que não podemos definir.



A Square desconfirmou a informação, mas não se assuste se Dragon Quest XI for um dos primeiros jogos do NX

Seria essa a única intenção da Big N ao adotar tal sigla?

Outra leitura para X é Cross, que remete a crossover. Essa palavra bonitinha tão empregada no mundo dos games se refere a dois ou mais universos distintos que se unem em um mesmo título ou franquia, e essa pode ser a sacada do projeto em desenvolvimento: a comunidade de jornalistas especializados aposta em um híbrido.

Ou seja, um sistema que seja doméstico e portátil ao mesmo tempo. Essa seria uma das poucas maneiras encontradas para justificar o aparelho e as afirmações de Iwata, que disse que o NX não substituiria o 3DS ou o Wii U.

DOMINANDO REDES

A Nintendo está realmente passando por uma fase de transição tecnológica – deixando essa missão nas mãos da gabaritada DeNA, com quem formou uma aliança estratégica no início do

ano para melhorar sua estrutura online e também para desenvolver apps.

Tal conglomerado, que atua globalmente, começou investindo no fornecimento de infraestrutura para o comércio virtual no Japão em 1999, mas encontrou seu caminho ao criar o site Mobage em 2006, um catálogo colossal de jogos com cara de rede social. Quatro anos depois, passou a desenvolver softwares, inclusive para a Disney.

Com isso, é de se esperar que as redes e serviços online, como a Nintendo Network e o Miiverse, fiquem mais robustos e dinâmicos. Por consequência, deve haver a unificação plena da contas de usuários. Hoje, por exemplo, não podemos gastar créditos do 3DS no Wii U.

O que já foi garantido é um substituto do Club Nintendo, um clube de fidelidade que era restrito aos Estados Unidos e ao Canadá. Em poucas palavras, uma

nova Nintendo eShop dará descontos e vantagens aos seus clientes, algo que funciona na concorrência.

A propósito, com a entrada da Big N no mercado de celulares, seria estranho se o NX ficasse de fora. Acreditamos que ele abraçará os apps de Mario e outras franquias e até mesmo as produções independentes da DeNA. Quem sabe o aparelho não leva os jogos das telas pequenas para as maiores? Isso, aliás, acontece com certos televisores que acessam a internet. Além disso, se houver retrocompatibilidade, o hardware deverá ter um GamePad, que foi inspirado em tablets, para jogarmos a biblioteca do Wii U.

CHEGANDO COM FORÇA

O projeto está em fase avançada e devemos ter notícias de sua forma final no meio de 2016. Quer provas? A Square Enix, ao revelar *Dragon Quest XI*, deixou escapar que o game estaria

em desenvolvimento para o console, além do Nintendo 3DS. Depois ela desconversou, mas aí já havia mexido com nossas expectativas. Como o RPG conta com os recursos mais avançados para consoles de mesa dessa geração, isso indica que o NX será bem potente.

Seja de mesa, portátil ou uma nova forma de se jogar, é indiscutível que o hardware está para cair igual a uma bomba na indústria. Diferente de seus antecessores, não conta com a liderança criativa de Shigeru Miyamoto, o que pode ser interessante ao dar espaço para novas ideias.

De acordo com *The Wall Street Journal*, seus primeiros kits de desenvolvimento já estão com produtoras renomadas. Sem citar nomes, o jornal americano disse que a novidade real-



A experiência da DeNA será usada para tornar os serviços online mais robustos

mente se trata de um sistema misto.

Para nós, basta esperar que boa parte do que está pairando por aí se torne verdade, balançando então toda a estrutura do universo dos games. Não por acaso, a Nintendo sabe muito bem como fazer isso. **NW**

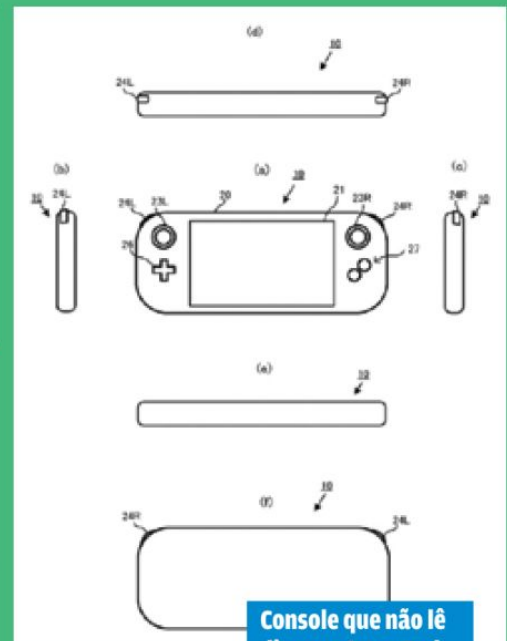
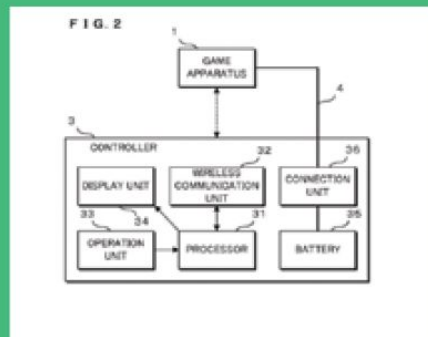
DE OLHO NA PAPELADA

Nos últimos meses, patentes da Big N registradas nos Estados Unidos se tornaram públicas. Tais ideias não são necessariamente recursos do NX, mas conceitos que a empresa desenvolveu e quer proteger. Contudo, é bom ficar na espreita!

Sem discos: um dos documentos trata de um console sem leitor de discos ou qualquer tipo de mídia física. Segundo a papelada, o aparelho só teria acesso a softwares via internet, armazenados então em um HD. Estaria a gigante japonesa abraçando de vez o mundo online?

Rolando e rodando: outra patente interessante mostra uma versão sim-

plificada do GamePad do Wii U. O controle seria completamente reto e teria seu número de botões reduzido, lembrando então o aspecto do Game Boy Advance. Já os botões de ombro são curiosos. Em vez de um par de gatilhos, os desenhos mostram uma troca para dois discos de rolagem. Como seria a aplicação disso nos videogames?



Console que não lê discos e GamePad com menos botões?

VELOZES E FURIOSOS

LIBERE SEU PODER MÁXIMO AO USAR VEÍCULOS EM SKYLANDERS SUPERCHARGERS



Igor Andrade



Típico personagem dos desenhos animados, Kaos pode ter a mais maluca das ideias, mas sempre fracassará. Isso porque os guerreiros de Eon sempre estão um passo à frente. Desde o primeiro capítulo da saga, o mestre já teve a ajuda do dragão Spyro, de gigantes, de seres que trocam partes entre si e até de criaturas que, ao serem capturadas em cristais, passaram para o lado do bem.

Mesmo assim, o vilão confia que tudo pode mudar com sua Doomstation of Ultimate Doomstruction, uma

nave que literalmente come os céus. Para combatê-la, foi preparada mais uma força de elite, que partiu para o combate na terra, no ar e na água na companhia de poderosos veículos.

DANDO UMA TURBINADA

A entrada de barcos, aviões e carros e outras máquinas causaram uma baita mudança na jogabilidade. Metade da ação se divide em exploração, coleta de itens e combate em solo, como nos quatro jogos anteriores, e em cenas com missões de velocidade.

Em certo momento, você embarcará em um jato, atirando em inimigos pelo céu, com direito até a evadir, usando o clássico movimento Barrel Roll, que foi imortalizado em *Star Fox*. Em outro, corre desesperado por uma longa pista desviando de atalhos traiçoeiros. Aí, em um submarino alternará entre estar sobre e sob a água.

Assim como os SuperChargers, 20 máquinas foram concebidas para este *Skylanders*. Manejadas por qualquer um dos 300 bonecos do representante do gênero Toys to Life da Activision, apenas



atingem o máximo de poder com os integrantes da força de elite. Aliás, eles conseguem customizá-las ao adquirir Gearbits.

Com a novidade, o Portal do Poder ficou um pouco maior, suportando um personagem mais um veículo ou dois personagens. O jogo tem modo cooperativo local e online, mas apenas o primeiro player vai agir ao alcançar áreas concluídas com um meio de transporte.

VICE-VERSA

Como já dissemos em outras edições, a relação entre Skylanders e Nintendo é mais antiga que a própria franquia. O protótipo foi apresentado em primeira mão para os diretores da casa de Mario. No entanto, a discussão sobre algum tipo de exclusividade ou parceria não progrediu, até as produtoras se reencontrarem na E3 de 2014 por causa dos amiibo.

O objetivo era colocar figurões da companhia de Quioto em SuperChargers, que estava no estágio inicial de desenvolvimento, e o grande sonho era ter Peach,

Pela primeira vez, jogo tem multiplayer online



Kirby e a turma de Fox. Todos foram refutados por diferentes argumentos.

A Nintendo achou que a imagem angelical da princesa não devia ser alterada, o lançamento de Star Fox Zero perderia força ao dividir atenção com outro jogo e a bolota rosa é da HAL Laboratory. Em troca, cederam o vilão do encanador e o gorilão engravatado. Na visão da Big N, se



O QUE VEM NA CAIXA?

A versão padrão do pacote inicial de SuperChargers (Wii U), além do Portal do Poder, vem com os bonecos Turbo Charge Donkey Kong e Super Shot Stealth Elf e a caranga Barrel Blaster. Já a versão padrão do pacote inicial de SuperChargers Racing (Wii e 3DS), conta o Portal do Poder, os bonecos Hammer Slam Bowser e Super Shot Stealth Elf e o avião Clown Cruiser.



Plataforma: 3DS (haverá versão para Wii)
Produção: Activision
Desenvolvimento: Beenox
Gênero: Corrida
Lançamento: 20 de setembro (EUA)



Plataforma: Wii U
Produção: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Ação, Aventura
Lançamento: 20 de setembro (EUA)



Se essas artes conceituais fossem aprovadas...



encaixariam melhor na proposta por causa dos portes físicos avançados.

Na trama, os dois viram Hammer Slam Bowser e Turbo Charge Donkey Kong ao atenderem a um chamado de S.O.S direcionado aos Skylanders. Os ataques comuns e especiais do primeiro ocorrem na base da marretada e invocam os Koopa Troopa. Já o segundo usa e abusa de barris e invoca Diddy Kong ao pilotar seu veículo.

Disponíveis em versões normal e Dark, DK está no kit inicial do Wii U, enquanto o largartão está no pacote para Wii e 3DS. Ou seja, eles e seus veículos não são vendidos separada-

mente. Mesmo assim, são jogáveis em qualquer uma das três versões do game para os sistemas da Big N. O mais legal é que as figuras igualmente são amiibo, já que o armazenamento de dados é dividido entre as duas funções. É só girar a base do boneco para alternar entre as duas opções.

MARIO KART SEM MARIO

Bem diferente da outra aventura, no Wii e no 3DS você encara os circuitos criados por Pandergast the Magnificent para então receber uma misteriosa esfera. Misto de *Sonic & Sega All-Stars Racing* e *Mario Kart*, no caminho haverá

itens de ajuda, portais que dão aquele gás e dá para atirar nos adversários. A versão do portátil tem multiplayer online e local para até quatro pessoas.

No Wii U, no entanto, dá para ter um gosto dessa experiência no Racing Mode. O Starter Pack tem seis pistas, mas dá para desbloquear mais ao comprar Racing Action Packs. Esses pacotes vêm com bonecos, veículos e um troféu que, ao ser colocado no Portal do Poder, adiciona os desafios SuperVillain Cup, Boss Pursuit e Mirror Cup, além de tornar um vilão jogável, incluindo Kaos. Sim, ele também gosta de sentir o vento batendo na cara! **NW**



No 3DS e no Wii a diversão se resume a disputar corridas com os Skylanders



VELOCIDADE MÁXIMA

Entre personagens inéditos e clássicos que ganharam novos golpes, como é o caso de Trigger Happy, vinte guerreiros fazem parte dos time dos SuperChargers. Fique de olho em seis deles!



Spitfire: prestes a se tornar o piloto mais veloz de todos, foi jogado por um goblin de forma proposital em direção a um penhasco. Apesar do acidente, retornou para as pistas em apenas três semanas. A façanha chamou a atenção do mestre Eon, que o convidou para se tornar um herói. Representa o fogo.



Shark Shooter Terrafin: salva-vidas de um oceano de areia (!), ficou sem emprego quando o seu redor foi transformado em vidro após uma misteriosa onda de energia. Ele então resolveu praticar boxe, faturando até um campeonato da categoria. Sua força fez que com entrasse para o time de Skylanders. Representa a terra.



Fiesta: líder de um conjunto de mariachis, deu de cara os guerreiros das ilhas Skylands, que apareceram na região onde morava para lutar contra o Conde Moneybone. Fiesta acabou dando uma forcinha nessa missão. Tomando gosto pela coisa, virou um guerreiro. Representa os mortos-vivos.



Stormblade: exploradora desde criança, certa vez pulou de sua ilha para descobrir o que havia abaixo das Skylands. Mesmo voando com todo o empenho, não atingiu o fundo. Sempre correndo atrás de superar limites, encontrou Eon em uma das suas jornadas, sendo convidada para gastar sua admirável energia contra os capangas de Kaos. Representa o ar.




Super Shot Stealth Elf: de forma misteriosa, a garota acordou sem memória no interior de uma árvore e foi acolhida por uma criatura ninja que deu o verdadeiro treinamento de combate furtivo. Virou uma Skylander para investigar seu passado. Representa a vida.

Dive-Clops: irmão gêmeo de Eye-Brawl, suas asas foram destruídas por piratas, fazendo com que caísse em um abismo. Lá, foi resgatado por uma civilização submarina que desenvolveu uma roupa de mergulho para que explorasse o mar. Ao entrar no Redemoinho do Destino, acabou viajando milhares de anos no tempo! Representa a água.



TEMOS UMA VAGA PRA VOCÊ!

SEJA O(A) DECORADOR(A) MAIS BADALADO(A) DE HAPPY HOME DESIGNER!

 Ricardo Syozi



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero:
Simulador
Lançamento:
23 de setembro (EUA)





DIVULGUE SUAS FAÇANHAS!

Para os aficionados em compartilhar e receber o tão amado joinha, *Happy Home Designer* tem uma integração legal com as redes sociais. Tire uma foto e faça um diário no Miiverse. Ou então, compartilhe imagens no Facebook, Twitter ou Tumblr por meio do Posta-Imagens. Basta clicar nos ícones dos dois recursos que aparecem na tela inferior do menu.



Isabelle
pedirá sua
ajuda para
construir
prédios
públicos



Nós da Nook's Homes estamos à procura de um profissional arrojado, criativo e interessado em ajudar os vários moradores de nossa pequena cidade a realizar um grande desejo: ter um lar decorado com muito estilo.

Todos sabemos o quanto é difícil chegar ao nível máximo de satisfação, mas acreditamos que, com muita dedicação e diversão, é possível alcançar a perfeição. Se você tiver um Nintendo 3DS e quiser se aventurar nesse ramo, mande um currículo bem caprichado. Como dono da imobiliária mais famosa da região, será uma honra ter você como um de nossos funcionários!

MÃO NA MASSA

A nova empreitada de *Animal Crossing* é relativamente diferente do que estamos tão

acostumados. Neste spin-off, vez você não é um cidadão (Villager) que se muda para uma vilarejo e tenta se estabelecer fazendo amigos, comprando e mobiliando sua casa, além de participar de atividades mensais.

Em *Happy Home Designer*, você é contratado por Toon Nook como decorador – mas vai ralar também como arquiteto, engenheiro e urbanista – para mudar a cara das residências dos simpáticos animais e até mesmo do município como um todo. É um desafio gigante, mas superdivertido.

Logo de cara, você trabalha como designer de interiores para muitos clientes. Agrade cada um, oferecendo móveis que agreguem gosto e personalidade. Para isso, fique de olho no jeito como falam, se vestem e se comportam. É claro que, como um bom profissional, você deve dar seus pitacos. Deixe sua marca regis-





trada por onde passar, procurando um equilíbrio entre simplicidade e exagero.

Ao executar suas atribuições de forma exemplar, você é promovido a designer de exteriores. Ou seja, também cuida dos arredores das casas. A ideia não é apenas posicionar a mobília, mas desenhar toda uma paisagem com árvores, flores e qualquer outra coisa fofa que se encaixe nas preferências de seu cliente. Até mesmo é possível adicionar um balanço lindo e divertido. Como não amar isso?

