

Nintendo®

Edição
2000

WORLD

Oficial
Nintendo
Selo de Qualidade



© e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo © 2001 Nintendo. Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor), (11) 3814-8234.



GAME BOY ADVANCE

© 2004 Nintendo



**O game de bolso mais
avançado de todos os tempos.**

Novo Game Boy Advance, sua diversão mudou de fase.

Consulte nosso site: www.nintendo.com.br

SUMÁRIO

12 - SPOTLIGHT

Hugo H. Pereira desenhou a versão **NW** do parque de diversões que a Big N vai inaugurar em 2020.

16 - LANÇAMENTOS

O pessoal do *Blast* conta tudo sobre *Azure Striker Gunvolt 2* (3DS), *Disney Magical World 2* (3DS), *Shantae: Half-Genie Hero* (Wii U) e *Sonic Boom: Fire & Ice* (3DS).

18 - ESPECIAIS

Fomos fundo em *Paper Mario: Color Splash* (Wii U), *Skylanders Imaginators* (Wii U) e *Yo-Kai Watch 2: Bony Spirits e Fleshy Souls* (3DS).

30 - NW200

Celebre as 200 edições e os 18 anos da revista de games mais balzaquiana do país!

64 - ANÁLISES

Leia o que achamos de *Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past* (3DS), *Lego Star Wars: The Force Awakens* (Wii U), *Metroid Prime: Federation Force*

(3DS), *Miitomo* (mobile), *Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice* (3DS), *Pokémon GO* (mobile), *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse* (3DS) e das atualizações de *Splatoon* (Wii U).

78 - ESTRATÉGIA

Use os recursos de *Miitomo* para se tornar o rei (ou a rainha) das redes sociais!

88 - PLANETA

Ash Ketchum está todo engraçado na nova fase do anime de *Pokémon*.

90 - COMUNIDADE

Um violonista brasileiro está arrasando nos palcos da orquestra de *Zelda*.



EDITORIAL

Mocinhos e mocinhas, voltei das minhas intermináveis férias, pois o editor estava com preguiça de trabalhar. Ele é um pamonha! Bom, se entendi direito, tenho que explicar aqui que a **Nintendo World**, finalmente, deu aquela mudada no visual. A galera mais velha vai notar uma certa semelhança com o que já rolou no passado e a ideia é essa mesma. Algumas seções mudaram de sentido, como a *Challenger*, que agora falará de eSports. Ou seja, do cenário competitivo de games, saca? E resolveram bancar o Re-Review, que analisa aquele jogo que está em constante mudança. Isso pra mim parece encheção de linguiça, mas são os novos tempos. Tanto que o guia da vez é de um app! Aliás, dizem que o Chuck Norris pegou todos os monstros de *Pokémon GO* usando um telefone fixo. Eu fiz o mesmo, mas usando um interfone. Ah, me mandaram dizer também que outras novidades devem pintar nas próximas edições, mas não querem revelar muita coisa, porque assim não perde a graça. Eu acho é que ainda não pensaram no que vão fazer... É hora de voltar aos meus fantasmas. Aqui está a **NW200**. Aproveite, a revista é sua!

RODRIGO BRASILIENSE

A **NW** é um portal para aquele doce passado que está em constante evolução. Vi nascer, crescemos juntos e agora acompanho seus passos sem perder aquela inocência, carinho e dedicação que a fez única na minha infância e na de muitos leitores.

**DANI IANNI**

É lembrar da minha avó que curti *Tetris* e dos meus primos que jogavam horrores em casa. Me lembro como se fosse ontem quando montei a minha primeira capa, que era sobre *Donkey Kong Country Returns*. É uma mistura de emoções! É isso aí, pessoal!

**BRUNO RUBIO**

Sempre enxerguei a **NW** como uma extensão da Nintendo. A partir do momento em que o leitor virou colaborador, o encantamento da realização de um sonho se uniu à responsabilidade de entregar um conteúdo com a essência da revista.

**THIAGO DIAS**

Nunca vou esquecer quando comprei a edição que tinha na capa um garoto de verde com uma espada. Era o especial de *Ocarina of Time*. Por conta disso, me tornei jornalista e poucas emoções foram tão fortes quanto ler meu nome publicado na revista.

**BRUNO MARUYAMA**

Quando era criança era vidrado em revistas de games, desenhos e HQs. Tanto que sempre tinha uma **NW** embaixo do braço. Cheia de matérias que conversam comigo em qualquer situação, é minha companheira.

**JOSÉ CARLOS ALVES**

A **NW** sempre foi a ligação mais próxima com a Big N. Por isso, ver minhas palavras impressas nessas páginas é a realização de um sonho!



O QUE É A NINTENDO WORLD PARA VOCÊ?

Veja só a resposta da redação! Ah, mande a sua para redacao@nintendoworld.com.br

FELIPE CAMAROSI

Quando criança, era o que mais cobijava na banca. É o meu passado, o meu presente e, se Miyamoto quiser, meu futuro também!



HUGO PEREIRA

É a presença da Big N na minha vida. Mesmo quando não tinha grana para ter um console, acompanhava a revista para saciava a minha curiosidade.



ALVENI LISBOA

É o sonho de ter uma publicação feita por gente competente. É o sonho dos amantes de games, cujo espacinho para a Big N está guardado no coração.



BRUNNO MACENO

Lembro de folhear as revistas e pirar com os Pokémon, os consoles e as entrevistas com os mestres. Fazer parte disso me faz cada dia mais feliz.



FLAVIO FERREIRA

Foi por meio dela que aprendi a gostar da Nintendo. A sensação de fazer parte é difícil de expressar, mas resumo como a realização de um sonho.



PEDRO BRAGA

Minha história começou quando meu pai, já falecido, me comprou a edição 54. Muitas lembranças são ligadas a ele, e essa não é exceção.



JUNO CECILIO

Cresci com os jogos da Big N mergulhando fundo na NW. Meu coração transborda felicidade por ter a oportunidade de retribuir tal emoção.



RAFAEL MORENO

A *Nintendo World* surgiu e logo se tornou uma paixão. Foi a primeira que realmente acompanhei edição por edição. Meu sonho era um dia escrever aqui.



RUI CELSO

Nunca esquecerei da edição da E3 de 2003. Queria um GameCube, mas, enquanto aquilo não acontecia, lia sobre os jogos do momento.



RICARDO SYOZI

Comprei a primeira edição em uma banca e no mesmo dia já havia lido tudo. Nosso relacionamento é tão próximo, quase simbiótico e que jamais mude!



MATEUS LÔBO

Pouco antes de escrever para a revista eu estava pensando em colecioná-la. No fim, fui chamado pra fazer parte da equipe. Só pode ter sido obra de Arceus!



LEANDRO RIZZARDI

Fazer parte disso é um sonho que se realiza, e é a melhor maneira de perceber que, quanto a gente batalha por algo, pode conseguir.



BRUNO COTRIM

Minha primeira matéria já rendeu um papo com Fábio Lucindo, que foi a voz de Ash. É uma experiência única estar ao lado de pessoas talentosas.



ANNA COELHO

Quando ainda era mais difícil ter acesso aos jogos, ela me aproximou deles com o carinho que só fãs têm ao cuidar de uma publicação como essa.



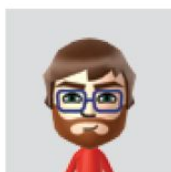
FILIPE SALLES

É ler um review e imaginar jogando aquele game. É o ponto onde a minha história e a história da Nintendo no Brasil se mesclam.



VICTOR SOUZA

Ver nas bancas aquela revista que fala sobre o que mais gostamos significa que você não está sozinho. Então, a *Nintendo World* é muito mais do que imagens no papel.



ALEX SANDRO DE MATTOS

Ela traz a história de uma das empresas mais queridas do mundo contada por pessoas que amam suas criações. É um prazer imenso estar agora do outro lado.



O MELHOR DE DOIS MUNDOS!

PARA O SWITCH NÃO HÁ BARREIRAS ENTRE CONSOLES DE MESA E PORTÁTEIS

Igor Andrade



Desconecte o tablet da TV, encaixe os controles Joy e saia jogando!



E o NX é um... híbrido, como muita gente suspeitava. A Nintendo, enfim, revelou o mistério por trás do agora Switch, que tem uma cara amigável, porém vai pegar pesado no quesito games. Além das parceiras clássicas, como Sega, Ubisoft e Capcom, estão voltando ao time Bethesda, Telltale e Take-Two. Ah, a EA também! Com isso, são cerca de 50 estúdios ou empresas de infra-estrutura envolvidas em projetos.

Em relação ao sistema em si, a brincadeira do nome, que em inglês significa trocar/ligar (verbo) ou chave/interruptor (substantivo) se explica pelo fato dele ser um tablet, que vira portátil em segundos ao ser retirado da base (Dock) que o conecta à televisão. Em vez de discos, um cartucho menor que o do Nintendo 3DS é lido pelo novo e robusto "GamePad". Por falar em leitura, a interação com os amiibo foi confirmada.

Aí, basta encaixar nele os destacáveis Joy-Con L e Joy-Con R. Os controles são os novos Wii Remote e Nunchuck. Inclusive

podem ser usados tanto na vertical quanto na horizontal e por mais de uma pessoa. Quem não quiser, pode contar com uma versão Pro do controle.

O segredo disso tudo está por trás do processamento gráfico de última geração desenvolvido pela Nvidia, que, aliás, divide a paternidade do aparelho em todos os sentidos. Ele garantirá que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* seja jogado com a mesma qualidade dentro ou fora de casa.

A vantagem de ser metade de mesa e metade portátil é oferecer as melhores características dos dois universos. O Switch, por exemplo, conversa com outros ao redor. Ou seja, a jogatina multiplayer estará garantida. De certa forma, é de se esperar que StreetPass e SpotPass não sejam esquecidos, apesar de a Nintendo declarar que não falará mais nada a respeito até as primeiras semanas de 2017. Entretanto, as produtoras devem começar

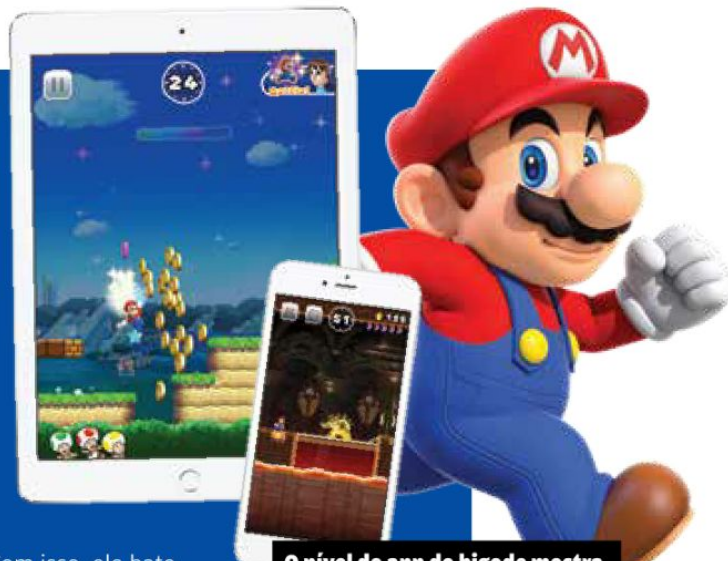
a divulgar os jogos que estão preparando para ele, que chega às lojas em março. Até lá ficaremos pensando se haverá compatibilidade com títulos do Nintendo 3DS ou do Wii U e seus periféricos, se a tela do tablet é sensível a toque e se os Joy-Con responderão a movimentos.

Por enquanto, é importante destacar a aposta total na mobilidade, algo que a companhia de Quioto já havia experimentado, com certa limitação, com os hardwares anteriores. É legal encarar um jogo em HD no sofá da sala, mas cada vez mais as pessoas limitam seu entretenimento a pequenas telas. O futuro da Nintendo, não por acaso, está bem aí.

CORRE, MARIO, CORRE!

Ainda é difícil acreditar que o encanador dará expediente a partir de dezembro em iPhones e iPads e, em 2017, chegará aos aparelhos com o sistema Android. *Super Mario Run* – que estará em português! –, está longe de ser um simples aplicativo. É um game verdadeiramente completo desenvolvido pelo time de Takashi Tezuka, que divide a paternidade do personagem com Shigeru Miyamoto. Na brincadeira, o bigodudo se mantém em constante movimento, parando apenas em pontos sinalizados. Enquanto anda, clicamos na tela para que salte. O objetivo é escapar de Goombas e Koopas, coletar moedas e, no final, pular com tudo naquela barra de pole dance. Se quiser, dá para desafiar outros jogadores ao bater seus tempos.

O visual é o mesmo de *New Super Mario Bros. U*, apesar de não se tratar de um port. Segue sim um modelo popular no universo mobile, no qual apenas definimos a melhor trajetória. Com isso, ele bate de frente com Rayman e Sonic, que há anos têm títulos semelhantes na App Store e na Play Store. De fato, choca descobrir que o aplicativo não é, por exemplo, um spin-off de *Mario Kart*. Ou seja, algo mais simples, de vida curta. Porém, isso deixa claro que a Big N está entrando com tudo nessa briga, tanto que *Run* furou a fila, deixando para trás os apps de *Animal Crossing* e *Fire Emblem*. Como disse Miyamoto em uma entrevista ao *Yahoo*, "com o alcance dos dispositivos inteligentes, levaremos Mario para toda uma geração de crianças e esperamos atrair os ex-jogadores para mostrar quanto é divertido jogar um título da Nintendo". Essa missão não poderia estar em mãos melhores.



O nível do app do bigode mostra que a Big N está jogando sério!

NO TOPO DO MUNDO!

Raphael Henrique, 13 anos, é mais um brasileiro a ter o gostinho de estar entre os melhores treinadores do planeta, conquistando o quarto lugar na categoria Senior de TCG no Mundial de *Pokémon*. No Nacional havia ficado no top 8. "Bateu aquele nervosismo, é natural, mas estar em São Francisco foi muito bom, principalmente porque encontrei e fiz amigos de várias nacionalidades", contou. Primeira vez que o paulistano participou de um torneio internacional, ele precisou se adaptar à expansão *Steam Siege (Cerco de Vapor)*, aproveitou jogadas do tipo Lock e contou com ajuda dos parceiros como Douglas Rodrigues, Rodrigo Gianni, Raphael Branco, Gabriel Semedo, Cassiano Mendes, Henrique Nishi e Filipe Cardoso. "Entrar para esse 'hall da fama' é bem legal, mas continuo sendo um jogador comum. Meu plano para o futuro é crescer e ganhar cada vez mais experiência no TCG", revelou. Parabéns, Raphael!

Fotos Ruimar Otávio



BARRIGUDINHO

O maior presente da Sega para o ouriço, que completou 25 anos, promete ser épico. Ainda sem nome definido, *Project Sonic* coloca as duas versões do personagem lutando contra o caos. Diferente de *Sonic Generations*, que não apareceu no Wii ou Wii U, a aventura sairá para o Switch!



Correndo em direção ao Switch!

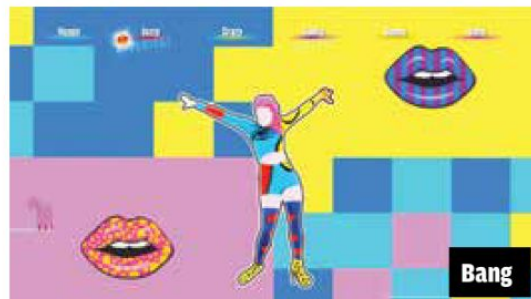
ESTÁ TUDO DOMINADO!



FÃ DA FRANQUIA, DAYA LUZ FALA SOBRE O CONVITE QUE RECEBEU PARA CRIAR UMA MÚSICA EXCLUSIVA PARA JUST DANCE

Igor Andrade

Daya chamou a atenção da Ubisoft ao se destacar em um campeonato da franquia



Estamos fazendo bonito na série de dança da Ubi. Além de termos uma comunidade bastante representativa, o bicampeão mundial de *Just Dance*, Diegho San, é do Rio de Janeiro. Por isso, nada mais justo que a próxima edição tenha duas canções brasucas.

Além de Anitta e seu *Bang*, Daya Luz entra com *Te Dominar*, que tem uma história bem original. As artes sempre moveram a garota, mas teve que seguir outro caminho. A pedido dos pais, cursou uma faculdade de administração e foi trabalhar em um banco. Depois de dois anos veio o estalo: "Não é isso o que quero. Quero

cantar, dançar. São dons que Deus me deu e quero aproveitá-los". Ela largou tudo em São Paulo e partiu para o Rio de Janeiro, onde entrou para o corpo de baile da Globo. Daya cantarolava pelos estúdios do *Domingão do Faustão*, do qual fazia parte, e chamou a atenção do produtor musical do programa, que apostou em seu talento.

Em 2015, a artista participou de um desafio de *Just Dance* na Comic Con Experience, no qual venceu a francesa Dina Morisset, uma das maiores jogadoras da franquia. "Ao descer do palco, o pessoal da Ubisoft me entrevistou e se interessou pela minha história, ainda mais que sou

gamer", lembrou. Meses depois veio o convite para gravar uma canção exclusiva para a edição 2017 do game.

"Me mandaram uma base e aí tive três dias para cuidar da composição. A ideia do 'te dominar' vem da batida, é o jogo te conquistando", conta. A coreografia ficou por conta dos produtores, apesar de Daya ter ido à França para ver o desenvolvimento. "Aprovei tudo logo de cara!", revelou. O próximo passo é gravar o clipe da canção, que deve contar com fãs de *JD*. "É uma grande vitrine para mim, pois estou começando minha carreira. É uma experiência maravilhosa", comemora.



EXIBIDÃO

Os estúdios independentes sabem a força que têm. Caso contrário, a participação de Shovel Knight em *Yooka-Laylee* não seria tão comemorada. É a primeira vez que o personagem aparece em 3D, além de ter sido dublado pelo criador Sean Velasco, fundador da Yacht Club. Inspirado em *Banjo-Kazooie*, o game da Playtonic chega ano que vem para Wii U.



REELEIÇÃO

Isabelle tomará um susto no final do ano, quando prefeitas e prefeitos voltarão a trabalhar pelo bem dos moradores de *New Leaf*, que passará a ler amiibo (cartões e bonecos) a partir de uma atualização gratuita. Os cards dos personagens da franquia adicionarão eventos e atividades. Já as figuras de outras séries, ao serem escaneadas, darão itens de customizações. Apesar de a data do update não ter sido confirmada, uma edição especial do título aparecerá nas lojas norte-americanas em 2 de dezembro. Enquanto isso, temos tempo para dar aquele tapa em nossas cidades.



Tal pai,
tal filha



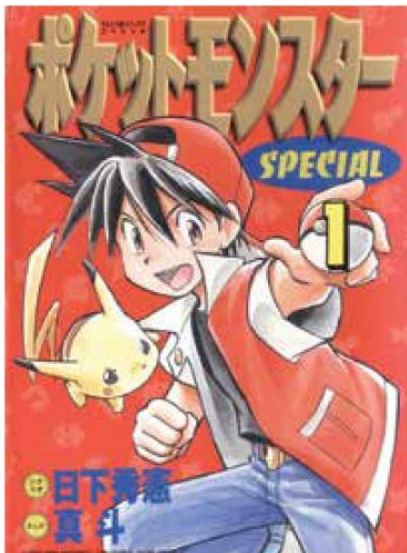
PEQUENA ESPIÃ

Professor Layton, pelo que parece, realmente se aposentou. Sua franquia, no entanto, está de volta – tem gente na redação que deu um duplo twist carpado ao saber disso! *Lady Layton: The Millionaire Ariadone's Conspiracy*, anunciado para Nintendo 3DS para 2017, é protagonizado por Katrielle, que abre uma agência de detetive.

Assim como seu pai, a garota se envolverá nos mais diferentes mistérios pelos bairros de Londres. A jogabilidade, pelo que mostram os trailers e as screenshots, será do jeitinho que os fãs gostam. Você deve estar se perguntando onde Luke foi parar, ainda mais que foi substituído por um cachorro. Bem, esse enigma só a Level-5 pode solucionar.

PROCURAM-SE JOGOS

A Big N unificou seus sites de relacionamento com o mercado. Pode ser não uma notícia tão importante assim, mas a novidade esconde algo legal. Qualquer um interessado em fazer jogos pode se cadastrar no developer.nintendo.com, mesmo que não seja dono de um estúdio. O importante é ter uma ideia boa na cabeça e força de vontade para publicá-la na eShop. Por meio dessa ferramenta você define as características do seu game, valor e data de lançamento, entre outras coisas maneiras.



POKÉMANGÁ

Talvez você já saiba que, depois de *Black e White*, a Panini lançará no Brasil os mangás da primeira geração de *Pokémon* em outubro. Acontece que conseguimos alguns detalhes em primeira mão. Produzido por Mato e Hidenori Kusaka, *RGB+Y* terá sete volumes bimestrais, cada um com 208 páginas, adaptando então o que rola em *Red, Blue e Yellow*. Está nos planos da editora publicar as fases seguintes, mas nada está confirmado.

MARIO NA ESCOLA

A Redibra alcançou um enorme feito ao assumir o licenciamento das marcas da Big N. A partir de agora, se uma empresa de alimentos, por exemplo, quiser estampar Luigi em uma linha de biscoitos, basta procurar a agência e fazer uma proposta. Desde o fim da parceria da Gradiente não havia ninguém responsável por isso no Brasil. Apenas os universos de *Mario, DK e Zelda* serão utilizados, e os primeiros produtos aprovados pela NoA são as mochilas da Dermiwil, que estarão à venda na volta às aulas de 2017.



O Emicida é fã de Super Metroid!

QUESTIONÁRIO

Lá nos primórdios, a *Nintendo World* publicava no *HotShots* uma série de perguntas temáticas. Quem acertasse todas participava de um sorteio. Adorariamos fazer algo semelhante. Porém, tudo ficou mais difícil com a ausência da Big N no país. Ainda assim, queremos matar um pouco a saudade da brincadeira. Se você souber as respostas do desafio abaixo, mande uma mensagem para redacao@nintendoworld.com.br.

- 1 - Quais são os jogos detonados na primeira edição especial da NW?
- 2 - Quantas vezes a foto de Hiroshi Yamauchi aparece na NW60?
- 3 - Quem é o artista que aparece como criador de *Top Gear* na edição 0 da NW?
- 4 - Em quais edições a NW teve capa dupla?
- 5 - Quantas números da *Nintendo World Express* foram publicados?



MEU NINTENDO

Nome: Leandro Roque de Oliveira

Idade: 31 anos

Profissão: rapper e produtor musical

Console favorito: Super Nintendo

Jogo favorito: *Super Metroid*, "o melhor game de todos os tempos".

Grandes feitos: suas músicas estão em *Max Payne 3*, *2014 Fifa World Cup Brazil* e *Fifa 2015*.

Sobre títulos de futebol: "Trazem uma sensação verdadeira, dão a oportunidade de montar o time, comprar e vender jogadores. Se *International Superstar Soccer* já me divertia, imagine agora que temos algo mais real."

Mensagem para os fãs: "Independente do que quiser ser, siga em frente. Não deixe o mundo rir do seu sonho e te colocar de joelhos. Levante e ande, pois vai ficar tudo bem."



COMO TREINAR SEU DRAGÃO

Talvez você fosse esperar que falássemos aqui dos amiibo que celebram os 30 anos de *The Legend of Zelda*, mas é difícil resistir às figuras de *Monster Hunter Stories*, que chegam em outubro no Japão. A primeira leva tem seis personagens e o bacana disso tudo é que protagonista desce da garupa do parceiro. Com cara de anime e lutas por turno, o spin-off para 3DS e seus bonecos seriam bem recebidos pelos ocidentais, não é?



VIRANDO A MESA

NA DESPEDIDA DA SEÇÃO, PROGRAMADOR FALA SOBRE O DESAFIO DE COMANDAR A NINTENDO

Igor Andrade

Por inúmeros fatores, Satoru Iwata sempre será lembrado. No meu caso, as lembranças vão além do saudosismo. Em 2010, quando virei colaborador da **Nintendo World**, propus traduzir o *Iwata Asks*, encontrado no site da Nintendo of America, e publicá-lo na versão online da revista. Tempos depois fui convidado para fazê-lo na versão impressa, começando pela **NW139**.

Infelizmente, o presidente nos deixou em 2015 e tal projeto foi interrompido. Aproveitando que a **NW200** é pura homenagem, trouxe de volta a seção pela última vez. Nessa despedida, resgatei um dos primeiros, e mais curiosos, bate-papos realizados.

Apesar de conhecer seus entrevistados, já que eram colegas de empresa, o ex-programador contou com o apoio de jornalistas para conduzir o *Iwata Pergunta*. Em um desses encontros, Yasuhiro Nagata promoveu uma edição do bate-papo na qual o presidente não fizesse perguntas, mas as respondesse.

Na ocasião, havia muita expectativa a respeito do Wii, cuja criação foi diferente de tudo. "O GameCube era uma extensão dos antecessores. Por isso, rompemos o passado, pois queríamos mudar radicalmente a forma como as coisas eram feitas. Não foi fácil. Muitas vezes não víamos a luz no fim do túnel", revelou.

Lançado semanas antes daquele encontro, o hardware simbolizou uma mudança de comportamento na companhia. "Há essa sensação de conquista, pois demos um salto. Vi a reação e as críticas de certos fãs e admito que algumas coisas poderiam ter ficado diferentes. Ainda assim, é um produto com o qual todos estão satisfeitos", comemorou.

Para o presidente, o futuro dependia do que é diferente – e ele reforçava isso ao se envolver profundamente nos desafios de suas equipes. "Entendo as mentes deles melhor do que a maioria dos executivos", disparou. O *Iwata Asks*, por consequência, era um balanço dessas reuniões. "Outras pessoas além de Shigeru Miyamoto falam

sobre seu trabalho. Isso mostra que temos talentos diversificados", explicou.

Ao mesmo tempo, apresentar os bastidores era uma maneira de humanizar os projetos. Por consequência, derrubava preconceitos. "Não dividimos nossos títulos entre 'para gamers' e 'não gamers'. Em *Wii Sports*, por exemplo, quanto mais se joga, mais nos interessamos em conquistar uma pontuação elevada", disse.

A Nintendo foi atacada por apostar nos casuais, mas a medida não era simplesmente uma estratégia comercial. "Se não procurarmos novos públicos, o jeito negativo como a sociedade encara os games nunca mudará. Isso não significa que estamos menos comprometidos com os games de *Zelda*", desabafou.

Apesar de deixar o comando da empresa precocemente, Satoru Iwata traçou metas que estão se concretizando agora, como a forte, mas inesperada, presença no mercado mobile. Acredito que ele estaria tão feliz como a gente ao ver o futuro virando presente.

A MAGIA ACONTECE AQUI!

**PREPARAMOS SUGESTÕES PARA
O PARQUE DE DIVERSÕES
QUE A NINTENDO VAI
ABRIR EM 2020**

Hugo H. Pereira

Final da E3 de 2015. Horas antes de o avião deixar Los Angeles em direção a São Paulo, o Hugo e o Igor foram até a Disneylândia dar aquele abraço no camundongo. Ao pegar o mapa das atrações, o editor teve uma ideia, propondo ao amigo artista que fizesse algo parecido, mas usando as franquias de você sabe quem. Não por acaso, a Big N terá áreas exclusivas dentro dos parques de diversões da Universal, começando pela Universal Studios Japan, em Osaka. A ideia é que fique pronto até 2020, quando o país estará repleto de turistas por causa dos Jogos Olímpicos de Tóquio.

De acordo com o *Sankei*, renomado jornal de economia da Terra do Sol Nascente, a "Nintendolândia" custará 352 milhões de dólares e será do mesmo tamanho que as atrações de *Harry Potter* ocupam na filial de Orlando, nos Estados Unidos! Bem, o Hugo aceitou o desafio e aqui estão as ideias de sua mente brilhante. Aproveite esse passeio pelo mundo mágico da Nintendo – ainda mais que o ingresso é uma cortesia da sua revista preferida!



H. Pereira



VIA NINTENDO

A entrada já encanta com as séries que (ainda) não possuem uma área especial, servindo como um hub para serviços, com lojas que ficarão com todo o seu dinheiro. Do mercadinho PokéMart, de *Pokémon*, às grifes de Inkopolis, de *Splatoon*, há restaurantes, cinemas e muito mais. Assim que seus bolsos ficarem vazios – aquelas lembracinhos para a família nunca são baratas! –, dê uma passada no caixa eletrônico idêntico ao de *EarthBound* e, ah, aproveite um dos vários veículos, como o Blue Falcon, a Arwing, a Hocotate Ship ou o trem de *Spirit Tracks*, para chegar mais rápido na atração desejada.

Aqui também estão dois dos maiores ícones do lugar: a estátua de Shigeru Miyamoto e Mario, que dão as mãos como Walt e Mickey nos parques da Disney. É um ponto ideal para tirar aquela foto que ficará para a eternidade. Mais do que um ponto de referência, pois é visível de qualquer ângulo, o Castelo da Princesa Peach não é um mero cenário. Lá dentro há uma montanha-russa que atravessa os quadros vistos em *Super Mario 64*. Spoiler: Bowser tentará te pegar, mas, se você escapar, receberá uma generosa fatia de um delicioso bolo!

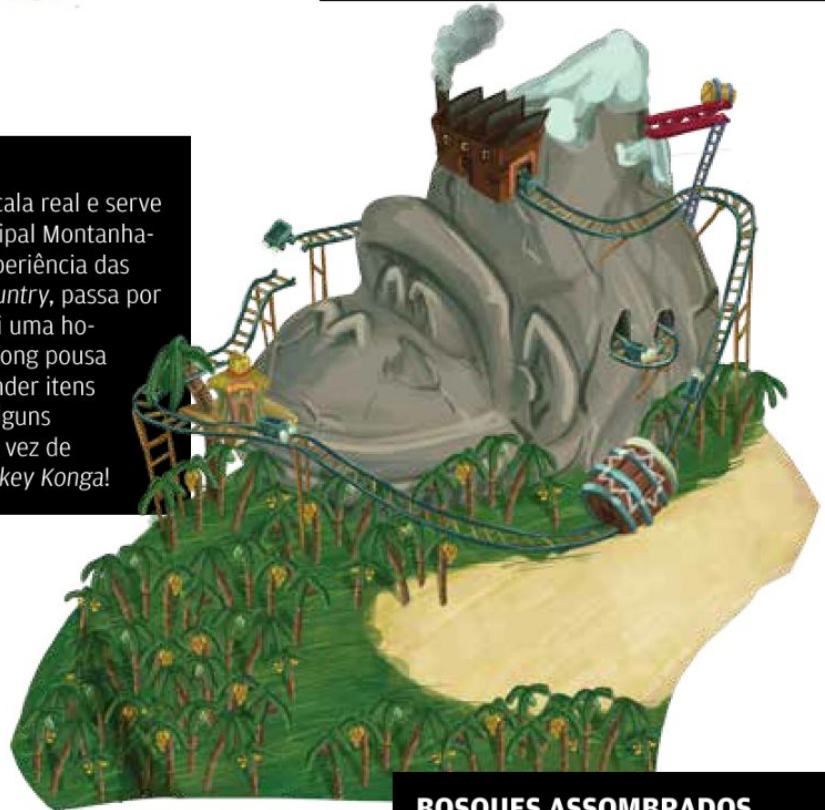


DREAM LAND

A terra dos sonhos de Kirby, tal qual a bolota, está sempre em constantes mudanças. A cada temporada há brinquedos baseados em suas transformações, como a UFO, que virou um Chapéu Mexicano, e a Tornado, que é um Twister. Três deles, no entanto, são constantes: Whispy Woods, que é um Observatório, o Ringue de Luta de King Dedede, no qual Little Mac, de *Punch-Out!!*, faz apresentações especiais, e o aconchegante Kirby Café. Misto de restaurante com bistrô, os pratos obviamente são inspirados nas franquias da Big N. Na maioria deles são usados ingredientes como o Maxim Tomato, Lon Lon Milk e Super Mushroom!

