

Nintendo®

ESPECIAL

World

+ Dados marcantes
da história da Big N
+ Fique por dentro dos
lançamentos do ano!



CALENDÁRIO 2016



Revista
pôster

PASSE O ANO EM BOA COMPANHIA!

Nintendista, os próximos meses serão intensos! Você vai testemunhar o lançamento dos primeiros apps da Big N para celular, a chegada da maior aventura de Link já criada no Wii U e tem também a revelação do console NX

Todo ano esperamos que venham as mudanças, que tudo seja bacana, divertido e animador. É o tal do novo tempo que já começou. No entanto, 2016 realmente tem potencial para ficar na memória dos nintendistas. Além dos games que já estavam previstos para estrear no período, houve um certo atraso em outros, acumulando as novidades.

O melhor exemplo é o próximo título da cronologia de *The Legend of Zelda*. Era para ser a grande aventura de 2015 para o Wii U, mas foi protelado, dando mais tempo para os desenvolvedores fazerem os devidos ajustes. Essa responsabilidade foi repassada para *Star Fox Zero* que foi... adiado também!

A ansiedade bate quando um game de Link está prestes a surgir, mas outros destaques merecem atenção. *Miitomo*, que deve chegar em março, representa a tão esperada entrada da Nintendo no mundo dos apps. É um passo tão importante quanto o começo da empresa no mercado de consoles, lá nos anos 1980. A companhia é mestre em revolucionar o terreno onde coloca os pés. Então, espere por muitas emoções.

Falando nisso, nada pode ser melhor do que um console novo. O NX vem aí e promete ser diferente de seus antecessores. Não sabemos se você está lendo esse texto em janeiro, julho ou novembro, mas até o dia em que ele foi escrito quase nada se sabia sobre o hardware, apenas que terá recursos que integrarão os sistemas da Nintendo. Portátil? De mesa? Rodará apps? Sucessor do Nintendo 3DS, do Wii U ou de ambos? Em breve todas essas dúvidas serão passadas! No final das contas, será que 12 meses serão suficientes para tanta emoção?

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD e *Pokémon Red, Blue e Yellow* não entraram nessa lista dos games que vão bombar em breve pois não terão conteúdos verdadeiramente inéditos. Entretanto, é claro que também vamos jogá-los!

MII TOMO

Produção: Nintendo, DeNA

Plataforma: Mobile

O primeiro app para celulares e tablets desenvolvido pela Big N foge completamente das expectativas. O título que mais parece rede social do que game faz com que você customize seu Mii e disponibilize informações pessoais, como gostos e hobbies, para compartilhar com outras pessoas. Assim, quem for mais introvertido fará novos amigos de um jeito mais sossegado.



MIGHTY NO. 9

Produção: Concept, Inti Creates,

Deep Silver

Plataforma: Nintendo 3DS, Wii U

Bancado pelos fãs, o novo herdeiro de Keiji Inafune se parece com Mega Man somente nos primeiros momentos. Beck tem uma habilidade que funciona ao mesmo tempo como uma curta corrida e absorção, derrotando oponentes atordoados ao utilizar esse Dash por cima deles. Como acontece com o robô da Capcom, há sempre um chefe pseudo elemental a ser derrotado e, ao fazê-lo, o protagonista copia diversas características do vilão. O jogo pretende honrar o legado de Blue Bomber.



LEGO MARVEL'S AVENGERS

Produção: Warner Games, TT Games

Plataforma: Nintendo 3DS, Wii U

Os pupillos de Stan Lee retornam aos consolos, mas dessa vez encaram as tramas de *Os Vingadores* e *Vingadores: Era de Ultron*. Com isso, as habilidades de certos personagens foram alteradas para que ficassem mais próximas do comportamento que vimos nos filmes. O jogo, como outros da Lego, será um mundo aberto servindo de hub para as fases. Com dublagem em português, terá cerca de 100 heróis e vilões, incluindo de outras sagas da Marvel.



MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES

Produção: Sega, Nintendo

Plataforma: Nintendo 3DS, Wii U

As turmas do encanador e do ouriço desembarcam na Cidade Maravilhosa para celebrar os Jogos Olímpicos. Mesmo que você não curta jogos de esporte, fique de olho, já que Nintendo e Sega prometem colocar um tempero brasuca no título, com destaque para o futebol. Rùgbi, que não fazia parte das Olimpíadas desde 1924, será exclusivo do Wii U. Já o golfe, que retorna depois de 112 anos, será exclusivo do 3DS.



FINAL FANTASY EXPLORERS

Produção: Square Enix

Plataforma: Nintendo 3DS

É como se *Final Fantasy Crystal Chronicles* se fundisse com *Monster Hunter*. O game tem tudo para ser um dos spin-offs mais interativos da franquia por causa da sua premissa simples de ação dinâmica sem deixar a tática dos RPGs de lado. Jogado sozinho ou em grupos localmente e online, os exploradores devem reunir fragmentos de cristais enquanto enfrentam inimigos de todos os tamanhos, tipos e poderes. O mais bacana fica por conta do Trace System, que permite assumir a forma de icônicos personagens, como Cloud Strife.