Após se especializar nas pequenas tarefas, você planeja a construção de prédios e outras ramificações de grande porte. Aqui você não é o prefeito, como em *New Leaf*, mas acaba atuando como se fosse um... Faça hospitais, lojas e até mesmo um café. Tudo para garantir o progresso de todos, o que faz com que novos animais sejam atraídos. É claro que você terá cada vez mais trabalho, mas convenhamos:

como não sorrir após a sensação de dever cumprido e cumprido, né?

AQUI É TRABALHO!

Usando a tela de toque e a precisão da Stylus, customizamos os lares como nunca antes foi possível em toda a série. Nada mais de empurrar cada móvel até seu cantinho desejado. É clicar, segurar, girar e arrastar para onde quiser.

Como descanso é para os fracos, frequente a Nook's Homes para conferir o Happy Home Handbook. Com ele, gaste Play Coins para aprender novas lições e comprar itens interessantes, como insetos, fósseis e obras de arte. O catálogo de design oferece produtos estilosos para seu dia a dia, além daqueles que são liberados assim que certas atividades especiais são concluídas.

Os amiibo card não são obrigatórios, mas quebram a rotina do jogo



EQUIPE, FOFA EQUIPE

Ninguém consegue se dar bem sozinho, mesmo quando se trata de um mundo fofo e colorido como o de *Animal Crossing*. Você terá a companhia de colegas legais em seu local de trabalho.



Lottie: a mais nova personagem é sobrinha de Lyle e morre de amores por Digby. É uma decoradora habilidosa, com uma carreira sólida e uma simpatia inesgotável. Vai te acolher e ensinar os caminhos para que se torne o melhor profissional que a cidade já viu.

Tom Nook: é dono de praticamente TUDO em *Animal Crossing*. Ele te contrata e oferece os primeiros trabalhos. No entanto, mesmo sendo o



dono da empresa, é visto normalmente jogando golfe. Que vida boa o cara tem, hein?

Lyle: braço-direito de Nook, é do tipo sossegado que tenta ajudar quando pode. Ele realmente cuida da loja enquanto o patrão se diverte por aí. Por isso, o bigodudo é com quem normalmente você conversa sobre futuros clientes e promoções. Não por acaso, a lontra em *New Leaf* era representante da Happy Home Academy, organização que analisava e avaliava a decoração das residências do vilarejo.

Digby: irmão de Isabelle, entra em ação quando o assunto for a construção de prédios públicos. O cachorrinho de terno oferta trabalhos, dá sugestões e te acompanha enquanto estiver realizando trabalhos em hospitais, escolas e restaurantes.



Usar o Client Book é igualmente relevante, pois reúne todos os amigos feitos e até mesmo os padrões visuais que você já produziu. Aproveite esse tipo de agenda para visitar clientes do passado que podem, eventualmente, pedir novos serviços. Não se esqueça de tirar uma foto bacaninha de seus amigos apertando os botões L e R do portátil para guardar de arquivo.

Customização é a principal marca da série, ainda mais em *Happy Home Designer*. Além de fazer amizades, você constrói muito e altera o ambiente. A ideia de coleção se mantém forte com o catálogo de itens, mas os cartões de amiibo farão com que a paixão por acumular coisas extrapole os sentidos.

Se prepare para passar dezenas de horas decorando e redecorando,


deixando todo mundo contente ou não!

amiibo DE PAPEL

Happy Home Designer é a porta de entrada de um novo tipo de figuras interativas. Não são bonecos, mas centenas de cards colecionáveis. Ele são vendidos por expansões e em pacotes parecidos com o de figurinhas, sempre com cinco cartões normais e um especial, trazendo informações interessantes como data de nascimento e signo. O aniversário de Tortimer rola no último dia do ano!

Cada um possui um personagem estampado, incluindo os mais famosos, como Isabelle, Resetti e até o DJ KK. Para que entrem no jogo, use o amiibo phone, que fica na imobiliária,

e coloque o card perto do seu sistema. O leitor de NFC vem embutido no New Nintendo 3DS, mas os donos do 3DS regular podem adquirir o acessório para usar a função. Que comecem as trocas!

Conte com esses clientes diferenciados para ter mais sucesso. Além disso, uma festa de boas-vindas é realizada com até quatro convidados, empregos serão oferecidos para os cidadãos e, por fim, tudo será salvo no próprio cartão. Por enquanto, apenas um boneco amiibo é compatível com o jogo. Use a figura de Villager, aquela de *Smash Bros.*, para liberar uma estatueta dourada! 



DERRUBANDO AS PAREDES

OS UNIVERSOS DAS PRINCIPAIS FRANQUIAS DO CINEMA, QUADRINHOS, GAMES E SERIADOS SE MISTURAM EM LEGO DIMENSIONS



Hugo H. Pereira

Brinquedo ou videogame? Essa é uma questão que assola os Toys to Life desde a origem, mas, se depender de *Legó Dimensions*, já temos a resposta: são ambos. A nova empreitada no gênero promete constantemente lembrar o jogador que ele também está brincando, algo que começa assim que ele adquire, por exemplo, o kit inicial e segue um manual para montar a base leitora de chips ou dos veículos que fazem parte da aventura.

O projeto, uma ideia que surgiu há quase uma década, explora e expande

os conceitos abordados no filme *Uma Aventura Lego*. Aqui quem dá trabalho não é o Senhor Negócios, mas sim Lorde Vortech, que rapta personagens icônicos enquanto procura os Foundational Elements, peças especiais como a kriptonita, pedra que enfraquece Super-Homem, principal herói da DC Comics, ou os sapatinhos de rubi usados por Dorothy em *O Mágico de Oz*.

Ambos permitirão ao vilão ter o controle de todas as dimensões. Ao sequestrar Frodo, Robin e Barba de Metal, que, sem saber, possuíam alguns desses

elementos, Gandalf, Batman e Mega Estilo resolvem se unir para salvar o dia.

Ao longo da história, os jogadores passam por vários capítulos, cada um representando uma das 14 franquias homenageadas, com experiências mais tradicionais e lineares, como as já vistas nos títulos anteriores da Lego, envolvendo alguns pequenos combates, batalhas contra chefes e vários quebra-cabeças.

O interessante é que cada um desses mundos, além de receber adaptações visuais, como os cenários de *Os Simpsons* que usam efeitos de Cel shading



Plataforma:
Wii U
Produção:
Warner Games
Desenvolvimento:
TT Games
Gênero:
Ação, Aventura
Lançamento:
27 de setembro (EUA)



para ficarem parecidos com a animação, também possuem o mesmo tom de suas produções originais. Isto é, você vai encarar muitas lutas ao lado dos Super Amigos e dos Ninjago, enquanto os níveis de *Portal* e *Scooby-Doo* terão muitos enigmas esperando ser decifrados.

Além da campanha principal, cada uma das séries de TV, cinema, games ou quadrinhos é representada

com um pequeno mundo aberto, que combina vários locais icônicos em um só. A cidade dos heróis, por exemplo, é uma fusão de Gotham, Metrópolis e Atlantis. Várias missões, corridas e desafios estão espalhados por estes lugares e certamente darão trabalho para quem gosta de completar o jogo com 100% de aproveitamento.

MAIS DO QUE UM LEITOR

Um dos grandes destaques de *LEGO Dimensions* é o Toy Pad. Toda desmontável, a base lê até sete itens por vez, sejam eles bonecos, veículos ou itens. Aliás, você pode, se quiser, usar um boneco e colocar à disposição dele seis meios de transporte. Não é algo muito eficiente. No entanto, terá carta branca

para fazer o que der na telha. O mais indicado é alternar a jogatina entre três personagens que tenham habilidades diferentes entre si, o que vai facilitar na hora de solucionar puzzles simples.

Quando for a vez de encarar aqueles mais sofisticados, terá que pedir a ajuda ao portal. Graças aos leds na parte inferior, o Toy Pad interage, fazendo com que o gamer troque os personagens de lugar no mundo real e preste atenção nas cores que ele emitir.

Com isso, entram em ação as funções Scale, que aumenta os diminui os

protagonistas, Shift, que os leva para um ponto do cenário, Chroma, que os colore, Elemental, que dá uma habilidade momentânea, e Locate, que dá pistas sobre o paradeiro de um objeto.

O crossover também tira vantagem do fato de as peças serem autênticos blocos de montar, tanto que os bonecos têm o mesmo tamanho e formato daqueles que acompanham os kits vendidos em lojas de brinquedos. Eles são assim, pois as informações da jogatina não ficam salvas neles, mas sim no chip do disco azulado onde são encaixados.

Em alguns pontos da aventura você desbloqueará upgrades para os veículos. Aí, será convidado a reconstruí-lo, alterando a posição de alguns tijolinhos, seguindo um manual de instruções virtual. Ao todo, são três variações, cada qual com habilidades diferentes. Você não é obrigado a remontar o carrinho, mas é nesse momento em que caem as dimensões entre jogo e brinquedo.

Legó Dimensions não tem a intenção de reinventar a franquia da TT Games, já que boa parte do que o jogo promete



VALE POR TRÊS

Produtor da Warner Bros Interactive Entertainment, batemos um papo com Doug Heder para entender quais foram as inspirações de *Legó Dimension*, além de entender quais são as qualidades do novo representante do gênero Toy to Life que o farão enfrentar em pé de igualdade a concorrência de *Disney Infinity* e *Skylanders*. Confira os melhores momentos do nosso bate-papo.

Uma Aventura Legó reúne personagens de inúmeras franquias da Legó, algo que também acontece em Dimensions. Existe uma relação entre o longa e o jogo?

Jon Burton, diretor criativo da TT Games, idealizou um título modular há uns oito anos, muito antes de o filme estrear. Obviamente, o sucesso do longa nos ajudou a atrair parceiros dispostos a participar com conteúdo, como Fox, Universal e outros estúdios.

Então um não foi produzido por causa do outro?

Dimensions já estava em desenvolvimento, mas o filme serviu para vermos a reação do público ao conceito de vários mundos misturados. Isso facilita nossa propaganda. A galera pergunta: "É tipo o *Uma Aventura Legó*?". Aí, respondemos: "Tipo assim".

Portal e O Mágico de Oz foram temas de kits criados pela comunidade por meio do programa de sugestões Legó Ideas. Apesar do apelo popular, as ideias dos fãs não viraram realidade. Por que agora estão em Dimensions?
A Legó Video Games é uma divisão enquanto Ideas é outra e, por vezes, você



é baseado em mecânicas consagradas. Entretanto, o contexto no qual esses conceitos são utilizados, a diversidade de personagens e o fato de termos nas mãos peças de Lego de verdade são motivos mais do que o suficiente para acreditarmos em uma experiência definitiva. **NW**



Compre personagens e estágios para expandir a aventura

EXPANDINDO O MULTIVERSO

Dá para concluir a aventura principal apenas com o que está incluído no Starter Pack. O pacote inicial conta com o disco do título, o Toy Pad, Batman, Gandalf, Mega Estilo e o Batmóvel. Adquirindo Level Packs você libera novos estágios e os Team Packs e Fun Packs têm itens, veículos e personagens extras. Como a compatibilidade entre estágios e itens é completa, qualquer boneco ou veículo é jogável em qualquer situação. Até o fechamento dessa edição, não havia uma data prevista para a chegada dos produtos da linha *Dimensions* ao Brasil. A localização dos menus ou a dublagem das falas para o português também não foi confirmada.



Apesar das semelhanças, o jogo não foi criado por causa do filme de Emmet

verá as duas se complementando. O set de Doctor Who será fabricado graças à área Ideas e também estará em *Dimensions*, mas isso é proposital. Não posso falar em nome da Lego, mas eles certamente estão de olho nos pedidos dos fãs.

Já que temos jogos da Lego da Marvel e da DC Comics, há chances de vermos os heróis das franquias interagindo em *Dimensions*?

Nunca diga nunca!

Esse ano, veículos são a novidade de *Skylanders*, há um modo de corrida em *Infinity* e eles também estão em *Dimen-*

***sions*. Coincidência ou moda?**

Nosso jogo foi produzido de forma completamente separada da concorrência. O que oferecemos é um veículo em cada conjunto, cada um com três variações. Tecnicamente, são três pelo preço de um, então creio que não preciso dizer mais nada [risos].

A base leitora de *Dimensions* participa ativamente do jogo. Isso é algo que tinham em mente desde o início?

Passamos grande parte do desenvolvimento só pensando nela, pois, se não fosse interessante, não progrediríamos. Tínhamos que fazer algo diferente e que

associasse com a Lego e seu foco em brincar e montar. O Toy Pad, da forma que foi criado, nos deu flexibilidade para construir enigmas, desafios e momentos interessantes na aventura.

Por que devemos prestar atenção em *Lego Dimensions*?

Essa é a primeira verdadeira experiência de crossover. Não há nada assim no mercado, algo no qual você se diverte através de franquias distintas e cada item, veículo e personagem é jogável em qualquer um desses mundos. Não há barreira alguma e a história se desenrola independente do personagem que estiver em seu time.

QUEBRANDO AS REGRAS

As companhias parceiras da Warner foram bem liberais com seus personagens e isso rende situações hilárias ao longo da aventura, com Batman, por exemplo, trocando aquela ideia com Scooby. Essas situações inusitadas e bem escritas já valem a experiência por si só!

Doctor Who: o seriado britânico da BBC começou em 1963 e até hoje mostra um viajante do espaço-tempo que, junto de seus companheiros, evita catástrofes.



Portal 2: a sequência do jogo de puzzle e ação em primeira pessoa leva Chell a cruzar os laboratórios de Aperture Science para reencontrar GLADOS.

De Volta para o Futuro: no filme, Marty McFly volta a 1955 e vê sua mãe se apaixonar por ele, o que altera o futuro! O então jovem Doc Brown o ajuda a resolver o problemão.



Os Caça-Fantasmas: três ex-professores de parapsicologia aplicam seus conhecimentos para defender Nova York de um ser mitológico, além de um boneco gigante de marshmallow.

Os Simpsons: a série animada, a mais longa da história, critica a classe média americana e outras sociedades por aí por meio das desventuras da família chefiada por Homer Simpson.



Midway Arcade: a coletânea de arcades, como *Gauntlet*, *Defender* e *Rampage*, cria momentos de metalinguagem.



Ninjago: a franquia própria mistura o Japão feudal com elementos futuristas, incluindo guerreiros biônicos.





Jurassic World: no longa de maior sucesso de 2015, o pesquisador Owen Grady, ao lado de velociraptores, detém os estragos causados por uma dinossaura híbrida.



O Senhor dos Anéis: antes de virar filme, a saga de Frodo para levar o anel até Mordor e derrotar Sauron foi narrada em livros por J.R.R. Tolkien entre os anos 1930 e 1940.



Legends of Chima: franquia própria, tribos de animais brigam por cristais que contêm Chi, energia usada em armas e veículos.

Scooby-Doo: donos da Mistério S/A, Scooby, Salsicha, Fred, Velma e Daphne desmascaram humanos mal-intencionados que se disfarçam de monstros. Classicção da Hanna-Barbera.



DC Comics: o apanhado dos heróis da DC reúne o melhor de Gotham (Batman), Metrópolis (Super-Homem) e Atlantis (Aquaman). Isso sem contar os vilões à solta!



O Mágico de Oz: um dos musicais mais celebrados dos cinemas, a trama mostra Dorothy tentando voltar pra casa depois de entrar em uma fantástica terra encantada.



Uma Aventura Lego: Emmet, um cidadão comum, é apontado por uma profecia como o único a acabar com os planos nefastos do Sr. Negócios.



Acredite se quiser, mas a franquia dos monstros de bolso completará 20 anos em 2016.

Ainda estamos em 2015, entretanto parece que a turma de Pikachu resolveu nos presentear com um jogo cheio de nostalgia, inovações e uma aventura intrigante. Estou falando de *Pokémon Super Mystery Dungeon*. Uma das séries paralelas mais queridas pelos fãs desde que surgiu em 2005, não é de se estranhar que tenha sido escolhida para marcar uma data tão especial.

ALTAS AVENTURAS

O que você faria se acordasse em um mundo completamente estranho e, ainda por cima, descobrisse que agora é um Pokémon? Essa é a ideia principal de *Mystery Dungeon*. Nos primeiros games, *Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team* e *Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team*, você tinha que descobrir por que e como foi parar nesse universo, ajudando a salvar seus novos amigos de uma onda de estranhos desastres naturais.