DK ISLAND

A ilha, que é a casa da macacada, tem escala real e serve de apoio para a Mine Cart Madness, principal Montanha-Russa da Nintendo Land. Recriando a experiência das fases de carrinhos de mina dos títulos *Country*, passa por diversos cenários conhecidos, o que inclui uma homenagem às origens 8-bit de DK. Funky Kong pausa um de seus aviões nos arredores para vender itens customizados e um telão instalado com alguns bongôs ajudam as pessoas a esperarem a vez de entrar na atração. O que elas jogam? *Donkey Konga!*



BOSQUES ASSOMBRADOS

Para o azar do irmão do encanador mais famoso da galáxia, há uma seção inteira dedicada unicamente para assustar os visitantes. Com o ScareScraper de *Dark Moon* funcionando como uma "Torre-que-cai" e a mansão do *Luigi's Mansion* original fazendo as vezes de uma Mansão Fantasma em trilhos, com direito a carrinho baseado no Poltergust 4000, um dos veículos de *Mario Kart DS*, os gritos de pavor ecoarão pelos bosques soturnos. O melhor fica por conta das aparições holográficas de Boos e dos esqueleticos Dry Bones. Isso sim é uma legítima Noite do Terror!



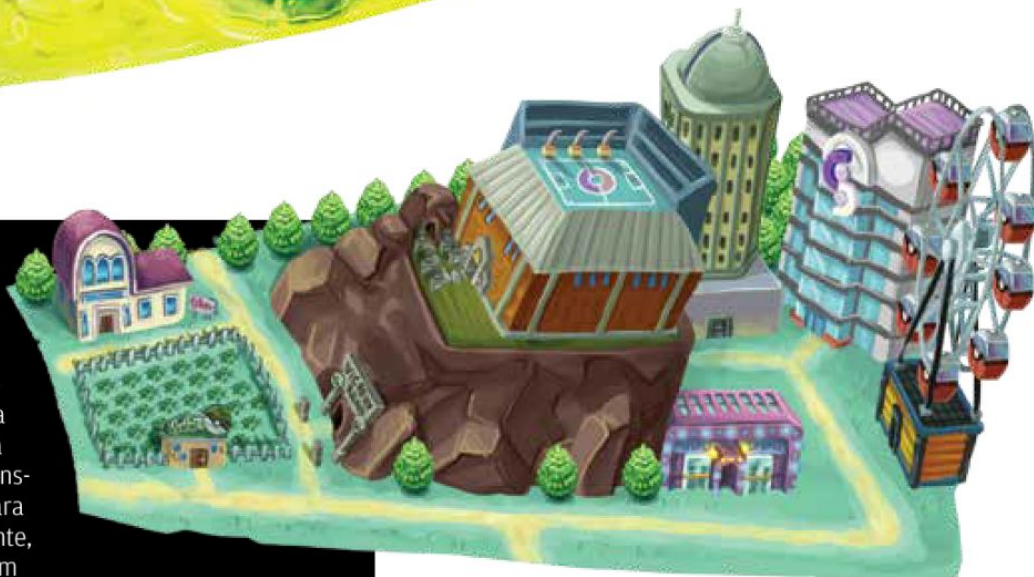


NORFAIR

Recheada de poças ácidas, somente os mais destemidos caçadores de recompensa podem sobreviver nessa região inóspita do planeta Zebes. Teste seus aguçados reflexos controlando a nave de Samus em uma experiência de cinema 4D ou sua agilidade no MetroiDome, onde ocorrem batalhas de Laser Tag. No Blast Ball não pense que as partidas se resumem a apenas atirar com seu canhão em uma enorme esfera até o gol. Os times precisam se juntar para dar cabo no verdadeiro adversário: Meta Ridley!

JORNADA DO MESTRE

Desde descobrir qual é o seu Pokémon inicial, de acordo com suas preferências no laboratório do Professor Carvalho, a se consagrar como campeão da Elite dos Quatro, a área dos monstrinhos representa a jornada para se tornar um mestre. Diariamente, diferentes criaturas se escondem na grama alta da Safari Zone, mistérios dominam o edifício da Silph Co., e uma encantadora vista te aguarda no topo da Roda-gigante de Nimbasa. Conferir os jogos do Game Corner é sempre uma boa pedida, porém não se esqueça de procurar pelo esconderijo da Equipe Rocket para derrotar Giovanni. As batalhas são insanas graças aos simuladores de realidade virtual!



CLOCK TOWN

Além da torre do relógio, até a lua prestes a cair em Termina não ficou de fora! Aproveite as tendas que vendem o arsenal que Link equipa em suas aventuras. Pais, fiquem calmos, pois todas as armas, como espadas, garras e bombas, são feitas de plástico. Já as Iron Boots são de borracha. Tipo Croc. Use o estilingue no Tiro ao Alvo, jogue Boliche com Bombchus e martele com o Megaton Hammer para avaliar sua força. Os comerciantes também oferecem, em troca de Rupee (vendidas nas bilheterias), poções (suco em pó), mapas e retratos ilustrados por Tingle. Fique esperto, pois Happy Masks Salesman gosta de se misturar ao público. Encontre-o para comprar uma de suas máscaras. Não nos responsabilizamos pela sua escolha!



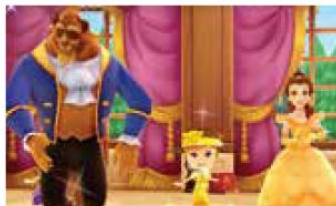
DISNEY MAGICAL WORLD 2

VOCÊ VAI BRINCAR NA NEVE AO LADO DE MICKEY E COMPANHIA

Robron Júnior

A sequência te coloca novamente em Castleton, onde você é vizinho de uma centena de personagens da Disney. Investigue um curioso mistério ao explorar seis mundos temáticos, como os de *Lilo & Stitch* e *A Pequena Sereia*, mas não deixe de

participar de atividades rotineiras, como plantar, minerar, dançar e tirar fotos para receber itens especiais para expandir sua coleção de roupas e acessórios e para decorar sua casa. O destaque, claro, vai para a participação dos queridinhos Elsa, Anna e Olaf, de *Frozen*.



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Bandai Namco
Gênero: Simulador
Lançamento:
14 de outubro (EUA)

SONIC BOOM: FIRE & ICE

DERRETA E CONGELE OBSTÁCULOS PARA IMPEDIR O DESCONTROLADO D-FEKT

Fabio Oliveira



Eggman, como sempre, é o vilão, mas tem o reforço de D-Fekt. Primeiro robô de um exército de capangas ultravelozes concebido pelo doutor a partir do elemento Ragnium, ele se rebela e ameaça o arquipélago Ragna Rock.

A ação continuará rolando em uma perspectiva 2D com profundidade, usando e abusando das duas telas do portátil para explorar os cenários e destruir os inimigos. Será possível alternar de herói a qualquer momento entre Sonic (corre), Tails (voa), Knuckles (esmaga), Amy (marreta), e a novata Sticks (bumerangue). A ideia é aproveitar as habilidades únicas de cada um para avançar.

O diferencial deste *Sonic Boom* é o fogo e o gelo virarem power-ups. Ao acionar o primeiro, o personagem fica envolto do elemento e derrete barreiras congeladas. O segundo, por outro lado, solidifica porções de água, para que os obstáculos então sejam ultrapassados. Como tudo acontece rapidamente, seja leve para ativá-los.

Além da campanha principal, dividida em sete ilhas, haverá minigames, estágios especiais, salas de desafios e um modo para dois jogadores locais. Entre eles o destaque é o Bot Racing, presente também na história e que possibilita a jogatina multiplayer, colocando robôs para disputar corridas

divertidas e cheias de ação. Eles são personalizados a partir do Ragnium, que você pode receber via StreetPass.

O desenvolvimento está a cargo da Sanzaru, responsável pelo criticado *Shattered Crystal*, porém eles aprenderam com os deslizes. Com isso, os elogios da imprensa apareceram.



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Sega
Desenvolvimento:
Sanzaru
Gênero: Plataforma
Lançamento:
27 de setembro (EUA)

SHANTAE HALF-GENIE HERO

VERSÃO FÍSICA RETOMA GAMEPLAY CLÁSSICO COM VISUAL DE PRIMEIRA E MUITO CONTEÚDO EXTRA

Thiago Caires

Após acordar de seu sono, a garota metade gênio favorita dos games (bem, é a única!), explora as redondezas de Sequin e descobre a existência de uma passagem secreta. Ao tocar na água da fonte que encontra na caverna, ela é levada ao mundo das divindades, onde vê um grande mal prestes a se libertar de um selo. O desfecho conheceremos agora. O quarto capítulo da franquia volta à forma e utiliza mais uma vez as clássicas transformações em animais para progredir. Porém, as oito

disponíveis serão acionadas por meio de um sistema atualizado, que diminui as pausas e mantém o ritmo da jogatina.

Durante a campanha, você deverá explorar o cenário em busca de artefatos que garantem novas mutações e poderes, além de combater os piratas da vilã Risky Boots. Tudo isso é aliado ao ótimo visual, que, pela primeira vez, tira proveito da alta definição dos consoles, fazendo uma mistura de sprites 2D e cenário 3D – essa é uma especialidade da WayForward. *Half-Genie Hero*



promete ser ainda mais especial graças ao conteúdo extra, conquistado através da campanha no Kickstarter que garantiu sua produção. Com isso, você pode assumir o papel de Sky, Bolo e Rottytops, que são grandes amigos da heroína. Como era de se esperar, cada um tem um jeito de se aventurar.

Em tempo: a versão para Nintendo 3DS de *Shantae and the Pirate's Curse* será lançada em caixinha pela Rising Star em 18 de outubro. Entre os bônus exclusivos há um modo arcade.

Plataforma:

Wii U

Produção:

XSeed

Desenvolvimento:

WayForward

Gênero: Plataforma

Lançamento:

1º de novembro (EUA)

AZURE STRIKER GUNVOLT 2

EX-RIVAIS SE UNEM PARA IMPEDIR O FIM DOS HUMANOS COMUNS

Manoel Siqueira

Mesmo depois da polêmica de *Mighty No. 9*, a Inti Creates não se importou em anunciar *Azure Striker Gunvolt 2* para este ano. O estúdio, que desenvolveu para a Capcom uma dezena de títulos de *Mega Man* entre 2002 e 2011, lançou seu sucessor espiritual em 2014.

A nova trama é uma continuação direta. Depois de frustrar os planos da organização Sumeragi, que, apesar de ter surgido para manter a paz, queria ter o controle dos super-humanos, o protagonista dedica um tempo para se curar física e emocionalmente.

Contudo, o inimigo Eden quer erradicar a "antiga humanidade"

e construir uma utopia para todos aqueles que têm talentos especiais. Ou seja, os tais adeptos, que manipulam elementos da natureza. Diante do desafio, nosso herói se une ao rival Copen, que será jogável.

O capítulo é marcado pelos novos recursos de Gunvolt, que domina ataques elétricos, e pelos chefões com força extraordinária. Ainda assim, quem rouba a cena é Copen. Seus movimentos são bem distintos e ele costuma usar o dash para bloquear quem estiver na frente enquanto atira.

Apesar das mecânicas semelhantes e da pegada retrô, os

produtores não querem copiar o robô azul, mas expandir o que aprenderam ao fazer seus games. Isso, por si só, é um ótimo sinal.

A pedido dos fãs, as duas aventuras formam a coletânea *Azure Striker Gunvolt Pack*, vendida a partir de outubro. Distribuída pela Yacht Club, na versão em caixinha o primeiro game terá exatamente o mesmo conteúdo visto no Japão. Já no segundo, *Shovel Knight* aparece como um dos s.



Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Inti Creates

Desenvolvimento:

Inti Creates

Gênero: Plataforma

Lançamento:

29 de setembro (EUA)

SKYLANDERS IMAGINATORS



SEJA O CRIADOR DOS GUERREIROS MAIS PODEROSOS DE SKYLAND!

Rui Celso



Desde 2011, edições de *Skylanders* são lançadas anualmente. Personagens gigantes, minúsculos, intercambiáveis e até mesmo capazes de se fundir já passaram pelas ilhas flutuantes. E, claro, tudo isso sem alterar a diversão da fórmula. Conquistando diversos jogadores, a série agora homenageia a comunidade com *Imaginars*. Depois de receber inúmeros desenhos de fãs com sugestões de heróis, a Toys for Bob quer que o façamos do nosso jeito. Para isso, em vez de um boneco, é só colocar um Imaginite Creation Crystal (imagem acima) no Portal do Poder. Com um extenso cardápio, dá para definir partes e di-

mensões do corpo, roupas, armas, voz, personalidade e nome, entre outros quesitos.

Conforme você aumenta o nível dele e encontra colecionáveis, as opções de customização se expandem. O melhor disso é poder alterar as características a qualquer momento.

SIGA O MESTRE

Dar vida a um Skylander é uma ideia interessante, mas *Imaginars* não é só isso. Na aventura, Kaos quer aproveitar uma essência divina para montar um



exército de capangas, os tais Doomlanders. Para enfrentá-los, Eon pede a ajuda dos Senseis. Divididos em 10 especialidades de batalha, cada um tem uma técnica chamada Ski-Chi, que pode ser aprimora-



Teremos que esperar até novembro, mas Crash também rodopiará no Wii U



TIME DE ESTRELAS

Desde *Crash: Mind Over Mutant* (2008), quando passou pelo Nintendo DS e o Wii, Bandicoot deixou o universo da Nintendo. Na verdade, games canônicos não foram feitos até então. Aproveitando que o personagem chegou aos 20 anos, a Activision, atual dona da marca, repetiu o que havia feito com Spyro e agora transformou o marsupial em um Sensei de *Imaginators*. Além de provocar seu famoso tornado para atacar, ele atira caixas de explosivos nos inimigos. Será vendido a partir de novembro em uma embalagem que traz a figura do arqui-inimigo Dr. Neo Cortex e o DLC *Thumpin' Wumpa Islands*, que recria o ambiente da consagrada franquia a partir de uma pequena trama repleta de nostalgia.

da. Mestres, eles ensinam seu guerreiro a ficar mais forte e liberaram técnicas, equipamentos e áreas secretas.

Seguindo o amadurecimento de seus jogadores, os produtores cada vez mais apostam em um gameplay mais robusto, enquanto mantêm um padrão de cores e design. Uma coisa bem legal é que agora é possível fotografar os personagens. Nos cenários há um símbolo que transforma sua tela em câmera.

DIVERSIDADE É TUDO!

Se você possui os Skylanders anteriores, fique despreocupado, pois todos serão compatíveis com o novo jogo. Sim, Turbo Charge Donkey Kong e Hammer Slam Bowser não foram ignorados! Isso inclui os veículos de *SuperChargers* e os

cristais de *Trap Team*. No entanto, eles se restringem a um modo de corrida com 12 pistas, e aí é importante usar as bases desses títulos para uma experiência melhor. Acontece que *Imaginators* conta com um Portal do Poder mais simples. Além dela, o kit inicial do Wii U – dessa vez o Wii e o Nintendo 3DS ficaram de fora –, vem com um Creation Crystal do elemento Fogo e os Senseis Golden Queen (Terra/Feiticeiro) e Master King Pen (Água/Brigão).

Com cerca de 31 Senseis, dos quais 20 são inéditos e 11 são ex-vilões, como Wolf Gang e um clone de Kaos que mudou de lado, a aventura promete ser única. Talvez não seja tão diferente das antecessoras, mas não dá para negar que cada um terá um jeito próprio para encará-la.



Plataforma:

Wii U

Produção:

Activision

Desenvolvimento:

Toys for Bob

Gênero: Ação,

Aventura

Lançamento:

16 de outubro (EUA)

YO-KAI WATCH 2

BONY SPIRITS E FLESHY SOULS

NATE VIAJA AO PASSADO PARA MANTER A PAZ ENTRE HUMANOS E FANSTASMAS

Rafael Peccioli Moreno





Sem ter coisa melhor para fazer, Kin e Gin apagaram a memória do protagonista

PÉ NO ORIENTE

A série bebe na fonte de religiões como o xintoísmo. Uma de suas características é o animismo, que aborda a essência do ser ou do objeto que pode nos afetar tal como o afetamos. Muitos seres da mitologia da Terra do Sol Nascente personificam coisas, algo que os Yo-Kai também fazem para influenciar as pessoas, que assumem certos comportamentos ou sentimentos.

Como o projeto da Level-5 é bem leve, os erros que elas cometem não passam de cruzar o sinal vermelho, bagunçar no colégio ou ter ciúmes do vizinho, mas há por trás disso grandes lições de moral.

Das empresas relativamente recentes na indústria dos jogos, a Level-5 é um fenômeno, criando séries arrasadoras desde 1998 como *Professor Layton* e *Inazuma Eleven*, chamada de *Super Onze* no Brasil. Ainda assim, evitei *Yo-Kai Watch* por um tempo. Não queria acreditar que o estúdio havia se sujeitado a mais um clone de *Pokémon*, como volta e meia acontece na indústria.

Porém, quem pensa assim vai se dar mal. Tratam-se de espíritos que representam nossos vícios e virtudes. Classificados por tipos, são colecionáveis, alguns são lendários e batalham entre si, mas o resto é diferente. E bota diferente nisso! O objetivo é solucionar mistérios e ajudar os moradores de Springdale. Não tem esse negócio de ser o melhor treinador – e *Yo-Kai Watch 2* reforça tal mensagem.

A aventura começa logo após o fim da primeira, na qual Nate (ou Katie, dependendo da sua escolha), acompanhado dos monstros Jibanyan e Whisper, impediu que uma galera do mal acabasse tanto com a dimensão deles quanto a nossa.

A sensação de vitória, no entanto, durou pouco, já que Kin e Gin roubaram o *Yo-Kai Watch* do estudante e apagaram a memória dos heróis. Por consequência, eles assumiram as rotinas de antes.

O gato que morreu atropelado na faixa de pedestre voltou a causar problemas de trânsito, por exemplo. Isso é uma maneira bacana de rerepresentá-los, apesar de não ser obrigatório saber o que se passou na trama anterior para jogar a nova. Contudo, quem já conhece se dará bem, pois, do ponto de vista gráfico, as diferenças são mínimas.

O trabalho das bruxas, felizmente, não deu certo. Bombardeado por flashbacks, Nate acaba reencontrando os velhos amigos, enquanto procurava entender o que havia acontecido. Eles descobrem que há um clima tenso entre os Yo-Kai depois que as facções Bony Spirits e Fleshy Souls entraram em guerra, e a resposta para o problema está no passado.

VIAGEM NO TEMPO

Sim, uma das coisas mais legais do game é viajar entre hoje e sessenta anos antes, graças à criatura Miradox, que tem a forma de um espelho. O objetivo é proteger o Model Zero, que é o primeiro relógio feito para identificar as assombrações. O



O Model Zero tem técnicas diferentes de batalha



mais engraçado é flagrar o avô do protagonista portando o aparelho. Nathaniel, que sonhava em ser um super-herói, vestia capa assim como o parceiro Hovernyan. Apesar de pertencer ao passado, o modelo original é capaz de fazer de tudo. Não é estranho que a tecnologia do século anterior seja mais desenvolvida?

Além de localizar e revelar assombrações, tal Watch tem mecânicas inéditas de batalha. Quando os três

guerreiros da luta estiverem com força máxima (Soul Meters), acione o apelão M Skill, que substitui o Soultimate. Com o Poke, você mesmo causa dano no adversário ao tocar na imagem dele na tela de toque. Por falar



Cansou de Springdale? Pegue um trem e explore Harrisville e San Fantastico



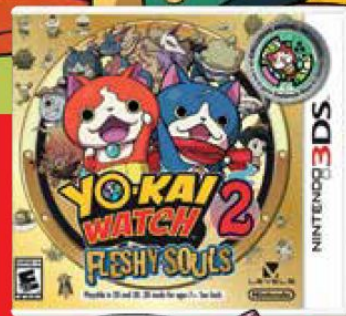
OS DOIS LADOS DA GUERRA

Watch 2 é dividido entre *Bony Spirits* e *Fleshy Souls*, que foram projetados assim desde o início para que a trama fosse mais bem aproveitada pelos fãs. A história é idêntica, mas o que muda é a relação de monstros exclusivos. Dos 350 existentes na franquia, 100 são inéditos.

Quem comprar a versão física de *Spirits* receberá uma moeda Yo-Motion que, ao ser lida pela câmera do Nintendo 3DS, libera o ataque Nyaight para Jibanyan. Já a versão digital vem com um código que dá a chance de se tornar amigo de Robonyan F.

Com *Souls*, o ataque é o Nyext e você encontra Sailornyan. Se tiver o save da aventura original no seu portátil, Buchinyan, Noko ou Komasan aparecerão na segunda para serem capturados. Para obtê-los, ofereça suas comidas favoritas enquanto os ataca. Com uma boa dose de sorte, eles pedirão para entrar pro seu time.

No Japão, os games se chamam respectivamente *Ganso* e *Honke* e saíram por lá em julho de 2014. Em dezembro do mesmo ano formaram um trio com *Shinuchi*, que tem quests especiais e os Yo-Kai das duas versões.



Robonyan F



Sailornyan



nisso, teremos não apenas embates 3x3 mas também 6x6. É sua equipe toda contra um batalhão! Como no game anterior, fatores como elementos (eletricidade, água, fogo) e tribos (Mysterious, Tough, Charming) influenciam na eficiência dos golpes. Há bastante estratégia para os dedicados, embora seja simples jogar.

MUNDO MAIOR

Dependendo do horário do dia (manhã e noite) e do bairro explorado, você encontrará certas criaturas em Springdale. Outras, no entanto, só estarão no passado. São os tais Yo-Kai clássicos. Boyclops, Faux Kappa, Kyrin, Lady Longnek, Pallysol e Tublappa, entre outros, são baseados no folclore nipônico. Para distingui-los, suas moedas são vermelhas.

As missões principais, no entanto, não se limitam às redondezas. Vá para a agrícola Harrisville, onde sua avó mora, ou para a litorânea San Fantastico. Para isso, pegue um trem e, na viagem, fique preparado para encarar disputas.

Tenho que destacar o aspecto social de *Spirits* e *Souls*. Agora, dá para desafiar amigos ou desconhecidos via internet, além das já conhecidas tretas locais. E, mais do que comemorada, a troca de assombrações foi liberada. Sem ela, seria impossível completar o Medallium. Quanto mais páginas forem preenchidas, maiores serão as chances de encontros com seres lendários.

No modo Watch Blasters, se junte a mais três pessoas para destruir os Oni. Aqui o jogo deixa de ser um RPG e, aí, habilidade, estratégia e parceria serão essenciais. Se quiser, pode experimentá-lo ao baixar a demo do jogo.

Feito para brilhar em diferentes meios de comunicação, o anime está disponível no canal no Disney XD, o mangá foi traduzido pela Panini – isso sem contar que a



primeira safra de brinquedos, importada pela Hasbro, está nas prateleiras. Vale a pena dar uma conferida para se aprofundar na saga. Eles narram bem como Nate

libertou o Yo-Kai mordomo Whisper e juntos passaram a pacificar os fantasminhas. É só uma questão de tempo até a febre arder por aqui como no Japão.

PAPER MARIO COLOR SPLASH

O ENCANADOR NÃO É UM INKLING, MAS PRECISARÁ DE MUITA TINTA PARA SALVAR PRISM ISLAND

Alex Sandro de Mattos



Os lugares paradisíacos do universo do bigodudo não são um bom negócio. Se em *Super Mario Sunshine* a tropical Isle Delfino sofreu com a poluição e as pichações, agora a Prism Island está com problemas. Porém, a bagunça na ilhota do próximo *Paper Mario* é um pouco diferente. As cores da região estão sendo misteriosamente drenadas!



Em uma noite tempestuosa, Peach e Toad fazem uma visita ao nosso grande amigo. Ao abrir a carta que a dupla trouxe, eles descobrem que ela é, na verdade, um Toad que ficou acinzentado! O trio então decide investigar o que está acontecendo a partir das informações no selo da mensagem.

DEU BRANCO

A ilha possui como principal atração a Prisma Fountain, mas a fonte, assim como toda a redondeza, está totalmente abandonada. Flores e gramados parecem ter perdido suas cores, e há inúmeras manchas brancas no chão e nas paredes.

Para piorar a situação, o acompanhante da princesa é atacado por um Slurp Guy, um Shy Guy com um canudinho que achou que o carinho era um Toddyinho. Para salvar a população, Mario conta com a ajuda do Paint Hammer, com o qual pintamos todos os elementos descoloridos, além de recuperar as Mini e Big Paint Stars.

Já o companheiro da missão será Huey. O nome do balde voador é um trocadilho com hue, que não possui qualquer relação com a famosa expressão HUE BR – não disfarce, sabemos que você pensou nisso! –, mas sim com o termo em inglês que define o estado puro de uma cor. Os cenários de *Color Splash* fazem jus à série



Em tempos de crise,
Mario faz bico de pintor



Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Intelligent Systems
Gênero: Ação,
Aventura
Lançamento:
7 de outubro (EUA)



Não deixe a nostalgia te distrair, pois o efeito Flip só dura 10 segundos!

e são inteiramente feitos de papel. Eles parecem dioramas interativos, e a alta definição promete deixar tudo ainda mais carismático e detalhado. Mesmo assim, as fases são em 3D, permitindo que o jogador explore cada canto.

O protagonista anda para qualquer direção, contornando estruturas como rochas, ou investigando o que há atrás de cabanas, por exemplo. Uma das novidades

é um marcador na tela com níveis de vermelho, azul e amarelo. Eles reduzem ao recorrer ao martelo mágico. E se for necessário dar vida a um gramado verde? Aí as barras azul e amarela serão reduzidas. Bacana, né? Para restabelecer os tanques, martele flores, arbustos e derrube frutas de árvores, garantindo gotas dos pigmentos. Ah, tal sistema também é essencial durante as batalhas.

CARTAS NA MANGA

Trilhando o mesmo caminho de *Sticker Star*, a aventura abandona a consagrada estrutura de RPG. Por um lado, a escolha desagrada aos fãs de longa data que têm saudade do combate mais complexo do primeiro *Paper Mario* e de *The Thousand-Year Door*. Entretanto, a escolha dos desenvolvedores, defendida por Shigeru Miyamoto, é simplificar os confrontos para tornar tudo mais convidativo.

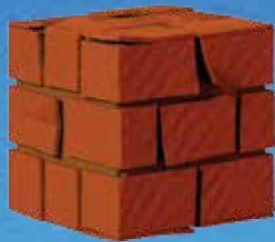
Como não há menus e foco em pontos de experiência, jogadores iniciantes não ficarão perdidos ou sofrerão com inimigos mais fortes, já que tudo gira ao



TOADS IGUAIS

Não é apenas o modo de batalha que segue a mesma estrutura de *Sticker Star*. A pouca variedade de personagens também foi mantida em *Color Splash*. Ou seja, não veremos Toads, Koopa Troopas ou Goombas muito diferentes entre si. Contudo, isso tem uma explicação. Desde o desenvolvimento de *Super Mario Galaxy*, Miyamoto estabeleceu uma função e padrão de design para cada figurão da turma do encanador. De certa forma, a Intelligent Systems não pôde dar suas pinceladas, mas essa limitação fez com que adiciassem traços de comportamento para cada um. Por consequência, conseguimos distinguir Toads com o mesmo visual.





COISAS BIZARRAS

As Thing Cards são as cartas mais importantes da aventura. Utilizadas no momento correto, causam estragos estrondosos! Hey, só tome cuidado para que Kamek não roube algumas ao aparecer no início das batalhas!

ELECTRIC BATTERY

Lembra quando te diziam que baterias eram perigosas? *Color Splash* prova que tinham razão. A carta é ideal contra criaturas pontudas ou com espinhos, pois faz com que raios poderosos atinjam os rivais em cheio! Da próxima vez, terei mais cuidado ao trocar as pilhas do meu Wii Remote...

CAT-O-LUCK

Já conhecido de *Sticker Star*, o famoso Maneki Neko adiciona elementos orientais aos cenários. O gato da sorte então fica gigante, esmagando todos inimigos de uma vez. Sorte de uns, sete anos de azar para outros.

PIGGY BANK

Uma das mais bizarras, invoca um cofre de porco que faz passos de breakdance! Após a performance, que deixa Mario boquiaberto, causa um impacto que afeta os inimigos mais cascudos. Isso prova que a série continua com seu humor característico.



PINTOU O SETE

Depois de aparecerem em *Mario Kart 8*, os Koopalings agora dão as caras também no spin-off. É claro que os sete irmãos e ex-filhos de Bowser causarão estragos como chefões de Prism Island. Morton Koopa, por exemplo, transforma seu cetro em um martelo flamejante para deixar o encanador em cinzas!

redor de cartas. Encontradas ao colorir os cenários, resolver quebra-cabeças e derrotar inimigos, elas funcionam de forma similar aos adesivos vistos no título para Nintendo 3DS. Os itens são divididos em três tipos. As Battle Cards trazem os movimentos básicos, como atacar com pulos ou com o martelo, ou recuperam HP ou tinta. Já as Enemy Cards permitem a Mario invocar desafetos como aliados, enquanto as Thing Cards materializam objetos do mundo real, como extintores de incêndio, ventiladores e até limões, para executar poderosos ataques.

O gerenciamento consciente é o que determinará seu sucesso. Avalie o oponente e escolha qual atacar antes. Para que os danos causados sejam ainda maiores, pinte as cartas no GamePad.

CORTA PRA MIM!

Além disso, um pequeno truque está de volta: pressione o botão no momento do golpe para deixá-lo mais forte ou para

bloquear as investidas. A mecânica de recorte é outra inovação. Em certos momentos, o bigodudo não alcançará determinado ponto da fase. Então, uma linha tracejada será exibida para que você corte o cenário por meio da tela do controle, acabando com o problema. Aproveite o recurso para encontrar Luigi, que mais uma vez está se escondendo.

Por falar nisso, a técnica Flip, vista em *Super Paper Mario*, também foi adotada. Ela altera a perspectiva do ângulo de visão por um tempo limitado. Fique de olho no desafio que homenageia *Super Mario Bros. 3!*

Apesar de o jogo reforçar que *Paper Mario* está ficando diferente do desejado, deixando as origens de lado, não podemos ignorar a dedicação da Nintendo em renovar a franquia, abusando de muita criatividade. Mais do que um simples respingo, *Color Splash* será a mais pura arte no Wii U!





CHEGOU Wii U!

O novo console da Nintendo

© 2012 Nintendo. Todos os direitos reservados. Nintendo e Wii U são marcas registradas da Nintendo.

Nintendo

Wii U™



PÁGINAS DA VIDA

UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS REVISTAS DE GAMES NO BRASIL

Rafael Peccioli Moreno

De onde veio a **Nintendo World**? Por que foi criada? Para que ela serve? Para onde irá? A partir dessa edição começamos uma série de reportagens sobre o legado da **NW**, o que inclui revelar histórias de bastidores e conversar com o passado, recriando, por exemplo, matérias que ficaram na memória. No entanto, não seria possível comemorar os nossos 18 anos sem antes homenagear quem chegou antes, abrindo caminho para a nossa jornada.

As publicações sobre jogos eletrônicos foram um achado para as produtoras que buscavam credibilidade para algo que até então era uma atividade marginalizada. Mídia especializada valoriza e populariza produtos.

No exterior a primeira revista do gênero foi a americana *Play Meter Magazine*, de 1974, que surgiu dois anos após o *Magnavox Odyssey*. No Brasil, essa função coube a *Odyssey Aventura*, de 1983. Apesar de derivar da *Odyssey Adventure*, dos Estados Unidos, o conteúdo era feito para o Brasil. Inclusive a primeira edição trouxe *Didi Na Mina Encantada* na capa. Trimestral e com 12 páginas, era enviada pela Philips aos seus consumidores. Reunia recordes, entrevistas e durou até 1985, ficando marcada pela qualidade e pelo ineditismo. Como não era vendida em bancas e era tratada como material de propaganda, não dá para considerá-la como a primeira publicação oficial de games do país.