Um dos pontos mais legais desses spin-offs é que, sendo um Pokémon, você entende a língua deles. Nada de "Char-Charmander", como estamos acostumados a ouvir no anime. Aqui as criaturas vivem em sociedade sem a presença dos humanos, formando times que funcionam como equipes



Jogável, Riolu representa a chegada das MegaEvoluções em Mystery Dungeon

de resgate e exploração, entre outros objetivos. Nos primeiros títulos, após acordar já transformado, você encontra um parceiro e parte em uma missão. *Super Mystery Dungeon*, contudo, dará uma mexida nas estruturas.

Você é um humano que, por algum motivo desconhecido, virou um Pokémon criança, mas isso não é a única coisa estranha que está acontecendo. As mais diferentes criaturas estão virando pedra, até mesmo os lendários!

Alguns deles, como Zekrom e Reshiram, desconfiam que há algo ou alguém por trás desses fenômenos. No fim das contas, você e seus amigos,

moradores de Serene Village, investigarão esse mistério, para então trazer a paz de volta. Por isso, tenha certeza que sua interação com as grandes lendas será muito maior do que em qualquer outro título já desenvolvido.

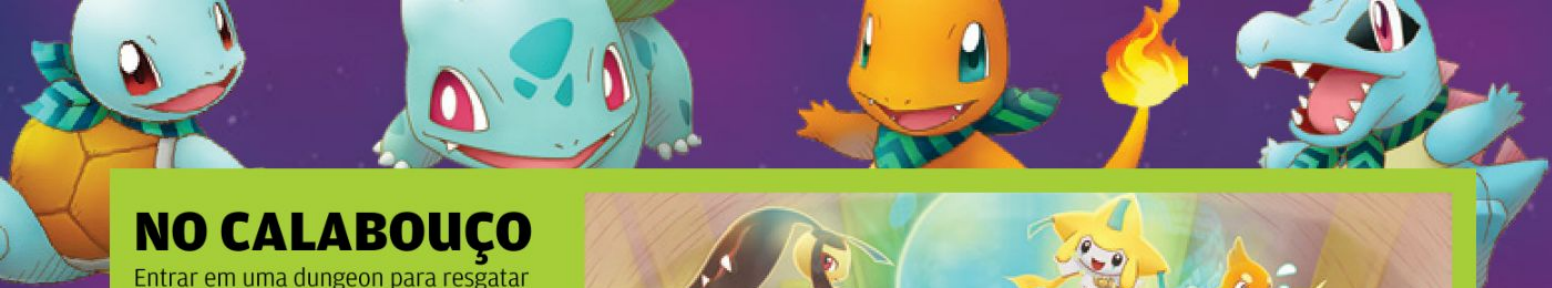
Tudo isso acontecerá por meio das ações do Expedition Society, grupo do qual você fará parte. Seus princípios incluem criar um mapa-múndi, ajudar indefesos e descobrir os enigmas do planeta. Apenas os adultos podem ser um dos expedicionários, mas é claro que você, como o protagonista da história, acaba entrando para o time.

MISSÃO DE RESGATE

Por mais que seja interessante, você não é obrigado a assumir o papel de Pikachu. Além do rato elétrico, qualquer um dos 18 monstrinhos iniciais dos títulos principais da franquia são jogáveis. Ou seja, Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Treecko, Torchic, Mudkip, Turtwig, Chimchar, Piplup, Snivy, Tepig, Oshawott, Chespin, Fennekin e Froakie estarão à sua disposição.



Produção:
Nintendo,
Pokémon Company
Desenvolvimento:
Spike Chunsoft
Gênero:
RPG, Aventura
Lançamento:
20 de novembro (EUA)



NO CALABOUÇO

Entrar em uma dungeon para resgatar um Pokémon ou encontrar um objeto desejado não é uma tarefa tão simples. Você terá que batalhar contra hordas de inimigos, além de fugir de armadilhas. No entanto, sempre que quiser, terá o auxílio de artefatos ou de colegas de jornada. Por isso, fique de olho em certos recursos.

Aliás, mesmo que seja a segunda ou a terceira vez que uma área é explorada, ela sempre terá uma disposição diferente. Ou seja, o formato dos andares e a localização de itens e adversários mudará de forma aleatória.

Alliance Attacks: ao cercar o adversário, você e seu time são capazes de realizar um ataque especial que ignora qualquer resistência ao tipo dos golpes utilizados pela trupe. No entanto, a ação causa muita fome nos Pokémon. Sim, o atributo Belly voltou depois de sua ausência em *Gates to Infinity*.



Team Sets: já imaginou como é chato ficar sempre montando seu trio? Afinal de contas, temos mais de 700 Pokémon para escolher! Para poupar seu tempo, salve suas combinações. Até mesmo itens são equipados através da função.

Team Bonus: no desafio, monte um time com três Pokémon selecionados pelo jogo e vá até uma dungeon para ganhar bônus, como um aumento na experiência e no ataque.

StreetPass Assistance: ao cruzar seu Nintendo 3DS com o de outra pessoa com o jogo, você receberá a visita de um de seus exploradores, que estará a postos para agir como seu ajudante em uma das suas missões. Ele não será controlável, mas batalhará no seu lugar.

Resgate do resgate: para que uma quest não acabe na metade, caso seu time seja derrotado, libere a conexão local para que um amigo, usando outro 3DS, entre na dungeon para te reanimar e então seguir em frente.

Looplet: equipamento permite usar vários Emera, itens capazes de aumentar seus atributos, como ataque ou defesa, por um curto período de tempo.



Já o 20º Pokémon é Riolu, primeiro estágio evolutivo da família de Lucario, e há um motivo para isso: *Super Mystery Dungeon* contará com as Mega-Evoluções. Para eleger seu preferido, você encara um teste de personalidade, composto por perguntas bem engraçadas, como "Se estivesse escalando uma montanha e ainda faltassem 2 horas e 30 minutos para chegar ao pico, você continuaria ou desistiria?", ou então elege um deles o indicando em uma lista simples. Alternando a cada capítulo, essa é a primeira vez na saga que as

duas formas de escolha foram reunidas.

Outra façanha é que todos os monstros listados na Pokédex aparecerão na aventura, incluindo a galera de Kalos. 720 Pokémon, 20 iniciais... o número 20 está em evidência por aqui. Por que será?

Você poderá recrutar para sua turma quem for encontrado pelo caminho. Para isso, forme relacionamentos através do item Connection Orb. Cada conexão que fizer pode ser vista no Connection Orb Map, que lembra muito um mapa de constelações. Mas



ELES TÊM O QUE VOCÊ PRECISA!

Entre uma missão e outra, visite locais primordiais para melhorar a eficiência de sua equipe



Kecleon's Shop: compre ou venda os mais diferentes tipos de itens, como poções, TMs e ferramentas, na lojinha de Kecleon.



Klefki's Rockin' Lock: Klefki abre os Treasure Boxes resgatados nas dungeons. No entanto, ele cobra uma pequena taxa para cada baú.



Hawlucha's Slam School: ensine ou faça com que uma criatura esqueça um golpe. Cada um pode aprender até quatro TMs, que são semelhantes ao que vemos nos games principais de *Pokémon*.

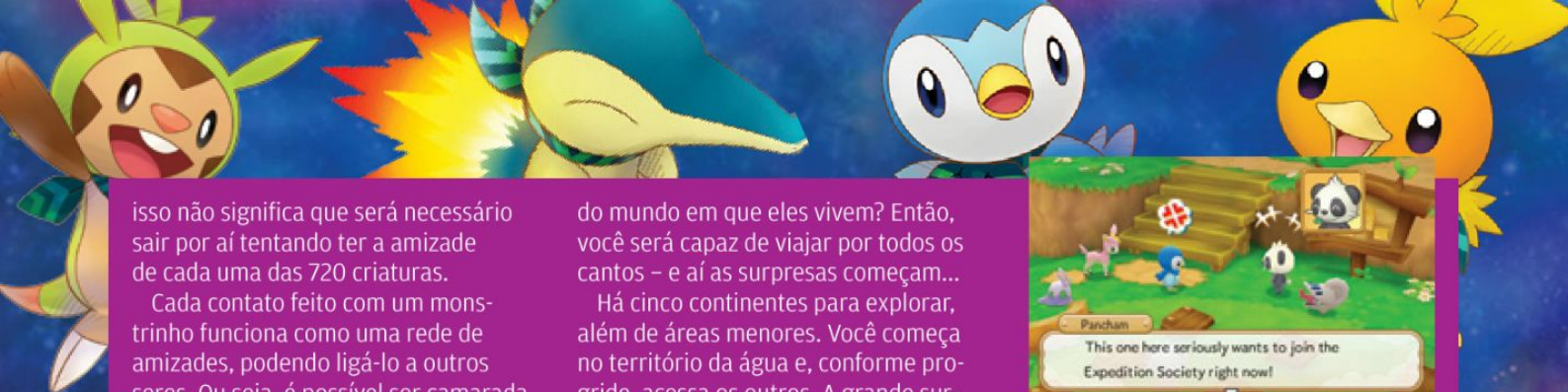


Glorious Gold: Cofagrigrus pagará com dinheiro ou item cada Gold Bar que for entregue para ele. Por isso, não ignore nenhuma barra de ouro que encontrar!



Café Connection: conclua as quests propostas por Kangaskhan, que te dará os prêmios que forem deixados por Pokémon salvos nas missões que você encarou.





isso não significa que será necessário sair por aí tentando ter a amizade de cada uma das 720 criaturas.

Cada contato feito com um monstinho funciona como uma rede de amizades, podendo ligá-lo a outros seres. Ou seja, é possível ser camarada de um Pokémon e, por consequência, de dois ou mais amigos deles!

Para quem curte um sonzinho, na Jukebox, frequente na série paralela, estarão as músicas da trilha sonora, e dá para escutá-las até mesmo com seu portátil no modo Sleep, desde que você esteja usando fones de ouvido.


ENCONTROS INESPERADOS

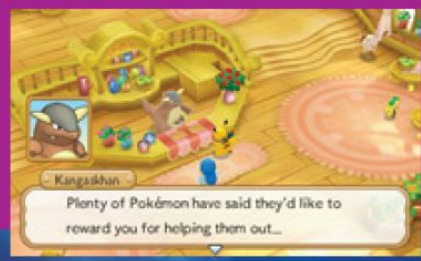
Ao promovê-la, a Pokémon Company faz questão de dizer que estamos diante da maior aventura de *Mystery Dungeon* já vista, e não é para menos. Você se lembra que uma das metas do Expedition Society é montar um mapa

do mundo em que eles vivem? Então, você será capaz de viajar por todos os cantos – e aí as surpresas começam...

Há cinco continentes para explorar, além de áreas menores. Você começa no território da água e, conforme progride, acessa os outros. A grande surpresa é que alguns desses lugares são baseados em regiões clássicas da série.

Falando em nostalgia, você tomará alguns sustos ao ver personagens inesquecíveis, como o Wigglytuff de *Explorers of Time*. Eles até mesmo podem ser recrutados! Imagine formar uma equipe com os astros de cada uma das sequências até hoje?

Com uma aparência e recursos convidativos, e um enredo para deixar qualquer um curioso, *Pokémon Super Mystery Dungeon* quer que a gente descubra que, mais importante do que pegar todos eles, é ficar amigo de todo mundo! 



SERVIR E PROTEGER

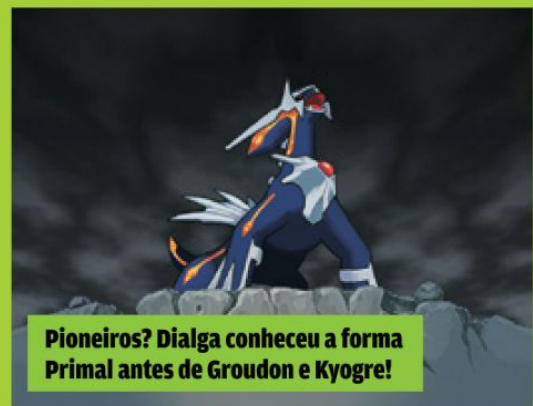
As aventuras dos monstinhos não ficaram restritas às telinhas dos portáteis. Os jogos foram usados como base para a criação do mangá *Pokémon Mystery Dungeon: Ginji's Rescue Team*, no qual Ginji, um jovem bem descuidado, é transformado em um Torchic e acaba formando um esquadrão de resgate em parceria com um Mudkip muito cauteloso.

A série chegou a ser publicada pela saudosa *Nintendo Power*, irmã americana da *Nintendo World*. Além disso, episódios especiais de *Pokémon Mystery Dungeon*, no quais os Pokémon falavam, também foram ao ar no Japão e nos Estados Unidos.

Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team foi desenvolvido para Game Boy Advance, enquanto *Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team*

foi desenvolvido para Nintendo DS. Apesar de terem sido lançadas para diferentes plataformas, as duas versões formavam uma dupla assim como *Pokémon X* e *Pokémon Y*, chegando às lojas japonesas em 17 de novembro de 2005. Até hoje, são os únicos jogos de toda a franquia a registrar tal feito.

Talvez você não saiba, mas Primal Groudon e Primal Kyogre, de *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, não foram os primeiros Primal Pokémon a dar as caras. O pioneiro foi Dialga, que apareceu como Primal Dialga em *Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time*, *Explorers of Darkness* e *Explorers of Sky*. Na versão japonesa, contudo, ele é chamado de Dark Dialga, ficando no ar a dúvida se, na verdade, ele faz parte então da trupe do Lugia sombrio de *Pokémon XD: Gale of Darkness*...



Pioneiros? Dialga conheceu a forma Primal antes de Groudon e Kyogre!



Os jogos que lançaram a série foram feitos para portáteis diferentes



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

SENTRAN KAGURA 2: DEEP CRIMSON

AS NINJAS NÃO SÃO O ÚNICO ATRATIVO



Felipe Camarossi



As garotas da Academia Hanzo esbanjam beleza no game!

ENTRE A ENXURRADA DE títulos de plataforma e RPGs que agitam o Nintendo 3DS, de vez em quando sentimos falta de um Beat 'em up, no qual o objetivo é descontar tudo nas dezenas de adversários. É aqui que entra *Senran Kagura 2*, que conta com beldades que têm dificuldade para ficar vestidas.

Deep Crimson começa nos eventos finais de *Senran Kagura Burst*, disponível na eShop do portátil. As primeiras missões situam o jogador na trama, que envolve duas escolas de ninjas, a Academia Hanzo e a Escola Clandestina Hebijo, que se enfrentam constantemente já que se desentendem sobre os ideais do caminho shinobi.

Se aproveitando desses conflitos, o diretor do colégio Hebijo tenta fazer seu movimento de dominação mundial, o que conquista a desavença até de suas próprias alunas. A obra

corrupta do vilão, que invoca seres de pura energia malévola para saciar seus desejos, faz com que uma entidade ancestral comece a despertar. Para evitar uma catástrofe, as garotas, antes inimigas, unirão forças para salvar aquilo que amam.

Apesar da história, não é por causa dela que somos atraídos, mas sim pela jogabilidade. As dez guerreiras controláveis desde o começo são capazes de disparar combos diferentes, variando entre ataques fortes e fracos. Agora, quando os adversários levam a melhor, você é contemplado com uma visão curiosa.

Ao sofrer danos, as roupas das personagens vão se deterio-

rando até que sobrem as vestes íntimas. O mesmo acontece com alguns chefões, fazendo com seu objetivo seja despir as inimigas enquanto tenta não ficar seminu no processo. Aliás, o jogo enfatiza muito a importância da aparência das garotas, tanto que há um modo guarda-roupa no qual trocamos suas vestimentas. Você pode perder horas só tentando achar uma combinação visual.

Embora possa ficar repetitivo enfrentar alguns inimigos, sempre há algo para ser desbloqueado e é bacana jogar cooperativamente, seja localmente ou online. O StreetPass adiciona mais coisas e você passará um bom tempo explorando as técnicas ocultas. Só não fique babando no seu console! **NY**

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0

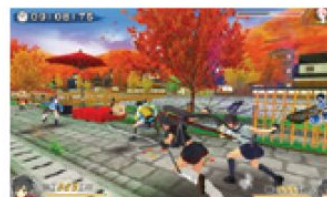
Nota Final:

8.0



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

Nintendo 3DS
XSeed
Tamssoft
Ação, Beat 'em up
1-2
17 anos (ESRB)
StreetPass, DLC



ENTRE AS MULHERES

Três capítulos inéditos ficarão disponíveis a partir do final de outubro, além de Murasame, o primeiro personagem masculino jogável na série! O irmão de Ikaruga poderá ser comprado separadamente ou será desbloqueado se você já possuir no 3DS o save de *Senran Kagura Burst*. É um bom motivo para testar os dois games, não?