Foi só em 1990 que as editoras se interessaram em trabalhar intensamente com o tema. A Sigla criou a *VideoGame*, que era uma versão especial da *Video News*, que falava sobre cinema e artes visuais. Em 1991 ela se tornou independente. A Abril, para compensar a queda das vendas

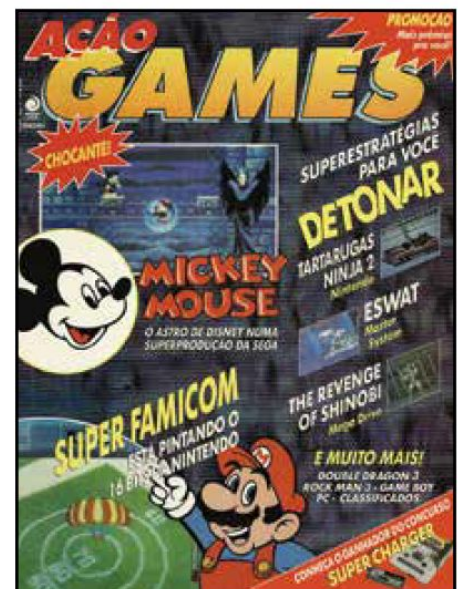
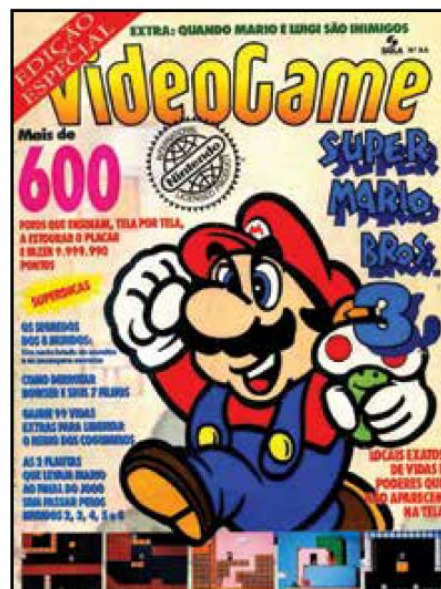
da *Placar*, graças ao fiasco que foi o futebol naquele ano, apostou na *São Paulo em Ação*, que tratava de esportes radicais e lazer e era voltada para um público jovem e cheio de grana. Ao virar nacional, mudou para *A Semana em Ação*, da qual surgiu o encarte *Especial Games*. Apesar do interesse do público, a revista como um todo foi descontinuada. A Azul, que é do mesmo grupo editorial, assumiu o projeto, lançando a *Ação Games* em maio de 1991.

A linguagem de ambas era considerada infantil, embora a *VideoGame* usasse palavras simples e a *Ação Games* abusasse das gírias e do humor. Com aquilo, quebraram diversos paradigmas do jornalismo. Como entrevistar desenvolvedores era algo impossível, focavam em truques, macetes e códigos para diversos jogos. As análises, junto das reportagens, eram o ponto forte da *VG*. A *AC* faria o mesmo com propriedade anos



Ô, psit! Este é o embrião das publicações nacionais

mais tarde. Prestando serviço do começo ao fim, a *Ação Games* inaugurou a era dos detonados. Aliás, tal palavra vem das suas origens nos esportes radicais.



Era como se cada jogo fosse um desafio repleto de adrenalina a ser... detonado! Ou seja, concluído. Se a *VideoGame* durou cinco anos, a AG aguentou mais que o dobro. Seu estilo casual, colorido e cheio de tiradas é referência até hoje.

DE QUE LADO VOCÊ ESTÁ?

A Nova Cultural, que também é da Abril, bebeu a água dessa fonte, entrando com os dois pés nesse mercado. Em julho de 1991 lançou a *Super Game*, que concentrava sua energia nas plataformas da Sega. Exatamente um ano depois veio a *Game Power*, que pedia para o lado da Nintendo. Essa divisão, claro, ficaria explosiva quando a guerra dos consoles se transferiu para o Brasil, com o embate Tec Toy vs. Playtronic.

As duas levaram a relação com o leitor a outro nível, já que os redatores assumiram personalidades. Na SG havia o Chefe, que aparecia em certas páginas fazendo comentários cômicos. Mas a *Game Power* foi mais fundo na brincadeira. Baby Betinho era bonzão em jogos de luta. Marcelo Kamikaze era mestre dos RPGs. Lord Mathias manjava de ação e esportes. E havia a musa Marjorie Bros., apaixonada por plataforma e aventura. Eles representavam o espírito dos pilotos.

Na época, era comum que fãs de games, os tais pilotos, jogassem e aí depois passassem seus comentários para jornalistas,



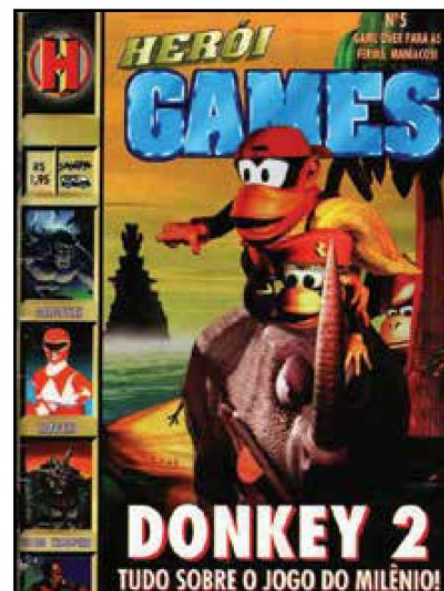
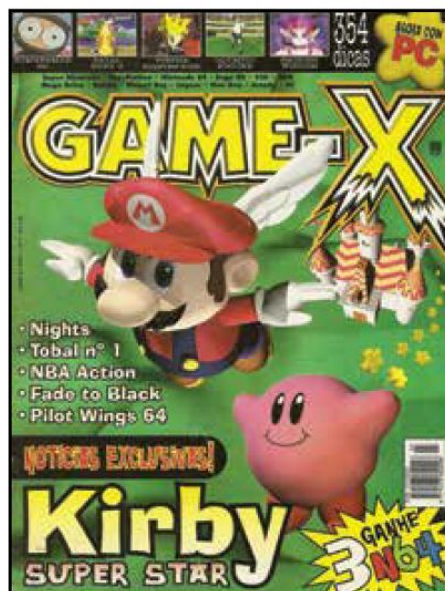
que preparavam ou adequavam textos a partir do que ouviam. Por causa disso, quase ninguém assinava os artigos. Como Zords, as duas publicações se fundiram em 1994, criando a *SuperGamePower*, que concorreu com a *Ação Games* até 2001. Aliás, a concorrente também chegaria ao fim no ano seguinte.

BRINCADEIRA SÉRIA

Em 1995 conhecemos a *Gamers*, da Escala. Originalmente chamada de *Revista Progames*, patrocinada então pela rede de locadoras de mesmo nome, sua proposta era bem diferente. Era mais analítica, trazia reflexões e textos mais minucio-

sos. Eram até demais, na verdade, com diversas páginas que só tinham artigos. Contudo, o tom mais sério e os detonados robustos falavam mais alto. A publicação teve filhotes, como a *Gamers Especial*. Em 1995 também surgiram revistas de menor expressão, como a *Game-X*, da Trama. Além disso, era mais comum ler sobre games em publicações de cultura pop. E aí não poderíamos deixar de citar a *Herói*, a nossa irmã mais velha, que era editada pela Acme, que depois virou Conrad, Futuro, Tambor... Ou seja, é a nossa casa.

A *Herói Games*, de 1995, que não era feita pela redação, mas por redatores freelancer, além da *Sega Mania*, do ano





anterior, foram os primeiros passos da editora, que lideraria uma verdadeira revolução ainda no final da década. Com a Sony assumindo o lugar que antes era da Sega, o mercado editorial teve que se adaptar. Em dezembro de 1998, a Europa colocou nas bancas a *Dicas & Truques para PlayStation*, que ganhou o selo de revista oficial em 2011. Em 2006, a mesma editora investiu em uma publicação semelhante para os fãs de Xbox. A primeira revista, entretanto, a ter ligação direta com uma companhia é a **Nintendo World**, que, com sua capa amarelona, invadiu nossas vidas em setembro de 1998.

Essa nova era foi marcada por uma linguagem menos caricata, na qual os leitores não eram mais tratados como



criança. Além de entrevistas – e a primeira delas seria com ninguém menos que Shigeru Miyamoto!, a **NW** mostrou a cara daqueles que viriam a ser os nintendistas. Os redatores, que assinavam os textos, apareciam no editorial e nas matérias, o que fez com que se fossem adorados como celebridades pré-YouTubers.

A *D&T* também seguiu essa linha, ainda mais que a Sony sempre teve um ar mais maduro, como a Sega fazia no passado. Da experiência da **Nintendo World** a Conrad licenciou em 2002 a multiplataforma *EGM*, que agora é a *EGW*, mas mantém aquela pegada mais informativa.

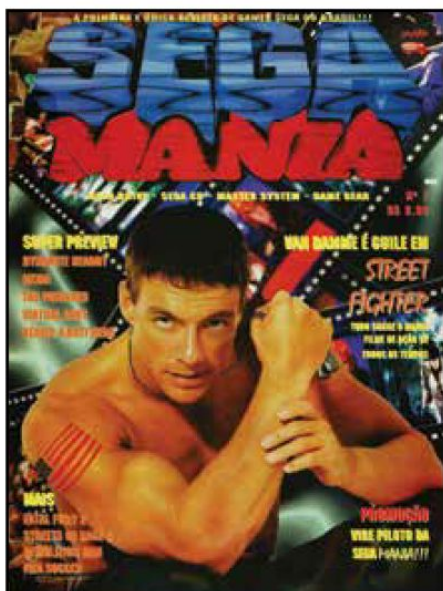
De lá para cá muitas publicações do ramo surgiram e desapareceram, como a *Edge*, a *NGamer Brasil*, a *Super Dicas*



TRABALHO PENOSO

A *Ação Games* demorou para entrar na onda dos personagens de redação, mas o fez em 2000. O Frango, que na verdade era uma galinha de borracha, respondia as cartas de um jeito todo mal-educado. Todos se perguntavam quem estava por trás dele, e as réplicas e tréplicas de uma mesma pessoa ofendida apareciam em diversas edições, como se fosse uma novela mexicana.

Playstation, e editoras como *Digerati* e a *Alto Astral* também lutaram por um espaço nos corações dos leitores. Apesar das concorrências de outros meios, quem não sente um certo prazer ao folhear uma revista? É uma experiência incrível, ainda mais que, se não fossem elas, talvez não teríamos tamanho interesse pelos videogames. Rádio, TV e jornais não chegaram perto do que elas fizeram nas últimas décadas para desmistificar tal entretenimento eletrônico. No final das contas, o que resume tudo isso é apenas um sentimento: uma bela paixão.



EU AMO A NINTENDO WORLD



PARECE QUE FOI ONTEM QUE UMA GALERA BACANUDA CRIOU A MELHOR REVISTA DO PLANETA!

Igor Andrade e Rafael Peccioli Moreno

Zeca Rezendes

Muita coisa pode mudar em 18 anos, mesmo que você se mantenha fiel às origens. A **Nintendo World**, que já foi "a revista oficial do N64, SNES e Game Boy" e agora é a revista oficial do Switch, Wii U e Nintendo 3DS, também teve muitas fases que deixaram saudades...

METAMORFOSE AMBULANTE

No final da década de 1990, o Nintendo 64 fazia escola com gráficos poligonais, que eram impressionantes para a época, e *Mario*, *Zelda*, *Metroid*, *Kirby*, *Castlevania*, *Final Fantasy* e *Pokémon* já faziam a cabeça das pessoas. A Rare era um bom exemplo do quão fantástico era o momento. Seus títulos iam de *GoldenEye 007* a *Perfect Dark*, passavam por *Banjo-Kazooie* e culminavam em *Conker's Bad Fur Day*. Era uma salada de inovação. As primeiras **Nintendo World** tinham esse jeitão mutante. Eram muito coloridas, cada caixa de texto tinha seu estilo e os fundos raramente eram brancos. Uma colcha de retalhos que condizia com a mensagem que queria passar.

Representando a Big N no Brasil desde 1993, a Gradiente, que no começo foi sócia da Estrela na criação da Playtronic e depois assumiu sozinha o negócio, queria ter a sua **Nintendo Power**. Assim como nos Estados Unidos, o objetivo era integrar a comunidade. Isso, de certa forma, já era feito por meio do boletim *Hot Shots*, que era distribuído aos consumidores. A empresa então destacou Regina Macedo, que cuidava da produção e adaptação dos materiais de divulgação dos jogos e con-



André Forastieri, Marcelo Del Greco, Rogerio Motoda e Pablo Miyazawa viraram a chave da NW!

soles, para encontrar alguém que topasse cuidar do projeto. É incrível saber que nenhuma editora, nem mesmo a Abril, via sentido em uma revista de games oficial. A última esperança eram os criadores da *Herói*, que sabiam como ninguém como falar com o público jovem. O jornalista André Forastieri e seu time disseram sim para o desafio, mas havia uma condição: fazer algo que fosse a nossa cara.

Do outro lado dessa história estava Karin Wu, brasileira que trabalhava na sede da Nintendo of America e, junto de Regina, convenceu os executivos a comprarem a ideia. Como ela fazia a ponte com a Gradiente, logo assumiu a função de receber as edições da **NW**, ler os artigos e obter aprovação dos diversos departamentos envolvidos. A revista sempre causava um alvoroço quando chegava em Redmond,

em Washington, provocando até certa uma ciumeira nos redatores da *Nintendo Power*, que sempre teve uma linha editorial bem engessada. Eduardo Trivella, que era editor-contribuinte – e um tipo de espião não disfarçado da Gradiente –, era um símbolo dessa alma marota, colaborando com matérias que nos faziam entrar praticamente nos jogos.

JEITINHO BRASILEIRO

Com muita liberdade, as seções variavam em número de páginas e novas ideias eram testadas o tempo todo, como uma matéria da edição 9, na qual Pablo Miyazawa ensinava a tocar qualquer música com a ocarina de Link em *Ocarina of Time*. Logo viriam especiais mostrando a comunidade e até entrevistas com celebridades. A partir dali estava claro que não

Nintendo®

WORLD

GAME BOY
camera

A NOVA MUTAÇÃO
DOS PORTÁTEIS

COMEÇOU A INVASÃO!

18 NOVOS JOGOS PARA NINTENDO 64

BANJO KAZOOIE

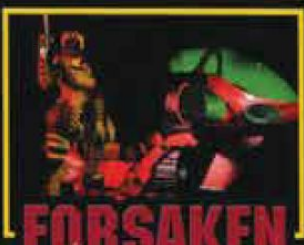
10 PÁGINAS COM O NOVO CLÁSSICO

MORTAL KOMBAT 4

TODAS AS DICAS E UM PÔSTER



1080°
SNOWBOARDING



FORSAKEN



TUROK-2



F-1

WORLD GRAND PRIX

Nº 1

SETEMBRO 98 R\$ 4,90



7 898122 650080





MegaEvolução: feito pelos pilotos da Gradiente, o Hot Shots se transformou na NW

seria apenas um publicação sobre games, mas sim uma publicação para quem era fã de games. A fonte das letras às vezes mudava entre os meses e não havia um padrão para títulos e subtítulos em todas as partes da revista. Os fundos, que nunca eram iguais, acompanhavam as cores dos jogos. Era bem experimental, mas isso era a verdadeira graça. Aliás, havia uma forte influência do que se via na *Herói*, já que os designers eram os mesmos.

QUANTO VALE O SHOW?

A *NW* só adotou um sistema de avaliação para seus reviews a partir da edição 11, quando Odair Braz Jr. assumiu como editor-chefe, trazendo sua experiência do tempo em que atuou na *Ação Games*.

Até então havia o Banco de Dados, uma ficha técnica criada pelo Pablo. Os conceitos Gráfico, Diversão, Som e Jogabilidade deram as caras bem no mês em que *Superman*, para N64, levou um quatro. É uma das notas mais baixas até hoje!

Ainda assim, a revista nunca foi de pegar pesado com os games. A missão é trazer os leitores para o universo da Nintendo e não expulsá-los. E aqui vai um segredinho: um game recebe um 10, claro, se for excelente. No entanto, por trás da nota alta pode haver um incentivo para que todos conheçam melhor certa franquia. Foi o que fizemos com *Fire Emblem Awakening*.

Com a chegada do GameCube, marcada pela sensacional capa da *NW37*, lá em setembro de 2001, a revista começou a ganhar outra cara. Sua aparência foi ficando um pouco mais séria e organizada, que foi o resultado do rodízio de colaboradores, que eram transferidos de tempos em tempos para outros veículos da Conrad.

Especialmente depois de 2005, a internet entrou na vida de muita gente, tanto que a revista ganhou um site. Por consequência, seções de truques e dicas foram perdendo a importância, apesar de a demanda por detonados extensos existir até os dias atuais. Não havia mais razão para preparar aquelas edições de férias repletas de macetes, que aumentavam a cada ano. A rede mundial de computadores acabou com a vida de muitas publicações, e a *Nintendo World* precisava



Em uma edição que só tem propaganda clássica, é claro que não deixaríamos esse anúncio de fora!

achar seu espaço. Era preciso lutar para sobreviver. Bem, a redação sabia disso, mas em nenhum momento botaram uma faca entre os dentes e saíram para a briga. Independente do tipo de concorrência, a meta era sempre se divertir com o conteúdo produzido.

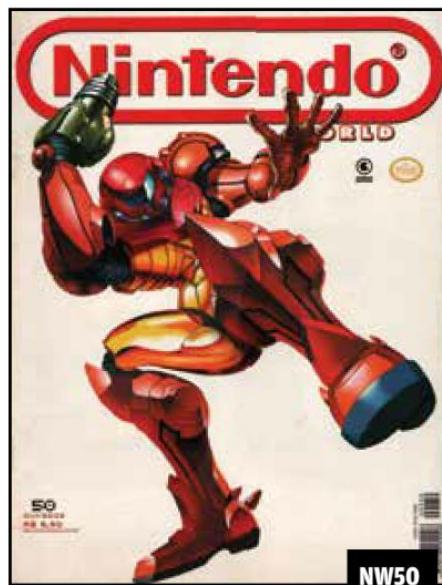
Com o Nintendo DS substituindo o Game Boy Advance e a Nintendo adotando um ar mais limpo e minimalista, conforme anunciava o sucessor do GameCube, a *NW* também passou por outra transformação. Na edição 86, de setembro de 2005, o logo vermelho e branco ficou prateado e preto, seguindo então o novo padrão ado-

EDITORES E EDITORAS

Assim como um cachorro tem o jeito do seu dono, a revista sempre teve a cara de seus editores. E não falo só dos editores-chefes. Os editores de arte, heróis pouco lembrados, são tão ou mais responsáveis pelo espírito da publicação. Todos os elementos visuais – tamanho das letras, cores de fundo, posição das imagens e tal –, passam pelo crivo deles. Ou melhor, passam pelo crivo delas. Desde 2008 não houve um ano sem que as mulheres chefiassem a arte, o que é ótimo. Renata Delabio ficou até 2010. Neste mesmo ano tivemos a Soraya Tengan. Em 2011 a bucha passou para as mãos de Daniela Ianni e Lívia Lorena. A Dani é a diretora de arte há mais tempo cuidando da revista.



NW0



NW50

tado pela Nintendo. A propósito, poucas revistas oficiais da Big N tiveram a honra de ostentar a logomarca na capa. As matérias especiais, que iam a fundo nos mais diversos assuntos, ganharam espaço na nova fase. Graças ao material cedido pela *Nintendo Power*, foram introduzidas mais entrevistas, análises, retrospectivas e informações de bastidores. Seções de nostalgia ganharam evidência.

Essa era a melhor saída para compensar o marasmo causado pelo fim da vida do GC e pela transição para o Wii – algo com o qual convivemos agora com o Wii U. Período de poucos jogos, a **NW** se tornou bimestral durante algumas edições. A profundidade dos textos aumentou mais ainda para compensar a mudança.

REBELDE COM CAUSA

Como previa a capa visionária da edição 100, o Wii se consolidou e criou uma base de jogadores casuais. Tínhamos agora a mãe, o avô, a esposa que gostava "do *Zelda*, aquele loirinho de gorro verde", e o cara que nunca teve um videogame mas comprou um para jogar com a namorada hardcore que o humilhava no *Resident Evil*... O campo mais vasto de nintendistas foi ótimo para a revista.

No final de 2010 a **Nintendo World** voltou a reinar sozinha nas bancas. Em 2007, a *NGamer Brasil* apareceu para estremecer o cenário, usando então uma linguagem mais sacana. Ela podia fazer isso, já que não precisava seguir alguns preceitos de uma publicação oficial. Você nunca verá por aqui, por exemplo, qual-

Odair Braz Junior assumiu como editor-chefe no final do primeiro ano da revista, que contava com os textos geniais de Eduardo Trivella

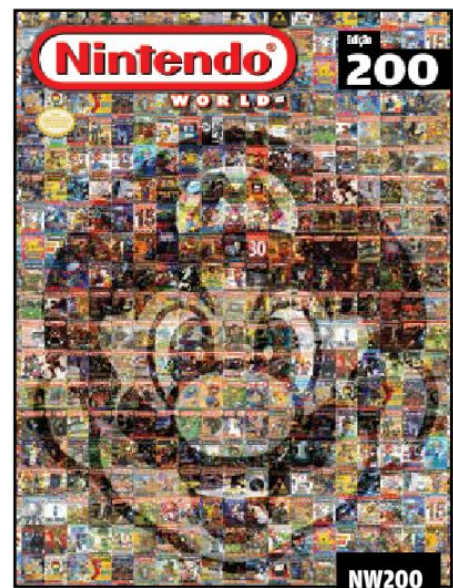


quer piada de duplo sentido com Mario. A propósito, você conhece o Mario? Renato Siqueira, que havia recebido o bastão de Orlando Ortiz e foi redator nas eras de Ronny Marinoto, Eric Araki e Maria Beatriz, recuperou o ar multicolorido e seções clássicas como o *HotShots*, que, apesar de conter notícias, é um registro para a posteridade do que rola no mercado. E não podemos esquecer do feitos de Ronaldo Testa.

Falar sobre a gente mesmo é complicado, mas nos últimos anos a **NW** voltou um pouco mais ao passado ao resgatar a ideia dos filhotes. Ou seja, as edições especiais. Deles vieram a **Collection**, a **Pocket Guide**, a **Pôster** e por aí vai. Com dezoito

anos, a revista já tem jeito próprio. Passamos por muitas histórias, dificuldades e alegrias, e cada fase foi de uma forma por uma razão. Você muda, se adapta ao seu tempo e encontra seu estilo. Estamos sempre mudando, a gente e você. Esta revista existe porque você existe, e o motivo destas mudanças é você que nos acompanha. Esta história é sua, e continua a evoluir graças a você. Obrigado!

Durante os últimos meses fomos atrás de incríveis personagens que fizeram parte da saga da **NW**. Como não somos bobos e queremos comemorar essa data tão especial durante um ano inteiro, a partir da próxima edição você ficará por dentro dos detalhes das histórias que ouvimos.



QUE FIM LEVOU?

FOMOS ATRÁS DOS GAMES QUE SE DESTACARAM NA PRIMEIRA EDIÇÃO DA REVISTA

Alveni Lisboa

Você já parou para pensar naquele título que era uma promessa mas foi cancelado? E aquele apetrecho revolucionário que empacou nas vendas? Bem, nem sempre as coisas decolam. Como o primeiro número da **Nintendo World** trazia na capa uma avalanche de novidades para os consoles da época, resolvemos investigar o que aconteceu com eles depois de aparecerem na saudosa edição de setembro de 1998.



BANJO-KAZOOIE

A capa o anunciava como "um novo clássico" e acertou em cheio. O simpático urso e a espreitada passarinha cativaram os donos do Nintendo 64. Quem não se lembra da voz de taquara rachada de Gruntilda, dos cantarolantes Jinjos ou do esquelético xamã Mumbo Jumbo? Para apresentar os personagens, a revista trouxe uma análise completa, além do início de um detonado. Dois anos depois, a franquia recebeu uma sequência igualmente boa, apesar de ter feito menos sucesso. Infelizmente a dupla nos deixou quando a Rare foi comprada pela Microsoft.



Eles deixaram saudades!



MORTAL KOMBAT 4

Nem mesmo Raiden imaginaria tamanha decepção. Os gráficos impressionaram bastante, afinal era a primeira vez que veríamos sangue, cabeças e vísceras voando em três dimensões. A jogabilidade, no entanto, ficou devendo. Era tudo lento e pesado, apesar da introdução de armas nos embates. Nem os apelões, que usavam a combinação bola de gelo + gancho do Sub-Zero digeriram o game. Aliás, o personagem era um dos poucos veteranos, já que a Midway investiu em novos combatentes. O jeito foi aguardar o Finish Him e receber o Fatality da imprensa.



HÉRCULES E XENA

A revista registrou o burburinho sobre a estreia dos heróis nos games. A Princesa Guerreira ganhou um título de luta para N64 em 1999, com mecânicas semelhantes às de *Soul Calibur*, com espada e armaduras reluzentes. *The Talisman of Fate*, contudo, não foi aquela coisa. O filho de Zeus desbravou o GB Color e o N64 em 2000. *The Legendary Journeys* era um Beat 'em up que tinha gráficos maneiros, mas também não empolgou. Andar e bater foi muito pouco para o semideus cabeludo...

ÍNDICE

- 10 **HOT SHOTS**
As últimas novidades
- 13 **QUESTIONÁRIO**
DIDDY KONG RACING
- 14 **THE BEST**
Seus jogos preferidos
- 16 **CALENDÁRIO**
A lista oficial de lançamentos
- 20 **ENTREVISTA**
O maior criador de games do mundo
- 22 **PREVIEWS**
TUROK 2 revoluciona os jogos de ação
- 26 **TIMELINE**
Mais de 100 anos de história da Nintendo
- 28 **SPOTLIGHT**
Dos cinemas para o game: MISSÃO: IMPOSSÍVEL
- 30 **BANJO-KAZOOIE**
A nova dupla sacode o universo da aventura
- 40 **F-1 WORLD GRAND PRIX**
Voando baixo no N64
- 44 **FORSAKEN**
Ataca sem dó nem piedade
- 48 **ISS '98**
Show de bola para se consolar da Copa
- 50 **1080° SNOWBOARDING**
Surfando no gelo a mil por hora
- 52 **GAME BOY CAMERA**
A mania japonesa: fotografar seus amigos
- 54 **SUPER MARIO WORLD**
50 perguntas e respostas sobre o clássico
- 58 **TOP SECRET**
Dicas estritamente confidenciais
- 62 **PERGUNTE AOS PILOTOS**
A solução de seus problemas
- 64 **N-MAIL + HOT PAINT**
Seção de cartas + A arte dos leitores



54 SUPER MARIO WORLD

O clássico absoluto do Super NES até hoje enfeitiça legiões de fãs. Mas só agora você vai ter as respostas para as 50 maiores questões sobre esse jogo que mudou a história dos videogames



Grátis!

um pôster assombroso do **MORTAL KOMBAT 4**

Advertência: Contém altas doses de dicas de impacto fulminante



Exclusivo para os leitores da edição de estreia da NINTENDO WORLD: um encarte com fatalities, golpes e truques sujos diversos de MK4, mais um pôster bacana para você pendurar na parede



30 BANJO-KAZOOIE

Impossível é o nome do jogo, mas B-K conseguiu: a nova obra-prima da Rare é daqueles games que conquistam do neto ao avô. Tem gente dizendo que é melhor que Super Mario 64 - tá bom ou quer mais?

Dicas

Quer encontrar personagens secretos ou passar aquela fase impossível? **TOP SECRET** revela os segredos de Forsaken 64, Fifa Soccer 98, Shadows of the Empire, GoldenEye e muitos outros na página **58**. Dicas quentinhas direto dos Pilotos e de quem criou os games



NINTENDOWORLD.COM.BR 39



10 HOT SHOTS

As novidades mais quentes do universo Nintendo diretíssimo dos EUA e Japão - só mesmo na Nintendo World. Nesta edição: os novos games baseados em personagens do cinema e da televisão, Ogre Battle 3, Cruis'n World e o Game Boy colorido. Mais: os jogos favoritos do Brasil, Calendário de lançamentos e uma chance de levar um prêmio bacana no Questionário



50 1080° SNOWBOARDING

Realiza feio, salta neste jogo que promete fazer o afeirado dos skatistas e dos surfistas



48 ISS '98

OK, o Brasil ficou com o vice. Mas isso não é razão para não conferir a nova versão do Internacional Superstar Soccer, ainda melhor que o ISS 64



40 F-1 WORLD GRAND PRIX

O melhor game de Fórmula 1 da história. E não se fala mais nisso

30 FORSAKEN 64

A Terra foi destruída, mas não tem problema. Brincas



O personagem já ganhou até desenho animado

... e os fãs mais insanos do planeta!

CONECTANDO POKÉMON

Extremamente popular no Japão, o Game Boy está dando uma mãozinha para seu irmão mais moderno, o N64. A Nintendo está colocando no mercado uma versão para 64 bits do popular POKÉMON. Até aí nada de mais... Na verdade, a grande sacada do game POKÉMON Stadium (da série POKÉMON Monster) é o lançamento de um link para conectar com o N64. Esse recurso mostra monstros que eles treinaram na versão para Game Boy e permite mudar a história dos videogames. S

POKÉMON STADIUM

Na época, a Big N preparava um jogo com gráficos poligonais dos queridíssimos Pokémon pro N64. Ainda que estivesse em desenvolvimento, era largamente aguardado pelos fãs de Red e Blue, pois a possibilidade de transferir os monstrinhos do cartuchinho para a tela da TV era algo inimaginável. O título, lançado dois anos depois, arrebatou corações. Indo muito além das meras batalhas, tinha um emulador de Game Boy, minigames e vários modos. Alguns, inclusive, liberavam criaturas especiais.

1080° SNOWBOARDING

Dá para contar na mão os games de snowboard que deram certo. Nesse seleto grupo, 1080° está entre os três melhores, tanto que teve o apoio de atletas renomados para oferecer uma experiência realística. Resultado? Gráficos bonitos, sons encaixados e imersão causada pelo Rumble Pak ("dá para sentir a prancha trepidar no gelo"). Eram oito pistas, seis modos e vários itens de customização. Isso, é claro, sem mencionar as manobras que deviam ser realizadas. Em uma época que a prancha com rodinhas de Tony Hawk reinava, foi provado que descer montanhas geladas a 100 km/h também era adrenalina pura.



OS PESTINHAS



RUGRATS (OS ANJINHOS)

A NW também bradava, com certo entusiasmo, o desenvolvimento de um game dos fofuxos da Nickelodeon. Em vez de uma aventura, a THQ apostou em um gênero que estourava naquele momento: os games de tabuleiro. Rugrats: Scavenger Hunt levava os bebês para desbravar templos em busca de itens e não era divertido como Mario Party. Só quem ficou feliz com isso foi Angelica Pickles.



... a míniada série...
... nati...
... pelo SBT e...
... r...
... lodeon, vai...
... no próximo...
... porém, ela...
... io para o N64. Além de trazer as vozes e...
... original do desenho, o game permite que...
... tre os personagens principais (Tommy...
... ca, Phil e Lil). A casa onde a turma...
... nstruída nos mínimos detalhes em...
... gráficos 3D.
... São 20 fases de...
... travessuras...
... usando objetos e...
... explorando cada...
... cômodo do lar...
... Onde está a babá...
... quando se...
... precisa dela?



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Suas histórias eram retratadas em quadrinhos desde 1954, inclusive sendo publicado no Brasil, mas o indígena caçador de dinossauros só ficou famoso após a incursão nos games. Seeds of Evil aprimorou a franquia. Contudo, a diversidade de cenários e inimigos foi deixada de lado, ditando um tom monótono. Apesar disso, as fases eram maiores e mais difíceis de superar. Joshua Fireseed tinha um belo arsenal e se viu diante de um modo multiplayer, algo que passou a ser indispensável nos FPS após GoldenEye 007. Nunca mais deu as caras nos consoles da Big N depois de Turok: Evolution, em 2002, feito para GameCube.

ASCIIWHEEL 64

Há muito tempo se diz que o Nintendo 64 é o sistema perfeito para games de corrida. Seu incrível poder gráfico e velocidade de processamento fazem a alegria dos programadores que não param de desenvolver pegadas virtuais para o console. É com a grande variedade de títulos disponíveis no gênero, nada mais lógico que o lançamento de um acessório volante para o console. O Asciiwheel 64, da Ascii, é o primeiro volante oficial para Nintendo 64 e apresenta uma coluna ajustável, diferentes configurações de botões, opções turbo e uma alavanca para games que necessitam de controle 3D vertical, entre outras vantagens. É hora de pisar fundo...



ASCIIWHEEL 64

Impulsionado pelo sucesso que faziam nos fliperamas, o N64, com seu "incrível poder gráfico e velocidade de processamento", foi o destino garantido de vários ports de jogos de corrida. Por isso, lá estava o primeiro controle-volante licenciado pela Nintendo. Tinha vários botões e funções, além de compatibilidade com os games do gênero. Custando quase 200 reais - o que equivale atualmente a cerca de 600 reais -, teve gente que preferiu mesmo ficar com o controle tradicional. A verdade é que esse tipo de periférico nunca caiu no gosto dos nintendistas. Quem chegou mais próximo disso foi o Wii Wheel, um simples volante de plástico para Wii Remote.



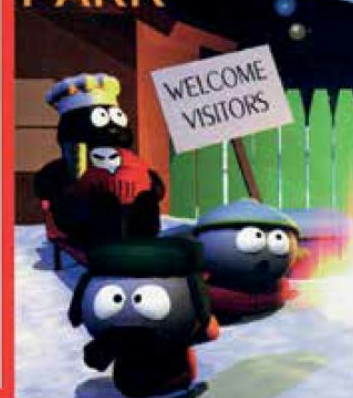
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Rivalizando com FIFA, era a franquia de futebol mais popular dos anos 1990, se destacando pela jogabilidade e pelas adaptações não oficiais, como o Campeonato "Brasileño Nobienta e Sieis". A versão do N64 resgatou com maestria Beranco, Gomez, Pardilla e o inigualável Allejo e contava também com jogadores que disputaram a Copa. Leonardo virou Deonardo, Batistuta virou Tistuta e Bebeto virou Dedeto. Tudo isso foi chancelado pelo ídolo colombiano Carlos Valderrama e sua respeitável cabeleira estampados na capa. A Konami, que também era dona de *Winning Eleven*, resolveu unir forças, surgindo, em 2001, *Pro Evolution Soccer*.



Valderrama melhor que Allejo? Nunca!

SOUTH PARK



SOUTH PARK

É de assustar que o primeiro console a receber um game de Kenny, Kyle, Stan e Cartman tenha sido o N64. E é de assustar ainda mais saber que tinha legendas em português! Lançado em dezembro de 1998 pela Acclaim, o objetivo era eliminar perus mutantes, vacas assassinas e extraterrestres invasores. Havia planos para uma versão para Game Boy Color, mas os criadores acharam inadequado, já que humor ácido chegaria a um público mais infantil. *South Park Rally*, de 1999, encerrou a fase nintendista da franquia.



F-ZERO X

As insanas corridas espaciais debutariam em breve no N64, anunciava a revista. Com os dedos mágicos de Shigeru Miyamoto, impressionaria com "a sensação de se estar correndo a 1000 km/h". O game de Falco foi um dos primeiros compatíveis com o acessório 64DD e suportava até quatro pessoas. A franquia ficou longe do Wii e do Wii U, apesar dos cameos.

Velocidade. Muita velocidade. F-Zero X está dando ao jogador japonês para Super NES foi um dos primeiros lançados para o sistema e até hoje um dos melhores games de corrida. A sequência não deixa a proporção pegada com a sensação de correndo a 1000 km/h. Pode parecer exagero, mas a sensação não é. Uma das razões para isso é o uso de 60 quadros por segundo, e mesmo com 30 carros! ao mesmo tempo...

NOT SHOTS

playmobil
action games



HYPE: THE TIME QUEST

E não é que eles viraram game? Pois é, os fãs dos clássicos bonecos Playmobil já podem começar a comemorar. Os famosos brinquedinhos irão ganhar uma versão para N64 no The Time Quest, você terá Cavaleiro Negro em uma aventura que inclui até a Idade Média. O jogador terá de correr, pular e lutar. Até os marmanjos

HYPE: THE TIME QUEST

Os games da Lego reinam absoluto, mas houve uma época em que havia concorrência. Planejado para o N64, o primeiro título da Playmobil para um console nos levaria a desbravar a Idade Média. Até screenshots foram publicadas na NW1. Apesar do hype, foi transferido sem muitas explicações para o Game Boy Color. Top Agents, para Nintendo DS, foi o último jogo da subaproveitada franquia para os sistemas da Big N.

REVIEWS



FORSAKEN 64

Publicado pela produtora de Mortal Kombat, tinha uma história sensacional como pano de fundo. A Terra havia sido devastada e evacuada após experiências malsucedidas, virando um imenso depósito de ladrões e mercenários. Assumindo o papel de um desses caras bonzinhos, precisávamos coletar itens e detonar inimigos enquanto pilotávamos uma nave. A jogabilidade se inspirou em Star Fox, porém com total liberdade de movimentação. Embora tenha sido elogiado, a recepção da comunidade foi bastante fria. Com o baixo interesse, o título se esconde em seu mundo pós-apocalíptico.



F-1 World Grand Prix

F1 WORLD GRAND PRIX

Assumir o cockpit de Michael Schumacher, Mika Hakkinen e Rubens Barrichello era a graça deste game licenciado pela Federação Internacional de Automobilismo. Todos os 22 pilotos, as 11 equipes e os 17 circuitos da temporada de 1997 estavam lá, e dava para regular a quantidade de combustível, os pneus, os ângulos dos aerofólios, a suspensão e a transmissão. Apesar dos nomes e estúdios diferentes, a franquia vira e mexe é vista. A última aparição canônica foi com F1 2011, para Nintendo 3DS.

Hoje não?
Hoje sim!

Mais perfeito que isso, só num F-1 de verdade!

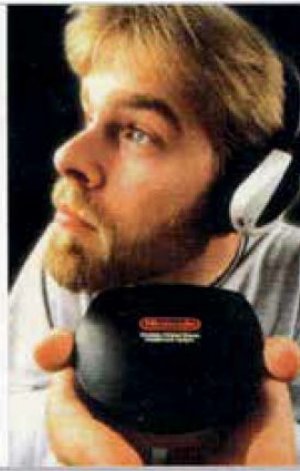


HEADPHONE WIRELESS

Outra das novidades bombásticas era um fone sem fio da Nintendo. Com "altíssima qualidade", acabaria com a confusão dos cabos e garantiria uma imersão adequada. Embora possuísse um design elegante, foram poucos os afortunados que adquiriram um. Se estiver interessado, é possível encontrá-lo no eBay.

AUMENTA O SOM!

Todo jogador hardcore já passou pela frustração de misturar os fios do walkman com o controller ou os fios do console e acabar se enrolando de vez. A Nintendo pensou nisso para lançar seu novo Headphone sem fios - de altíssima qualidade, claro. Mas por enquanto, só está a venda no exterior. Encomende!



carregue o MARIO para casa

MATERIAL ESCOLAR

Uma propaganda da Soft Paper apresentava uma linha de cadernos, agenda, adesivos, pastas e estojos de Super Mario 64. O melhor item, sem dúvida, era um belíssimo cinto com "pochette". Que tal ostentar um desses por aí?

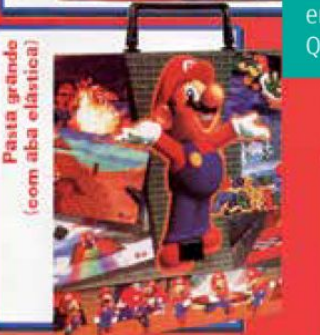
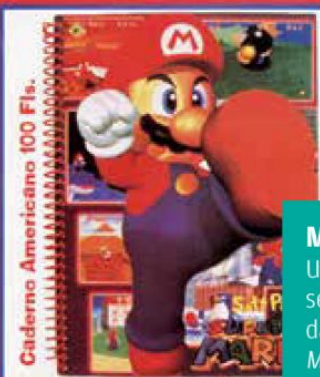
SUPER-HOMEM

SUPERMAN

Imagine a felicidade ao saber que o Homem de Aço teria um jogo exclusivo para os sistemas da Big N inspirado em sua série animada. Seria um mundo aberto no qual Clark Kent cumpriria missões para salvar a amada Lois Lane. A versão para N64 saiu em 1999 e enfrentou inimigos piores que Lex Luthor e Brainiac: gráficos, jogabilidade e controles nada satisfatórios. Infelizmente é considerado um dos piores jogos de todos. A versão de Game Boy até foi cancelada por causa da confusão.



Pior que kriptonita



MISSION: IMPOSSIBLE

Como GoldenEye, era mais um filme tentando emplacar um game de espionagem, embora o estilo fosse mais Stealth. Não era sair metralhando - na maioria dos casos, a missão falharia -, e sim pensar na melhor forma de completar o objetivo sem atrair atenção. Com Tom Cruise, se saiu bem na sua proposta, apesar dos imprevistos que o adiaram. A ideia da Ocean era lançá-lo no início de vida do N64. Houve um port para Game Boy Color.



CRUIS'N WORLD

O game, de fato, deu as caras no N64 e imprimiu tanto dinheiro quanto Cruis'n USA nos arcades. A trilha, com ronco de motores e derrapagens, mesclava músicas empolgantes e temáticas. Os gráficos eram bem desenhados e considerados de ponta, apesar da insanidade que era andar sobre duas rodas, dos loopings surreais, do excesso de mulheres de biquíni e dos cangurus atropelados na corrida da Austrália. Sim, o jogo transformou cenários de diversas partes do globo, como a Muralha da China e a Torre Eiffel, em 14 pistas. Ainda me lembro da musiquinha Cruiseeeee... Cruis'n Wo-Wo-Wooooorld... Yeah, Yeah!

Cruis'n World



Jogador Eugene...
servionou a...
o de CRUIS'N

WORLD, o sucesso é garantido. O resultado ficou muito parecido com a versão para arcade. A qualidade gráfica é um dos destaques. Os possantes muscle cars chegam a soltar fogo e literalmente queimam o chão.

tadas na Grande Muralha e na França, em frente à torre Eiffel. A parte sonora também não decepciona. O ronco dos motores é de acordar os vizinhos. As músicas são uma atração à parte: estão muito bem trabalhadas e dão uma emoção maior ao jogo. Como era de se esperar, existem

A NINTENDO WORLD APRESENTA...

OS DEZ MAIS DA NINTENDO DE TODOS OS TEMPOS

"Para comemorar o aniversário de um ano da **Nintendo World**, resolvemos chutar o pau da barraca e realizar algo que nenhuma revista nacional teve coragem de fazer: uma megaeleição para escolher quais são os melhores games lançados pela Nintendo em todos os tempos. E para esta votação ter algum valor histórico-arqueológico, só poderia participar dela gente que entende muito do assunto. Por isso, juntamos toda essa gente que você vê agora. São jornalistas, colaboradores, pilotos, powerlines, profissionais do ramo, todos com uma coisa em comum: curtem e jogam muito os games Nintendo há vários anos."

Foi dessa forma que a **NW13** apresentou pra galera um Top 10 que ficaria para a história. De olho nesse material precioso, resolvemos remasterizá-lo (ou seria um remake?), chamando então colaboradores que participaram e participam da fase mais recente da publicação. Seguimos o mesmo esquema do que aconteceu em 1999, como o texto a seguir, que é daquela época, explica direitinho.

COMO FUNCIONOU A VOTAÇÃO

"O esquema foi simples. Fizemos uma lista ultrasselecionada de eleitores e pedimos para cada um escolher os dez melhores games de todos os tempos para qualquer console da Nintendo, na ordem de preferência. Valia de tudo, desde o Nintendinho 8-bits, passando pelo Super NES, o Virtual Boy (até ele!), o Game Boy e o Nintendo 64. Com estes votos nas mãos, fizemos a contagem de pontos e chegamos ao resultado que você vê a seguir."

A gente, claro, esticou as opções até o Nintendo 3DS e o Wii U. Só não deixamos entrar os títulos mobile, pois tem gente que ia colocar *Pokémon GO* em todas as posições. Continuemos com mais um trecho da matéria antiga.

"Com certeza vai ter muita gente que não vai concordar com nossas escolhas, mas ela está aí pra isso mesmo: mover montanhas, criar polêmica, fazer muito marmanjo relembrar o passado e inspirar todo mundo a fazer uma lista também. E se você acha que nossa lista não reflete a realidade, coloque a boca no mundo. Mas,

modéstia à parte, ela está bacana. Chega de papo furado e confira os eleitos."

Quase duas décadas depois, é maluco ver que os ranking estão muito parecidos, já que cinco títulos se mantiveram entre os dez. Bem, na verdade seria estranho se não fosse assim, pois todos são clássicos, e clássicos não perdem de valor. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* continua como o primeirão, para a alegria de Darunia, que está fazendo a dança da vitória neste momento.

A ausência de *Tetris* é curiosa na nova relação. Contudo, é reflexo do distanciamento de certas franquias dos sistemas da Nintendo. Ao mesmo tempo, não surpreende a quantidade de aventuras do encanador bem colocadas. Bom, ele é o cara! Ah, a lista de 2016 tem, na verdade, 12 games. É que houve um empate bem na base. Ainda assim, nada foi comprometido. Bem, poderíamos até ter usado algum critério para o desempate. Porém, depois de 18 anos, não precisamos mais seguir as regras com tanto esmero. Pelo menos é o que a gente acha...

A Nintendo World apresenta...

OS DEZ MAIS DA NINTENDO DE TODOS OS TEMPOS

Para comemorar o aniversário de um ano da **Nintendo World**, resolvemos chutar o pau da barraca e realizar algo que nenhuma revista nacional teve coragem de fazer: uma megaseleção para escolher quais os melhores games lançados pela Nintendo em todos os tempos. E para esta votação ter algum valor histórico-arqueológico, só poderia participar dela gente que entendeu muito

do assunto e por isso juntamos toda esta gente que você vê agora. São jornalistas, colaboradores, pilotos, Powerlines e profissionais do ramo, todos com uma cota em comum: curtem e jogam muito os games Nintendo já há vários anos.

Como funciona a votação
O esquema foi simples. Fizemos uma lista ultraselecionada de

eleitores e pedimos para cada um escolher os dez melhores games de todos os tempos para qualquer console da Nintendo, na ordem de preferência. Valia de tudo, desde o Nintendo 8-bits, passando pelo Super NES, o Virtual Boy (até ela!), o Game Boy e o Nintendo 64. Com estes votos nas mãos, fizemos a contagem de pontos e chegamos ao resultado que você vê a seguir. Com certeza vai ter

muita gente que não vai concordar com nossas escolhas, mas ela está aí pra isso mesmo: mover montanhas, criar polémica, fazer muito marmalajo relembrar o passado e respirar todo mundo a fazer uma lista também. E se você acha que nessa lista não reflete a realidade, coloque a boca no mundo, Mas, modestia à parte, ela está bacana. Chega de papo furado e confira os nossos eleitos.

1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Console: Nintendo 64
Lançamento: Novembro de 1998
Tipo de Jogo: Aventura/RPG
Programadora: Nintendo
Público: Nintendo
Tamanho: 256 megabits

É o game mais esperado e comentado de todos os tempos por muito o melhor de todos pelos Nintendoistas. E com muita justiça. Nos 256 megabits de **Zelda 64** estão todos os elementos fundamentais para um bom jogo de videogame: um excelente enredo, ótimos gráficos, trilha sonora "inspirada", ação, alto nível de dificuldade e um verdadeiro herói, determinado e carismático. Tudo equilibrado pela mente de nosso velho conhecido Shigeru Miyamoto, também conhecido como mestre. Fora isso ainda vimos toda a conexão dos fãs, que simplesmente não acreditavam na maravilha que tinham em mãos. Até porque a Nintendo anunciou o game logo quando o **Nintendo 64** foi lançado, mas o cartucho só saiu muito tempo depois, o que deixou muita gente roncando as unhas. Com tudo isso, este primeiro lugar é mais do que justificável e até quem não conta games do estilo tem que admitir: **Zelda 64** é mesmo um "jogoço".



2 GOLDENEYE 007

Console: Nintendo 64
Lançamento: Agosto de 1997
Tipo de Jogo: Ação
Programadora: Rareware
Público: Nintendo
Tamanho: 66 megabits

Por muito pouco James Bond não desbancou Link e levou o primeiro lugar desta eleição, mas a disputa foi grande. Apesar de ter sido lançado há mais de dois anos, **GoldenEye 007** continua sendo um dos games mais jogados e populares para Nintendo 64. O toque mágico de Rare ajudou a transformar a aventura do agente secreto de sua majestade em um fenômeno de vendas e popularidade em todo o planeta, além de ser um dos primeiros games do console voltados também para o público adulto. Todos os níveis, inimigos, inteligência, armas aos montes, itens descolados e muitas horas de jogo não deixam dúvidas de que o game de 007 é um dos melhores do mundo dos videogames. Seu modo Multiplayer é totalmente revolucionário e continua atual e insuperável até hoje. Isso só nos faz bater quando lembramos que o que foi visto neste cartucho viveu ainda mais animado em um dos jogos obrigatórios do Real Action em: **Perfect Dark**.



3 SUPER MARIO 64

Console: Nintendo 64
Lançamento: Setembro de 1996
Tipo de Jogo: Ação
Programadora: Nintendo
Público: Nintendo
Tamanho: 64 megabits

O primeiro game do Nintendo 64 não poderia deixar de figurar entre os três primeiros de nossa lista. Desde seu lançamento, **Super Mario 64** é sempre citado como o grande "divisor de águas" da Nintendo, ou seja, o game que estabeleceu de vez a transição dos 8 bits para os 64 bits. Depois de muita especulação e segredo, o mundo pôde proporcionar tudo o que o Nintendo 64 queria: jogos de fazer: mundos tridimensionais gigantescos, coloridos e cheios de detalhes, muita diversão e imensidão absoluta. Por estas e por outras, **Mario 64** vai aparecer eternamente em todas as listas de melhores jogos que surgirem por aí.



OS VOTANTES Saiba quem foram os responsáveis pelo resultado e a escolha de cada um deles

COAR BRAZ JUNIOR Editor-Chefe da Nintendo World	ROGERIO MOTODA Editor da Nintendo World	PABLO MIYAZAWA Editor da Nintendo World	EDUARDO TRIVELLA Editor-Consultor da Nintendo World / Analista de Produtos de Nintendo	DAN OWSEN Analista de Produtos da Nintendo eJ America
1. GoldenEye 007 2. Super Mario 64 3. The Legend of Zelda: Ocarina of Time 4. Super Mario World 5. Super Mario Bros. 6. Super Mario Bros. 2 7. Super Mario Bros. 3 8. Super Mario 64 9. Super Mario World 2 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3. GoldenEye 007 4. Mario Kart 64 5. International Superstar Soccer '98 6. Super Mario World 7. Super Mario Bros. 8. Super Mario Bros. 2 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. GoldenEye 007 3. Super Mario World 4. Super Mario Bros. 5. Super Mario Bros. 2 6. Super Mario Bros. 3 7. Super Mario World 2 8. Super Mario Bros. 3 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3	1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time 2. Super Mario 64 3. GoldenEye 007 4. Super Mario World 5. Super Mario Bros. 6. Super Mario Bros. 2 7. Super Mario Bros. 3 8. Super Mario World 2 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. GoldenEye 007 3. Super Mario World 4. Super Mario Bros. 5. Super Mario Bros. 2 6. Super Mario Bros. 3 7. Super Mario World 2 8. Super Mario Bros. 3 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3

KER LUIS Diretor de Anúncio e Desenvolvimento de Produtos / Nintendo of America	CASSIANO BARBOSA De-Produtor Nintendo / Colaborador da Nintendo World	EDUARDO FERNES Colaborador da Nintendo World	EDUARDO MENDES De-Produtor Nintendo / Colaborador da Nintendo World	REGÉRIO FREIRE Foto profissional de Games / Colaborador da Nintendo World
1. GoldenEye 007 2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3. Super Mario 64 4. Super Mario World 5. Super Mario Bros. 6. Super Mario Bros. 2 7. Super Mario Bros. 3 8. Super Mario 64 9. Super Mario World 2 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. GoldenEye 007 3. Super Mario World 4. Super Mario Bros. 5. Super Mario Bros. 2 6. Super Mario Bros. 3 7. Super Mario World 2 8. Super Mario Bros. 3 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. GoldenEye 007 3. Super Mario World 4. Super Mario Bros. 5. Super Mario Bros. 2 6. Super Mario Bros. 3 7. Super Mario World 2 8. Super Mario Bros. 3 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. GoldenEye 007 3. Super Mario World 4. Super Mario Bros. 5. Super Mario Bros. 2 6. Super Mario Bros. 3 7. Super Mario World 2 8. Super Mario Bros. 3 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3	1. Super Mario 64 2. GoldenEye 007 3. Super Mario World 4. Super Mario Bros. 5. Super Mario Bros. 2 6. Super Mario Bros. 3 7. Super Mario World 2 8. Super Mario Bros. 3 9. Super Mario Bros. 3 10. Super Mario Bros. 3

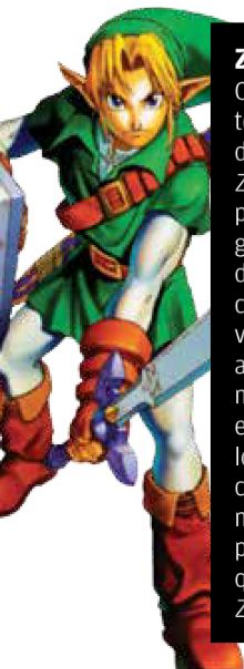
Remake: 17 anos depois, até que a lista não mudou tanto...

- ### NO TOPO DE 1999
- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
 - 2 - GoldenEye 007
 - 3 - Super Mario 64
 - 4 - Super Metroid
 - 5 - The Legend of Zelda: A Link to the Past
 - 6 - International Superstar Soccer '98
 - 7 - Tetris
 - 8 - Final Fantasy III
 - 9 - Super Mario World
 - 10 - Donkey Kong Country

- ### NO TOPO DE 2016
- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
 - 2 - Super Mario 64
 - 3 - Pokémon Red/Blue/Yellow
 - 4 - Super Mario Galaxy
 - 5 - Super Mario World
 - 6 - Chrono Trigger
 - 7 - Donkey Kong Country
 - 8 - Metroid Prime
 - 9 - GoldenEye 007
 - 10 - Banjo-Kazooie // Super Mario Bros. 3 // Wii Sports

OS VOTANTES

SAIBA QUAIS FORAM OS RESPONSÁVEIS PELO RESULTADO E A ESCOLHA DE CADA UM



ZELDA: OCARINA OF TIME

O game mais esperado e comentado de todos os tempos foi eleito o melhor de todos pelos nintendexperts. E com muita justiça. Nos 256 megabits de *Zelda 64* estão todos os elementos fundamentais para um bom jogo: um excelente enredo, ótimos gráficos, trilha sonora inspirada, ação, alto nível de dificuldade e um verdadeiro herói, destemido e carismático. Tudo arquitetado pela mente do nosso velho conhecido Shigeru Miyamoto. Fora isso, ainda rolou toda a comoção dos fãs, que simplesmente não acreditaram na maravilha que tinham em mãos. Até porque a Nintendo anunciou o game logo quando o Nintendo 64 foi lançado, mas o cartucho só saiu muito tempo depois, o que deixou muita gente roendo as unhas. Com tudo isso, este primeiro lugar é mais do que indiscutível, e até quem não curte games do estilo tem que admitir. *Zelda 64* é mesmo um jogoço! (NW13)



GOLDENEYE 007

O toque mágico da Rare ajudou a transformar a aventura do agente secreto de Sua Majestade em um fenômeno de vendas e popularidade em todo o planeta, além de ser um dos primeiros games do console voltado também para o público adulto. Todas as missões, inimigos inteligentes, armas aos montes, itens descolados e muitas horas de jogo não deixam dúvidas de que o game de 007 é um dos maiores do mundo dos videogames. Seu modo multiplayer é totalmente revolucionário e continua atual e insuperável até hoje. (NW13)

ALEX SANDRO DE MATTOS (colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - Super Mario Galaxy
- 3 - Super Mario World 2: Yoshi's Island
- 4 - Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- 5 - GoldenEye 007
- 6 - Super Mario World
- 7 - Super Mario 64
- 8 - Mario Kart 8
- 9 - The Legend of Zelda: Skyward Sword
- 10 - Rayman Legends

ALVENI LISBOA (colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - Chrono Trigger
- 3 - Super Mario World
- 4 - Donkey Kong Country
- 5 - Super Mario Bros. 3
- 6 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 7 - GoldenEye 007
- 8 - Super Mario 64
- 9 - The Legend of Zelda: A Link to the Past
- 10 - Mario Kart 64

ANNA GABRIELA COELHO (colaboradora)



- 1 - Super Mario 64
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 4 - Chrono Trigger
- 5 - Super Mario Bros.
- 6 - The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 7 - Super Metroid
- 8 - Super Smash Bros. Melee
- 9 - Splatoon
- 10 - Super Mario Galaxy

BRUNO COTRIM (colaborador)



- 1 - Super Mario World
- 2 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 3 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 4 - Donkey Kong Country
- 5 - Splatoon
- 6 - Final Fantasy VI
- 7 - Kirby Super Star
- 8 - Chrono Trigger
- 9 - Super Mario Kart
- 10 - Street Fighter II



DONKEY KONG COUNTRY

A estreia do macaco boa-praça no mundo 16-bit deixou a moçada de queixo no chão. Gráficos caprichados e totalmente renderizados produzidos com a tecnologia ACM – sigla para Modelagem Avançada por Computador –, e tudo mais que um bom game de plataforma precisa fizeram *DKC* merecer o título de o mais revolucionário da história do Super NES. Até as duas sequências que vieram nos anos seguintes não chegaram aos pés deste clássico. **(NW13)**

SUPER MARIO 64

Desde seu lançamento, *Super Mario 64* é sempre citado como o grande "divisor de águas" da Nintendo. Ou seja, o game que estabeleceu de vez a transição dos 16-bit para os 64-bit. Depois de muita especulação e segredo, o mundo pôde presenciar tudo o que o sistema seria capaz de fazer: mundos tridimensionais gigantescos, coloridos e cheios de detalhes, muita diversão e imersão absoluta. Por estas e outras, *Mario 64* irá aparecer eternamente em todas as listas de melhores jogos que surgirem por aí. **(NW13)**



BRUNO RUBIO (colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - Super Mario 64
- 3 - Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- 4 - Super Mario Galaxy 2
- 5 - Super Smash Bros. for 3DS/Wii U
- 6 - Metroid Prime
- 7 - F-Zero GX
- 8 - GoldenEye 007
- 9 - Wii Sports
- 10 - WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$!

CARLOS OLIVEIRA (ex-colaborador)



- 1 - Super Mario World
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 4 - Wii Sports
- 5 - Super Mario 64
- 6 - Super Smash Bros. Melee
- 7 - EarthBound
- 8 - Donkey Kong Country
- 9 - Super Mario Maker
- 10 - Conker's Bad Fur Day

DANI IANNI (diretora de arte)

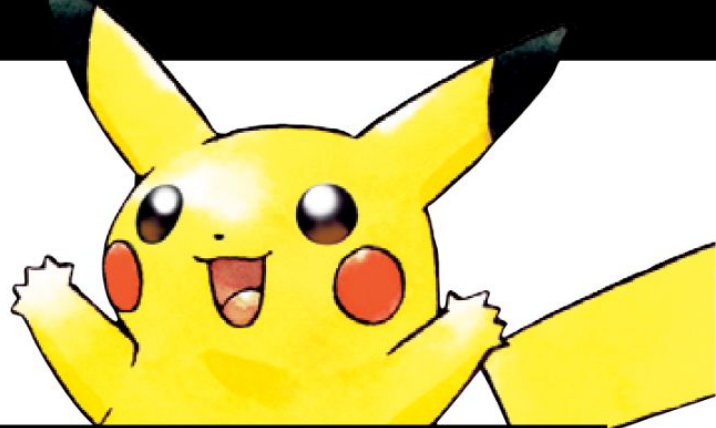


- 1 - Super Mario Galaxy
- 2 - Mario Kart 64
- 3 - Super Mario World
- 4 - Metroid Prime
- 5 - Street Fighter II
- 6 - Banjo-Kazooie
- 7 - Donkey Kong Country
- 8 - Super Mario 3D World
- 9 - Kirby's Epic Yarn
- 10 - Super Smash Bros. for 3DS/Wii U

FELIPE CAMAROSI (editor)



- 1 - Super Mario 64
- 2 - The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 3 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 4 - Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- 5 - Super Mario Galaxy
- 6 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 7 - Final Fantasy VI
- 8 - Banjo-Kazooie
- 9 - Chrono Trigger
- 10 - Super Smash Bros.