POKÉMON SHUFFLE MOBILE

MESMO COM USO OBRIGATÓRIO DE INTERNET, PORT MOSTRA QUE A ENTRADA DA NINTENDO NOS APPS SERÁ PROMISSORA



ANUNCIADO PARA NINTENDO

3DS na edição de janeiro do Nintendo Direct, *Pokémon Shuffle* me deixou empolgado. Na hora comentei com os colegas que o jogo era um forte sinal de que a Nintendo estava de olho no mercado mobile.



Dois meses depois, entrei em parafuso ao descobrir que a Big N estava realmente se preparando para entrar no mundo dos apps. Acontece que a Pokémon Company, sua maior e mais importante subsidiária, já investe na área há anos e me deixou mais encafifado quando disponibilizou o título na Google Play e na App Store.

Ao mesmo tempo que surpreendeu vê-lo rodando em aparelhos com os sistemas Android e iOS, *Shuffle* provou que se encaixava perfeitamente nas novas plataformas. Apesar de alguns pequenos ajustes, a jogabilidade e os modos são os mesmos. A diversão é nocautear e capturar os Pokémon combinando na vertical ou na horizontal, ou em ambas, três ou mais rostos de um mesmo personagem.

As mudanças são adaptações que, de certa forma, deixaram a versão ligeiramente mais difícil. O número de moedas recebidas ao derrotar um Pokémon a partir da segunda vez caiu de 30 para 20, a Great Ball custa 3500 em vez de 2500 e os estágios contra MegaEvoluídos dão como prêmio cinco corações e não mais as preciosas joias.

Já alguns eventos especiais, como a caça de lendários, pedem dois Hearts para serem acessados. Com taxa de captura menor, você



terá vontade de gastar dinheiro real para comprar Coins ou Jewels. Porém, isso não é obrigatório, como diz a mensagem que aparece ao entrarmos no app.

Obrigatória mesmo é a internet. Sem ela, você não move uma única peça. A justificativa é que o aplicativo troca dados a todo momento com os servidores. Isso é comum no mundo mobile, mas deixa a versão menos atraente que a do 3DS. Aliás, seria interessante se houvesse integração entre as duas. Isso deve acontecer em outros títulos, mas será com jogos



ME DÊ SEU CORAÇÃO!

Como no app não há StreetPass, há integração com o Facebook. Uma vez por dia, você manda mini Hearts para seus amigos e torce para que eles retribuam o gesto. As colaborações enchem uma barra que, ao ficar completa, te dá um coração.

Gráfico:	8.0	Nota Final:	7.5	
Som:	7.0			
Jogabilidade:	8.0			
Diversão:	7.0			
Replay:	8.0			
Plataforma:	iOS e Android			
Produção:	The Pokémon Company			
Desenvolvimento:	Genius Sonority			
Gênero:	RPG			
Jogadores:	1			
Classificação:	Livre			
Recursos:	Micropagamento, Facebook			

criados especificamente para a plataforma, como se espera de *Pokémon GO* e um provável *Pokémon Z*.

Pokémon Shuffle Mobile não faz parte dos games que a Nintendo lançará para smartphones. Aliás, a Big N não fará ports de produções que já existem. Isso só aconteceu porque a Pokémon Company toma suas decisões de forma independente, o que é ótimo. Esse pequeno teste de terreno, no entanto, mostra que o futuro nos celulares e tablets pode ser muito divertido! **NW**



SUPER MARIO MAKER

JOGO É UMA BELA MISTURA DE DESAFIOS DOS MAIS BRILHANTES AOS MAIS ABSURDOS



Bruno Cotrim



Gráfico:	10	Nota Final:	 9.5 OURO
Som:	9.0		
Jogabilidade:	10		
Diversão:	9.0		
Replay:	10		
Plataforma:	Wii U		
Produção:	Nintendo		
Desenvolvimento:	Nintendo		
Gênero:	Plataforma, Simulador		
Jogadores:	1		
Classificação:	Livre (ESRB)		
Recursos:	Miiverse, amiibo		



O BRILHO DE SUPER MARIO BROS.

sempre foi seu incrível design de fases e suas mecânicas desafiadoras. Sabendo disso, *Super Mario Maker* permite que tudo o que torna a franquia interessante seja explorado ao extremo.

A escolha de manter tipos diferentes de gráficos trazendo a jogabilidade do título original atrelada foi brilhante, e muitos criadores sabem explorar isso. São fases adaptadas para o Wall Jump de *New Super Mario Bros. U*, para o Tanooki de *Super Mario Bros. 3* e daí por diante.

Cada estilo de jogo possui um power-up exclusivo, cada um com seu devido mérito, mas o mais interessante é o Mystery Mushroom, compatível com quase todos os amiibo já lançados e com dezenas de personagens desbloqueáveis. Esse recurso está estimulando muito a criatividade da comunidade. Há por aí níveis inspirados em *Donkey Kong*, *Splatoon*, *Sonic* e até mesmo em *Zelda*. A propósito, o cuidado com cada um desses ícones é incrível. Seus sons remetem a seus jogos, seja em saltos, mortes ou vitórias.

NA TELA DO GAMEPAD

O editor de fases é simples e intuitivo. O jogo abre com os 10 Mario Challenge, uma série de desafios pré-programados que servem pra atizar a centelha da imaginação. Nem tudo vem liberado desde o início, e, a princípio, só seria possível usar todos os itens no nono dia de jogatina. Felizmente, a Nintendo mudou isso com uma atualização no software.

Mesmo assim, existem elementos que não deveriam demorar tanto para aparecer. É frustrante descobrir que transfor-

A REDE SOCIAL

Um dos pontos acertados de *Super Mario Maker* é seu aspecto de sociabilização. O game sempre avisa quando alguém jogou sua fase, quando você ganhou estrelas e etc. Após curtir um estágio, você pode dar uma estrela e até deixar um recado. Também dá para pausar o jogo e fazer comentários em trechos específicos, que podem ser vistos pelos jogadores. Isso eleva o nível de comunidade da experiência, tornando-o quase uma rede social, mas sem os parentescos debatendo política.



mar canos em portais é a última coisa a surgir, mesmo sendo algo tão básico em *Mario*. Por outro lado, isso permite que o jogador se acostume aos poucos com tudo o que tem e com todas as maluquices que ele pode fazer. Acredite, pois são muitas.

Embora o sistema de criação seja genial, existem entraves. As que mais me incomodaram foram a falta de Checkpoint – já que certos níveis ficariam melhores se tivessem pontos intermediários de salvamento –, e não poder escolher a música de fundo. Você fica preso a um tema musical do estilo da fase. Seria legal, por exemplo, usar elementos de *New Super Mario Bros. U* e pegar algo emprestado de *Super Mario World*. De onde vem a limitação vem também a inovação. Customizáveis, os sons também produzem diversos efeitos visuais ao serem ativados.

Se tiver qualquer dúvida, um simples acesso ao menu te leva ao manual, com vídeos explicando as funções e dicas de como aproveitar o que está em suas mãos. Sempre que entrar no jogo e clicar em Make, será levado à tela do editor já com alguns elementos posicionados. Tais recursos podem servir de base para você começar um novo nível. Se não gostar do que vê, segure o botão do foguetinho por três segundos para reiniciar do zero. Tudo isso torna o game muito amigável, como propaga seu slogan: "Qualquer um pode criar. Todos podem jogar".

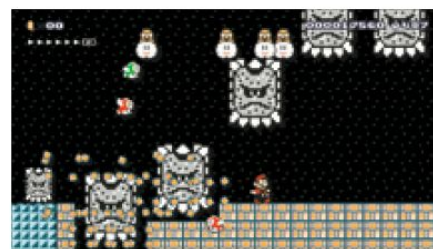
O Course World, no qual você busca por criações e criadores, também é intuitivo,

mas em alguns pontos deixa a desejar. Seria legal filtrar as fases por estilo de jogabilidade ou buscar uma pessoa, ou mesmo pesquisar um conteúdo pelo nome. Porém, mesmo com essas restrições, dá para seguir os gamers que se destacam e um sistema gera códigos de seus estágios para facilitar o compartilhamento na internet ou no Miiverse.

Além de tudo, o 100 Mario Challenge traz pistas aleatórias desenvolvidas pela comunidade em três variações de dificuldade. O nível fácil são apenas 8 fases a derrotar com 100 vidas, o médio são 16 fases e o expert também. Você receberá uma Skin para o Mystery Mushroom a cada vez que completar o desafio.

O maior problema desse modo é o nível expert. Nele, você enfrenta estágios com baixa porcentagem de Clears, ou seja, que poucas pessoas venceram. Enquanto alguns desses são excelentes, outros são simplesmente injustos, como aqueles que colocam blocos invisíveis em abismos. Isso torna a experiência ocasionalmente chata, já que você só percebe que o desafio é maníaco quando é tarde demais.

Insanidades à parte, *Super Mario Maker* é lar de mentes brilhantes, de níveis musicais complexos – já visitei uma fase com um dos temas de *Dragon Ball Z!* –, e desafiadores. Mesmo com pouco tempo livre, me vi com dez horas de jogatina no terceiro dia com o game. O replay é infinito, pois o título sempre muda! A cada semana há níveis inédito no top semanal



e a cada segundo há mais conteúdo na vitrine Up & Coming.

O slogan do jogo é cumprido com louvor. Qualquer um pode criar e bancar o Shigeru Miyamoto quantas vezes quiser, sendo recompensado com a capacidade de subir cada vez mais níveis conforme os seus forem curtidos por outros jogadores. Algo que muito me empolga é pegar o GamePad, olhar para os elementos disponíveis e pensar em que tipo de desafio quero dar vida. No final, é impossível não arregalar os olhos para as épicas façanhas que a comunidade tem realizado.

Seja você um fã de editores de fase com vontade de desafiar a galera ou apenas é fã de jogos de plataforma, *Super Mario Maker* eleva o estilo do gênero a um nível só dele. Resta aguardar para ver como a Nintendo vai superar essa obra-prima tão versátil. **NW**

DISNEY INFINITY 3.0: A INVOLUÇÃO DA REPÚBLICA

APESAR DE CURTO, MODO CAMPANHA SE TORNA TÃO MÁGICO QUANTO O TOY BOX



Igor Andrade

Você era o escolhido!



Gráfico: 9.0
Som: 10
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

Nota Final:

8.0



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

Wii U
Disney Interactive
Avalanche, Ninja Theory
Ação, Aventura
1-2
Livre
DLC

A FORÇA SOFREU UM GRANDE ABALO quando planetas se revoltaram e deixaram a República Galáctica. Os separatistas iniciaram uma corrida armamentista, criando, entre outras coisas, exércitos robóticos. A descoberta de uma fábrica de droides em Geonosis fez com que o Conselho Jedi mandasse seus melhores guerreiros para investigar o caso.

Ao som da abertura de *Star Wars*, é assim o início de *A Involução da República*, aventura que acompanha o kit inicial de *Disney Infinity 3.0*. Até o momento, também estão disponíveis os Playset *Insurreição contra o Império* e *Divertida*

Mente. *O Despertar da Força* chega às lojas em dezembro e *Marvel Battlegrounds*, no entanto, só em 2016.

Nos primeiros minutos, dá para notar que há melhorias interessantes na jogabilidade da franquia. Apesar de ser uma colcha de retalhos, temos realmente uma história contundente para seguir.

Me refiro aos retalhos, pois você começa em um planeta que aparece em *Ataque dos Clones* (2002), mas aí passa pelos cenários de *A Ameaça Fantasma* (1999), isso com personagens que não fazem parte de nenhum dos filmes. A licença poética, claro, foi necessária para justificar a aparição

de personagens das animações *Star Wars Rebels* e *Star Wars: The Clone Wars*. Ainda assim, nada ficou fora do lugar. Até os fãs mais ferrenhos vão curtir as recriações, com boa pitada de humor e gráficos cartunescos, que tiveram a supervisão da Lucasfilm.

Diferente do que aconteceu nas aventuras dos heróis da Marvel na versão 2.0, as missões secundárias não são impostas. Aí a escolha é sua encará-las durante a campanha principal ou só no final. No entanto, é bom saber que a aventura é bem curta, exigindo entre duas ou três horas para terminá-la.

PEQUENO GRANDE GAME

Fiquei meio chateado com isso, pois o potencial desse universo é enorme e os desenvolvedores fizeram uma bela mistura de mecânicas, mesmo que em pequenas doses. Em vez existir um clássico mundo aberto, o Hub é uma plataforma de lançamento na qual você escolhe o planeta a ser desbravado. Durante essa viagem pelo espaço, a tela se transforma no típico simulador de voo. Atire à vontade nas naves inimigas.

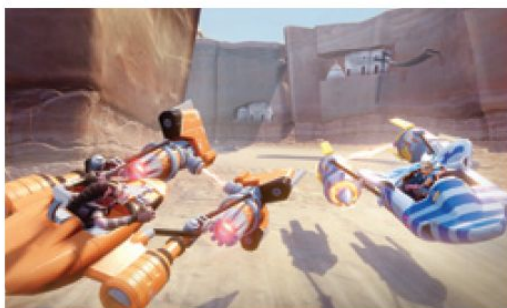
Ao colocar os pés em Tatooine, participe de uma corrida de Pods. Aliás, se você quiser, encare outros circuitos nas quests paralelas. Em relação às lutas, há apenas duas batalhas contra chefões. Sem dar muitos spoilers, ambas repetem embates que acontecem nos longas-metragens.

Ahsoka Tano e Anakin Skywalker são os personagens vendidos com o set, mas desde o início os bonecos de Obi-Wan Kenobi e Yoda são jogáveis. Não tive a oportunidade de testar o pequeno mestre que troca a ordem das frases, mas entre os outros o mais interessante é aquele que se tornaria Darth Vader anos depois.

Jedi, todos repelem objetos com seus poderes. Anakin, no entanto, atrai os inimigos, o que cria cenas

legais de embate com os sabres de luz. Tanto que, ao derrotar o último dos capangas em uma sequência, há um efeito de câmera lenta. O mais engraçado, porém, é a trama acabar antes de você liberar metade dos itens da Árvore de Habilidades – com destaque para aqueles que recuperam vida. Se estiver jogando no multiplayer, aprenda a técnica que cura o personagem usado por seu colega. Assim, não é preciso trocar de boneco ao ser derrotado.

Twilight of the Republic, nome do Playset em inglês, é um presente legal para os aficionados pelas guerras nas estrelas, tanto que conta até com a presença de Jar Jar Binks! Deixando o bullying de lado, assim que terminei a aventura ficou a sensação que ela poderia ser maior. No entanto, ainda posso revisita-la para concluir seus desafios paralelos. Que a Força esteja comigo nesta missão... **NW**



Ao cruzar planetas, lute contra naves inimigas

FORA E DENTRO DA CAIXA

Por mais que acredite que *Disney Infinity* chegou ao equilíbrio nessa edição, o Toy Box é a ainda o protagonista da franquia. No Sandbox você monta cidades, pistas de corridas e decora sua casa. O nível de customização é infinito – com o perdão do trocadilho –, e apenas nesse modo dá para usar os Discos de Poder e bonecos das coleções anteriores. O divertido aqui é fazer, compartilhar e baixar as mais diferentes criações, que são, na maioria, desafios de plataforma 3D. Por mais que seja sensacional colocar os Avengers para explorar as savanas de *O Rei Leão*, não é todo jogador que curte se aventurar como desenvolvedor, como é o meu caso. Felizmente, a Disney Interactive contornou a situação mudando a cara do Toy Box. Mesmo nas versões anteriores ele era dividido por grandes temas, mas agora há um certo sentido de progresso.

Assim que você o aciona, é convidado por um de seus anfitriões a conhecer apenas uma de suas atrações por vez. Com isso, descobri que o modo não se resume apenas a construir. Em uma das áreas, por exemplo, há pequenos games que você encara ao lado de Sidekicks, pequenos personagens genéricos que evoluem na medida em que são alimentados. Eles, a propósito, podem dar duro em uma simpática fazendinha, que é ampliada ao comprarmos mais terrenos usando as faíscas azuis. Por isso, não fuja das cápsulas coloridas espalhadas no modo campanha. Mesmo na parte de customização, há jogos prontos, como um certo desafio de paintball online inspirado em *Splatoon*. Entretanto, durante minhas tentativas não encontrei ninguém disponível para formar uma equipe para jogá-lo. Uma pena, no entanto, que o GamePad seja ignorado nesse modo. Ao erguer minha casa, sofri ao selecionar com o direcional os itens de decoração. Tudo seria mais fácil se usássemos a Stylus e a tela de toque.



Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

Com a interrupção das ações da Big N no Brasil, o sonho de vermos o catálogo da Nintendo eShop do Wii U com preços em reais ficou mais distante – apesar de ainda torcermos por uma boa notícia! Como é possível acessar as versões canadense e americana, resolvemos publicar nessa seção alguns reviews de títulos disponíveis há um bom tempo na loja que merecem sua atenção. Aliás, boa parte das análises começaram a ser feitas em 2012, porém estavam em nossas gavetas até então.

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

A narrativa segue um mago, uma ladra e um guerreiro que foram mais uma vez chamados pelo objeto Trine para salvar o dia. Por cerca de 15 estágios complexos, o trio enfrenta goblins, dragões e muitos, mas muitos puzzles. Amadeus cria plataformas, Zoya atira flechas e e Pontius está sempre pronto pra briga. Conhecer cada um e saber como elevar suas habilidades é crucial para a conclusão da aventura. O grande destaque é a utilização da tela de toque do GamePad para alternar entre os protagonistas. Além disso, há a adição

de uma trama extra comandada por inimigos que querem se vingar. *Dwarven Caverns* acrescenta então mais cinco estágios. Se você quiser, chame um amigo para se divertir online. Os puzzles ficam mais fáceis, a exploração atrás dos colecionáveis fica mais óbvia e até mesmo as batalhas se tornam mais simples de serem vencidas. Cada centavo e minuto gasto aqui é um sorriso a mais para aquele jogador que não aceita apenas o "mais do mesmo". **(Ricardo Syozi)**



Plataforma: Wii U
Produtora: Frozenbyte
Desenvolvimento: Frozenbyte
Gênero: Aventura
Jogadores: 1-3
Preço: 19,99 dólares
Nota: 8,0



LITTLE INFERNO

Da mesma produtora de *World of Goo*, aqui não há pontuação, fases ou inimigos. Sentindo um desejo incontrolável de atear fogo em tudo, você inicia com determinada quantia de dinheiro para adquirir seus primeiros produtos. Conforme as coisas são queimadas, mais grana é adicionada à carteira. A essência é descobrir quais objetos devem ser incinerados, aproveitando então 120 combinações desbloqueáveis. Jogue com o Wii Remote, no estilo aponte e clique, ou na tela do GamePad. Na segunda opção, escolha o item e o arraste com a Stylus até a lareira. Apesar de parecer simples, é um título ousado. Ah, o final é totalmente inusitado! **(Alveni Lisboa)**



Plataforma: Wii U
Produtora: Tomorrow
Desenvolvimento: Tomorrow
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: 9,99 dólares
Nota: 7,0



DON'T STARVE: GIANT EDITION

O protagonista, um cientista que parece ter saído de um filme de Tim Burton, é colocado no meio de uma selva isolada por um vilão caricato. A partir daí, ele deve sobreviver caçando, plantando, se protegendo da escuridão e descansando sempre que possível. A sacada é a ideia de tentativa e erro. O jogador acaba aprendendo sempre que Wilson perde a vida por causa da fome ou de uma fogueira que não foi bem cuidada, por exemplo. A intenção é simplesmente sobreviver durante a maior quantidade de dias. Um desafio exigente, mas muito recompensador, essa

versão conta com a expansão *Reign of Giants*, com criaturas gigantes e novos perrengues. **(Ricardo Syozi)**



Plataforma: Wii U
Produtora: Klei
Desenvolvimento: Klei, BlitWorks
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Preço: 14,99 dólares
Nota: 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.

MIGHTY SWITCH FORCE! HYPER DRIVE EDITION

Versão do sucesso do Nintendo 3DS, traz a policial Patrícia Wagon correndo atrás das criminosas que escaparam da prisão e estão bagunçando geral o Planet Land. Cada missão se resume a capturar as fúgitivas e voltar para sua base no menor tempo possível. Exigindo um planejamento competente, a heroína tem a habilidade de ligar e desligar plataformas vermelhas e azuis. Rodando em lindos gráficos em 1080p, é uma das melhores experiências do universo indie do console. **(Ricardo Syozi)**



Plataforma: Wii U
Produtora: WayForward
Desenvolvimento: WayForward
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Preço: 9,99 dólares
Nota: 8,0



PUDDLE

Guie fluidos, desviando de armadilhas e obstáculos, até chegar ao final do percurso. Para isso, use apenas os botões R e L do GamePad para inclinar o "cenário" para o lado desejado. Você começa com uma grande quantidade de líquido, que se perde aos poucos, sendo que cada substância se comporta de uma maneira. Se algo mais viscoso se move mais lentamente do que a água, a nitroglicerina deve ser manuseada com extremo cuidado para não explodir. Cada missão é dividida em pequenos níveis, cuja dificuldade cresce conforme o progresso. Os ambientes por onde os líquidos passam são altamente variados, incluindo tubulações, plantas e corpos humanos. *Puddle* é inteligente e criativo, testando nossas noções de física e química. **(Alveni Lisboa)**



Plataforma: Wii U
Produtora: Neko
Desenvolvimento: Neko
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: 7,99 dólares
Nota: 7,0



TOKI TOKI 2

Visualmente maravilhoso tanto na TV quanto no GamePad, demorei para me acostumar com o título de plataforma, já que o protagonista não pula. Os movimentos são propositalmente limitados para se encaixar nos desafios, com um dos botões fazendo o pássaro bater no chão e o outro fazendo com que cante. Você aprende canções com inúmeras funcionalidades, como voltar para um Checkpoint ao cair em um beco sem saída. Com um mundo relativamente grande, o mais impressionante é não existir nenhum tutorial. Aguçar a imaginação e estimular o raciocínio faz com que tudo seja aprendido instintivamente – e aqui isso é feito com maestria. **(Juno Cecilio)**



Plataforma: Wii U
Produtora: Two Tribes
Desenvolvimento: Two Tribes
Gênero: Plataforma, Puzzle
Jogadores: 1
Preço: 14,99 dólares
Nota: 8,5



BRINCANDO DE MIYAMOTO (PARTE 1)



APRENDA CONOSCO A SER UM MESTRE EM SUPER MARIO MAKER



Bruno Cotrim

Criar uma fase com *Super Mario Maker* é simples. Agora, criar um nível verdadeiramente agradável, mesmo sendo desafiador, não é das tarefas mais fáceis. O segredo para um estágio bem feito é, antes de tudo, fazer um planejamento. O que você quer que o jogador enfrente? Do que se trata seu nível? Um dos maiores problemas dos níveis compartilhados online é a falta de um senso de intuição. São fases que não deixam seu propósito claro, com desafios simplesmente injustos.



Começar algo logo de cara com muitos inimigos certamente fará com que o encanador morra nos primeiros segundos. Também evite ideias extremas e cansativas, pois a meta é ser premiado com estrelas e não causar frustrações. Um bom exemplo é o *Super Meat Bros*. Produzido pelo site GameXplain, foi um dos níveis mais celebrados na semana lançamento do game. Complicado e desafiador, mas sem jamais ser injusto, tudo o que é preciso para a vitória são pulos muito precisos e tempo impecável. Antes de saltar você sabe o que te espera.



SEJA DEDICADO

Não adianta fazer o upload de inúmeras fases fracas apenas com a intenção de receber um monte de estrelas. O segredo é reunir forças e se dedicar a um estágio bem construído. Planeje cada elemento, veja o que se encaixa melhor nele e teste tudo até ficar exatamente como deseja. Não se esqueça que *Super Mario Maker* é um título do encanador. Então, espalhe bem os inimigos e segredos, tentando surpreender o desafiante de forma positiva. Experimente as fases da comunidade que estão bombando para se inspirar e identifique o que te agradou e o que foi frustrante. Com paciência, suas façanhas marcarão a jogatina dos nintendistas ao redor do globo.



QUATRO FACES DAS FASES

Antes mesmo de tirar a Stylus do GamePad, pense nos tipos de desafios e na forma de superá-los. Se for espalhar espinhos, por exemplo, leve em consideração que isso será danoso para o encanador em *Super Mario Bros.* No entanto, em *Super Mario World* ele consegue atravessar tais objetos sem se machucar. Basta dar rodopios ou pegar carona em Yoshi. Então, para tirar proveito de tudo, escolha antes o estilo da fase. Há quatro estruturas para aproveitar.

Super Mario Bros.:

a vantagem fica por conta dos Mystery Mushroom, que permitem trocar a Skin do protagonista. Fases inspiradas em outros jogos famosos, como *Super Metroid*, feitas com o auxílio desse power-up costumam fazer um belo sucesso.



Super Mario Bros. 3:

não é muito diferente de *Super Mario Bros.* Porém, conta com a fantasia Tanooki. Aproveite-a para montar desafios que façam com que o bigodudo plane por um tempo.



Super Mario World:

além do pulo com giro, que deixa o personagem passar por pequenos obstáculos, a Cape Feather permite ficar um bom tempo no ar. Ah, não se esqueça do seu amigo dinossauro. Seja sádico e obrigue o jogador a largar Yoshi para dar um grande salto.



New Super Mario Bros. U:

o maior diferencial são os Wall Jumps, fazendo com que salte entre paredes para chegar até o fim. O power-up exclusivo é o Propeller, que expande seus horizontes com mais uma habilidade que deixa Mario voar, porém de uma forma um tanto diferente dos outros.



COMO OS OUTROS PENSAM?

É bem provável que você reúna elementos que, de alguma forma, estejam no cenário para interagir com o jogador, mas aí, em um pequeno teste, percebe que sua ideia não deu certo. Isso acontece quando o desafio não é intuitivo o bastante. Espalhe pequenas dicas, revelando o jeito mais divertido de progredir. Um dos melhores elementos para isso são as moedas. Coloque uma douradinha em alguma parte do nível para que o usuário vá pegá-la.

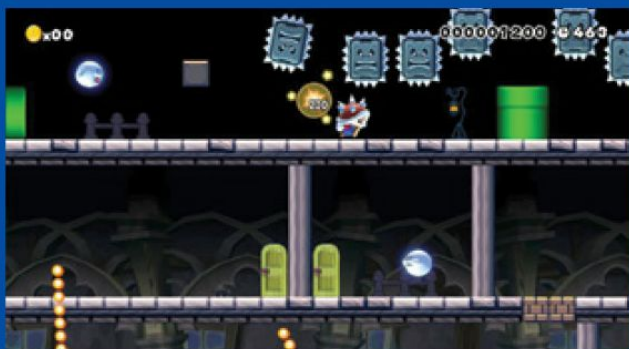
Imagine que você montou um nível com várias plataformas com um espaço de distância para a galera correr com Mario entre elas, mas aí repara que estão pulando os obstáculos. Posicione então moedas entre elas. Escondeu algo em um trecho da fase? Que tal colocar um efeito sonoro que indique isso? Existe, por exemplo, um ícone de uma lâmpada. Tenha em mente que, mesmo com suas indicações, nem sempre as pessoas vão enxergar tais detalhes.

Eu mesmo criei um desafio no qual as pessoas deveriam, em certo ponto, apanhar de um monstro para avançar como Mario pequeno. Qual não foi minha surpresa ao ver as screenshots provando que eles venceram a fase sem sofrer tal dano? Simplesmente conseguiram pular agachados avançando de uma forma que, sinceramente, é insuportável, mas funcionou. Por isso, é bom pedir para que um amigo teste o nível na sua frente, para ver como ele se comporta. Observação é tudo!

O LIVRO DE IDEIAS

São muitos os elementos em *Mario Maker* e há muitas maneiras de usá-los, o que pode deixar os jogadores perdidos na hora da construção. Pensando nisso, a Nintendo disponibilizou um material para ajudar no processo criativo. Caso tenha uma cópia física do jogo, acesse o manual eletrônico (ou <http://supermariomaker.nintendo.com/manual>) e coloque os códigos que acompanham o livrinho de ideias, já que eles ajudam a ver as coisas de outro modo. O guia está disponível de graça em supermariomaker.nintendo.com/assets/SuperMarioMakerIdeaBook.pdf.

O 10 Mario Challenge é perfeito para romper com o bloqueio criativo. Preste atenção, pois há algumas regras próprias dentro do jogo. Por exemplo, alguns cascos podem ser colocados na cabeça de Mario de três formas: o casco cai em ti, você o agarra e depois segura o direcional para baixo ou o encaixa manualmente no personagem. Esses cascos protegem de dano ou até mesmo destroem coisas. Dessa forma, planeje fases nas quais o protagonista usa um casco com espinhos para quebrar o teto e avançar. Também é permitido empilhar certos inimigos e eles andarão juntos. Misturar elementos ou sacudi-los mudará totalmente a forma como sua criação será aproveitada!



MOSTRE SEU TALENTO!

Você confere mais dicas sobre *Super Mario Maker* na próxima edição. Enquanto isso, mande para nós (redacao@nintendoworld.com.br) os códigos das fases que você desenvolver para divulgarmos aqui! Abaixo estão as criações mais populares na comunidade.

A Pikmin Adventure

ID: FB2E-0000-004F-0F6E



Squidding Under the Sea

ID: 7F07-0000-0052-D407



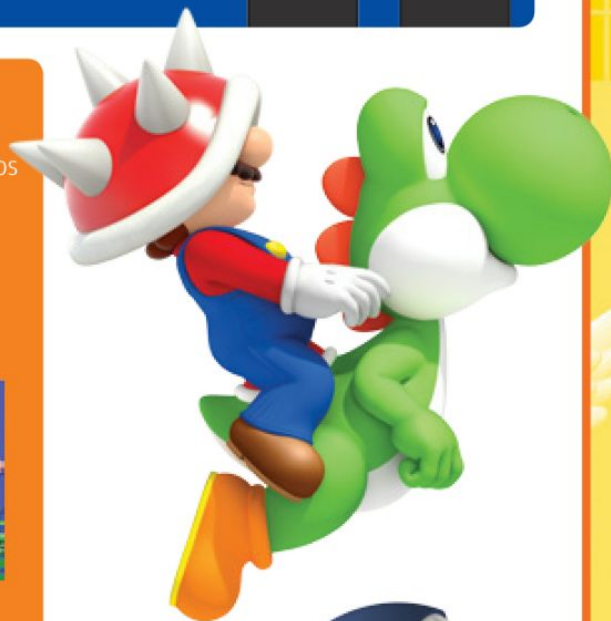
Ghastly Mansion

ID: 10E9-0000-0029-8B97



Goomba Express

ID: 29D0-0000-0047-A2E8



O LOCAL IDEAL

Escolhido o estilo de jogo, é a vez de escolher o tipo de fase. Elas se dividem em:

Overworld: é o modelo de fase padrão



Underground: são as clássicas fases subterrâneas.



Underwater: única das estruturas a alterar a jogabilidade. Nade em vez de andar.



Ghost House: estágios são ambientados em mansões assombradas.



Airship: níveis aéreos em um barco voador de madeira da frota de Bowser.



Castle: tem um machado no final, derrubando a ponte que sustenta o vilão.



Não se esqueça que, ao utilizar os canos de transporte Warp Pipe, você sai de um estilo de fase para outro em uma mesma criação.



COMPONDO NÍVEIS

Um dos tipos mais complexos de fase são os níveis musicais. Balançando a nota musical, crie um bloco que toca um som, dependendo da altura em que estiver posicionado. Além disso, cada item que cair em cima da nota representará um som diferente. Criar uma estágio desse tipo é complexo e leva tempo até a composição funcionar. Lembre de deixar óbvio que o nível é musical para que o jogador seja levado pelo ritmo que você compôs. Coloque em cima das notas algum tipo de piso no qual o objeto que tocou a nota possa cair em seguida, como uma nuvem, por exemplo. Assim o item não cairá múltiplas vezes na nota, o que arruinaria sua música.

Baixar níveis musicais de outros jogadores para ver como eles construíram a fase, o que te ajuda a criar a sua. As mesmas regras daqui valem para as fases automáticas. São lindas de se ver, difíceis de construir!





DOMINAÇÃO JAPONESA

ENTREVISTAMOS O CAMPEÃO MUNDIAL DA CATEGORIA MASTER DE VGC DO MUNDIAL!



Fellipe Camarossi

Os japoneses sempre levaram a sério o game que se originou em seu território, mas até então houve uma pluralidade de países entre aqueles que ficaram nas primeiras posições dos Mundiais dos monstros de bolso. Esse ano não.