POKÉMON RED, BLUE E YELLOW

Começar a aventura com um herói que encontra aliados e fica cada vez mais forte é algo comum. Apesar de não ser o primeiro RPG a fugir disso, Pokémon quebrou o conceito com excelência ao apresentar uma criança que não tinha poderes e recrutava monstros selvagens para lutar. Finalizou o jogo? Ótimo! Oponentes ainda mais fortes te esperam no mundo real. Quer os exclusivos? É preciso trocá-los com outro jogador. A forte comunidade da franquia fez com que o Game Boy aumentasse seu ciclo de vida e garantisse sucessores. (NW200)

SUPER MARIO WORLD

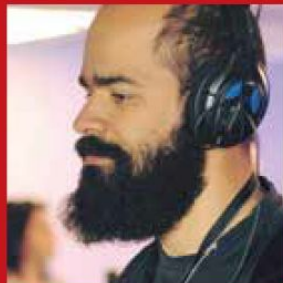
O primeiro game lançado para Super Nintendo trouxe logo de cara o herói das multidões Mario, acompanhado de uma porção de novidades. *Super Mario World* diverte até hoje por muitos motivos: a presença de Mario, a estreia de Yoshi, o dinossauro camarada e linguarudo, e as muitas fases, o que fazia dele um dos maiores games do Super NES. Além disso, há a diversão desenfreada, segredos mil, jogabilidade perfeita, muitas horas de jogo... Precisa mais? (NW13)

FILIPE SALLES
(colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - Final Fantasy VI
- 3 - Star Fox 64
- 4 - Chrono Trigger
- 5 - Super Mario World
- 6 - Fire Emblem Awakening
- 7 - Eternal Darkness
- 8 - Pokémon Gold/Silver/Crystal
- 9 - Super Smash Bros. for 3DS/Wii U
- 10 - Donkey Kong Country

FILIPE SIQUEIRA
(ex-colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - Super Metroid
- 3 - Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- 4 - Chrono Trigger
- 5 - Super Mario Galaxy
- 6 - EarthBound
- 7 - GoldenEye 007
- 8 - The Legend of Zelda: Majora's Mask
- 9 - Killer7
- 10 - Conker's Bad Fur Day

FLAVIO FERREIRA
(colaborador)



- 1 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 2 - Super Mario World
- 3 - Super Mario 64
- 4 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 5 - Super Mario Galaxy
- 6 - Pokémon Ruby/Sapphire
- 7 - Wii Sports
- 8 - Super Smash Bros. for 3DS/Wii U
- 9 - Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
- 10 - Pokémon Gold/Silver/Crystal

GIULIANO PECCILLI
(ex-colaborador)



- 1 - Super Mario Bros. 3
- 2 - Super Mario Galaxy
- 3 - Donkey Kong Country
- 4 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 5 - Super Smash Bros. Brawl
- 6 - Star Fox 64
- 7 - Mega Man X
- 8 - Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
- 9 - Joe & Mac 2: Lost in the Tropics
- 10 - Goof Troop



SUPER MARIO GALAXY

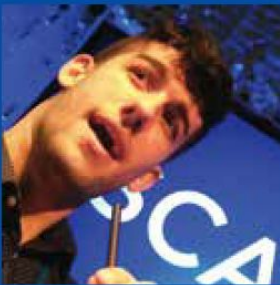
Com uma enorme galáxia para explorar, o jogo levou o Wii aos limites de sua qualidade visual. A Big N não teve medo de ousar, deixando certas convenções de lado. A trama podia não ser muito diferente do usual, mas o design único de cada fase impressionou. Também foi a primeira vez que uma aventura do italiano ganhou uma trilha completamente orquestrada, que foi muito elogiada e até recebeu prêmios. Considerado hoje em dia como um dos melhores games já produzidos, foi aqui que Rosalina deu o ar da graça. **(NW200)**



CHRONO TRIGGER

Já imaginou voltar ao passado e consertar seus erros? Só não se esqueça que tudo que fizer terá consequências. Esse é um dos ensinamentos de *Chrono Trigger*, um dos maiores RPGs de todos os tempos e que tem por trás as mentes brilhantes de *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. Essa joia rara trazia uma jogabilidade mais dinâmica que a maioria dos títulos do gênero da época, com os personagens agindo quando suas barras de ação estivessem completas. Além disso, tinha 12 finais, que variavam de acordo com suas decisões. Misture esse dinamismo com uma trama complexa e temos uma obra-prima. **(NW200)**

HUGO H. PEREIRA
(colaborador)



- 1 - Super Mario Galaxy
- 2 - Super Mario 64
- 3 - Monster Hunter Tri
- 4 - Pokémon Black 2/ White 2
- 5 - Wii Sports
- 6 - Punch-Out!! (Wii)
- 7 - Super Smash Bros. Brawl
- 8 - Splatoon
- 9 - Professor Layton and the Unwound Future
- 10 - Donkey Kong Country: Tropical Freeze

IGOR ANDRADE
(editor-chefe)



- 1 - Super Mario World
- 2 - Super Mario Galaxy
- 3 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 4 - Donkey Kong Country
- 5 - Pokémon Red/ Blue/Yellow
- 6 - Tetris
- 7 - Metroid Prime
- 8 - Super Mario World 2: Yoshi's Island
- 9 - Wii Sports
- 10 - Super Mario Kart

JORGE SIMÃO
(ex-colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - GoldenEye 007
- 3 - Pokémon Red/ Blue/Yellow
- 4 - Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!
- 5 - Banjo-Kazooie
- 6 - Metroid Prime
- 7 - Super Mario Bros. 3
- 8 - Super Mario 64
- 9 - Star Fox Adventures
- 10 - Super Smash Bros. Brawl

JOSÉ CARLOS ALVES
(colaborador)



- 1 - 2 - Super Mario 64
- 3 - Pokémon Red/ Blue/Yellow
- 4 - Super Mario World
- 5 - The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 6 - Star Fox 64
- 7 - Banjo-Kazooie
- 8 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 9 - Mario Kart DS
- 10 - Super Smash Bros.



METROID PRIME

A Retro, nascida de um acordo entre a Big N e Iguana, de *Turok*, produzia quatro jogos para o GameCube em 2000, mas todos contavam com problemas e atrasos. Shigeru Miyamoto então visitou o estúdio norte-americano e somente gostou de um deles. Foi então que decidiram vesti-lo com elementos do universo de Samus Aran. Com isso, *Metroid Prime* veio à tona. Mantendo o ritmo frenético, a coleta de itens e a exploração, a novidade foi a mudança de progressão lateral para o estilo FPS. Excedendo expectativas, a produtora foi comprada totalmente pela Nintendo, evitando assim que o caso da Rare se repetisse. **(NW200)**



BANJO-KAZOOIE

Mudando tudo o que se conhecia sobre aventuras em 3D na era do N64, incrivelmente quase todos os personagens eram carismáticos, com personalidades únicas e, muitas vezes, bem engraçadas. Eles foram vitais para que a história extensa fosse mais cativante. Se em uma hora estávamos em uma linda praia, depois estávamos em um esgoto nojento. Não tinha como ignorar as centenas de colecionáveis, que eram um desafio à parte. A trilha era um primor, mas não podíamos esperar menos de um game cujos protagonistas tinham nomes inspirados em instrumentos musicais. Com a qualidade inigualável da Rare, virou um clássico instantâneo. **(NW200)**

JUNO CECILIO
(colaborador)



- 1 - Super Mario Galaxy 2
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Mega Man
- 4 - Super Mario 64
- 5 - Dragon Warrior
- 6 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 7 - Super Mario Bros. 3
- 8 - EarthBound
- 9 - Splatoon
- 10 - Kirby's Epic Yarn

LEANDRO RIZZARDI
(colaborador)



- 1 - Super Mario World 2: Yoshi's Island
- 2 - Super Mario Kart
- 3 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 4 - Super Mario Galaxy
- 5 - Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- 6 - Final Fantasy VI
- 7 - Street Fighter II
- 8 - Super Mario 64
- 9 - Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
- 10 - Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

LUIZ EDUARDO FREITAS
(ex-colaborador)



- 1 - Super Mario 64
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Super Mario Galaxy
- 4 - The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 5 - Resident Evil 4
- 6 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 7 - Super Mario Galaxy 2
- 8 - Kirby: Canvas Curse
- 9 - Super Mario Maker
- 10 - F-Zero GX

RAFAEL PECCIOLI MORENO
(colaborador)



- 1 - Metroid Prime 3: Corruption
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Super Mario Bros. 3
- 4 - Splatoon
- 5 - Wii Sports
- 6 - F-Zero
- 7 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 8 - Resident Evil 4
- 9 - Super Smash Bros. Melee
- 10 - Duck Hunt



SUPER MARIO BROS. 3

Se o primeiro *SMB* inventou o gênero plataforma, a terceira empreitada o expandiu em direções inimagináveis. A aventura contava com oito mundos temáticos, cada um deles repleto de fases criativas. Para resgatar Peach, Mario e Luigi enfrentaram até mesmo uma terra de gigantes. Só que o maior perigo eram os Koopalings – os chefes mais queridos da série. Os mapas elaborados e rotas secretas viraram marca registrada, assim como os diversos power-ups. Com um design quase perfeito e uma jogabilidade que não mostra sinais de cansaço, é um dos maiores atestados da genialidade da Big N. (NW200)

Wii SPORTS

A indústria demorou para perceber que não precisava fazer jogos apenas para gamers, ainda mais que havia uma vasta fatia do mercado que preferia algo mais dinâmico e que não deixasse de ser divertido com o tempo. A Nintendo então viu uma oportunidade de ouro com *Wii Sports*, que se tornou o título mais vendido da história. Era simples, com apenas cinco esportes, mas vinha junto do Wii e servia exatamente para apresentar a proposta do console. Acabou iniciando a tendência dos controles por movimento. (NW200)

RICARDO SYOZI (colaborador)



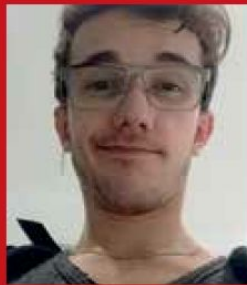
- 1 - Metroid Prime 3: Corruption
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Super Mario Bros. 3
- 4 - Splatoon
- 5 - Wii Sports
- 6 - F-Zero
- 7 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 8 - Resident Evil 4
- 9 - Super Smash Bros. Melee
- 10 - Duck Hunt

RODRIGO BRASILIENSE (colaborador)



- 1 - Super Metroid
- 2 - Chrono Trigger
- 3 - Pokémon Gold/Silver/Crystal
- 4 - The Legend of Zelda: Majora's Mask
- 5 - Metroid Prime
- 6 - Conker's Bad Fur Day
- 7 - Castlevania: Aria of Sorrow
- 8 - Killer7
- 9 - Secret of Mana 2
- 10 - Star Fox 64

RUI CELSO (colaborador)



- 1 - Metroid Prime 3: Corruption
- 2 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 3 - Super Mario Bros. 3
- 4 - Splatoon
- 5 - Wii Sports
- 6 - F-Zero
- 7 - Pokémon Red/Blue/Yellow
- 8 - Resident Evil 4
- 9 - Super Smash Bros. Melee
- 10 - Duck Hunt

THIAGO DIAS (colaborador)



- 1 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 2 - Super Mario 64
- 3 - The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 4 - Metroid Prime
- 5 - Donkey Kong Country
- 6 - Super Mario World
- 7 - Chrono Trigger
- 8 - Pokémon Gold/Silver/Crystal
- 9 - Eternal Darkness
- 10 - Resident Evil 2

VICTOR SOUZA (colaborador)



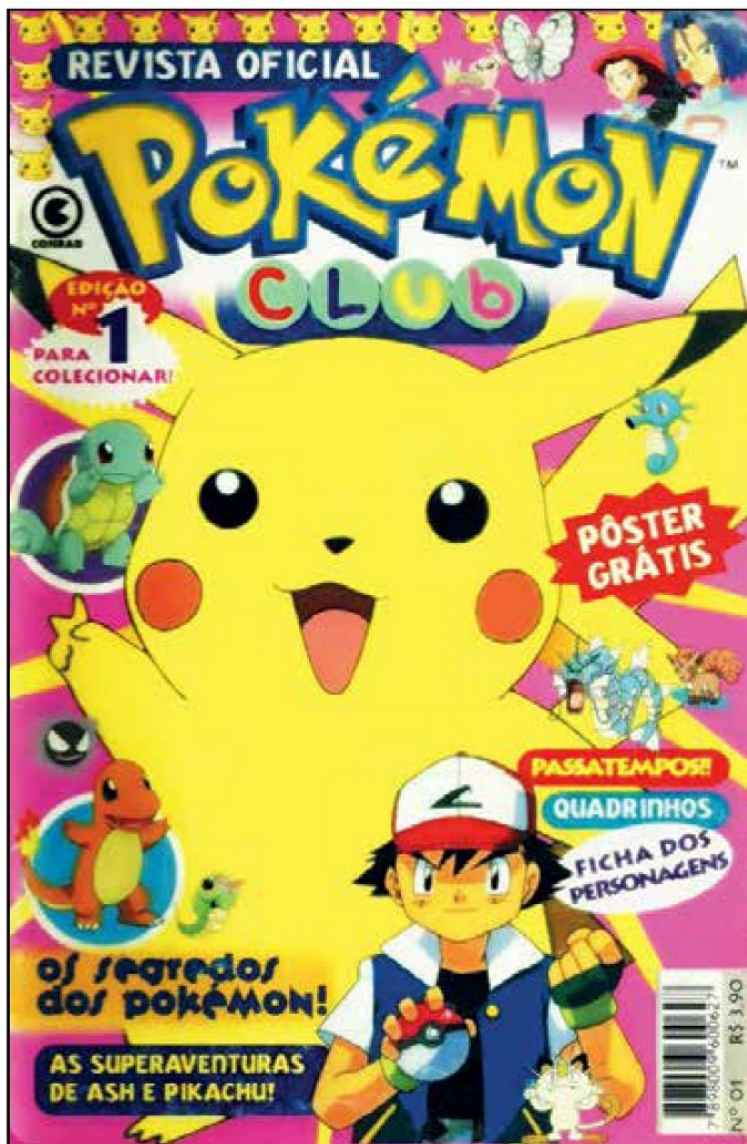
- 1 - Super Mario Galaxy 2
- 2 - TLZ: Skyward Sword
- 3 - Super S. Bros. Brawl
- 4 - TLZ: Majora's Mask
- 5 - Pokémon Ruby/Sapphire/Emerald
- 6 - Paper Mario: The Thousand-Year Door
- 7 - Resident Evil 4
- 8 - TLZ: Ocarina of Time
- 9 - Super Mario Bros. 3
- 10 - Mario Kart 8

EVOLUÇÃO DAS ESPÉCIES



FILHOTE DA NW, A POKÉMON CLUB TRADUZIA A FORTE LIGAÇÃO DOS BRASILEIROS COM OS MONSTRINHOS

Mateur Lôbo



A **Nintendo World** tem uma importância enorme para o jornalismo de games do Brasil. E uma de suas façanhas foi abrir as portas para outros títulos importantes, como a *Pokémon Club*. Como já tinha a parceria com a Big N para fazer a *NW*, a Conrad conquistou uma licença semelhante dos responsáveis pelos monstrinhos. Marcelo Del Greco, que participava da *Herói*, foi o primeiro editor. A ideia era falar de tudo da franquia, como jogos, animes e qualquer outra curiosidade. A proposta deu tão certo que o número de estreia, de setembro de 1999, vendeu cerca de 200 mil exemplares. Simplesmente espetacular! Todo esse sucesso durou por 87 edições – que se tornaram quinzenais a partir da oitava –, produzidas até 2003, isso sem contabilizar spin-offs como pôsteres e adesivos. Sucesso inegável, é impossível comparar sua força com qualquer outro título semelhante publicado no planeta!

Convidado pela Record para assistir antes de todo mundo ao primeiro episódio de *Pokémon*, Del Greco sabia que havia ali algo de especial. "Já na abertura [do desenho] senti isso e foi essa mesma energia que busquei ao criarmos a *Pokémon Club*. Quase enlouqueci a Erica Mizutani, que era responsável pelo projeto gráfico, para que ela montasse a revista do jeito que tinha imaginado", revelou. Eles apostaram no anime, pois obviamente era mais popular que os jogos. Com o tempo, o foco se diversificou. Para conseguir informações sobre Pikachu e companhia, a equipe costumava almoçar na Liberdade, bairro da capital paulista, que é um enorme núcleo da cultura nipônica.

"Às sextas visitávamos uma loja repleta de revistas japonesas e comprávamos qualquer coisa que tivesse *Pokémon* na capa. Chegou a um ponto em que simplesmente pedimos para o dono importá-las. Eram caixas e caixas que levavam três meses para chegar, pois vinham de navio", descreveu o então redator Renato Siqueira.

O tempo, nessa época, era um aliado, pois tanto o desenho quanto os games demoravam para serem adaptados para o Ocidente. A internet, diferente de hoje, não era uma forte concorrente. "Traduzíamos os textos, escaneávamos as imagens e montávamos matérias completamente novas", completou.

PARA COLECIONAR

Graças ao intenso trabalho de pesquisa, a revista ganhava luz própria. Entretanto, não era só isso. "Fazia parte da **Nintendo World**, mas tinha coisas para cuidar da *Herói*. Com a *Pokémon Club* aconteceu o mesmo. Empolgados com a vida, era muito legal para os redatores escreverem sobre tudo e qualquer coisa ao mesmo tempo", comentou Pablo Miyazawa. "Aquele tipo de ambiente nos dava a chance de debater as ideias de pauta para todas as publicações. Esse era o nosso segredo. As outras editoras não entendiam como a gente conseguia fazer aqui-

lo", enfatizou Renato Siqueira. "A redação mais parecia um Ginásio Pokémon, pois tinha vários bonecos e objetos da franquia. Dava vontade de ter tudo", confessou Ulisses Perez, que ilustrou capas marcantes. Não por acaso, elas tinham um tratamento particular, combinando belas artes, uma explosão de cores e chamadas que capturavam a atenção de qualquer jeito! Era difícil não passar na frente de uma banca e não ler frases como "Bomba! Essa é a mãe da Jesse!".

Poucas publicações têm o orgulho de ostentar que são oficiais. No entanto, para Ricardo Cruz, redator e editor, os corações dos leitores foram capturados pelo conteúdo oferecido. "Por ter um tema único, muitas vezes tirávamos leite de pedra", disse. Na edição 28, por exemplo, a equipe aproveitou o episódio natalino *Feriado à la Jynx* como ponte para uma matéria sobre as festividades de final do ano pelo mundo, ensinando até como se desejar Feliz Natal nas mais distintas línguas. Tudo estava dentro do contexto

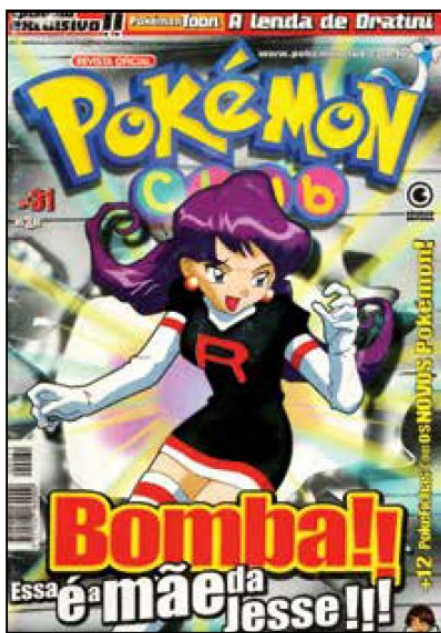
dos monstros, mostrando inclusive sugestões de presentes para pedir ao Bom Velhinho.

Seguindo os passos da *Herói*, eles também foram atrás dos dubladores da animação, incluindo Fábio Lucindo, que emprestou sua voz para Ash Ketchum até 2016. O ator derrubou as tradições ao aparecer na capa da edição 30. "Na ocasião, o anime tinha acabado de ser transferido para a Parisi Vídeo. Então fui lá para bater um papo com os dubladores, que começaram a aparecer com certa frequência na revista", recorda Ricardo.

Em uma investida ousada, a *Pokémon Club* publicava os episódios da série em formato HQ, incluindo os banidos *Férias em Aopulco*, *A Lenda de Dratini* e o polêmico *Porygon, o Guerreiro Virtual*, que causou de mal-estar a ataques epiléticos em centenas de japoneses por causa dos efeitos especiais. No papel, pelo menos, seria completamente inofensivo.

Os games de Pokémon podem ser maneiros, mas a revista não teria sido um sucesso sem o carisma dessa galera!





"Graças à comunidade japonesa em São Paulo, algumas locadoras tinham fitas com gravações de programas daquele país. Pegamos algumas delas e traduzimos. Capturamos as cenas, diagramamos e montamos as histórias", explicou Ricardo. Imagine o trabalho que isso dava...

A REVISTA ESTÁ... EVOLUINDO!

Em 2001, quando tinha meus 8 anos, estava andando pelo shopping com minha mãe quando vi a edição 33 da *Pokémon Club*. Na capa havia um Acabou?!! acompanhado por um Pikachu chorando. A minha reação, provavelmente, foi a mesma de muitos leitores: entrei em desespero para comprá-la. Afinal de contas, como ficaria por dentro do universo de *Pokémon* depois dela?

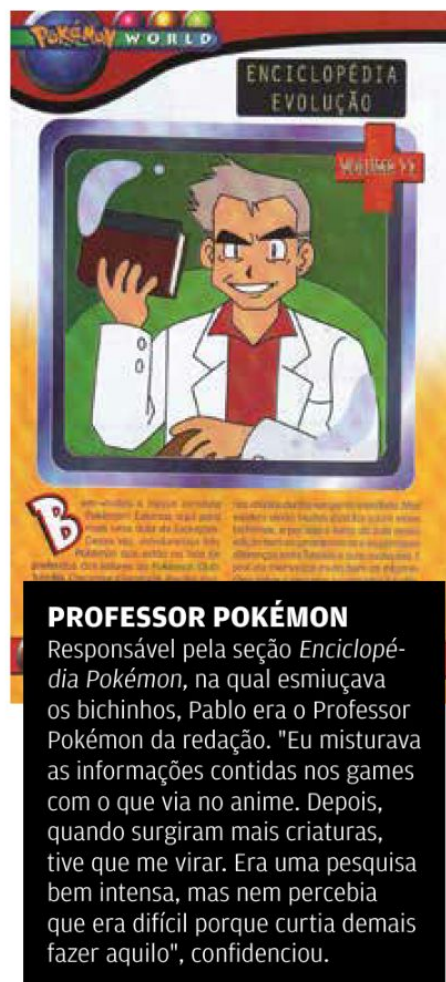
A direção da Conrad decidiu que era o momento de dar uma repaginada. Com a nova fase veio uma mudança no visual, que foi comandada por Lilian Maruyama, que, além de editora, desenhava tudo que



Os episódios banidos viraram HQ na revista

fosse preciso, criando não só artes dos personagens como pequenos detalhes. A *Evolution* foi reforçada com a seção *Cards*, que falava das novidades e dava dicas sobre o Trading Card Game da franquia. Tempo depois, a *PokÉvo*, como era chamada pelos mais chegados, apostou em algo único, desenvolvendo uma comunidade de eSports ao seu redor. Eric Araki foi um dos grandes responsáveis por isso.

"Como o anime foi perdendo o brilho, precisávamos encontrar outro caminho. Quando virei editor e me deram carta branca para ir na direção dos jogos, bolamos o Desafio da Elite dos Quatro. Era legal porque não existia nada semelhante. Apareceram 200 jogadores no Animecon 2001. Caramba, tinha gente de Brasília, Rio de Janeiro, Paraná. No ano seguinte fizemos de novo até surgir a Liga Oficial Pokémon Evolution, pela qual as pessoas enfrentavam oito líderes de ginásio para



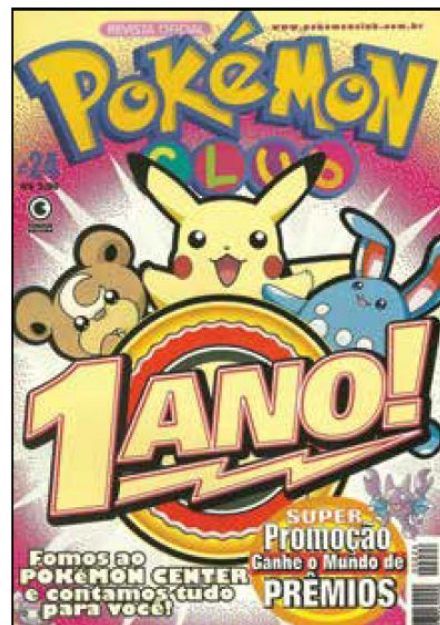
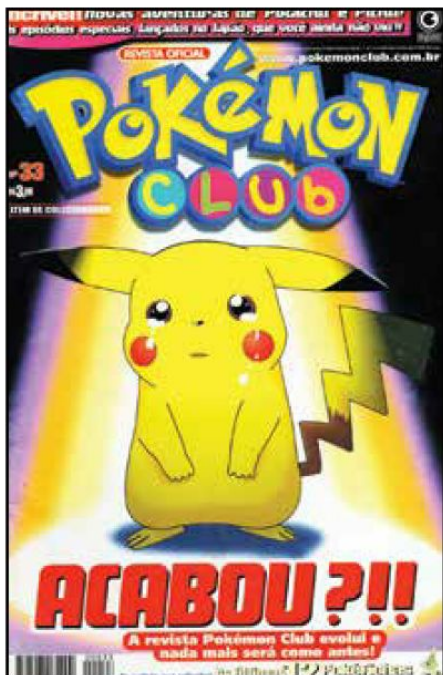
PROFESSOR POKÉMON

Responsável pela seção *Enciclopédia Pokémon*, na qual esmiuçava os bichinhos, Pablo era o Professor Pokémon da redação. "Eu misturava as informações contidas nos games com o que via no anime. Depois, quando surgiram mais criaturas, tive que me virar. Era uma pesquisa bem intensa, mas nem percebia que era difícil porque curtiá demais fazer aquilo", confidenciou.

receber as insígnias, que eu paguei do meu bolso [risos]", lembrou. Essa sacada conquistou de vez os leitores, ainda mais que os membros da LOPE apareciam constantemente na revista.

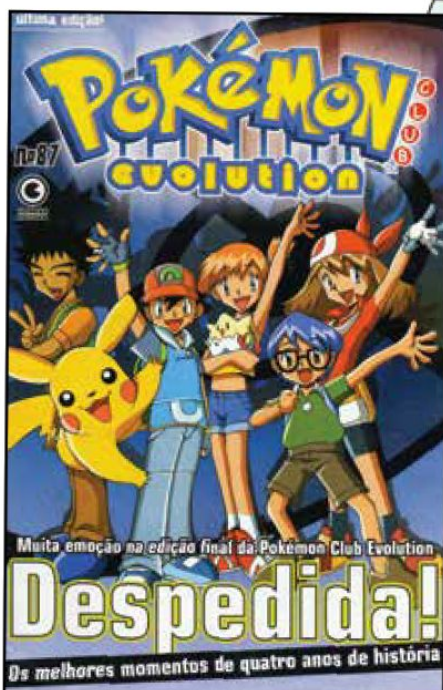
Em julho de 2003, Ricardo e Eric escreveram o último editorial da publicação. A editora achou melhor encerrá-la, pois já não tinha o mesmo impacto de antes. Até então o mercado estava acostumado a tiragens enormes. Por isso, qualquer oscilação nas vendas poderia significar o fim de um produto. Hoje o cenário seria





outro... Os jornalistas então anunciaram que o trabalho deles sobre o universo dos monstros voltaria para onde tudo começou: em uma seção especial da **Nintendo World**.

"Quando a Conrad decidiu ser a casa da revista oficial de Pokémon no Brasil, não havia



HISTÓRIA PARALELA

Odair Braz Jr. esteve em 2000 no Japão para cobrir a Space World, feira que tinha o GameCube e o Game Boy Advance como estrelas naquele ano. Como a *Pokémon Club* estava prestes a completar seu primeiro aniversário, o editor da **Nintendo World** comprou vários produtos exclusivos no primeiro Pokémon Center, que havia sido inaugurado recentemente, para usá-los em uma promoção. Para azar de todos, eles ficaram no táxi que o levou até o aeroporto. Quando descobriu, já era tarde. Apenas um adesivo, que ficou com Renato Siqueira, se safou.

ninguém que acreditasse que algo para um público tão restrito e especial fosse durar tanto tempo. De lá para cá, foram pouco menos de quatro anos sob o comando de seis editores. Primeiro, Del Grecco, que foi sucedido pelo nosso homem-carisma Pablo e, então, pelo Roger Motoda. Pouco depois a revista chegou ao seu momento máximo de fofura com a Lilian. Quando assumi, não havia lançamento de games e as notícias rareavam. É um orgulho que tenha sido a revista de *Pokémon* que mais resistiu no Ocidente e, da mesma forma, ter tido você como leitor. Sei que para os fãs nunca desaparecerá por completo", dizia a mensagem final. De fato, os editores não estavam errados.

CENAS DELETADAS

VASCULHANDO NOSSOS ARQUIVOS, ENCONTRAMOS UMA ENTREVISTA INÉDITA COM REGGINATOR SOBRE O BRASIL

Por trás de cada matéria há um trabalho imenso, começando pela escolha das pautas, que se transformam até o fechamento da edição. A **NW200**, aliás, teria 200 páginas, mas o editor piraria antes de concluí-la. Entrevistas demoram meses para se concretizar, pois as negociações com as produtoras nem sempre são fáceis. Ainda tem a edição do que foi apurado, seleção das ilustrações e milhões de outras ações.

E aí chegamos onde queríamos. Por inúmeros motivos, algo deixa de ser publicado ou vai parar na gaveta, esperando pelo melhor momento. Fazemos isso, por exemplo, com coisas que vemos na E3. Aí divulgamos aos poucos.

Revirando os arquivos mais recentes, encontramos algumas cenas deletadas que mereciam estar aqui, como coberturas de meetups. No entanto, em vez de perdermos o foco, resgatamos uma verdadeira pérola: uma entrevista com Reggie Fils-Aime realizada, adivinhem, na edição de 2010 da maior feira de games da galáxia.

Gravada em vídeo por Renato Siqueira, editor-chefe na época, ela infelizmente não foi parar no site da revista, pois Penpas deixaria o cargo meses depois. O bate-papo de André Forastieri, diretor editorial da Tambor, com o presidente da NoA é um retrato de um momento de transição para a Big N, inclusive para o Brasil. Durante a entrevista, Regginator também atendeu a imprensa mexicana. Espertinhos, colocamos nessa matéria o que os gringos perguntaram. Agora, acomode-se na cadeira e aproveite!



Para a NoA, não há um vilão maior do que os altos impostos

Por que ainda é difícil encontrar os produtos da Nintendo no Brasil?

Os impostos são muito altos. Quando chegam ao mercado brasileiro, nossos produtos, que são vendidos a 200 dólares nos Estados Unidos, por exemplo, custam o equivalente a mil dólares. Não gostamos disso. Estamos trabalhando para encontrar alternativas, seja produzindo alguns componentes ou fazendo algum tipo de montagem [dos consoles].

Por que os brasileiros não podem comprar em reais Nintendo Points [crédito das lojas virtuais do Nintendo DS e do Wii]?

Isto será um problema até que tenhamos um plano de negócios de longo prazo. Estamos falando de como torná-los acessíveis, como trazê-los ao país, como tê-los em português, enfim, todos os aspectos para resolvermos. Parte disso é ter a certeza de que o consumidor possa adquirir produtos digitais.

De que forma a Nintendo trabalhará o marketing no país nos próximos meses?

Mais uma vez, precisamos de um plano adequado para o marketing brasileiro.

Não faz sentido termos funcionários próprios, agências e todos esses custos adicionais se um produto custará mil dólares. Temos os pés no chão.

Qual é a participação do Brasil, comparado ao mercado global?

Os produtos são pouco acessíveis. Por isto, a participação em vendas é pequena.

Você já considerou se aproximar do Congresso brasileiro?

Fazemos um trabalho bem intenso com o governo. Já me encontrei com representantes na América Latina. Ainda assim precisamos de alternativas. Como atuar, sem perder o que já temos, para reduzir os preços? Queremos este mercado no qual há muitos apaixonados pela Nintendo e pela cultura gamer.

Acredito que uma das coisas mais importantes é participar de eventos. No GameWorld deste ano ficamos felizes com a presença de Charles Martinet



EarthBound Beginnings



Wii Party

[dublador do Mario], que deu 5 mil autógrafos em apenas dois dias.

Da próxima vez que vir o Charles vou agradecer-lo por isso!

Os fãs querem saber se é possível ter o senhor Miyamoto no GameWorld de 2011.

O principal trabalho do sr. Miyamoto é fazer jogos. São raras as ocasiões em que temos a oportunidade de trazê-lo aos Estados Unidos para eventos como esse. Vamos analisar esta oportunidade, mas tenho que ser sincero. Se o sr. Miyamoto estiver envolvido em algo tão impactante como *The Legend of Zelda*, acredito que

os fãs não se importarão com a ausência dele.

Hoje há muitas pessoas com internet de banda larga em suas casas. Qual é a estratégia da Nintendo para os serviços online?

Temos um bom aproveitamento na área, mas faremos algo muito melhor em breve.

Parte do que a Nintendo é hoje se dá graças ao seu jeito de inovar e desenvolver as coisas à sua maneira. Fiquem de olho, pois verão muito mais conteúdo digital.

Por que o primeiro EarthBound não foi lançado no Ocidente?

Em 2004, fiz uma reunião com todos os funcionários [da Nintendo of America]. Nela discutimos estratégias, desempenho... Foi então que um deles perguntou: "Reggie, quando sairá o próximo *Kid Icarus*?". Respondi da mesma forma que farei agora. Amamos todas essas franquias. No entanto, para trabalhar com elas é preciso ter a tecnologia ideal, o conceito adequado e o momento certo. Nada disso está pronto para acontecer com *EarthBound*.

Dois anos atrás vocês realizaram um tour [no México] no qual as pessoas tiveram contato com os consoles. É



O sucesso de Martinet no GameWorld é uma das melhores provas do amor dos brasucas pela Nintendo

importante que os interessados possam ver, jogar, tocar...

Você está certo. As pessoas precisam ver um produto para entendê-lo. Isso acontecerá com o Nintendo 3DS [revelado naquela E3]. É difícil explicar a experiência, é preciso mostrar. Foi assim com o Wii.

Depois de ver a conferência, vemos que vocês estão na frente da concorrência. Os consoles deles têm gráficos em HD, e é claro que gostaria que assim também fosse com os sistemas da Nintendo. Agora, eles querem o público casual que vocês possuem. Como será o futuro?

Fazemos jogos para todos os públicos, o que inclui o mais experiente fã de *Zelda* e o mais novo, que joga *Wii Party*. Nossa abrangência é muito grande, há títulos para cada um dos gamers.

O que podemos esperar de Skyward Sword, que sofre com atrasos?

Não dizemos ao sr. Miyamoto: "Você precisa terminar isso neste dia", pois queremos o melhor jogo possível. Adoramos quando títulos como *Super Mario Galaxy 2* ganham boas notas, mas isso acontece porque damos aos desenvolvedores o tempo necessário.



O TEMPO PASSA...

Infelizmente, a Big N se viu obrigada, em janeiro de 2015, a interromper suas ações até encontrar uma saída para se manter no mercado brasileiro. Esse novo caminho, aliás, deve passar pelos apps. Se não fosse isso, *Super Mario Run* não seria localizado para o português. O Nintendo 3DS e o Wii U colocaram os dois pés no mundo digital, graças a Nintendo eShop, que tem clássicos, DLCs, demos, lançamentos das lojas físicas e títulos exclusivos. O primeiro game da franquia *Mother* enfim chegou ao Ocidente no ano passado. *EarthBound Beginnings* faz parte do Virtual Console do Wii U. O GameWorld de 2011 não teve a participação do criador de Mario, mas lá estava o Nintendo 3DS. Reggie visitaria São Paulo em novembro do mesmo ano. Um nintendista sortudo, através de um sorteio, levou para casa um Nintendo 3DS autografado pelo chefe da NoA.

A coragem desta camponesa mudou o rumo de uma guerra que durou um século. Acreditavam que ela tinha poderes sobrenaturais. Aos 16 anos, decidiu libertar a França do domínio inglês. Invadiu castelos fortemente protegidos, lutou contra tropas inteiras e derrotou os mais valentes guerreiros. Comandando um pequeno - mas bravo - exército, obrigou o inimigo a se render. Movida pela fé, e com a sua espada, esta heroína expulsou de uma cidade inimigos muito mais fortes do que ela.

Joanna D'Arc

Heroína Francesa

Agora é a sua vez.

**NINTENDO
GAMECUBE™**
BORN TO PLAY.



Você

▪ LANÇAMENTO OFICIAL ▪

Só a versão nacional tem assistência técnica,
garantia e manual em português.



METROID PRIME FEDERATION FORCE

SUBESTIMADO, JOGO É O INÍCIO DE UM NOVO PERÍODO DE GLÓRIAS

José Carlos Alver

Em plena comemoração dos 30 anos da saga de Samus, estávamos todos esperando por um novo título. Ele veio, apesar da polêmica ao redor. *Federation Force* começa após os eventos de *Metroid Prime 3: Corruption*, com o fim do Phazon e do Space Pirate Homeworld, planeta natal dos nossos desafetos de sempre. A Federação Galáctica iniciou então a Operation Golem, desenvolvendo armaduras duas vezes maiores que os humanos para impedir uma provável vingança ou outras ameaças. Eis que entramos na ativa, como membros do grupo de elite Federation Force, para iniciar os testes de campo. Os tais Mechs são cópias da Power Suit da caçadora de recompensas, apesar de serem menos poderosos.

ENTRE MUNDOS

Estamos no pequeno Sistema Bermuda, que conta apenas com três planetas. Excelcion, onde a Federação possuía bases mineradoras, foi abandonado depois de se

chocar com um cometa, o que provocou uma era glacial. Bion, hoje em ruínas, foi habitado por uma raça rica em cultura e tecnologia. Já o gasoso Talvania, que tem estação de energia e fábricas, foi antes o lar de seres robóticos. A primeira missão parecia ser algo rotineiro, pois o objetivo era capturar para estudo alguns Ice Titans, criaturas que migraram dos polos de Excelcion após a tragédia climática. Mas logo descobrimos que os Piratas Espaciais estavam lá mais vivos do que nunca.

A partir disso, visitamos diversas vezes os três lugares para contê-los e restabelecer o controle. Apesar da repetição, as missões são bem variadas tanto no objetivo quanto na duração, o que dá certa dinâmica à jogatina. Conforme os planos dos inimigos se tornam claros, Aran é chamada para auxiliar no caso, nos indicando, em alguns momentos, qual



rumo tomar. É um deleite, e um alívio, ver a heroína em ação, mesmo que ela não seja jogável.

PROPOSTA DIFERENTE

Apesar de alguns fãs já terem desejado um jogo com essa proposta, não é um *Metroid* como conhecemos, apesar de



A experiência só fica completa ao encarar o multiplayer!

toda a ambientação, desde o visual dos cenários, os inimigos, a trilha sonora e a jogabilidade serem familiares para quem se aventurou pelos títulos da fase *Prime*. Aos que vão disparar pela primeira vez um Charge Shot, saibam que o tutorial deixa tudo muito simples. Ainda assim, não deixe de fuçar cada cantinho do mapa para receber mais informações.

Certas funcionalidades do Nintendo 3DS são aplicadas de forma muito sagaz. Usar o giroscópio para mirar, por exemplo, é inovador, apesar do Wii Remote ter feito o mesmo anos atrás. A impressão é que a equipe da Next Level seguiu a cartilha da Retro. Contudo, o estúdio canadense deixou sua assinatura com os personagens cabeçudos. Se Toon Link despertou certa raiva quando surgiu, é óbvio que a cartunesca caçadora sofreria o mesmo.

O game privilegia o multiplayer, embora não seja um problema jogar sozinho. Acompanhado, no entanto, a coisa muda de figura. Enquanto parte dos soldados coloridos se concentra em derrotar um inimigo, outro resolve um puzzle ou reúne colecionáveis. Por falar em puzzles, eles se encaixaram perfeitamente, pois seguem a dificuldade crescente das missões. Não é difícil encontrar gente para jogar online, o que acaba sendo uma experiên-

cia muito agradável. Como também dá para compartilhar a jogatina via Download Play – ou seja, com apenas uma cópia do jogo –, vale a pena chamar mais três amigos para uma partida. Ou cinco, se quiserem testar o *Blast Ball*. A experiência que apareceu como bônus em *Metroid Prime 2: Echoes* agora é quase obrigatória, ainda mais quando liberamos o Hard Mode.

Federation Force, sem qualquer dúvida, não ocupa o vazio deixado na franquia desde que *Other M* pousou nas prateleiras. Porém, ele pode sim agradar. Dê apenas uma chance para esse capítulo portátil da franquia, ainda mais que um personagem importante de *Prime 3* aparece para causar problemas. De resto, é torcer para que o Switch acabe com as férias da guerreira adotada pelos Chozo.

FUTEBOL ESPACIAL

A Nintendo não foi feliz em apresentar *Federation Force* ao mundo a partir do futebolístico *Blast Ball*. Contudo, o modo tem seu valor. Em partidas de três contra três devemos marcar gols no time adversário. Os Mechs são diferentes daqueles da aventura principal e é possível danificar os de seus adversários com power-ups. Mesmo que fuja do clima sombrio de *Metroid*, desperta o instinto competitivo. Por consequência, nos deixa bem mais afiados para as missões do Sistema Bermuda.



Nota Final
8.5

Gráfico	9.0
Som	9.0
Jogabilidade	10
Diversão	9.0
Replay	8.0

Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Next Level
Gênero: Aventura
Jogadores: 1-6
Classificação:
13 anos (ESRB)
Recursos:
amiibo

SEU MECH, SUAS REGRAS

Combinados e equipados, os MODs melhoram status de ataque, defesa e cura dos trajes. Esse ar de RPG faz com que você se adapte a diferentes ocasiões. Diante de um chefe, dobre o efeito das cápsulas de reparo. Em lugares infestados de inimigos, aumente o poder de tiro dos drones que o acompanham em 75% ou incremente o Power e o Charge Shot em 50%, algo que será excelente em qualquer situação! Como alguns desses itens estragam ao serem usados, somos levados a revisitar os cenários várias e várias vezes para colecioná-los. Caso contrário, você não conquistará 100% de aproveitamento do jogo.



DRAGON QUEST VII FRAGMENTS OF THE FORGOTTEN PAST

A REMASTERIZAÇÃO DO CLASSUDO RPG É UMA BOA OPÇÃO PARA QUEM NÃO QUER OS 'GAMES CURTOS' DA ATUALIDADE

Leandro Rizzardi

Mesmo que seja arrebatador no Japão, *Dragon Quest*, de tempos em tempos, precisa ser redescoberto por aqui. O sétimo capítulo da linha principal, lançado originalmente para um console da concorrência em 2000, é uma dessas portas de entrada.

Como a Big N passou a ser a casa da franquia da Square, alguns clássicos estão recebendo um enorme tratamento como esta remasterização para Nintendo 3DS. Com design de personagens e cenários concebidos pelo mestre Akira Toriyama – que é pai de outro *Dragon*, no caso, *Dragon Ball* –, e uma trilha sonora de ponta, eis uma aventura que nos faz passar centenas de horas na frente do portátil. Contudo, um RPG tradicional consegue hoje atrair os jogadores dessa geração?

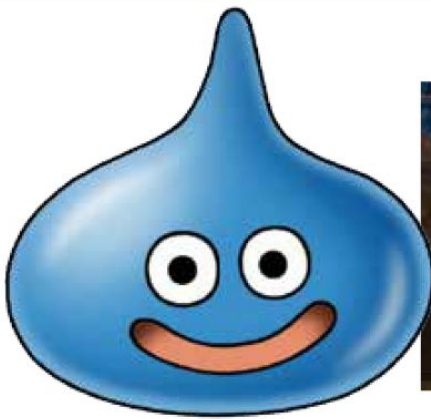
Infelizmente, aqueles que desejam ação frenética e soluções rápidas encontrarão um exercício de persistência, já que o ritmo é ditado com base na história. Isso

significa que, antes de sair batalhando com monstros em mapas enormes, será preciso dedicar algumas horas conversando com personagens e desenvolvendo uma ligação entre eles.

Ao mesmo tempo em que é interessante apreciar a narrativa, fica claro como alguns elementos não envelheceram bem. Enquanto desbravamos a pequena ilha inicial, temos que ir e voltar diversas vezes a lugares, realizando atividades extensas e desinteressantes. Ainda bem que o resultado disso se converte em experiências incríveis. Aliás, o visual dá um brilho maior ao universo da franquia. Em 3D, tudo fica bem mais imersivo.

Ainda assim, o cuidado em tentar modernizar o jogo poderia ter sido um pouco maior. É fácil se emocionar com alguns aventureiros por conta de suas vidas, porém é quase impossível ignorar o fato de que diversos outros têm exatamente o mesmo perfil. Deixando de lado esse e





QUADRINIZADO

Além do jogo, os japoneses puderam acompanhar a jornada de *Dragon Quest VII* em um mangá. O difícil trabalho de presentear o protagonista com uma personalidade – no game ele não fala e é customizado pelos jogadores –, foi dado para Kamui Fujiwara, que já havia trabalhado em outros volumes da série.



outros problemas por conta da limitação do aparelho, há muito o que fazer e curtir durante a campanha principal, isso sem contar os extras.

DESBRAVANDO TERRITÓRIOS

Tudo começa em Estard, onde o pai de um jovem pescador, que você poder batizar com o nome que quiser, encontra um pequeno fragmento de um mapa. A partir dele se descobre que no passado havia muitos outros arquipélagos que formavam continentes e existe uma maneira de voltar no tempo para trazê-los ao presente. A magia então é recriar o planeta com base em decisões feitas em tempos longínquos. Para isso, o garoto se juntará aos amigos Príncipe Kiefer e Maribel.

Embora a trama não tenha grandes evoluções, as subtramas criam elos que deixam os sentimentos à flor da pele, mostrando que é realmente necessário se aprofundar na jogatina. Isso também

ocorre durante os combates, que são em primeira visão e divididos em turnos, e é possível alternar estilos e classes entre os guerreiros. Bem, isso não faz muita diferença até a 20ª hora do game. A propósito, a baixa dificuldade pode ser um fator preocupante para os fãs mais ferrenhos, pois basta que um de seus lutadores tenha habilidades de cura para garantir a vitória.

Fragments of the Forgotten Past funciona como uma cirurgia plástica. Tenta deixar tudo mais rejuvenescido, mas ainda carrega o conteúdo de antes. Aos interessados, vale a pena dar uma chance. Não é nenhuma novidade o que vou dizer, mas *Dragon Quest*, ao lado de *Final Fantasy*, fundou os conceitos dos RPGs. Por isso, todo e qualquer capítulo é de extrema importância. Para quem já embarcou antes nessa viagem pelo tempo, fica a possibilidade de poder jogar em qualquer lugar ou ocasião.

PARA 2017

Estava previsto para 2016, mas *Dragon Quest VIII*, que também foi adaptado para o portátil, ficou para o ano que vem. Em *Journey of the Cursed King* precisamos acabar com uma maldição de um bobo da corte que transformou os monarcas de um reino em monstros. Que ótimo momento para ser fã!



TABULETA

Para acessar dungeons que têm itens especiais, é preciso reunir os tais Traveler's Tablets. Como se fossem DLCs, os colecionáveis são baixados via internet ao liberar a área Download Bar no mapa. Ah, fale com o barman. Além disso, pode recebê-los e compartilhar os seus ao ativar o StreetPass. Converse então com o senhor que fica em Monster Meadows. Ambos estão nas imagens à direita.



Com o StreetPass você reúne itens que liberam dungeons especiais!

Nota Final

7.5

Gráfico	7.0
Som	9.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	7.0
Replay	7.0

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

ArtePiazza,

Square Enix

Gênero: RPG

Jogadores: 1

Classificação:

10 anos (ESRB)

Recursos:

DLC, StreetPass



LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS

AS NOVIDADES NÃO PROVOCAM O ABALO ESPERADO NA JOGABILIDADE

Thiago Dias

Se já era tradição da franquia estimular a cooperatividade, desta vez há praticamente um pedido para que a diversão seja dividida entre novatos e veteranos. Por meio de gráficos bacanas, mas que em determinados momentos ficam serrilhados, acompanhamos com fidelidade os acontecimentos do sétimo capítulo da saga de ficção científica. No entanto, antes disso somos colocados em meio à Batalha de Endor, que se passa em *O Retorno de Jedi*, ou seja, trinta anos antes da nova trilogia. Rey, Finn, Poe e BB-8 são as caras novas, apesar de Han Solo e Chewbacca também não fazerem feio. Já os Stormtroopers dão um show. De tão carismáticos, dá dó combatê-los.

A imersão recebeu um reforço de uma boa dublagem, que conta com as vozes dos atores originais na versão em inglês. Alterando o idioma para português, quem atua são os mesmos dubladores do longa. A jogabilidade, apesar da revitalização, se manteve presa às raízes. As fases são

HISTÓRIA QUE SE ENCAIXA

Não deixe de pegar os blocos dourados, que liberam fases baseadas em fatos não apresentados no filme. Já os tijolos vermelhos me causaram problemas. Um bug me impediu de selecionar, no modo de jogo livre, personagens extras que são imprescindíveis para conquistar certos itens e o 100% de aproveitamento.

recheadas de puzzles resolvidos por figurões que tenham habilidades distintas. Em nenhum momento a dificuldade é exagerada, embora desafios malconstruídos afetem o ritmo.

Entre as novidades, duas se destacam. A primeira é conceber mais de um objeto a partir dos mesmos bloquinhos. A segunda não é tão nova assim, porém nunca os estúdios no ar nunca foram tão relevantes. Controlamos de um jeito intuitivo a Millennium Falcon ou as X-Wings, o que

me fez lembrar de *Star Wars: Rogue Squadron*, clássico do Nintendo 64.

Assim como o filme, o game desperta sentimentos familiares e positivos. Quando arrisca algo inédito, quase sempre acerta. Mesmo que a franquia demonstre sinais de idade, o carisma de *Star Wars* injeta ânimo nos fãs, sejam ele o pai que venera a trilogia clássica ou seja o filho que descobriu o que é ser um Jedi. *O Despertar da Força* é uma experiência feita para ser aproveitada por diferentes gerações.

Nota Final

8.0

Gráfico	8.0
Som	9.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	8.0

Plataforma: Wii U (há versão para 3DS)

Produção: Warner Bros.

Desenvolvimento: TT Games

Gênero: Aventura

Jogadores: 1-2

Classificação:

Livre (BR)

Recursos:

DLC

Wileman supervisiona os projetos da TT Games



MESTRE JEDI

TROCAMOS FIGURINHAS COM O PRODUTOR ASSOCIADO DA FRANQUIA

Fellipe Camarossi

Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante... Bem, não foi tão distante assim, mas em agosto rolou em Sampa o WB Games Summit, que apresentou as novidades dos jogos da Warner para o Brasil. Lá estava Tim Wileman, produtor associado da Lego, que falou conosco sobre *The Force Awakens*.

A aventura aborda fatos que não aparecem na versão para o cinema. Como foi criar esse conteúdo canônico?

Foi uma experiência fantástica, pois todo fã de *Star Wars* precisava acreditar naquilo. Por isso, trabalhamos intensamente com a LucasFilm.

Houve algum momento em que precisaram cortar algo porque o mesmo aconteceu no filme?

Não. Nossa relação foi tão próxima [com a LucasFilm] que sempre estávamos por dentro da situação.

The Force Awakens trouxe recursos bem bacanas, como o Multi-Build. Quando surgiu essa ideia?

Nossos designers pensaram nela desde o começo, pois queriam mudar a perspectiva dos puzzles, além de melhorar a forma

como o humor é inserido. As fases de voo também foram bem planejadas. São arenas enormes, nas quais reproduzimos grandes embates.

As tramas de todos os filmes da franquia, e até certos spin-offs, foram vistas nos games da Lego. O mesmo ocorrerá, por exemplo, com *Rogue One*?

Por enquanto, pensamos nos DLCs de *The Force Awakens* para mantê-lo com frescor. Trabalhamos em paralelo às produções do cinema para termos uma reprodução fiel, porém não posso falar a respeito.

Quanto é relevante para a TT Games ter um título dublado em português?

É muito importante! Tentamos criar uma experiência divertida, que não é possível se todos não entenderem as brincadeiras. A dublagem é mais especial nas missões extras, que são exclusivas da aventura.

Qual é a parte de *The Force Awakens* que mais te enche de orgulho?

Cara, me orgulho do jogo todo [risos]! Curto demais as cenas de voo e explorar os cenários com liberdade para procurar o que deixei passar. Entretanto, o maior destaque é o jeito independente dos per-

sonagens. Dá vontade de jogar de novo e de novo, mesmo depois de ficar cerca de 18 meses olhando para as telas de criação.

Com o fim de Disney Infinity, quais são as chances de vermos personagens de *Star Wars* em *Lego Dimensions*?

Infelizmente não posso falar a respeito.

Em uma entrevista você disse que seu jogo favorito da franquia era *Lego City Undercover*. Além disso, também fez parte das equipes de *Piratas do Caribe* e *Harry Potter*. Com essa experiência, como vê o futuro dos títulos da Lego?

Essa é uma pergunta de um milhão de dólares, não é [risos]? O nosso foco é se manter no presente e prestigiar cada franquia com as quais nos envolvemos. Sabe, ainda tenho um carinho especial por *Undercover*. Foi tão inovador, havia mundo aberto, mecânicas novas...





PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY - SPIRIT OF JUSTICE

OS HOMENS DA LEI, NO JOGO MAIS COMPLETO DA SÉRIE, USAM A FÉ PARA ENCONTRAR A VERDADE

Hugo H. Pereira

Já na tela de início senti que este não é um *Ace Attorney* como outro qualquer. Ele explora o misticismo e a cultura oriental nos cenários e na nova mecânica *Divination Séance*, que revela em águas sagradas o que se passou na mente das vítimas no momento do crime.

A grata surpresa, entretanto, é a profundidade do roteiro, que não se acanha em retratar um país super-religioso tomado pela corrupção. Em Khura'in, depoimentos de espíritos são aceitos como evidências, e, caso você seja condenado e punido, seu advogado também será.

Esse perigo não é o bastante para intimidar os talentos da Wright Anything Agency, que questionarão o poder das autoridades, a manipulação da mídia, o papel da advocacia na sociedade e até mesmo o choque entre fé e ciência. São cinco histórias de tirar o fôlego!

Em termos de jogabilidade, temos o de sempre. Alternamos momentos de investigação, coletamos provas e argumentamos nos tribunais. Cada defensor tem sua carta na manga. Uns avaliam comportamentos, outros partem para a análise forense,

feita com ajuda da detetive Ema Skye. O interessante é que as habilidades são liberadas bem antes e são mais eficazes do que no antecessor *Dual Destinies*.

A Capcom aprendeu com *Professor Layton vs. Phoenix Wright* a tornar a ação na corte mais dramática, usando ângulos de câmera e modelos 3D, mas houve um retrocesso nas carismáticas animações em 2D. Os efeitos sonoros, que também têm um tom asiático, refrescam e estão no nível esperado, apesar de o diálogo dublado entre as longas conversas por texto fazer falta.

Com um elenco divertido, que mistura novas e velhas faces, incluindo

Maya Fey, Athena Cykes e Apollo Justice, aliado a um enredo potente, no qual até os casos extras empolgam, isso é tudo o que se espera de um título do gênero. Ainda assim, fica o conselho: se você não conhece a série, encare outros capítulos para só depois entrar em *Spirit of Justice*. Aí a justiça será feita.

ÁGUAS CLARAS

Rayfa Padma se "conecta à alma da vítima" e age como o morto no tribunal. Cabe então à defesa achar inconsistências na interpretação da sacerdotisa. Não será fácil identificar inconsistências, pois seus argumentos serão comparados com que o *Divination Séance* revelar.



Nota Final
8.5

Gráfico	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	10
Replay	8.0

Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Capcom
Desenvolvimento:	Capcom
Gênero:	Aventura
Jogadores:	1
Classificação:	13 anos (ESRB)
Recursos:	DLC



SHIN MEGAMI TENSEI IV APOCALYPSE

**A GUERRA ENTRE O BEM O MAL CHEGOU AO FIM,
MAS QUEM DISSE QUE OS PROBLEMAS ACABARAM?**

Fellipe Camarossi

A franquia da Atlus, que faz parte do legado dos consoles da Big N, ainda inova a cada título, seja nos aspectos da jogabilidade ou nas questões morais, com sua eterna forma de abordar conflitos entre certo e errado e bem e mal. Como um "Pokémon adulto", colecionamos criaturas de diversas mitologias para usá-las em missões.

Isso não é nenhuma novidade, principalmente para quem curtiu o elogiado *Shin Megami Tensei IV*, lançado para Nintendo 3DS. Agora ele ressurgiu, mas a surpresa fica por conta de uma sequência.

Ambientada nos eventos finais do caminho neutro do game de 2013, *Apocalypse* tem a mesma essência, porém o cenário é outro. Aqui a ação fica por conta de um jovem de 15 anos que quer ser um caçador em uma Tóquio arrasada

pela derradeira batalha entre anjos e demônios. A tragédia, no entanto, fez com que um terceiro lado muito mais assombroso dessa guerra tomasse força.

Muito embora seja possível partir direto para esta jornada, especialmente porque as informações apresentadas pelo game te situam no contexto, tudo se torna melhor depois de ter a imersão do primeiro *SMTIV*. Afinal, um dos personagens importantes da nova versão é o protagonista da anterior. Bate um certo orgulho imaginar que os feitos daquele herói abriram caminho para o atual.

Todavia, esse mesmo ponto forte também acaba sendo um dos fracos. É bacana ver como os dois títulos conversam entre si, mas o veterano Flynn acaba com tanto destaque que Nanashi, o salvador da vez, se torna secundário. Aliás,

AJUDA MITOLÓGICA

A aventura é brutal no começo para quem não está acostumado. Nesse caso, explore os DLCs, divididos em gratuitos e pagos. Alguns foram feitos para ajudar o jogador que encalhar em algum ponto, podendo adquirir níveis e dinheiro facilmente. Já os outros são para quem deseja um bom desafio com chefões carrancudos!

o jogo se esforça para frisar isso em inúmeros momentos, nos quais as escolhas dele têm muito menos impacto.

Apocalypse é excelente, ainda mais que aspectos do título de três anos atrás foram aprimorados – está mais instintivo e menos confuso. Os gráficos continuam os mesmos, mas isso não é um problema. Mais um reforço para a coleção incrível de RPGs do portátil, é o tipo de experiência para quem busca um pouco de filosofia nas histórias que for viver.



Nota Final

9.0

Gráfico	9.0
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	9.0
Replay	10

Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Atlus
Desenvolvimento:
Atlus
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Classificação:
17 anos (ESRB)
Recursos:
DLC, StreetPass



SPLATOON

UM ANO DEPOIS, A GUERRA DE TINTAS CONTINUA INCRÍVEL!

Anna Gabriela Coelho

Misturando partidas alucinadas de paintball com lulas, *Splatoon* trouxe uma nova perspectiva para os games de tiro, já que a prioridade não é atacar os adversários, mas pintar a maior área possível do mapa. Ótima surpresa de 2015, recebeu inúmeras atualizações online. Com tanto conteúdo novo, resolvemos analisá-lo novamente.

Como se espera de um FPS, já chegou com armas bem variadas. Entretanto, hoje há 91, que são divididas em Shooters, Blasters, Chargers, Rollers, Brushes, Slosers e Splatlings, isso sem contar suas subclasses. Contudo, de nada adianta se você não mostrar que é um Inkling de estilo.

Se seu lançador é um beberrão, compre roupas que economizam tinta e carregam seu tanque com mais velocidade. Tudo bem se usar um chapéu de sino com sapatos de bolinhas, pois seus companheiros não te julgarão – sempre haverá alguém osten-

tando algo pior. Ao todo, há 257 peças de vestuário.

Se as mecânicas simples funcionaram como atrativo para quem nunca teve contato com o gênero, o modo competitivo foi comemorado por quem curte desafios. Divididos em 11 níveis (C- ao S+), há três modos, que se alternam nas rotações e mapas.

Único disponível no lançamento, em Splat Zones dominamos uma ou duas áreas, torcendo para mantê-las sob domínio até o final. Depois veio o Tower Control. A meta é levar uma pequena torre, que se movimenta por um trajeto,

para a base adversária.

Já no Rainmaker não há uma rota. O bacana é que os recursos são balanceados com frequência, impedindo que quem segue uma certa estratégia suba de nível mais rápido que o restante.

Lançar uma franquia de produtores jovens e promissores prometendo muitos DLCs, ainda que gratuitos, poderia ter um efeito negativo, mas a Nintendo soube fazê-lo com maestria. Um ano depois, os fãs continuam empolgados nessa guerra de tinta (e ainda bem fresca!)



VOCÊ DECIDE

Preocupada não apenas com os modos online, a Big N tratou de expandir a linha de amiibo. Além de versões com outras cores de Inkling Girl, Inkling Boy e Inkling Squid, as Squid Sisters simulam um concerto de Splatfest, lembrando os eventos que dividiram a comunidade entre Piratas vs. Ninjas e até *Pokémon Red vs. Pokémon Blue*. No nosso continente foram 16 embates, e as cantoras foram as protagonistas da eleição derradeira. Marie saiu vencedora, mas os adoradores de Callie mostraram a força deles.

Nota Final

9.0

Gráfico	8.0
Som	9.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	10
Replay	9.0

Plataforma:

Wii U

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Nintendo

Gênero: Ação,

Shooter

Jogadores: 1-8

Classificação:

10 anos (ESRB)

Recursos:

amiibo, DLC

POKÉMON GO

O JOGO ESTÁ CRU, MAS IRÁ LONGE SE RECEBER BOAS ATUALIZAÇÕES

Fellipe Camarossi

Pokémon Dream Radar foi um teste, os AR Cards do Nintendo 3DS foram outro. As tentativas de emplacar a Realidade Aumentada só saíram mesmo da zona de conforto com um jogo que foge das convenções. E não tinha como ser diferente.

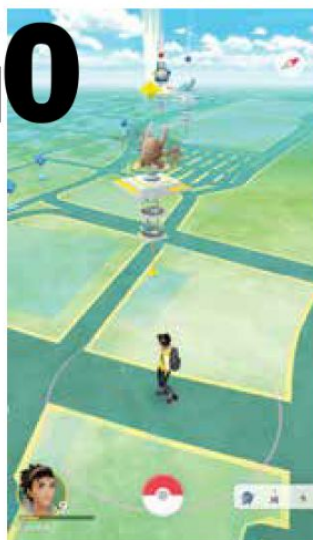
Final, não é todo dia que viramos um Mestre Pokémon no mundo real. *Pokémon GO* é ousado como a parceria que o criou. Unir a milenar e nipônica filosofia da Pokémon Company (empresa da Nintendo) com o pensamento liberal e norte-americano da Niantic (criada pela Google) resultou em um game que não tem medo de

ser ambicioso. Lançá-lo para smartphones foi uma jogada incrível, colocando-o nas mãos de um público absurdamente maior do que aquele que tem portáteis. Não por acaso, é fácil encontrar antigos fãs da franquia que, tomados pelo saudosismo, fizeram as pazes com Pikachu.

O app em si ainda está bastante cru. Além de defendermos ginásios, há funções divertidas, como capturar os monstros e tirar fotos deles em momentos únicos do dia a dia, mas logo virão as

batalhas contra amigos, trocas e outras gerações de criaturas.

Ainda há muito mais promessa do que ação, porém isso não é um problema. O game só se tornará um se as constantes atualizações na jogabilidade não acontecerem. Enquanto isso, andamos sem destino para completar a Pokédex de Kanto.



Nota Final
8.0

Gráfico 7.0
Som 6.0
Jogabilidade 9.0
Diversão 9.0
Replay 8.0

Plataforma: Android, iOS
Produção: Pokémon Co., Big N
Desenvolvimento: Niantic
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Classificação: Livre (BR)
Recursos: DLC

MiiTOMO

NÃO É UM GAME, MAS A BIG N COMEÇOU BEM SUA JORNADA MOBILE

Igor Andrade

É estranho ver só agora uma análise de *MiiTomo* por aqui, mas esperamos pela chegada dele ao Brasil, que aconteceu em 28 de julho, dias depois de a **NW199** conquistar as bancas. Recado dado, vamos em frente!

Primeiro passo de uma nova era para a Nintendo, o app é uma divertida salada de frutas. Conta com inúmeros elementos consagrados, mas, juntos, não formam necessariamente um jogo. Falo isso, pois há minigames, customização e perguntas e respostas sobre nossas vidas. Realizadas, cada uma das atividades oferece um punhado de moedas – e a vontade

de tê-las nos prende à brincadeira. Ainda assim, a maior sacada é a maneira como a exposição dos usuários é explorada. Em uma era na qual todos querem ser famosos da internet, compartilhar uma Mii foto nas redes sociais pode ter um efeito muito parecido – o que muda é que nos escondemos nos simpáticos avatares.

É uma pena, entretanto, que não dê para fazer tanta coisa em *MiiTomo*. No máximo visitamos algum amigo para fofocar. Ao mesmo tempo, não parece estratégico

expandi-lo. O app nasceu para testar o mercado mobile, é como aquele simulado que antecede o vestibular. Por isso, nem é possível exigir tanto dele. Ah, aproveitamento para mandar um "eba" para os responsáveis pela tradução. Fiquei feliz quando vi meu Mii, com aquela voz de desenho animado, falando em português!



Nota Final
7.5

Gráfico 7.0
Som 7.0
Jogabilidade 8.0
Diversão 8.0
Replay 7.0

Plataforma: Android, iOS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo, DeNA
Gênero: Simulador
Jogadores: 1
Classificação: Livre (BR)
Recursos: DLC

A PRAÇA É... NOVA!

MELHORIAS E NOVOS MINIGAMES AUMENTAM O TERRENO DA PRAÇA Mii

Alex Sandro de Mattos



Sempre existe aquela visita indesejável que aparece nas piores horas. Aí damos várias indiretas, na esperança que dê o fora. É claro que todo e qualquer Mii é bem-vindo em nossos Nintendo 3DS, mas agora a recepção deles foi bem agilizada. Se antes apertávamos os botões de ombro para acelerar a conversa, na Pracinha a saudação é mais direta.