Em Boston, nos Estados Unidos, tivemos uma hegemonia nipônica na divisão de videogames, um domínio quase absoluto na categoria Master, que compreende os treinadores mais velhos. Entre os 15 que chegaram nas quartas de final, um se destacou e levou o caneco. Shoma Honami, 22 anos, saiu de Hyogo para dominar o mundo.

Desde que foi criada, você é o primeiro campeão japonês da divisão Master. Como se sente?

É difícil explicar, mas posso dizer, com certeza, que não há nada mais feliz para mim do que ter essa conquista!

Como foi sua rotina de treinos?

Você joga mais em torneios online ou em eventos?

Não havia muita rotina. Minha prática consistia principalmente de partidas online, mas claro que nunca negligenciei o treino em torneios.



A maior batalha de Shoma era falar inglês no evento!

Qual foi sua estratégia no Mundial?

Resolvi apostar no núcleo Kangaskhan, Heatran e Landorus-Therian por serem bem fortes e capazes de enfrentar muitas ameaças comuns do cenário competitivo. Uma vez que os escolhi, fui de Amoonguss, Cresselia e Thundurus, dando o suporte adequado defensivo e me prevenindo de alguns dos seus principais problemas.

Qual foi seu maior desafio?

Ironicamente, não foi dentro do campo. O problema era me comunicar em inglês! [risos]

Como foi seu contato com os campeões dos anos anteriores?

Já tinha uma relação amistosa com Ray Rizzo, Arash Ommati e Sejun Park, então consegui passar um bom tempo com eles neste ano. Ainda

tive a oportunidade de batalhar, no segundo dia, contra o Sejun na última rodada das preliminares.

Qual é seu Pokémon favorito?

É difícil escolher apenas um, mas gosto bastante da Cresselia. Não foram nem uma ou duas vezes que dependi completamente dela em minhas partidas mais importantes.

Você vai defender seu título no campeonato do ano que vem?

Com certeza! Pode me esperar defendendo o cinturão em São Francisco [nos Estados Unidos] em 2016!

Gostaria de passar alguma mensagem para os treinadores?

Não se intimidem pelos números, pois jogar competitivamente é muito divertido! Vamos jogar todos juntos!

TCG



Trading Card Game

PODER DOURADO

NOVA EXPANSÃO SURGE PARA MUDAR AS MECÂNICAS DAS ESTAMPAS ILUSTRADAS



Flavio Ferreira

Com lançamento marcado para novembro nos Estados Unidos, a coleção **BREAKthrough** terá 160 cards, incluindo novos Pokémon-EX e MegaEvoluções, como Blaziken e Swampert. No entanto, o destaque fica por conta das estampas Break Evolution, que incluem um novo nível de evolução, causando uma grande mudança no metagame.

Basicamente, alguns Pokémon que estavam no último estágio evolutivo ganharam uma versão Break para se tornarem mais fortes. Isso servirá para aumentar consideravelmente o poder em campo, além de dar novos golpes, habilidades e maior quantidade de HP.

A diferença das evoluções convencionais é que a carta de nível inferior não será completamente substituída. Dessa forma, o monstro poderá utilizar golpes e habilidades do estágio em que estava antes. Outra vantagem é que

as resistências, fraquezas e custo de recuo continuam os mesmos.

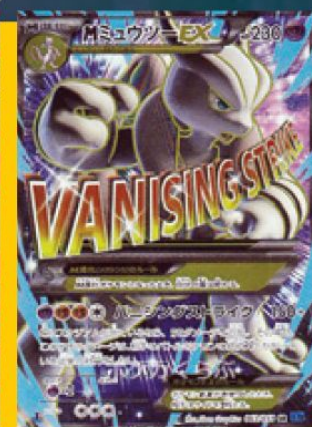
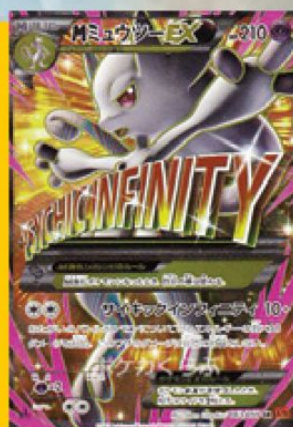
Com um design incrível na horizontal, o que é inédito nesse TCG, as criaturas Break serão representadas na cor dourada e em cartas brilhantes, começando por Beeheeyem, Florges, Zoroark, Chesnaught, Marowak, Raichu e Noivern. Os dois últimos estampam os decks básicos da coleção.

Quando a carta de Break Evolution for utilizada, o jogador deverá colocá-la acima da imagem do monstrinho, ocupando a metade de cima da estampa convencional. Assim, as informações relevantes não ficarão escondidas.

Apesar de tornar o Pokémon Estampas Ilustradas um pouco mais complexo, a novidade promete aumentar bastante o número de estratégias, deixando tudo bem mais imprevisível. Você está preparado para essa nova etapa? **nw**



A carta Break não substitui, mas fica acima do card do Pokémon na arena



MEWTWO SERÁ PROTAGONISTA

Apesar das Break Evolution roubarem a cena, Mewtwo entrou na nova coleção para causar a discórdia, tanto que terá dois sets, com os nomes *Blue Impact* e *Red Flash*. O monstro ganhou uma nova versão EX, além de suas MegaEvoluções X e Y. Assim como nos jogos do 3DS, cada uma terá golpes, habilidades e maneiras diferentes de surpreender os adversários.

NEW CHALLENGER APPROACHING



UM LUTADOR ÚNICO

USE EQUIPAMENTOS DE CUSTOMIZAÇÃO PARA TER JOGADORES IMBATÍVEIS!



Ricardo Sjozi



Rodrigo Brasiense

Equipment

MARIO

Attack +148
Defense +16
Speed +53

Attacker

Max-Power Gloves
+179
-50

Easy Split-Second Shield Overalls
+66
-21
★ Easy perfect shield

High-Speed Dash Shoes
+74
-31
★ High-speed dash

Certos itens mudam totalmente a natureza de um personagem

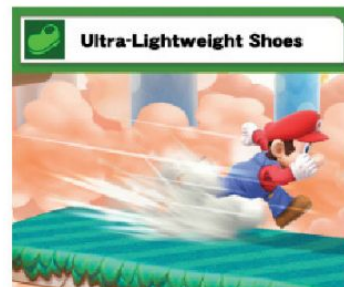
Chamar *Super Smash Bros.* de jogo de combate infinito não é exagero. Já ressaltamos isso diversas vezes, mas é hora de entender por qual razão sempre há algo novo para te surpreender. É inegável que uma das principais novidades da versão mais recente da franquia seja a customização dos personagens.

Com isso, muitos se transformam quase que completamente, ganhando propriedades e ataques que podem mudar o estilo de batalha. Para realizar tal feito, reúna equipamentos especiais e únicos

para cada lutador em áreas como o Classic Mode e o Smash Tour.

Há quatro ataques alteráveis por personagem: o Standard Special, o Side Special, o Up Special e o Down Special. Cada um deles reflete uma mecânica específica na hora do vamos ver, sendo subdividida em três variações.

Mario atira as famosas bolas de fogo, porém também pode usar projéteis retos e mais rápidos ou uma única bola de fogo que não sai do lugar. Cada habilidade possui tanto vantagens quanto desvantagens, e aí você decide qual

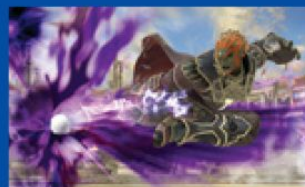




HIT BOX

Ganondorf é presença garantida nas batalhas de *Smash* desde o icônico *Melee*. Sua enorme força, seus ataques devastadores e suas risadas maléficas agradam aos mais variados tipos de jogadores que querem experimentar um senhor lutador. Por ser um dos personagens mais pesados do game, o grande vilão de *Zelda* perde muito em velocidade, mas acaba ganhando golpes verdadeiramente destruidores, nocauteando adversários mais leves, mesmo com uma baixa porcentagem de dano.

Seu trunfo é o Edge Guard, ou seja, lançar o oponente para fora da arena e "cuidar" das beiradas, impedindo que ele retorne. Além disso, por ser robusto, é mais difícil tirá-lo do estágio, fazendo com que o efeito Rage – aumento de dano após um alto nível de porcentagem –, alcance propriedades devastadoras. Para liberá-lo no 3DS ou no Wii U, encare, no mínimo, 80 batalhas ou termine o Classic Mode usando *Zelda* no nível de dificuldade 5.0 ou maior.



se encaixa melhor na estratégia. Já os Mii Fighters não possuem o mesmo esquema de customização dos outros lutadores. Suas mudanças não são pequenas, mas, na verdade, alteram completamente seus ataques especiais. Vale lembrar que tais alterações não servem em batalhas online.

PRA QUE TANTOS EQUIPAMENTOS?

É provável que você já tenha se deparado com avisos na tela indicando que recebeu novos equipamentos. Diferente dos itens utilizados durante os combates, eles aumentam a influência da customização, cada qual ressaltando uma habilidade única dos personagens, alterando suas prioridades, ou muitas vezes transformando em algo totalmente novo.

Parece fácil? Sim! Basta equipar seus lutadores e conferir o resultado. Equipamentos que melhoram a força de um guerreiro geralmente prejudicam a velocidade dele, entre outros exemplos. Recursos que também são restritos a competições caseiras, cada equipamento é dividido pelas categorias Ataque, Defesa e Velocidade e boa parte é exclusiva para um certo grupo de competidores.

As brutais Power Gloves, que conferem um belo bônus em seus socos em troca de bloqueios mais rasos, podem ser utilizadas apenas pelos personagens que vestem luvas, como Sonic, Luigi e Pac-Man. Já o equipamento Toad serve apenas para Peach. Afinal, é a princesa quem leva o eterno camarada para as arenas.

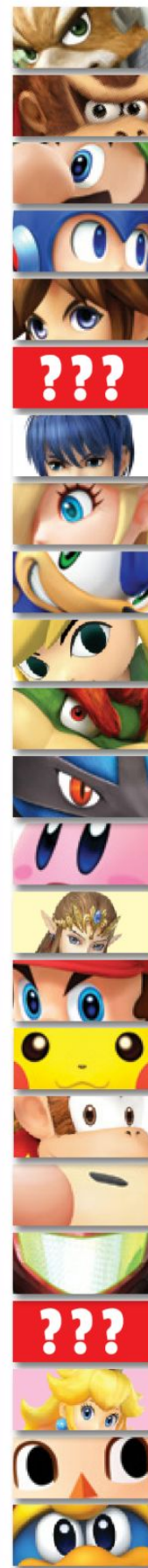
O truque real para se divertir com essa opção do jogo é simplesmente testar várias combinações até que seu lutador favorito adquira as características desejadas. Seu amigo totalmente equipado pode se tornar um adversário incrivelmente diferente, já que coisas imprevisíveis se tornam reais, como Pikachu ficar tão pesado quanto Bowser. Além disso, do nada você fatura bônus inesperados com a maioria dos equipamentos, que são compatíveis com os amiibo.

Essas habilidades são tão importantes como os especiais modificados em um combate e conhecê-las é a chave para se dar bem em confrontos de igual para igual. Em breve daremos mais detalhes sobre elas, mas fique de olho em equipamentos como o Mr. Saturn, que garante a presença da mascote de *EarthBound* ao lado



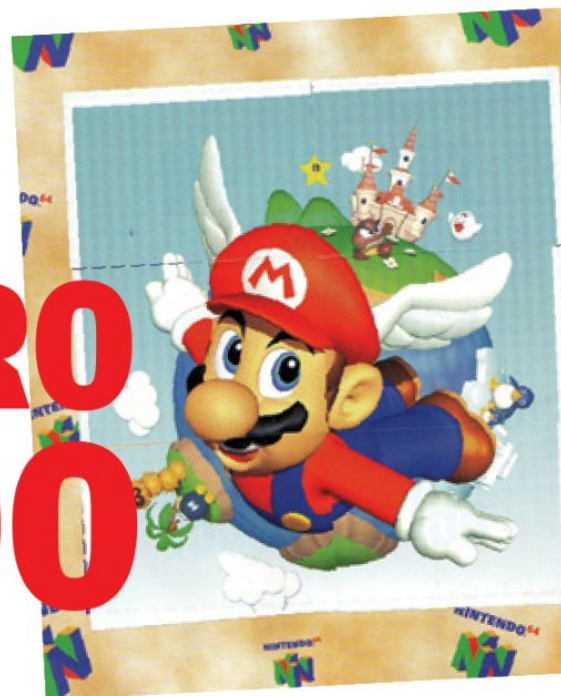
de seu lutador até outros menos ofensivos, mas igualmente estratégicas, como as habilidades Safe Respawner e Vampire.

A primeira permite voltar ao jogo após um K.O. com muitos segundos extras de invencibilidade e o segundo é a capacidade de recuperar vida conforme acerta seus inimigos. É mole? Batalhas entre personagens customizados são uma verdadeira caixinha de surpresas e apenas mais um dos elementos que criam um fator replay imensurável. **HW**



OSTALGIA INTENDISTA

ILUSTRE LIVRO ILUSTRADO



EM 1996, O ÁLBUM DE FIGURINHAS NINTENDO WORLD
ABRIU CAMINHO PARA UMA CERTA REVISTA DE GAMES

 **Alveni Lisboa**

 **Igor Andrade**

Caro gamemaniaco, este livro ilustrado vem pra arrebrantar porque tem tudo o que você quer saber sobre o Super NES, sobre o Game Boy e até sobre o mais recente Nintendo 64. As páginas quentíssimas de Hot Tips são exclusivamente dedicadas às superdicas. É isso mesmo! Você vai ficar sabendo como se dar bem nos lances mais difíceis. E não pára por aí! Os cromos trazem os momentos mais emocionantes, com dicas pra você alcançar um número bem maior de pontos. Este livro está demais! Não perca esta jogada e divirta-se a valer!"

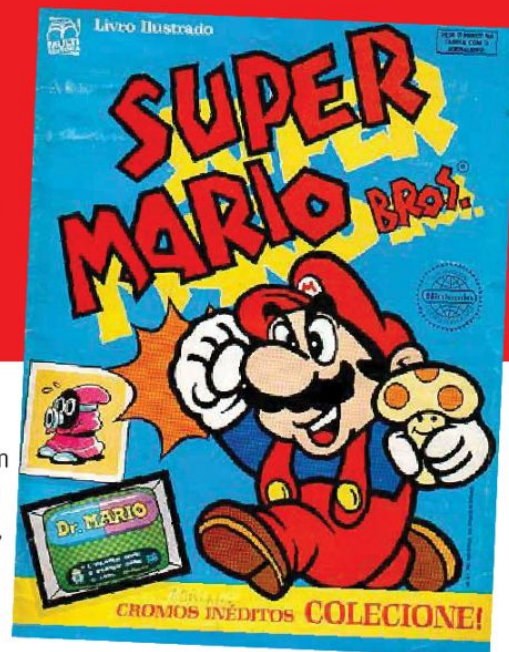
Foi com esse editorial entusiasmado que os editores do álbum de figurinhas *Nintendo World* convidaram os nintendistas a encarar, em 1996, uma missão inesquecível: reunir e colar os 204 cromos em suas 36 páginas e em um pôster encartado. "O livro conta detalhes da vida do encanador Mário (sic) desde sua primeira aparição como coadjuvante, no game do Donkey Kong, até se tornar o mascote da



A ideia era divulgar o N64, mas a maior parte do conteúdo tratava dos jogos do SNES

SUPER MARIO BROS.

O livro ilustrado do bigodudo chegou por aqui em 1991 pela Multi Editora. O estilo era curioso, pois misturava imagens dos personagens com imagens extraídas diretamente dos games da franquia para o NES, como se fossem pequenos televisores. Abaixo das telinhas havia sempre um dica. Houve espaço para uma extensa galeria de vilões, inclusive aqueles do controverso *Super Mario Bros. 2*, power-ups e figurinhas pouco tradicionais na seção *Mario Mania*. É um verdadeiro clássico para qualquer nintendista.



Nintendo", dizia a nota publicada em 8 de novembro daquele ano na *Folhinha*, suplemento infantil do jornal *Folha de S.Paulo*.

A inspiração surgiu na Itália, sede da Panini, que vendeu por lá um álbum de *Mortal Kombat II* (imagem abaixo). Ele foi reeditado com sucesso no Brasil. A empresa então correu atrás do licenciamento de outras marcas do gênero. Ouvindo a opinião de leitores, eles sabiam que o universo de uma gigante japonesa era uma boa pedida.

"Partimos do zero. Houve o contato com o licenciante da Nintendo no Brasil e foram feitas várias reuniões para selecionar o material que seria usado. Criado o espelho [diagrama] com o número de páginas, definimos quais seriam os tópicos", contou Sonia Regina Donega Piva, que atuou como coordenadora desse e de outros álbuns da editora no anos 1990, incluindo o primeiro deles sobre *Pokémon*. Essa e outras publicações marcantes você confere nos boxes dessas páginas.

Até mesmo a produção das screenshots que se tornariam figurinhas foi realizada por aqui. "As captações de imagens aconteceram em um estúdio com a participação de funcionários da Playtronic, que nos auxiliaram jogando

os títulos selecionados até conseguirem passar as fases. Também nos deram as dicas mais importantes de cada game", explicou Sonia.

NOSSO MUNDO

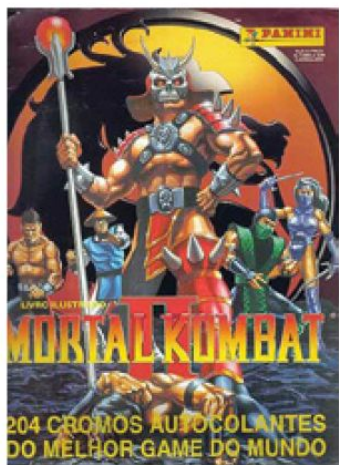
Em 1996, os olhos dos fãs estavam voltados para o lançamento do Nintendo 64. Oficialmente, o console chegaria aqui um ano depois, e o álbum, claro, era uma ótima oportunidade de promovê-lo. Tanto que a versão do bigodudo em *Super Mario 64* estampava a capa ao lado de outros ícones, como Link,

Wario, Donkey Kong, Kirby e até Fulgore, de *Killer Instinct*, em suas versões para jogos do SNES. Na contracapa, um logotipo gigante do sistema.

Após uma página contando rapidamente a história do encanador, as seguintes eram especiais sobre os games selecionados. Com tramas resumidas em um parágrafo, os

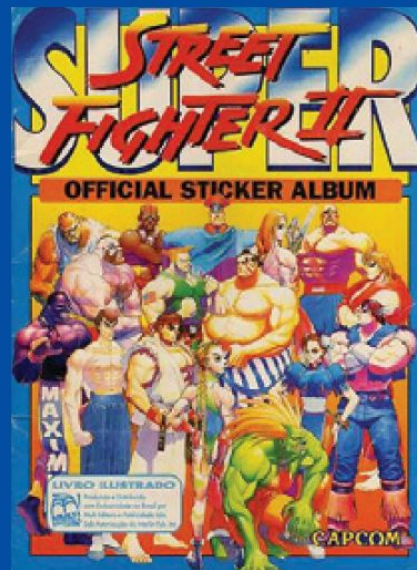
cromos complementavam o material com macetes, indicando, por exemplo, a localização de objetos especiais ou descreviam Easter Eggs.

Se o primeiro game apresentado foi *Super Mario 64*, o espaço foi dedicado também a *PilotWings 64*, *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, *Super Mario Kart*, *Super Mario All-*



SUPER STREET FIGHTER II

Lançado pela Multi Editora em 1994 no auge da franquia, contava com 216 figurinhas coloridas dos 16 lutadores. Em cada página, havia um resumo detalhado das características, curiosidades e golpes especiais. Destaque para o mega Spoiler no final do álbum, onde todos os personagens eram revelados.



SONIC THE HEDGEHOG

O ouriço mais famoso do mundo foi agraciado com um álbum em 1994 pela Multi Editora. Considerado um dos melhores do gênero já lançados no Brasil, apresentava os movimentos especiais, inimigos e cenários de seus games. Além disso, tinha inúmeras dicas e segredos. Como se não bastasse, o pôster na página central se transformava em um jogo de tabuleiro. É considerado uma raridade, tamanha a dificuldade para encontrar vendedores dispostos a abrir mão dele. Na época, a Panini também lançou um álbum de Sonic. Contudo, foi exclusivo do mercado norte-americano. Outras versões foram feitas, porém apenas *Sonic X* veio ao Brasil, em 2009, pela On Line Editora.



-Stars, Donkey Kong Country, Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Killer Instinct, Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, Wario Land: Super Mario Land 3, Kirby's Block Ball e Tetris Attack.

No final do álbum, além da seção *Hot Tips*, um apanhado de dicas mais complexas, havia um preview das novidades com *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!*, *Star Fox 64*, *Wave Race 64* e *Star Wars: Shadows of the Empire*.

O mais bizarro, no entanto, ficou por conta de *Mario Kart R*, que viraria *Mario Kart 64*, e de *Body Harvest*, que foi gradado como *Harvest Body*. O então título de lançamento do Nintendo 64 só ficou pronto em 1998, depois de a Big N desistir de publicá-lo. Já *Kirby Air Ride*, que sofreu com um lento desenvolvimento, foi cancelado, mas retornou das cinzas no GameCube.

WORLD OF NINTENDO?

De acordo com Sonia, um álbum naquele período levava de 30 a 60 dias para ficar pronto. O tempo variava conforme o prazo necessário para ser aprovado. Para o *Nintendo World* foi definido que teria 186 cromos comuns e mais 18 especiais para um pôster, que não eram brilhantes, mas traziam os personagens da Big N. Custaria 2 reais, sendo que cada pacotinho com três cromos saía por 25 centavos.

Faltava então escolher um nome, definido pela Panini e aprovado pela Playtronic, que já estava inteiramente nas mãos da Gradiente. Dois anos depois, o mesmo título seria adotado por uma tal revista oficial... "O grande lema que eles queriam vender era *World of Nintendo*. Quando fomos lançar a revista, a Gradiente quis que se chamasse assim também, mas isso não era nome. Negociamos e ficou **Nintendo World**", explicou André Forastieri, diretor editorial da Tambor e criador da **NW**.

Além disso, houve um "Supersorteio", como dizia a publicação, no qual dez Nintendo 64 foram sorteados, e três mil cartuchos foram presenteados a quem

encontrasse o cromo premiado nos pacotes de figurinha.

Ricardo Passos foi um desses milhares de sortudos. "Não lembro bem quando achei o cromo, mas fiquei meio decepcionado ao ver que era *Kirby's Avalanche*, pois esperava ganhar algum jogo do *Mario*, *Zelda* ou *Metroid*", lembra. "Semanas depois recebi um pacote laranja com o game e fui logo testando para ver se gostaria. E gostei", disse.

"Alguns anos depois, quando o desenterei de uma gaveta de revistas, pude lembrar daqueles dias e me arrependi por ter completado o álbum", confessa o mineiro. Faltava apenas 30% das figurinhas da coleção para concluí-lo.

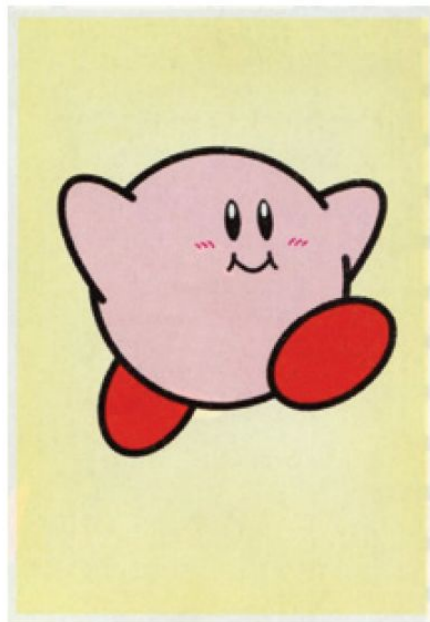
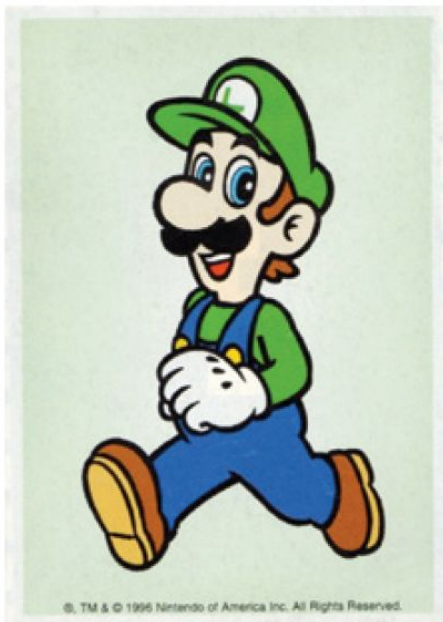
O LEGADO

"Os colecionadores esperavam por esse livro ilustrado. Por isso, a aceitação foi muito boa. Foi um passo nesse universo dos games que já possuía muitos adeptos", comemora Sonia. Apesar de os números de venda serem desconhecidos, o álbum ainda está na memória dos nintendistas. Dando um rápido passeio por



GAME COLLECTION BY CAPCOM

Anos após autorizar a produção do livro ilustrado de *Street Fighter*, a Capcom esteve envolvida em 1997 com o *Game Collection*. A Panini juntou na capa personagens das franquias mais populares na época e no miolo estavam imagens de *Mega Man 8*, *Night Warriors: Darkstalkers' Revenge* e do então recém-lançado *Resident Evil*. Apesar disso, o álbum pecou pela falta de informações ou dicas sobre os jogos apresentados.



leilões online, o encontramos custando entre 50 a 100 reais. Apesar de não haver uma ligação extremamente direta, é impossível não falar de uma publicação sem citar a outra, algo que até alimenta uma lenda urbana. "Sempre me perguntei se, por acaso, o pessoal que trabalhou no álbum também fez a revista", como nos questionou Ricardo Passos. Foram equipes diferentes, mas há um elo que as uniu: a Gradiente.

A **NW**, aliás, publicou em 2004 um álbum patrocinado pelo chiclete Ping Pong. Contudo, isso é história para outro *Nostalgia Nintendista*. **NW**

POKÉMON: TEMOS QUE PEGAR!

Em 1999, os monstros de bolso eram uma imensa febre. Boa parte do sucesso era justificado pela transmissão do anime na Record. Aproveitando o momento, a Panini lançou o excelente livro ilustrado com os Pokémon da primeira geração. Apesar de não focar nos games da franquia, é uma pérola para qualquer fã de Pikachu. Vinha com um pôster de página inteira e figurinhas especiais metalizadas. É o primeiro de muitos outros álbuns.



As dicas dos cromos foram criadas pelos pilotos da Playtronic

MEXE DAQUI, MEXE DALI

DISTORCENDO PERSONAGENS CONHECIDOS, ARTISTA CRIA OBRAS PECULIARES, MAS AO MESMO TEMPO FAMILIARES



Hugo H. Pereira

Arthur Mask Domingues vê as coisas com um olhar único. Narizes maiores, troncos menores, membros mais longos, personagens cabeçudos... As formas que ele utiliza para representar personagens de filmes clássicos, jogos antigos e desenhos dos anos 1980, não são as mesmas com as quais estamos acostumados, mas, ainda assim, continuam reconhecíveis.

Desenhando há tanto tempo que nem se mais lembra direito, o paulistano brinca ao explicar que começou aos dois anos, quando desenhou um mosquito. Pelo menos é o que sua mãe sempre diz. Se profissionalizou aos 19, ao realizar trabalhos sob encomenda.

No entanto, considera como o verdadeiro início da carreira o momento em que foi contratado, aos 21 anos, por uma agência de comunicação digital em Campinas, no interior de São Paulo. "Entre para fazer parte de um projeto de game para celular. Fiquei quatro anos lá ilustrando personagens e cenários, mas não foi pra frente", lamenta.

O artista teve o primeiro contato com os títulos de NES aos cinco anos. "Joguei muito *Punch-Out!!*, *Ninja Gaiden*, *Battletoads*, *Mega Man* e, obviamente, *Mario*.



Poderia dizer nomes infinitamente", conta. A melhor sensação era alugá-los. "Fazia isso praticamente todos os dias", relembra.

Tantos anos convivendo com ícones dos games, Athur passou a reparar na peculiaridade de suas formas e como distorcê-las, o que levou a desenvolver a peça *Megabomberbrozelda*. "Costumo ressaltar elementos que já são destacados, mas não é uma regra! Crio novas zonas de interesse e sempre acrescento algo novo e pessoal. Depende muito do personagem e o objetivo da ilustração", esclarece. Contudo, as escolhas não são arbitrarias. "Estudar anatomia é o segredo para ter conhecimento e liberdade para distorcer com mais segurança", ressalta.



Confira as obras de Arthur em [fb.com/arthurmaskart](https://www.facebook.com/arthurmaskart)

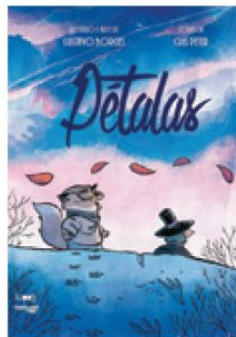
A arte foi premiada como "imagem do dia" no DeviantArt, site de exposição de trabalhos. E o que faz um artista se destacar? Para o paulista é ter um diferencial. "Não basta ser apenas mais um número. Tem que passar sua essência para seu trabalho, ser o mais sincero possível na sua obra e tentar olhar de ângulos diferentes a arte e a vida". E completa: "A frustração durante o aprendizado é absolutamente normal. Lide e use isso a seu favor, use como estímulo para estudar ainda mais e chegar onde quer". **NW**

AS HQs NUNCA MAIS SERÃO AS MESMAS!



321 FAST COMICS

SÉRIE DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CAPITANEADA POR FELIPE CAGNO, NA QUAL OS MAIORES ARTISTAS BRASILEIROS (E ALGUNS INTERNACIONAIS) SE PROPÕEM AO DESAFIO DE PRODUIREM HISTÓRIAS COM 3 PÁGINAS, 2 PERSONAGENS E 1 FINAL SURPREENDENTE.



PÉTALAS

HISTÓRIA DE UMA FAMÍLIA DE RAPOSAS CUJA VIDA É TRANSFORMADA PELA CHEGADA DE UM ESTRANHO VISITANTE NO INVERNO. GUSTAVO BORGES JÁ PUBLICOU DOIS LIVROS INDEPENDENTES COM SUAS SÉRIES A "ENTEDIANTE VIDA DE MORTE CRENS" E "EDGAR".



MINECRAFT COMICS #1

NESTE PRIMEIRO EPISÓDIO, HEROBRINE SALVA UM ESTRANHO DE UM ATAQUE DE ZUMBIS. O ESTRANHO SE CHAMA JACK. JUNTOS, OS DOIS HERÓIS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TESOURO EM UM LENDÁRIO DUNGEON.



MINECRAFT COMICS #2

NO SEGUNDO EPISÓDIO, ELES PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TEMPLO NA SELVA. DESTA VEZ, HEROBRINE E JACK GANHAM A COMPANHIA DA MISTERIOSA ARQUEIRA AELLA PARA A JORNADA. ADIVINHE O QUE ELES ENCONTRAM NO TEMPLO?



MINECRAFT COMICS #3

NESTE TERCEIRO EPISÓDIO, NOSSOS HERÓIS VÃO PARAR EM UM NINHO DE ARANHAS, EM UMA MINA ABANDONADA. O PROBLEMA É QUE ELES NÃO IMAGINAVAM QUE HÁ UM ZUMBI MUTANTE QUE ATERRORIZA O VILAREJO LOCAL, MATANDO ALDEÕES À LUZ DO DIA!



MINECRAFT COMICS #4

ARANHAS GIGANTES ESTÃO ATERRORIZANDO A REGIÃO. UMA BRUXA CHAMADA AZULA É A RESPONSÁVEL POR ESSAS MONSTRUOSIDADES. É HORA DE HEROBRINE E JACK SE JUNTAREM A AELLA PARA DESTRUIR OS MONSTRENGOS E A BRUXA HORRIPILANTE.

VOCÊ ENCONTRA OS LANÇAMENTOS DA TAMBOR QUADRINHOS NAS BANCAS E LIVRARIAS DE SUA CIDADE

TAMBOR
QUADRINHOS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br

GRANDES NINTENDISTAS

MARCUS VINÍCIUS OLIVEIRA PROMOVE O CENÁRIO NACIONAL DE SMASH BROS. POR MEIO DO IUPSMASH

 **Igor Andrade**

Nada é por acaso. Se não fossem as tardes que passava jogando *Smash Bros.* ao lado do amigo Iá em 1997, o que justificaria a participação de Marcus Vinícius Oliveira, 27 anos, em um dos torneios internacionais mais importantes da franquia?