Quem adquire a Praça Mii StreetPass Extra reunirá até 100 avatares em vez de 10 por vez, o que é ótimo quando estamos em um meetup. Além disso, no Troca-Puzzle seu novo amigo, em boa parte dos casos, dará mais de uma peça de quebra-cabeça. A sacada é importante para atrair quem já havia desistido do aplicativo, que nasceu junto do console. Mais do que isso, é a melhor forma para chamar a atenção para cinco novos desafios.

Em *Autorama Mii* disputamos corridas com quem encontramos via StreetPass. O segredo é desacelerar e acelerar no momento exato nas curvas. Há diferen-

tes tipos de veículos e customização. No *Bolsa de Valores* somos acionistas em um pregão e devemos ouvir a opinião de consultores. Quanto mais existirem, mais precisas serão as dicas e mais milionário ficará. Será que dá para investir na Niantic? *CoMiida* te transforma em chef de um restaurante que prepara pratos para os Mii resgatarmos o rei. Cada herói traz um ingrediente e basta selecioná-los na tela de toque para combiná-los. Quanto melhor for sua criação, mais os carinhos progredirão na jornada.

Em *Ninjas Aéreos*, demônios invadiram um vilarejo e o jeito de combatê-los é disparar guerreiros de canhões! Ao ser lançado, o personagem pode coletar um item, armadura ou vestimenta. No *Relíquia Mii* seus passos são usados para que um explorador encontre artefatos arqueológicos. No caminho haverá bifurcações que escondem perigos como maldições, animais e pedras.

Você ganha de cara o *Autorama Mii* ou o *Bolsa de Valores* e pode comprar os outros individualmente ou em um pacote. São bons motivos para voltar a caminhar com seu portátil e se reunir com amigos para aquela jogatina sem compromisso.



JOTUN: VALHALLA EDITION

Alex Sandro de Mattos

Thora é uma viking que morreu afogada após ter seu barco atingido por uma forte tempestade. Mesmo enfrentando grandes batalhas em vida, sua morte foi considerada ingloria pelos deuses nórdicos e ela precisa provar que deve entrar em Valhalla. Com isso, o game exala a cultura escandinava, e não apenas nos elementos e na ambientação, mas também na parte sonora. Dublado em islandês, mas legendado em português, tem nove áreas que se dividem em exploração e confronto com os gigantes.

Os desafios se repetem excessivamente, como esquivar de ares venenosos ou ativar cristais para representar constelações. Contudo, o game se destaca nas batalhas. Nelas é preciso ter bastante paciência,

Nota Final

9.0

Plataforma: Wii U

Produção:

Thunder Lotus

Desenvolvimento:

Thunder Lotus

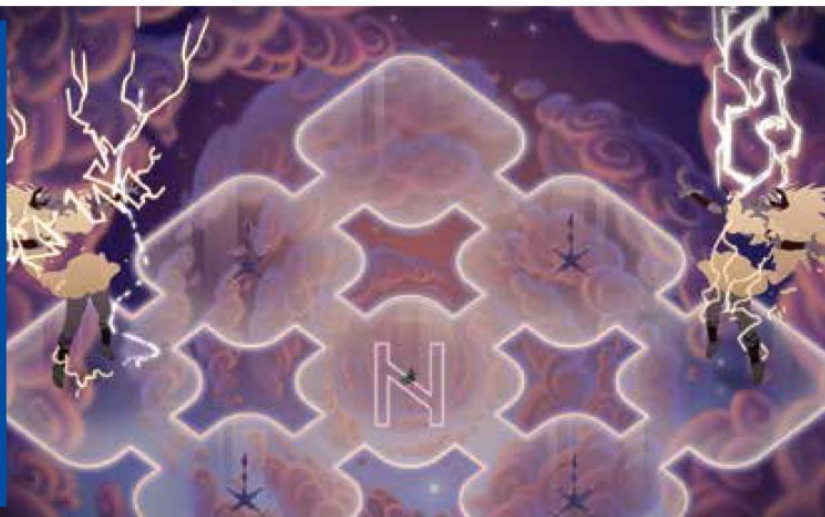
Gênero: Ação,
Aventura

Jogadores: 1

Classificação:

13 anos (ESRB)

Preço: 14,99 dólares



pois há um padrão de movimentação que deve ser observado para atacar no segundo exato. O visual feito à mão fica impressionante com a visão aérea! Ainda assim, a câmera se afasta demais para mostrar todo o ambiente, dificultando a

identificação da protagonista. Além de invocar poderes por meio do GamePad, nesta versão há um modo que aumenta a dificuldade. *Jotun* é uma jornada que não impressiona apenas os deuses, mas também quem decidir encará-la.

MINECRAFT: BATTLE MINI GAMES

Flavio Ferreira

Mais uma das atualizações trouxe um verdadeiro modo Player vs. Player online para *Minecraft*. Nele, somos colocados em arenas cheias de inimigos para enfrentar. Não é preciso fabricar nada, já que todos os itens necessários estão em baús ao redor. Os campos de batalha, baseados em castelos, florestas, cavernas e vulcões, têm passagens estreitas, rios de lava, escadarias, fogueiras e cachoeiras, o que dificulta a vida de todo mundo.

Além disso, pacotes com mapas adicionais podem ser comprados na eShop. Armas, alimentos e poções podem até ajudar, mas a habilidade pessoal é o que conta, pois as partidas são extremamente rápidas, tornando tudo uma verdadeira bagunça!



Nota Final

7.0

Plataforma: Wii U

Produção:

Mojang

Desenvolvimento:

4J Studios

Gênero: Simulador

Jogadores: 1-8

Classificação:

Livre (BR)

Preço: grátis

ARMIKROG

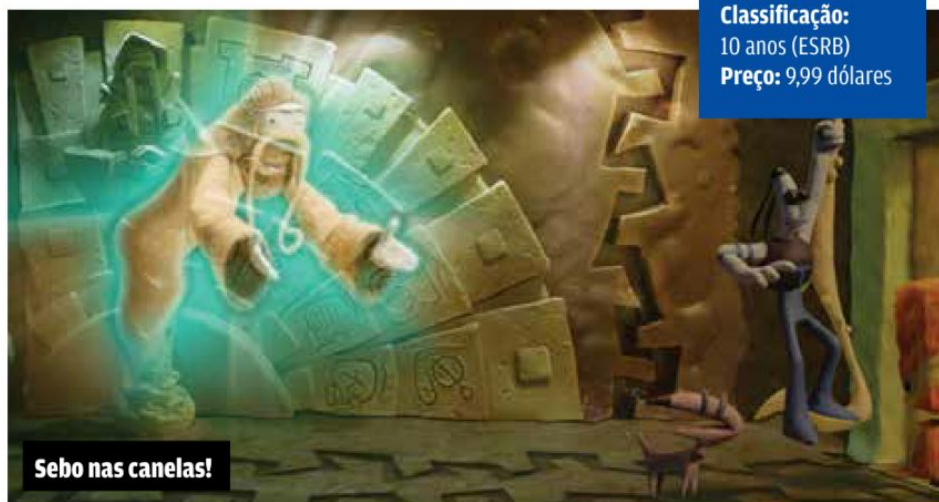
Bruno Cotrim

A pesar de evocar um saudosismo dos jogos de Point and Click e ter visuais lindos e modernos, *Armikrog* parece preso ao passado.

O ponto alto é o detalhado efeito de animação com massinhas de modelar e os puzzles complicados também são atrativos, mas é bem curto. Terminei em apenas uma tarde. Você controla Tommyonaut e Beak-Beak, cada um possuindo a capacidade de superar certos tipos de obstáculos.

O início é divertido e cheio de personalidade. Entretanto, os personagens não mantêm o charme ao longo da aventura. Os gráficos lindos ocasionalmente sofrem quedas bruscas de resolução e a música alterna entre momentos maravilhosos e comuns, travando com frequência ao trocarmos de tela. Um dos desafios, que te obriga a

ouvir um choro de bebê durante minutos, é de tirar do sério! Uma pena que apenas quem curte títulos do gênero possa cair nas graças desse indie.



Sebo nas canelas!

Nota Final

5.0

Plataforma: Wii U

Produção:

Versus Evil

Desenvolvimento:

Pencil Test

Gênero: Puzzle

Jogadores: 1

Classificação:

10 anos (ESRB)

Preço: 9,99 dólares

PICROSS 3D ROUND 2

Leandro Rizzardi

É daqueles jogos que têm uma fórmula feita para dar certo. Com um visual mais limpo e relaxante, a versão foi pensada para aqueles que gostam de um passatempo inteligente para enfrentar longas viagens ou filas intermináveis. Os níveis mais difíceis são realmente desafiantes, exigindo bastante esforço da massa cinzenta. Tem demo disponível!



Nota Final

8.0

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

HAL Laboratory

Gênero: Puzzle,

Estratégia

Jogadores: 1

Classificação:

Livre (ESRB)

Preço: 118,49 reais

TADPOLE TREBLE

Hugo H. Pereira

Matthew Taranto é conhecido pelas tirinhas *Brawl in the Family*, que brincavam com os personagens de *Smash Bros*. Agora ele passou para o outro lado da Força, unindo seus talentos para dar vida a *Tadpole Treble*, um jogo bonito, carismático, com um excelente repertório e bancado por fãs.

O design dos personagens e os cenários foram todos feitos pelo artista, o que mostra como o norte-americano evoluiu durante os seis anos em que publicou seus quadrinhos na internet. Cada estágio conta com estilos musicais diferentes – alguns são até cantados! –, combinando então com a temática. Destaco o Chiptune Lagoon e sua atmosfera retrô.

Controlamos Baton, um girino que navega pelas águas que formam a partitura da canção que ouvimos. A regra é desviar das notas e acertar itens que adicionam tons à melodia. Ainda assim, não confunda simplicidade com previsibilidade.

Não deixe o pequeno Baton desafinar!



Você será surpreendido quando nadar contra a correnteza ou for atacado por peixes. Além do conteúdo desbloqueável,

há um robusto modo de edição de fases, que são compartilhadas via QR Code. De certa forma, este extra revela o principal problema do título: a insistência (ou necessidade) do quadrinista desenhar tudo, incluindo os menus. Algumas decisões não foram muito intuitivas...

Como um típico título da Big N (alguém falou *Mario Paint?*), tem a criatividade a seu favor, proporcionando uma experiência memorável. Afinal, suas músicas não sairão da cabeça por um bom tempo!

Nota Final

8.0

Plataforma: Wii U

Produção:

BitFinity

Desenvolvimento:

BitFinity

Gênero: Rítmico

Classificação:

Livre (ESRB)

Jogadores: 1

Preço: 9,99 dólares

VALE A PENA JOGAR DE NOVO

Volte ao passado com esses clássicos do Virtual Console



Super Mario 64 DS (eShop Wii U)

Remake do memorável título do N64, adicionou minigames, mais Power Stars e Luigi, Yoshi e Wario são jogáveis. **Preço:** 9,99 dólares.



Brigas de rua (eShop New 3DS)

Street Fighter Alpha 2, *Super Street Fighter II: The New Challengers* e *SF II Turbo: Hyper Fighting*, todos do SNES, marcam o auge da franquia de luta da Capcom nos consoles da Nintendo. **Preço:** 31,59 reais (cada).



Skyward Sword (eShop Wii U)

Este *Zelda* explica as bases da série e transforma o Wii Remote em uma verdadeira Master Sword!

Preço: 19,99 dólares.



Super Castlevania IV (eShop New 3DS)

Drácula voltou. Com isso, Simon Belmont e seu chicote Vampire Killer terão muito trabalho pela frente nessa aventura do SNES que recria o jogo original. **Preço:** 31,59 reais.



MiiTOMO

UM GUIA DE ESTILO, ETIQUETA E DIVERSÃO!

Hugo H. Pereira

O primeiro aplicativo para celulares e tablets feito através da parceria entre a Nintendo e a DeNA não é bem um jogo. Tem mais cara de rede social com elementos de gamificação. Se a proposta de *MiiTomo* é revelar o lado B de seus amigos, compilamos várias dicas para você descobrir os segredos mais malucos deles!



O PREÇO DA MODA

Com mais de 10 milhões de usuários, *MiiTomo* segue o modelo Free to Play. Isto é, ele é grátis para ser baixado, mas conta com microtransações. Você pode usar seu cartão de crédito para comprar as douradas Moedas MiiTomo, utilizadas na lojinha de roupas e nos minigames. Os pacotes variam de mil douradinhas (R\$ 3,50) a 105 mil (R\$ 262,50). Contudo, ninguém é obrigado a gastar seus reais com isso, pois, a cada atividade realizada, uma bonificação é dada. Entretanto, tudo muda se estiver de olho em um item que gostaria muito de ter e logo não estará mais disponível. Como nem sempre dá para esperar vários dias até a quantia suficiente ser reunida, abra a carteira se for o caso de peças que combinem com diversas outras, como um óculos de sol, um blazer ou uma saia básica. Afinal, nenhum chapéu de melancia merece tamanho esforço.



#ROUPADODIA

Já que em *Miitomo* os Mii são premiados por causa do senso de estilo, por que não aproveitar a Miifoto que o aplicativo oferece ao mudar de roupa? Poste-a nas redes sociais com a hashtag #OotD (Outfit of the Day = look do dia) para, quem sabe, angariar mais seguidores!

DICAS DE MODA

Atualizada diariamente, a loja do app tem uma seção com conjuntos prontos. Embora alguns sejam um tanto extravagantes, há outros bem interessantes que rendem excelentes combinações para seu armário. Se preocupe em harmonizar as cores, evitando que as roupas tenham mais de três tipos fortes.

Contraste casacos escuros com calças coloridas e vibrantes, se quiser um ar despojado. É geek? Então favoreça as monocromáticas, como a camisa de Peach, Boo ou Blooper. Ah, todas as camadas do look têm que seguir um único padrão: ou é tudo para dentro ou é tudo para fora! Isso dá para ajustar enquanto estiver vestindo seu bonequinho. Aproveite os acessórios de cabeça, costas, pescoço e peito (broches) para dar uma personalizada máxima. Ainda no provador, clique no ícone do Twitter para ver o que as pessoas estão ostentando por aí!



RESPOSTAS QUE TODOS QUEREM OUVIR

As Moedas Miitomo são conquistadas através da interação com seus amigos. Por isso, capriche nas suas respostas. Opte pelas engraçadas, irônicas ou saudositas. Caso contrário, as monossilábicas não te renderão comentários ou corações (oba!). Explique seus gostos ou provoque perguntas dentro das respostas para manter uma longa discussão. Assim, rapidamente você subirá seu nível de popularidade!

Miitomo



P O que você estava fazendo agorinha mesmo?

Escrevendo um Guia sobre Miitomo. Será que dá pra chamar isso de Miinception?

STALKEANDO O CRUSH

Esqueça o Tinder. Aproveite o estoque de Doces das suas tentativas frustradas no *Mii Solta* para visitar o lar do avatar de quem estiver a fim para descobrir seus gostos, ainda que não sejam tão secretos assim. Depois do Facebook, privacidade é luxo, não é? Dê aquela flertada se o Mii dele(a) te perguntar algo que "fique só entre os dois". Gaste um doce para que revele comida favorita e, com isso, já saberá para qual tipo de restaurante levá-lo(a) no primeiro encontro. Até mesmo quem já está namorando pode aprender algo sobre a outra metade da laranja!



A MiiFOTO PERFEITA

Uma das coisas mais bacanas de *Miitomo* são as Miifotos. Graças a um editor, você monta as artes do jeito que quiser, incluindo até cinco personagens, e cada um com uma pose selecionada, legendas e efeitos visuais. O pano de fundo pode ser um dos pré-definidos ou fotos que tenha tirado com seu celular ou tablet. As opções são infinitas, mas aqui vão alguns toques para alcançar a perfeição!



Crossover: capture a tela ao encontrar aquele Pokémon raro ou ao encarar alguma situação curiosa em *Pokémon GO*. Na maioria das vezes, isso se faz com os botões desligar + home do aparelho. Se tiver dificuldades com isso, use então o ícone na tela do game dos monstrinhos que permite tirar fotos enquanto atira Pokébolas. Depois, abra a imagem no Miifoto e adicione reações exageradas!



Selfie: encontrou aquela paisagem bonita, mas teve problemas para se encaixar nela? É bico! Fotografe, escolha seu Mii e selecione a animação Aperto de Mão. Posicione-o com o braço perto do canto inferior esquerdo da imagem e aí você poderá dizer aos parentes que já esteve nos lugares mais badalados do planeta!



Emprestando: caso coloque os avatares de seus amigos na foto, saiba que você pode vesti-los com as roupas que tiver no seu guarda-roupa. Pode até mesmo repetir, por exemplo, a mesma camiseta para todos. Aproveite isso para dar aquela zoadá básica na galera.



Tratando: pronta, poste a foto diretamente do *Mii* no Facebook ou no Instagram. O Line é a terceira e última opção, porém brasileiro gosta de ZapZap. A sugestão é salvar o arquivo na memória do aparelho e ir até a rede social que desejar para publicá-lo. Além de fuçar os filtros desses aplicativos, há outros gratuitos que deixam a coisa mais profissa. O Photoshop Express melhora atributos como saturação e brilho para que o personagem se misture ao cenário, deixando tudo mais natural. Já o Prisma é a novidade da vez e transforma sua arte em uma obra de arte. Teste estas e outras indicações que receber!



ADOÇANDO O DIA

Por mais que os Doces sejam interessantes para descobrir informações do seu círculo de amizade, com certeza terá problemas para esvaziar o estoque, pois haja curiosidade! Por isso, a Nintendo, em uma das atualizações, liberou o *Solta Doce*.

A primeira partida do dia é gratuita, mas a partir da segunda ela custa 5 Doces. A ideia é tentar a sorte para ganhar Bilhetes ou Canhotos (dez deles formam um Bilhete) para usá-los no *Mii Solta*. O bom aqui é que o layout do minigame é sempre o mesmo, o que facilita a pegar a manha.



NINGUÉM Mii SEGURA

Periodicamente surge alguma versão temática do "miinigame" com acessórios, roupas e fantasias baseados em estilos, como gótico (suave), eventos e momentos especiais do ano, como as Olimpíadas e o verão, e até certas franquias, como Mario, Zelda e Metroid, são promovidas. Simulando as máquinas Pachinko – ou aquela brincadeira de Festa Junina na qual você solta uma bolinha em um circuito e torce para levar o melhor prêmio –, o segredo é estudar bem a disposição dos elementos, principalmente o jeito como se movem.

Há um atraso de pouco menos de 1,4 segundos entre apertar o botão e o Mii cair de fato. Mais pesada do que o corpo, é a cabeça do avatar, que vai definir a trajetória, apesar de o choque dos braços e pernas nos obstáculos alterar a velocidade da queda. Portanto, mesmo que partam nas mesmas condições, um personagem baixinho e outro mais alto chegarão a pontos distintos. Fique esperto, pois, ao faturar novamente uma camiseta, ou outra peça de vestimenta, é possível selecionar uma versão com outra cor.



Mii Solta



Bônus diário

Chapéu do Kirby de presente!



Chapéu do Kirby!

DE OLHO

Por mais que dê vontade, não ignore as mensagens de notificação que aparecem logo que Miitomo é carregado. Ainda mais que é ali onde somos avisados dos desafios de retweets, que garantem aos usuários uma peça exclusiva para o guarda-roupa, se uma mensagem especial da conta da Nintendo of America no Twitter (@NintendoAmerica) for espalhada um número específico de vezes durante um período de tempo.



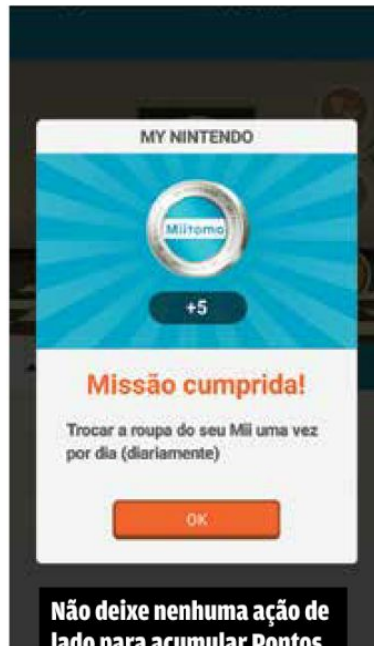
MY NINTENDO

Certas atividades do app viram Pontos de Platina do My Nintendo:

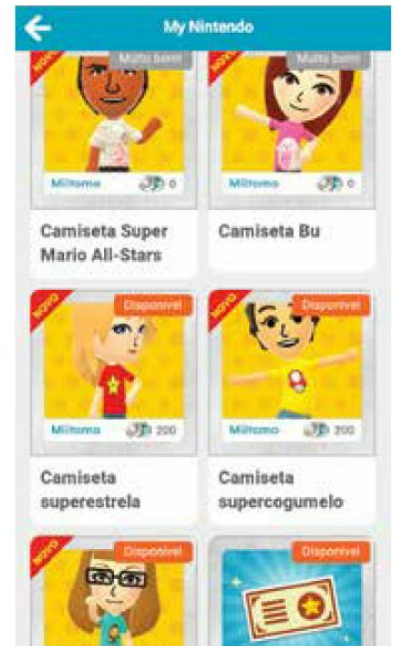
- Responder a pergunta do dia: **2 moedas**
- Ler 10 respostas de amigos: **5 moedas**
- Responder 3 perguntas: **5 moedas**
- Trocar de roupa: **5 moedas**
- Receber cinco comentários: **10 moedas**
- Receber cinco corações: **10 moedas**

As ações devem ser realizadas durante um dia. Ainda assim, caso não tenha tempo para fazer tudo, elas se acumulam até a meta ser batida. Resgate rapidamente seus bônus, pois eles expiram.

Com as moedas dá para baixar temas para seu Nintendo 3DS ou ter desconto na Nintendo eShop. Contudo, elas também podem ser trocadas por conteúdo de *Mii*to. Até o fechamento desse guia, 1 Bilhete custava 85 pontos, 5 Bilhetes custavam 420 pontos e 10 Bilhetes custavam 250 pontos. Sim, a terceira opção é a mais vantajosa. Roupas que promovem as franquias da Nintendo também podem aparecer nesse tipo de promoção.



Não deixe nenhuma ação de lado para acumular Pontos de Platina no My Nintendo



MUDANÇA DE PLANOS

ENTENDA O QUE MUDA NAS REGRAS DAS COMPETIÇÕES DE VIDEOGAME E TCG DE POKÉMON

Pedro Braga

O caminho para se tornar um mestre não é fácil, mas é bem objetivo. É participar de diversos torneios para acumular pontos (CPS), que se transformam em uma vaga no Mundial. Nesta rota havia desafios como os City, os Regionais e o Nacional. Essa jornada, no entanto, não será mais assim.

A Pokémon Company virou o cenário de ponta-cabeça, em uma tentativa de abraçar os novos interessados nos jogos de videogame e nas estampas ilustradas. A extinção de certas etapas, a adição de outras e alteração dos formatos foram pensadas para deixar tudo mais divertido. Pelo menos é o que se espera.

A principal novidade é o Internacional, que abrigará tanto o TCG quanto o VG. Serão quatro edições pelo planeta (Europa, América do Norte, América do Sul e Costa Pacífica, que engloba Ásia e Oceania), e não há restrições para participar de todos. Isso tem um enorme

impacto, pois substituiu os campeonatos do tipo State (estaduais) e os Nacionais.

A versão latina será realizada pela Copag em 2017 em São Paulo, mas o mês e os dias ainda estão sendo estudados. Sobre a divisão de games, há muitas incertezas a



Em 2017, apenas Pokémon de Sun e Moon serão admitidos nos campeonatos de game

respeito, pois a Nintendo interrompeu suas ações no país. Outra mudança é o City, que virou League Cup. A rigor é a mesma estrutura, com o mesmo caráter de comunidade, no qual você encara os melhores da sua redondeza. Só não confunda com os League Challenges, conhecidos como a entrada para o mundo competitivo do Trading Card Game. Na outra face da moeda, os gamers têm de volta os Premier Challenges e os Midseason Showdowns, que também são locais.

Não só os prêmios, que podem ser em dinheiro, bolsas de estudo ou passagens áreas, aumentaram como vão seguir a proporção de competidores. Aliás, se

um brasileiro estiver na Europa durante o Internacional de Lá, poderá jogar sem nenhuma restrição. Tal desafio ocorrerá entre 9 e 11 de novembro em Londres, na Inglaterra, e contará com os treinadores mais bem colocados nos ranks das quatro áreas globais, que serão convidados pela organização. Ah, o Mundial de 2017 será em Anaheim, na Califórnia, nos Estados Unidos, em uma data a ser revelada.

Se interessou por tudo isso? Saiba que a comunidade de VG e TCG é extremamente receptiva e está sempre atrás de talentos. Então, não tenha medo e vá com tudo! Quem sabe, um dia, você não dá aquele show e aparece por essas páginas?



Tchau! Os torneios Nacionais foram substituídos pelos Internacionais, que não terão restrição de país





NOVO tamanho XL NA FAMÍLIA.

Agora em nova cor azul escuro.

- ☐ Telas 93% maiores do que o Nintendo™DS Lite.
- ☐ Duas câmaras.
- ☐ Maior ângulo de visão.
- ☐ Caneta tátil maior e mais cômoda.
- ☐ Conexão Nintendo Wi-Fi.
- ☐ Aplicativos pré-instalados.

BRAIN AGE™ **BRAIN AGE™** **Photo Clock**
Express: Moth *Express: Arts & Letters*

NintendoDSi
Browser

Flipnote
Studio



NINTENDO DSi XL
É ótimo ser GRANDE!

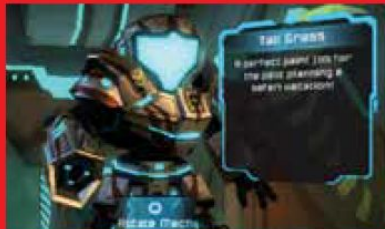
METROID PRIME FEDERATION FORCE (3DS)

CUSTOMIZE SUA ARMADURA

A cada cinco (ou seis) medalhas conquistadas durante o modo campanha você é agraciado com uma opção de pintura para seu Mech. Não é possível determinar qual das 24 será dada, mas sabemos em qual dos dois níveis da jogatina elas aparecem.

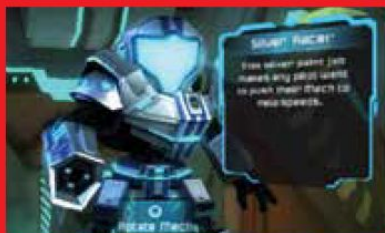
Modo história (campanha normal)

Bird of Prey, Burner, Fighter Jet, Flower Child, Green Racer, Igneous, Industrial, Peppermint, Polka Dot, Tall Grass e Whiteout



Modo história (campanha hard)

Bomber, Federation Elite, Great White, Hazard, Heater, King Cobra, Little Piggy, Sabertooth, Silver Racer, Sinew, Special Ops, Stitches e Tiger Stripe



PICROSS 3D ROUND 2 (3DS)

PUZZLES

Usando um leitor de NFC para Nintendo 3DS, ou suas variações 2DS e 3DS XL, ou então através de um New Nintendo 3DS, escaneie as figuras interativas para encarar os desafios:

- Puzzle 365:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Kirby
- Puzzle 366:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de King Dedede
- Puzzle 367:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Meta Knight
- Puzzle 368:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Link
- Puzzle 369:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Mario
- Puzzle 370:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Luigi
- Puzzle 371:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Peach ou Toad
- Puzzle 372:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Yoshi
- Puzzle 373:** escaneie qualquer uma das versões do amiibo de Bowser



KIRBY: PLANET ROBOTOT (3DS)

COPY ABILITIES

Precisando de uma forcinha no meio de um estágio? Então escaneie um dos amiibo a seguir para conseguir instantaneamente uma habilidade especial.

- Archer:** Duck Hunt, Pit, Dark Pit
- Beam:** R.O.B.
- Bomb:** Bowser Jr, Diddy Kong, Samus
- Circus:** Mr. Game & Watch
- Cutter:** Toon Link
- Doctor:** Dr. Mario, Wii Fit Trainer
- ESP:** Ness, Lucas, Mewtwo, Shulk
- Fighter:** Donkey Kong, Lucario, Little Mac
- Fire:** Mario, Luigi, Charizard
- Ice:** Rosalina
- Jet:** Fox, Falco
- Leaf:** Villager, Olimar
- Mike:** Jigglypuff
- Mirror:** Palutena, Zelda
- Ninja:** Greninja, Sheik
- Parasol:** Peach
- Poison:** Ganondorf
- Spark:** Pikachu, Robin
- Stone:** Bowser
- Sword:** Link, Marth, Ike, Lucina, Roy, Corrin, Mii Swordfighter, Mii Gunner, Mii Brawler,
- Wheel:** Wario, Captain Falcon
- Whip:** Yoshi, Zero Suit Samus



LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS (Wii U)

LIBERE PERSONAGENS

Pause, vá até a área de códigos e digite as letras e números abaixo para que tais humanos e droides apareçam entre aqueles que podem ser comprados com a moeda do jogo.

B-U4D: QLLJXD
FN-2112: 4T3UNK
GTAW-74: 2YU4NX
R2-Q5: VVVSEA
R-3PO: BEMT2T

Caluan
Ematt: 26F2CF
Crokind
Shand: BQPKPA

Dasha Promenti: BJA6F
Goss Toowers: QZTX9
Guavian: C73CNV
Hoogenz: V3H6RU
Jessika Pava: SBUSCW
Kaydel Ko
Connix: 9FJKF4
Korr Sella: NGSEKH
Major Brance: Q8KRC6

Mi'no Teest: GBE8ZC
Monn Tatth: A5JR9V
Nien Nunb: P8KXSA
Oskus Stooratt: K6JXJT
Temmin
Wexley: HTN3RD
Teedo: CP6ETU
Unamo: 2DZXDM
Wollivan: J3GMHE



Goss



Oskus



Mi'no



R-3PO



MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES (Wii U)

ATLETAS CONVIDADOS

Certos amigos de Sonic e Mario só aparecem no modo de partidas rápidas (Single Matches) depois de enfrentá-los e vencê-los no modo que reúne campeonatos (Tournament). Eles vão aparecer nestas condições:

Diddy Kong: supere o Level 1 do torneio de rúgbi
Dry Bowser: supere o Level 2 do torneio de lançamento de dardo
Espio: supere o Level 2 do torneio de salto triplo
Jet: supere o Level 1 do torneio de futebol
Larry: supere o Level 2 do torneio de hipismo

Nabbit: supere o Level 2 do torneio de atletismo (100 m rasos)
Rosalina: supere o Level 1 do torneio de ginástica rítmica
Rouge: supere o Level 1 do torneio de vôlei de praia
Sticks: supere o Level 2 do torneio de tiro com arco
Toad: supere o Level 2 do

torneio de atletismo (revezamento 4x100 m)
Wave: supere o Level 1 do torneio de BMX (ciclismo)
Wendy: supere o Level 2 do torneio de natação
Zavok: supere o Level 1 do torneio de boxe
Zazz: supere o Level 1 do torneio de tênis de mesa



DE VOLTA ÀS AULAS?

NA SÉTIMA GERAÇÃO, O ANIME DOS MONSTRINHOS DE BOLSO ABRAÇA DE VEZ A MENINICE

Fellipe Camarossi

Ash não tem 10 anos, pois, desde o final de Johto, já passou dos 11. Não sabemos estimar direito sua idade, ainda mais com o traço do anime em constante alteração, mas seu amadurecimento foi evidente no decorrer do tempo, apesar de não ser progressivo. Considerada a melhor fase da saga, em Sinnoh as batalhas eram mais intensas e problemas mais sombrios foram tratados, como o Chimchar com transtorno de estresse pós-traumático adotado pelo treinador. Porém, em Unova ficamos perturbados ao vê-lo cometer erros primários, colocando a perder seu aprendizado das quatro ligas anteriores.

Esse ciclo, entretanto, tem uma explicação. Quando o protagonista é um iniciante no assunto, há uma identificação maior com os novos fãs. Maduro, ele atinge os veteranos. Como é difícil agradar a ambos, o rodízio é necessário. Em Kalos, por exemplo, o garoto de Pallet chegou até as finais de uma liga pela primeira vez! Porém, a maré vai mudar com *Sun* e *Moon*. E será do jeito mais drástico.

Ketchum se mudará para Alola, pois deseja voltar ao treinamento básico (!). Para isso, se inscreve em uma escola de treinadores, deixando de lado a luta por insígnias. A essência do desenho mudará, se aproximando do humor pastelão de *Yo-Kai Watch*, o que pode ser intencional. Afinal, Jibanyan é o atual queridinho do Japão. Essa etapa será mais a cartunesca de todas, como já apontou a parcela mais velha dos seguidores da série.

Por mais que eles não tenham curtido, quero muito que esse retorno às origens seja, na verdade, uma merecida renovação. Afinal, a próxima geração de *Pokémon* quer provar que é possível ser bom no que se faz sem aderir a velhos costumes. Que essa mensagem não fique restrita à aventura do Nintendo 3DS.



Depois das batalhas intensas em Kalos (imagem), Ash vai para uma escola de treinadores em Alola



MORDE E ASSOPRA

Pensando nos veteranos, o spin-off *Pokémon Generations* reproduz cenas que ficavam implícitas nos games, como a polícia caçando o líder da Equipe Rocket e o rival de *Red* e *Blue* vencendo a liga e aguardando o protagonista para enfrentá-lo. Essas 18 histórias foram adaptadas para vídeos de cerca de 5 minutos que serão publicados às sextas até 23 de dezembro em [youtube.com/pokemon](https://www.youtube.com/pokemon). Não perca!

Agora Nintendo traz mais!



Prepare-se para conhecer a novidade que a Nintendo trouxe para você. Agora o Wii está disponível em branco e na nova cor preta e além disso vem com o Wii Sports™ e o Wii Sports Resort™.



+



+



+



Inclusos: Wii Sports™, Wii Sports Resort™, um acessório Wii Motion Plus™, um Wii Remote™ e um Nunchuk™.

**Incluem
17 atividades***

Wii™

Nintendo

*Entre os dois jogos. Wii é uma marca registrada da Nintendo. As marcas registradas e os direitos dos jogos são propriedades dos seus respectivos proprietários. As propriedades Nintendo são marcas registradas da Nintendo. ©2010 Nintendo.com

UM BRASILEIRO EM HYRULE

DESCOBERTO DURANTE UM FESTIVAL NO PARANÁ, VIOLINISTA INTEGRA A ORQUESTRA QUE ENCANTA O MUNDO COM AS MELODIAS DE ZELDA

Igor Andrade



Matheus é só alegria minutos antes de a apresentação do *Symphony of the Goddesses* começar no Barclays Center, em Nova York

"A gente sempre teve CDs de música clássica no carro. O Thales, que gostava de ouvir *As Quatro Estações*, de [Antonio] Vivaldi, quis aprender a tocar violino. Ele tinha sete anos e eu três. Quando o vi estudando, pensei: 'Meu, isso é a coisa mais legal do mundo [risos]!'"

Se hoje Matheus Sardinha Garcia Souza, 26 anos, brilha nos palcos, como o do *Symphony of the Goddesses*, concerto de *The Legend of Zelda* licenciado pela Nintendo, o interesse precoce causou certa preocupação nos pais. A insistência do garoto de Londrina foi tamanha que conse-

guiu acompanhar o irmão mais velho nas aulas. "Minha mãe falou para a professora que era para 'me deixar no canto', pois só estava ali porque havia acabado com a paciência dela. Ainda assim arrumaram emprestado um instrumento pequeno. Depois de seis meses, estava mais adiantado do que o Thales", revela.

Para não haver mais comparações, os dois passaram a aprender obras diferentes. "Fiquei com *O Coelho Triste*, mas aí cheguei para minha mãe e reclamei: 'Quero a música do Thales', e toquei *O Marcha Soldado*. 'Ah, como você achou a

partitura dele?', ela perguntou. Não tinha encontrado, estava tocando de ouvido."

CAÇA-TALENTOS

A família então foi atrás de Evgueni Ratchev, que é o spalla da Orquestra Sinfônica da Universidade Estadual de Londrina. Sua função é liderar o grupo e substituir o maestro, quando necessário. O treinamento rígido com o búlgaro durou dos 5 até os 17 anos e, durante esse tempo, o paranaense participou de inúmeros eventos. "Aos 10, estive em uma competição em Piracicaba [interior de São

TOUR NO BRASIL

Se você esteve na Terra nos últimos meses, deve ter visto que três apresentações de *The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses* foram agendas para São Paulo (24/11, no Citibank Hall), Rio de Janeiro (25/11, no Metropolitan) e Belo Horizonte (26/11, no Chevrolet Hall). As datas entraram no site do evento em abril, mas sumiram assim que foram descobertas.

A Tickets For Fun, responsável pelas casas de espetáculo, disse que não sabia do caso e não quis confirmar os shows. Já a produtora Jason Michael Paul não retornou os contatos. Moral da história? Só nos resta ficar de olho em zelda-symphony.com. Adoraríamos trazer boas notícias, mas as deusas de Hyrule não ajudaram dessa vez.



Paulo] e ganhei um prêmio de 500 reais. Como vi na **Nintendo World** que o Game Boy Advance custava perto disso, comprei um. Lia a revista, mas, ironicamente, não conhecia os grandes compositores dos games", disse. Convidado para alguns festivais pelo país, foi no evento da própria cidade que Matheus chamou a atenção de uma famosa professora de música. Eva Szekely quis saber dele quais eram seus planos para o futuro. Apesar do talento, ele dificilmente faria uma faculdade na área. A americana se despediu pedindo uma cópia de um dos seus recitais.

"Fiz vestibular e passei em engenharia elétrica. No começo do ano seguinte, no entanto, recebi uma carta da Universidade do Missouri, que meu deu uma bolsa com todos os benefícios para estudar lá. Tranquei a matrícula e fui!", celebrou. Depois de quatro anos de bacharelado, o violinista engatou uma pós-graduação na Universidade Yale, em Connecticut, onde se tornou professor-assistente e tenta divulgar o cancionário tupiniquim. "A tese do meu doutorado é sobre Radamés Gnattali. Escrevo sobre ele em inglês, algo que nunca foi feito, e há poucos livros sobre o compositor em português", se orgulha.

Ainda assim, um novo caminho se abriu. "Um dia tive que aplicar um exame, arrumei a sala e esperei o aluno chegar. Ele sentou no piano e começou a tocar a trilha de *Mario*. Animado, peguei o violino

e o acompanhei. Surpreso, me perguntou se gostava de videogames e me convidou para ir a eventos do gênero. Foi assim que fiz muitos contatos", explicou.

Além de conhecer Tommy Tallarico, do Video Games Live, o jovem se tornou amigo do Shota Nakama, do Video Game Orchestra. O japonês o indicou para vários trabalhos. Um deles seria lendário!

A CANÇÃO DO HERÓI

O *Symphony of the Goddess* conta apenas com a regência. Já a orquestra é montada com profissionais da região. Por isso, o brasileiro esteve em shows na costa leste da Terra do Tio Sam, onde mora, e em alguns em Las Vegas. "Não só na primeira vez [em 2014], mas em todas bateu o calafrio ao ver as cortinas subindo. Tem uma parte na qual o telão mostra Link no Temple of Time. E tudo é puro, simples e nostálgico. Sempre me emociono."

A maioria dos contratados pouco sabe sobre videogames. Por isso, a produção sempre fica atenciosa nos ensaios. "Por

ser fã, provei para eles quanto amava aquilo", contou. Por consequência, fez parte de uma concorrida exibição realizada em 2015 na então Nintendo World Store, em Nova York.

Casado, o agora violinista, guitarrista, baixista e baterista pensa em voltar ao Brasil, para acabar com as saudades. Aliás, seus pais puderam prestigiá-lo em um show de *Zelda* em Washington. Por enquanto, a meta é terminar os estudos, talvez virar professor universitário e se aprofundar nas trilhas de jogos. Ah, o Thales desistiu do violino um ano depois do episódio do *Marcha Soldado*.

"Há uma história de uma instrumentista de oboé que virou pro Tallarico e disse que tentava levar o filho há mais de dez anos para um concerto. Como agora ela faria parte do VGL, o adolescente não parava de ostentar isso para os amigos. É lindo como esses eventos levam a música para mais pessoas. Tocamos umas, duas ou três notas e o público fica louco. Aquilo nos anima muito!", finalizou.

Além de postar vídeos em youtube.com/Matheusgsouza, o violinista faz parte do DiscoCactus, grupo que interpreta clássicos dos games



SUCESSO GO!

INSPIRE-SE EM QUATRO HISTÓRIAS DE QUEM SABE APROVEITAR A FEBRE DE POKÉMON GO

Alex Sandro de Mattos, Bruno Domingues e Pedro Braga

Desde que *Pokémon GO* aterrissou no Brasil, mensagens entopem nossa caixa de e-mails. Parecem Zubats! E não é pra menos, já que pessoas e instituições entraram na onda dos monstros para destacar seus negócios e ideias. Como forma de registrar a empolgação que o fenômeno está causando, fomos atrás de quatro histórias sensacionais que pintaram na redação!



PIKACHU MOTORIZADO

Não estranhe caso veja um carro com orelhas pontudas pelas ruas. Não se trata de um crossover de *Pokémon* com *Transformers*. O Pikachu Car pertence a Oliver Thi, 29 anos, que transformou seu Beetle amarelo assim que soube do lançamento do app. "Aproveitei para fazer esta homenagem a algo tão marcante da minha infância", revelou. Para caracterizá-lo como seu monstinho favorito, o paulistano, que trabalha com o universo da economia criativa ligada à arte, usou adesivos, isopor e papéis colantes. "Gastei apenas dois dias, e a coisa mais trabalhosa foi encaixar as partes do rosto bem nos faróis", explicou. O veículo só não é elétrico, mas Oliver garante que faz sucesso. "Eletriza as pessoas, mas é movido mesmo a gasolina [risos]", disse. Em oliverthi.com/pikachu-car você confere como alugá-lo para impressionar os outros treinadores.



Não fique chocado se vir o Pikachu Car!

PARAÍSO DAS CRIATURAS

Não há nada mais agradável do que estar perto de uma PokéStop com Lure ativado, não é? É ainda melhor quando falamos em três ou mais delas, ginásios e Pokémon raros. Pensando em atrair os fãs do app, inúmeros shoppings pelo país fizeram as mais diferentes campanhas, como foi o caso do Outlet Premium, que tem filiais em São Paulo, Brasília, Salvador e Rio de Janeiro. A equipe de marketing apostou nisso ao flagrar monstros menos comuns, como Rapidash, Arcanine e Snorlax entre suas lojas, que ficam em áreas a céu aberto. "Qual é o objetivo de um centro de compras se não ser também um local para o lazer de seus frequentadores?", comentou Gabriella Rangel, gerente de marketing da rede. Por causa do sucesso da campanha realizada nos finais de semana de agosto, há planos para que ela se estenda, além da divulgação de dicas em suas redes sociais. Com isso, a administração espera ver muita gente comprando e caçando ao mesmo tempo!



JORNADA SEGURA

Sair em busca de aventuras pode ser perigoso, ainda mais que as peraltices da Equipe Rocket não chegam nem aos pés do que acontece no mundo real. Apesar do game dar constantemente avisos de segurança, há quem ignore e se arrisque. Foi por causa disso que a Youse preparou um seguro especial para os treinadores. "A intenção era abrir um diálogo com os mais jovens sobre a importância e os benefícios do seguro de vida, e a ideia repercutiu melhor do que esperávamos. Desde que a categoria Treinador de Pokémon foi lançada em 8 de agosto, vimos as simulações de planos aumentarem 70% em nosso site", comemorou Gustavo Zobarán, Brand Experiencing da empresa, que é uma divisão da Caixa Econômica Federal. Pelo jeito, a Oficial Jenny terá menos trabalho pela frente...



NAS MÃOS CERTAS

A notoriedade explosiva de Pokémon GO, combinada à sua introdução na rotina da sociedade, fez com que todos discutissem as consequências dessas mudanças. Os jovens, como principal público do game, são os mais afetados por elas e dignos de atenção e de ação positiva. Esse é o pensamento de Lilian Gramorelli, coordenadora psicopedagógica do Colégio Marista Arquidiocesano de São Paulo. "As tecnologias fazem parte da cultura do aluno. E, sempre que possível, temos que torná-las aliadas ao processo de aprendizagem", analisa.

Seguindo essa filosofia, Leandro Alcerito utiliza as criaturas de bolso nas aulas sobre evolução desde 2013. "As alterações dos Pokémon são fáceis de entender e o conceito por trás disso, de certo modo, condiz com o que a gente precisa [ensinar]", contou. O professor de biologia para as turmas do Ensino Médio exibe slides para demonstrar a complexidade entre os menos e mais desenvolvidos.

O app, por consequência, deixou as aulas muito mais dinâmicas. "Em breve, pediremos para os alunos irem ao pátio com seus celulares para caçarem Pokémon. Cada um vai jogar com os seus próprios [monstros], montando uma hierarquia de força. Comparando o trabalho de todos, montaremos um grande cladograma [diagrama que relaciona as espécies] com as criaturas que existirem no Marista", divulgou. Com vontade e criatividade, os estudantes se aproximam de seus mestres e aí fica mais divertido adquirir conhecimento. O que seria da gente sem os professores no mundo real e no mundo dos seres de bolso?



PAPEL BOM

A edição 199 foi feita com um papel de melhor qualidade, mas senti falta das seções *Planeta Pokémon* e *Nostalgia Nintendista*. Espero que voltem no futuro, assim como a que fala de *Super Smash Bros*. Tirando isso, estou gostando muito da *NW*. Parabéns por terem chegado ao número 200.

Tenho uma dúvida sobre a **Nintendo World: Pokémon**. Será uma publicação regular? Isso vai me trazer lembranças da época em que era um pirralho que corria para a banca mais próxima.

Daniel Sidney Antoniacci
Por e-mail

Oi, Daniel. Belezinha? Felizmente conseguimos mudar de gráfica, e o resultado disso ficou extremamente visível! Sabemos como é importante ter uma boa impressão... Sobre os especiais de Pokémon, a ideia é produzi-los conforme a demanda dos leitores. É claro que o sonho de termos uma sucessora espiritual da Pokémon Club está no topo da nossa lista, mas, do jeito que as coisas estão no país, é melhor não prometer nada.

MARIO MAKER

Sei que sou só uma criança, mas já sou fissurado pela Nintendo e seus jogos. Quero muito mesmo o *Mario Maker*, mas infelizmente meus pais estão muito endividados. Tenho vários sonhos como trabalhar na Nintendo e pedir um autógrafo ao sr. Miyamoto. Vai ser uma honra se colocarem o desenho na revista. Fiz com carinho.

Rafael Provinciano
10 anos
Taquaritinga – SP

NASCEU!

Lembro-me como se fosse hoje. Você era gerada e não via a hora de vê-la nascer. O ano era 1998. A espera valeu a pena. Era linda! Uma capa amarela trazendo dois jogos fantásticos. Peguei você nas minhas mãos com muito cuidado. Sabia que teríamos uma vida longa. Não gostei de algumas atitudes, mas sempre fiquei do seu lado. Hoje,

com 18 anos, chega à maioridade muito madura! Hoje é **Collection**, **Pocket Guide**, **Pôster**. Você é **World!** Parabéns, **Nintendo World!**

Luiz Fernando Cordeiro
São Carlos – SP

HOMENAGEM

Fiz uma arte que remete a Nintendo e seu legado, assim como fizeram grandes editores de outrora dessa revista e suas equipes, como Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella e Eric Araki. Parabéns pelo trabalho impecável no desenvolvimento dessa revista de incontestável importância. É querida pelos fãs de videogames mais apaixonados do mundo – nós, os nintendistas!

Sandro Lima
Duque de Caxias – RJ

COMPANHEIRA DE JORNADA

Olá, pessoal! Sou leitor desde os tempos da saudosa *Pokéfebre*, lá no final dos anos 1990. Bem, como dá pra perceber, cresci com a revista, assim como muitos de vocês que hoje escrevem para ela.

Essa história começou um pouco antes, mais precisamente no final de 1995, quando meus pais chegaram em casa com um Super Nintendo. Com apenas cinco anos, sabia apenas que queria um videogame. Não tinha a real dimensão do que significava aquele mundo nintendista no qual estava entrando.

Anos depois fui apresentado pelos amigos da escola a um desenho que estava passando na Record. Quase que instantaneamente fui contagiado por aquela febre. Foi nessa empreitada que comecei a acompanhar a *Pokémon Club*, que teve o êxito de unificar a comunidade de *Pokémon* Brasil afora, sobretudo na fase *Evolution*. Pois bem, nas primeiras edições [da *Pokémon Club*] vi um anúncio de uma revista que também tinha *Pokémon* na capa. Era a **Nintendo World**. A partir daí foi mais uma para colecionar!

É impressionante notar que, com todas as dificuldades que o mercado editorial sofre com os constantes avanços da internet e das tecnologias, a



Paulo e suas
melhores amigas!

nossa *NW* se reinventa magistralmente. Nem sempre é possível trazer as novidades em primeira mão, mas o conteúdo é sempre o mais completo possível. Grande exemplo disso talvez seja a série **Collection**, que está construindo um grande catálogo dos jogos, consoles e franquias, resgatando as memórias dos mais velhos e ensinando aos mais novos o que significa essa empresa que fabrica diversão.

Para mim, que tive o privilégio de crescer com a revista e vê-la crescer, desejar que venham mais 200 edições é pouco. Desejo na verdade, que venham incontáveis edições. Por tudo que essa revista representa, deixo aqui minha pequena e singela homenagem: muito obrigado, **Nintendo World!**

Paulo José Durval de Souza
Petrópolis/RJ

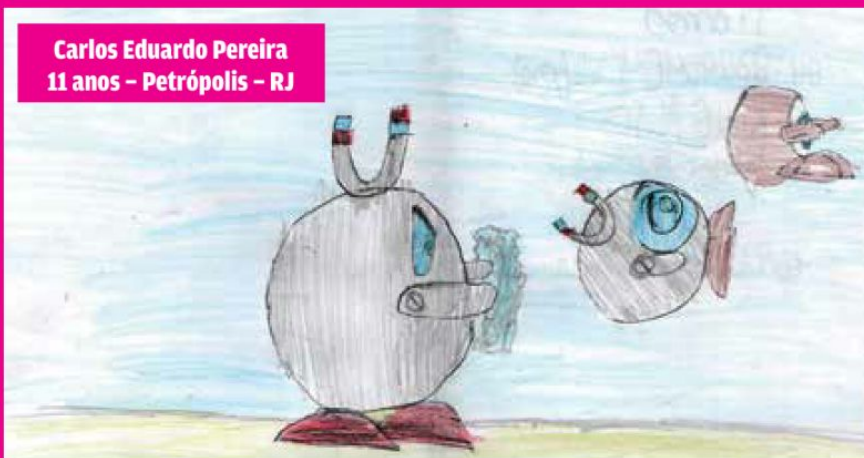
Galerinha, o que podemos comentar depois dessas homenagens tão bacanudas? Rolou até uma lágrima aqui. Ops, era um cisco no olho. Diferente de duas décadas atrás, as revistas de games só existem hoje porque há paixão por parte das suas redações. Os investimentos são menores, a concorrência é maior, há menos leitores e as críticas são maiores. É como se Bowser, Ganondorf, Ridley, Giovanni e K. Rool se juntassem contra a gente! Bem, há sim algo a se dizer a todos que nos acompanham: MUITO OBRIGADO!



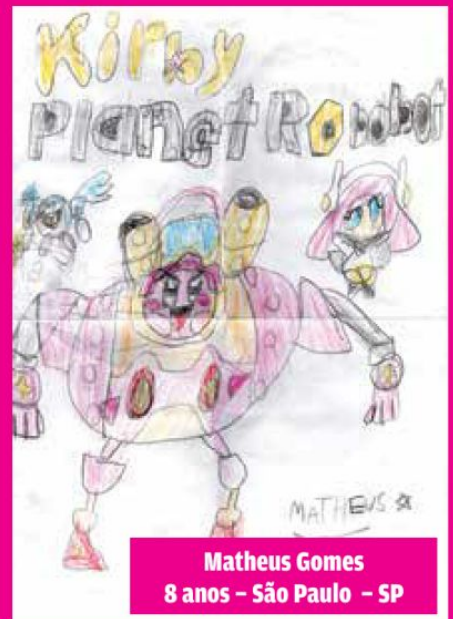
DESENHO DA VEZ

Rafael Provinciano
10 anos
Taquaritinga - SP

Oi, Rafael, você disse em sua carta que queria tanto Super Mario Maker que acabou nos comovendo. Sabe como é, a edição 200 amoleceu nossos corações. Além disso, sua colagem ficou legal. Agora é esperar pelo carteiro bater na sua porta com seu presente!



Carlos Eduardo Pereira
11 anos - Petrópolis - RJ



Matheus Gomes
8 anos - São Paulo - SP



Sandro Lima
25 anos - Duque de Caxias - RJ



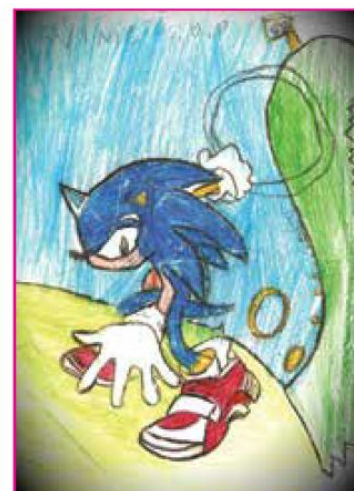
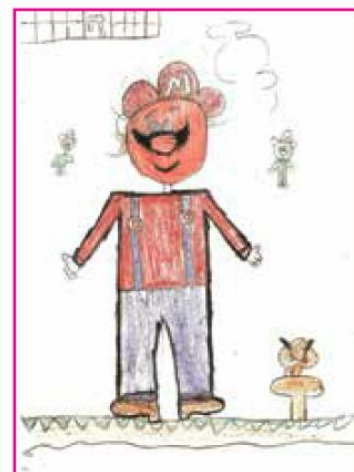
Olá, galera. Me chamo Ednilson, mas podem me chamar de Édi. Desde minha adolescência acompanho o trabalho de vocês, quando ainda nem possuía um console da Big N. Pseudoadulto, trabalho como professor em várias escolas da minha cidade. Em uma dessas, além de oficinas de inglês e música, cuido de uma oficina de desenho para crianças de 5 a 12 anos.

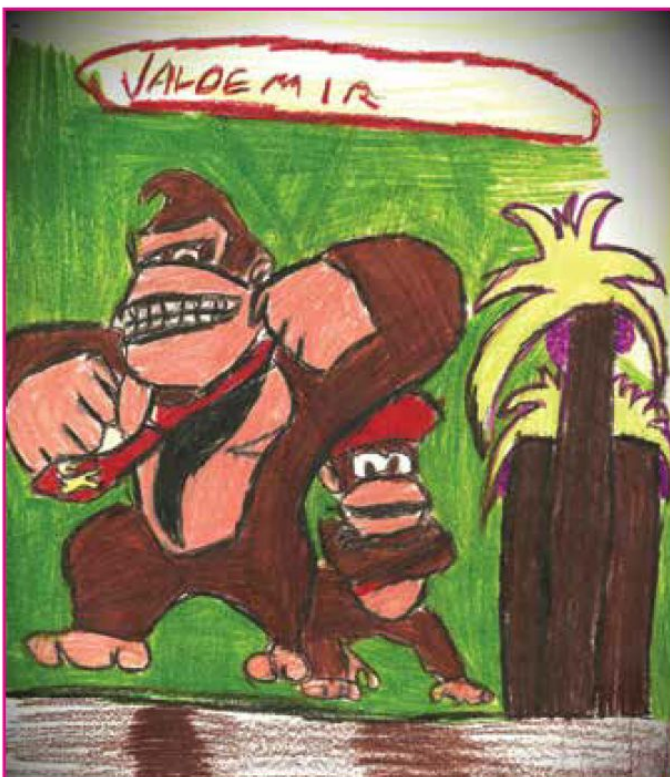
Meus alunos amam desenhar. Juntando o útil ao agradável, tive a ideia de fazer uma atividade sobre videogames, escolhendo então a nossa grande Nintendo como tema. Antes de qualquer coisa, levei meu Wii para a sala de aula e mostrei os jogos que a gente tanto ama. Eles se divertiram muito com as macaquices de Donkey Kong e os cogumelos de Mario. Algumas delas nunca tinham segurado um controle. Os olhinhos brilhavam mais que os do Link a cada baú aberto. Feita a apresentação, passamos para a parte na qual todas as turmas desenharam os protagonistas das Big N. Cada pupilo produziu a sua obra e, entre eles mesmos, foram selecionadas quais mandaríamos para a **Nintendo World**.

Para finalizar o trabalho, desenhiei os personagens em cartolinas, e aí cada sala ficou responsável em pintá-los com tinta guache. Saíram trabalhos magníficos, que ficaram expostos no hall de entrada da escola. Como prometido, estou enviando o material para a melhor revista de games do Brasil. Espero de coração que vocês publiquem, pois eles merecem!

Ednilson Júnior Cordeiro
Guarapuava – PR

Oi, Édi. Seu trabalho é tão sensacional que esperamos por uma ocasião marcante como a edição 200 para publicar sua mensagem e os desenhos de seus alunos. Cara, vá em frente, pois seu projeto, além de estimular a criatividade da garotada, derruba qualquer preconceito que possa existir em relação aos videogames. Abração da redação!





FALE COM A NW!

Para participar do *Hot Paint*, mande seu desenho para Praça Barão de Áquiras, 10. Sala 6. São Paulo - SP. CEP 03191-010. Ou então para redacao@nintendoworld.com.br. Utilize qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz, guache, aquarela, nanquim, colagem... Vale tudo em matéria de criatividade. No verso, coloque seu nome completo, idade, endereço, incluindo CEP, telefone e consoles que possui.

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Felipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENADOR DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Alveni Lisboa,
Anna Gabriela Coelho, Bruno Cotrim,
Bruno Domingues, Fabio Oliveira, Hugo
H. Pereira, José Carlos Alves, Leandro
Rizzardi, Manoel Siqueira, Mateus Lôbo,
Pedro Braga, Rafael Peccioli Moreno,
Robson Júnior, Rui Celso, Thiago Caires
e Thiago Dias

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA E VENDA ONLINE
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 Aquirás, 10. Sala 06
São Paulo - SP. CEP 03191-010

Revista Nintendo World
Edição 200 (outubro de 2016)

Os direitos autorais e marcas
registradas são de seus respectivos
donos. Imagens de divulgação

Agora já podemos dirigir!

DIREÇÃO GERAL
Joaquim Carqueijó

MÍDIAS DIGITAIS
Clausilene Lima

GERÊNCIA
DE CANAIS
Marco Marcondes

DISTRIBUIÇÃO EM
BANCAS E LIVRARIAS
Total Express Publica-
ções (Grupo Abril)

GESTÃO DE CANAIS
Vanusa Batista, Sidney
Almeida, Cristina
Quintão, Manoel
Moura, Fabiano
Aprígio, Cassio
Correia e Fábio
Carqueijó

EDIÇÕES
ANTERIORES
caseeditorial.com.br

VENDAS NO
ATACADO
sidney@edicase.com.br
vanusa@edicase.com.br
(11) 3772-4303

GESTÃO
ADMINISTRATIVA
FINANCEIRA
Simone Reinhardt,
Eliisiane Freitas,
Vanessa Pereira,
Flaviani Aprígio
e Pedro Moura

Este produto é uma
coedição da Case
Editorial com a
Tambor.

HONRA AO MÉRITO

ONDE FOI PARAR O TROFÉU DADO PELA NINTENDO OF AMERICA EM 2003?



Lá estava ele, apertadinho na parte superior do editorial escrito por Pablo Miyazawa na **NW62** (outubro de 2003). "Pelo trabalho realizado nos últimos cinco anos, a Nintendo of America nos presenteou com este belíssimo troféu", explicava a legenda. Sim, a primeira revista oficial de uma companhia de games do Brasil foi laureada (que bela palavra, hein?) com um Mario de bronze e mármore. Na época, a Big N americana costumava presentear seus principais parceiros nos Estados Unidos. Aí, aproveitando uma data tão importante, estendeu o gesto enviando para a redação a tal homenagem. A escultura ficou durante anos na sede da Conrad, como se protegesse e inspirasse os colaboradores, como podemos ver na **NW73** (setembro de 2004), que celebrava os seis anos deste veículo de comunicação. Com as constantes mudanças de escritório, o paradeiro dessa simpática peça hoje é desconhecido. Imaginávamos ser possível encontrá-la até o fechamento dessa edição, mas temos fé que o encanador está guardado em algum armário por aí. Se você souber de algo, não deixe de nos avisar!



MENOS VIRTUAL, MAIS REALIDADE

Misture o mundo real e o mundo dos jogos com jogos de realidade aumentada incluídos no sistema Nintendo 3DS. Simplesmente coloque o AR Card com a face voltada para cima e veja a superfície se transformando e um dragão em 3D surgindo bem na frente dos seus olhos. E logo comece a atirar! Explore o mundo do entretenimento em 3D com jogos, fotos e muito mais. Não requer óculos especiais.

NINTENDO **3DS**

Dê uma olhada dentro

Nintendo3DS.com

Use o Controle dos Pais para restringir o modo 3D para crianças menores de 7 anos.

© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nos Estados Unidos, *Nintendo Power*. Na Alemanha e México, *Club Nintendo*. Na Inglaterra, *Nintendo Magazine*. Na Espanha, *Nintendo Acción*. Nomes diferentes para dizer a mesma coisa: **Revista Oficial da Nintendo**. No conjunto das edições internacionais, é a revista de videogames nº 1 do planeta. Nada mais natural.

A Nintendo é a líder mundial do universo dos videogames. Mantém esta posição há tantos anos por uma única razão: a qualidade dos seus produtos. Claro que a **Revista Oficial da Nintendo**, buscando sempre ter o mesmo alto padrão dos games e consoles, iria fazer sucesso.

A paixão pelos videogames é a mesma em cada canto do planeta. Mas cada cultura vive esta paixão de maneira distinta. Por isso, em cada país a revista tem um nome diferente, uma cara diferente, uma linguagem diferente – e o mesmo compromisso de produzir uma ferramenta fundamental para cada consumidor. Agora, o Brasil entra para este time.

É um grande orgulho para uma equipe jovem como a nossa. Também é uma responsabilidade enorme. Para chegarmos à revista que você tem nas mãos, foi um ano de desenvolvimento e muito trabalho. Cada passo, sendo acompanhado de perto pela Nintendo of America, responsável pelo nosso continente junto à matriz japonesa, e pela representante da Nintendo no Brasil, a Gradiente Entertainment.

Tudo esse trabalho porque a nossa revista não é uma mera tradução da revista americana ou qualquer outra. Contamos com o apoio editorial fundamental da *Nintendo Power*, mas a nossa revista é produzida por uma equipe brasileira especialmente para o leitor brasileiro.

Não queremos fazer apenas uma boa revista. Para merecer o selo de qualidade da Nintendo na capa, não basta fazer bem. Tem que fazer melhor. Sempre. É um desafio e tanto. Mas se a gente não gostasse de desafios, não gostaria tanto de games, certo? Bem-vindo(a) ao nosso mundo. Bem-vindo(a) a **Nintendo World**. Aproveite, a revista é sua!

Há 200 edições, o jornalista e cocriador André Forastieri anunciava o nascimento da primeira revista oficial de uma empresa de games no país. Quase ninguém acreditava no projeto. Hoje, a **Nintendo World** é a publicação do gênero mais duradoura da história. Comemore conosco, nintendista, pois juntos vencemos este desafio!

Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR EdiCase

ISSN 1516-1897

00200



9

771516

189008

Nº 200 R\$ 12,90