Foram seis meses de jogatina no Nintendo 64 até o cartucho cair no esquecimento. Então, o mesmo parceiro de luta apresentou *Super Smash Bros. Melee* em 2004. "Voltou tudo ainda mais intenso, pois começamos a ver vídeos de campeonatos. Queria saber como eles [os jogadores profissionais] fazem aquelas coisas e nós não", recordou.

No mesmo ano, os irmãos Raphael "Kizzu" Ikeda e Leonardo "Walk" Ikeda criaram o Iupsmash. A ideia do fórum era juntar os fãs brasileiros da franquia. Depois de conhecer alguns membros em eventos, o paulistano virou um dos usuários em 2006 para, em 2008, se tornar administrador. O cargo que antes era de Kizzu trouxe grandes responsabilidades. "No início, promovia todos os campeonatos em São Paulo. Agora sou o contato com patrocinadores e jogadores do exterior que queiram saber sobre a força da franquia no país", explicou.

Depois de se aproximar da comunidade por meio dos torneios realizados nas mais diferentes partes do território nacional, o desejo de McS33, como Marcus é conhecido entre os Smashers, era "juntar a galera que joga e viajar para o exterior para sermos reconhecidos mundialmente".

O sonho virou realidade em fevereiro, quando uma delegação de nove brasucas, incluindo Luis "Aisengobay" Bonazzio Junior, 1º no ranking nacional em *Melee*, e André "Banzé" Luiz Almeida, 15º no ranking mundial de *Smash 64*, marcou presença no Apex, realizado em New Jersey, nos Estados Unidos.

"Fã de eSports, nada me deixa mais feliz do que planejar a vinda de atletas gringos ou de outros estados para estimular a competição. Não busco lucro



McS33 se diverte ao lado da delegação do Brasil no último Apex

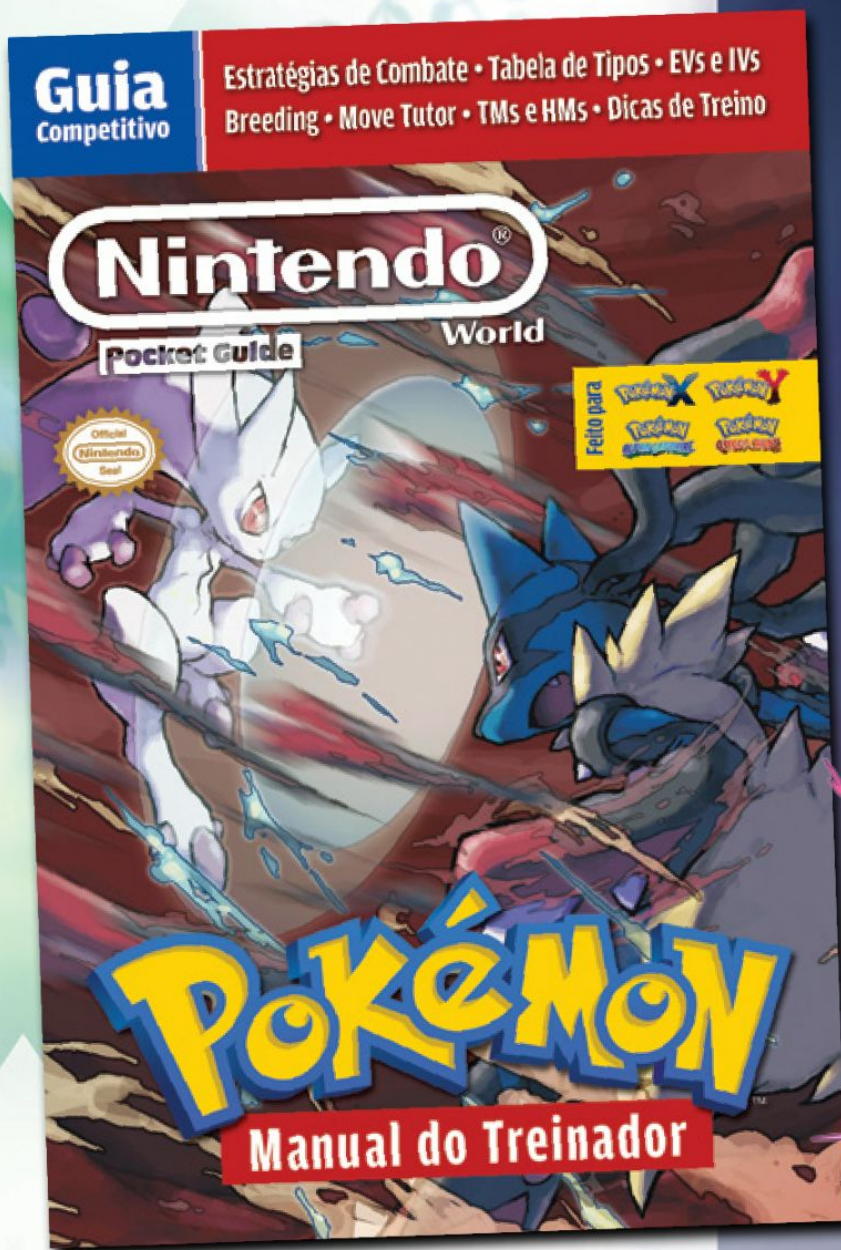
com meu trabalho, faço porque gosto de ajudar quem quer ser um atleta profissional", celebra.

Hoje, Marcus é um legítimo embaixador de *SSB*. "Incentivo as pessoas a serem melhores através dos nossos eventos, já que você conhece muito bem o perfil de alguém quando ela está competindo. Ou seja, se é mais divertida ou mais tensa quando encara desafios, se joga por extinto ou se sabe analisar as situações, lidando com vitórias e derrotas", analisa. **NW**

ENTRE PARA O TIME!

Cadastre-se em Iupsmah.com, vá até a parte de apresentações e crie um tópico para contar sua história. Para organizar um torneio na sua região, antes de tudo tenha boa vontade e seja pró-ativo. Aí, entre em contato com um dos Tournament Organizer para tirar dúvidas sobre regras, divulgação e local ideal para as partidas.

SEJA DOS MESTRES O MELHOR!



Na nova edição da Nintendo World Pocket Guide você fica por dentro do mundo competitivo de Pokémon.

Aprenda com o guia a ter criaturas mais fortes, conquiste lendários e saiba como jogar competitivamente com seus amigos e rivais.

**Guia com
100 Páginas!**

Você achou que a jornada em Pokémon X e Pokémon Y ou Pokémon Omega Ruby e Pokémon Alpha Sapphire havia terminado? Ela está só começando...

Nas bancas, livrarias e Comic Shops.
Adquira também em www.popster.com.br

TAMBOR

CASE
EDITORIAL



O espaço para você falar o que quiser!

Anote aí: Praça Barão de Aquiras, 10. Sala 06. São Paulo – SP. CEP 03191-010

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 U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

FALTOU ALGO

Vocês cometeram um erro grosseiro na descrição do Nintendo 64 [na **Nintendo Collection** sobre os consoles de mesa] ao afirmar que ele não teve retrocompatibilidade. O N64 teve retrocompatibilidade sim com o Game Boy Color, por meio do periférico N64 Transfer Pak, que aliás foi totalmente omitido nessa edição.

Helder Oliveira
Por e-mail

Olá, Helder!

A retrocompatibilidade se refere ao console de mesa anterior, ou seja, o Super Nintendo. O N64 não tinha entrada para os cartuchos do sistema 16-bit. Já sobre o Transfer Pak, ele será objeto de discussão na edição da Nintendo Collection sobre os portáteis da Big N. Ainda assim, é importante deixar claro que sempre temos que fazer escolhas na hora de produzir um texto. Se não falamos de algo em uma matéria – ou se fazemos uma breve citação –, é porque achamos que não era o momento ideal, e muitas vezes pintam oportunidades mais interessantes para então nos debruçarmos sobre o tema.



JOGO DA VIDA

Sou parte de um grupo de designers que criou um jogo de tabuleiro de *Pokémon* e nós estamos divulgando ele. Por enquanto é apenas um jogo de fãs sem nenhum tipo de comercialização, simulando então uma jornada. Até fizemos um vídeo de apresentação!

Fernando Cruz
Via Facebook

Oi, Fernando. A gente está por dentro da iniciativa desde que as primeiras informações começaram a ventilar na internet, ainda mais por ser algo nacional. Até cogitamos entrar em contato com vocês para falar sobre o jogo, mas, por sermos uma revista oficial, temos que tomar alguns cuidados. Não é nada contra vocês. Trata-se de um produto feito por fãs que tem muito potencial para chegar às prateleiras, mas isso só pode acontecer se houver interesse da Pokémon Company. Por isso, temos como recomendação tratar tais questões sempre como uma homenagem da comunidade. Ou seja, sem dar qualquer destaque do ponto de vista comercial, que imagino que não seja o seu desejo. Se quiser, podemos dar uma mãozinha para mostrar o trabalho para eles!

REDIRECIONAMENTO

A revista mudou de nome e foco?

Beatriz Saldanha
Por e-mail

Oi, Beatriz. Acredito que você esteja se referindo ao direcionamento do site da revista. Ou seja, quando você entrou em nintendoworld.com.br, foi encaminhada para gameworld.com.br/nintendo. Nossa versão online, infelizmente, não era atualizada com frequência, pois acabávamos priorizando a produção da revista. Em uma decisão conjunta, resolvemos focar toda a energia então no mundo impresso, ainda mais com a chegada da Nintendo World Pocket Guide e da Nintendo World Pôster. Isso não significa que desistimos do site. Temos grandes ideias para o braço digital, mas, por enquanto, não é hora de revelar. Por enquanto, você acompanha o que está acontecendo no universo da Nintendo no *GameWorld*, que é a versão online da *EGW* e faz parte do mesmo grupo editorial que publica a *NW*. No final, está tudo em casa.

MEU DESENHO

Primeiramente, quero parabenizá-los pela revista e também pelo ótimo trabalho com a **Nintendo Collection**. Comprei

Envie sua obra de arte e participe!



Desenho do mês

Pedro F. Wildenberg

16 anos - Divinópolis - MG

Bowser sonha em ter o controle do Reino do Cogumelo há décadas. Por isso, ele sempre pira quando tem a oportunidade de dar as cartas - ou rolar os dados, como acontece em *Mario Party 10*, no qual ele protagoniza um dos modos mais divertidos da franquia. Com credencial de vipão, o nêmesis do encanador é o tema do desenho do Pedro, que faturou o prêmio da edição. Com isso, o nintendista ganha um jogo para o console citado em sua carta.



Anabella Akiko

14 anos - Arujá - SP



Francisco Bertani Baptista

27 anos - Salto - SP



Mariana Livraes

23 anos - Campo Limpo Paulista - SP



Gustavo Colombini

9 anos - Barueri - 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).

U. Dedico várias horas a *Splatoon* e a *Super Smash Bros.*!

Francisco Bertani Baptista
Por e-mail

todas as edições já lançadas! Tieta-gens à parte, gostaria de participar do *HotPaint* e, assim, estou enviando uma ilustração que fiz. Quis mostrar os principais personagens de *Hyrule Warriors* na temática mais cartoon e fofinha de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Espero que gostem! Ops, já ia me esquecendo, tenho um Wii

Oi, Xico. A gente agradece pela preferência, tanto que publicamos seu desenho nessa edição. Além disso, saiba que demos uma passeada pelo xicobertanibaptista.wix.com/xico-desenhos e gostamos muito dos seus trabalhos!



Iván Bustingorri

15 anos - Florianópolis - SC

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENADOR DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alveni Lisboa, Bruno Cotrim,
Fabio Oliveira, Flavio Ferreira,
Juno Cecilio, Hugo H. Pereira,
Mateus Lôbo, Pedro Vicente,
Rafael Peccioli Moreno,
Ricardo Syozi e Rodrigo Brasiense

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA
popster.com.br
assinatura@4seedigital.com.br

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

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
Praça Barão de Aquiras, 10. Sala 06.
São Paulo - SP. CEP 03191-010

Revista Nintendo World
Edição 194.
Algum mês qualquer de 2015

Falta muito para a edição 200?

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaina Mendonça

GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO
Marco Marcondes

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

AJUSTE DE PERCURSO

O novo presidente da Big N disse que manterá o planejamento de Iwata, mas já fez grandes mudanças na companhia. E agora?

Igor Andrade

Quando acontece uma substituição de cargo, ainda mais no caso de Satoru Iwata, é normal sentirmos um pouco de desconforto até nos acostumarmos com a novidade. Tatsumi Kimishima, no entanto, não é um desconhecido. O novo líder da Nintendo já presidiu as divisões americanas da Big N e da Pokémon Company. Na sua primeira entrevista como o novo presidente global, ele deixou claro que não vai alterar os planos traçados e que não quer ficar muito tempo na função. No entanto, já comandou algumas mudanças estruturais. Aliás, mudanças bem corajosas...



Fellipe Camarossi

E bota corajosas nisso! Uma coisa é fazer mudanças sutis, trocar o foco de um departamento ou de uma equipe. Outra é criar cargos e unificar toda uma série de times para um único propósito. Os presidentes temporários que assumiram com o falecimento de Iwata, Shigeru Miyamoto e Genyo Takeda, foram realocados como Creative Fellow e Technology Fellow, respectivamente, e passaram a liderar todo o setor de software e hardware da Nintendo. Algo a se questionar é: por que não fizeram isso antes? Será que isso servirá para estimular o foco e a comunicação dos setores?



Igor Andrade

Não sabemos o que se passa no dia a dia dos corredores da empresa em Quioto, mas acredito que essa reunificação das áreas é aquele tipo de "reforma ministerial" que todo governo precisa fazer, mas ninguém se arrisca a administrá-la para evitar reclamações. Iwata já havia reunido os times de produção de consoles, mas juntar todo mundo no mesmo barco será válido para a troca de experiências. De certa forma, isso equilibra a força das áreas. Outro ponto legal é a criação de uma divisão dedicada a encontrar oportunidades de negócios. Ou seja, eles cuidarão do licenciamento dos personagens da Nintendo, algo que hoje é restrito a um punhado de bonecos e coisas do gênero. Veremos em breve uma invasão de produtos de Mario e, mais importante, de outras franquias? Quero muito uma animação em 3D feita pela Disney!



Fellipe Camarossi

O que podemos ter certeza é que estamos falando de um presidente cheio de ousadias, então não devemos duvidar de nada. Mal assumiu o cargo e já afirmou que era contra uma série de medidas que foram tomadas com o Wii U! É preciso ter muita coragem para colocar a cara a tapa desse jeito. Será que agora que assumiu poderemos ver em ação alguns outros pontos de vista polêmicos do novo presidente?



Igor Andrade

Acredito que buscará um equilíbrio entre a razão e a emoção. Como um profissional que viveu anos no mundo financeiro, sua principal missão será buscar o lucro, enquanto seus dois "Fellows" correrão atrás da diversão. A Nintendo, por mais que seja sólida, precisa mostrar relatórios com números melhores para seus acionistas. Sabemos que o lado criativo da empresa não será comprometido, mas Kimishima está aí para arrumar a casa para o futuro.



Fellipe Camarossi

É engraçado pensar em um cara bitolado nos números presidindo a empresa. Será que ele não vai mesmo se soltar e brincar de vez em quando? Sou daqueles que gostaria de ver ele mandando mensagens "diretamente" para nós!



UM HOMEM OUSOU FALAR DE PAZ EM UM MUNDO DE CONFLITOS

O 14º

DALAI LAMA

Uma biografia
em mangá

Tetsu Saiwai

Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops

Ou pelo site:
www.popster.com.br

TI-ME ALIVIA DO, AINDA
NÇA, POR PODER
IAR EM TATHAG

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

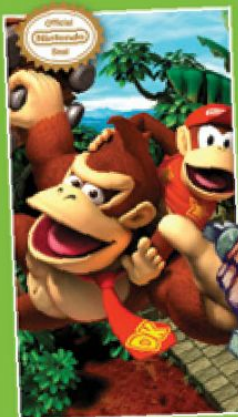
ESSA TURMA VAI DEIXAR SEU QUARTO INCRÍVEL!

A segunda edição da Nintendo World Pôster conta com mais 12 pôsteres de jogos inesquecíveis da Big N das mais diferentes gerações

Nintendo[®]

PÔSTER

World



+12 PÔSTERES
SENSACIONAIS
PRA COLECIONAR

Esses games inesquecíveis da Big N vão turbinar seu quarto!



Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops

Ou pelo site:
www.popster.com.br

TAMBOR

CASE
EDITORIAL