STAR FOX ZERO

Produção: Nintendo

Plataforma: Wii U

Não é um remake, não é uma continuação. É um novo vos rasante pelos planetas do Sistema Lylat. Cabendo à tela da televisão mostrar o ângulo de câmera padrão, na tela que ficará entre suas mãos estará sua visão do cockpit. Ignorá-la será um erro, pois é a mira do jogo. Não haverá multiplayer online, escolha tomada para que os esforços fossem mantidos na criação de um eficiente single player. No entanto, teremos multiplayer local cooperativo. Fora do convencional, uma pessoa controla o veículo com o Wii Remote e o Nunchuk e o outro fica com o GamePad, o que ajudará aqueles que enfrentarem dificuldades com a jogabilidade. Com isso, se espera que novos fãs sejam atraídos.



THE LEGEND OF ZELDA

Produção: Nintendo

Plataforma: Wii U

O próximo *Zelda* promete ser a combinação perfeita entre modernidade e tradição. A maior inspiração vem do primeiro jogo da franquia, aquele lançado para o Nintendinho. Hyrule será gigantesca, toda conectada e esbanjando vida, sendo gerada em tempo real pelo motor gráfico. Com um visual que mescla futuro e passado, temos um Link diferente. Empunhando um arco e flecha luminoso e capaz de disparar em pleno ar no melhor estilo de *Matrix*, o herói atravessará pelo imenso mapa junto de Epona – fiel companheira nas longas viagens –, atrás de um objetivo ainda incerto. Um dos maiores mistérios do Wii U, podemos esperar pelo maior e mais intenso jogo do console, ou até mesmo de toda a saga.



FIRE EMBLEM FATES: BIRTHRIGHT E CONQUEST

Produção: Nintendo

Plataforma: Nintendo 3DS

Você é o príncipe da pacífica Hoshido, contudo, foi criado pela família real da beligerante Nohr. Sabendo disso, escolha entre *Birthingright*, assumindo então o reino onde nasceu, ou lidere o exército do povo que o adotou na tortuosa trilha de *Conquest*. Essa aventura se estende com o DLC *Revelation*. Um dos destaques fica por conta do My Castle, com o qual você customiza seu quartel-general, além de participar de lutas contra times recebidos via StreetPass.



POKÉMON GO

Produção: Pokémon Company,

Nintendo, Niantic

Plataforma: Mobile

Usando um sistema de geolocalização e realidade aumentada, encontraremos Pokémon no caminho da escola, trabalho, saindo com os amigos e muito mais. Além disso, feras lendárias darão as caras em missões coletivas, que serão concluídas com a ajuda de vários jogadores. Podendo trocar e batalhar, o aplicativo ainda será lançado com uma pulseira que se conecta ao celular via Bluetooth para ajudar nas capturas. Enfim os monstros de bolso ficarão mesmo em nossos bolsos!



MARIO & LUIGI: PAPER JAM

Produção: Nintendo

Plataforma: Nintendo 3DS

Séries colidindo são garantia de diversão, mas e quando são franquias de um mesmo universo? Luigi, desastrado como sempre, derruba um livro contendo o mundo de *Paper Mario*, liberando assim seus personagens. Enquanto os Bowser brigam entre si para ver quem é o verdadeiro rei, controle simultaneamente Mario, Luigi e Paper Mario enquanto ataca inimigos bi e tridimensionais. Com muito bom humor, é o primeiro *Mario & Luigi* que realmente se passará pelo Reino do Cogumelo, ainda que com elementos da sua contraparte de papel.



POKÉNN TOURNAMENT

Produção: Pokémon Company,

Bandai Namco

Plataforma: Wii U

Os monstros de bolso estão acostumados a combater, mas não no estilo das grandes franquias de luta. Entretanto, isso deve mudar com o crossover que coloca Pikachu e companhia na arena seguindo as mecânicas de *Tekken*. Além do ratinho elétrico, Charizard, Machop, Gengar, Blaziken, Gardevoir, Lucario, Weavile e Suicune foram confinados. O apelão, no entanto, deve ser Mewtwo, que assume uma versão Shadow. Podendo MegaEvoluir, os personagens contam também com a força de ajudantes, que aparecerão na tela quando você sentir que está perto de beijar a lona.



GENEI IBUN ROKU #FE

Produção: Nintendo, Atlus

Plataforma: Wii U

Em tradução livre, o título não definitivo é algo como *Bizarras Histórias das Miragens #FE*. Por incrível que pareça, isso diz muito sobre ele. Ambientado no Japão atual, o crossover de *Fire Emblem* e *Shin Megami Tensei* mostra uma sociedade com fortes vínculos com a arte que é subitamente ameaçada por entidades apelidadas de Miragens. Para vencê-las, ídolos da cultura pop domarão algumas dessas criaturas para vencer as mais sombrias, com mecânicas de combate das duas franquias.



PROJECT X ZONE 2

Produção: Monolith Soft, Capcom, Sega, Nintendo, Bandai Namco
Plataforma: Nintendo 3DS

Entre sopapos e muita estratégia em áreas quadrículas, é o melhor do RPG tático e de ação em turnos compostos por lutas, reunindo diversas estrelas do trio de ferro Bandai Namco, Capcom e Sega, tais como *Virtua Fighter*, *Tales of Vesperia* e *Resident Evil*, agindo em duplas ou sozinhos. Os aspectos de jogabilidade bem trabalhados, assim como os cenários, trazem o brilho e a sensação dos ambientes de cada uma das franquias. Isso, e a enxurrada de referências, fazem dessa uma empolgante continuação.



BRAVELY SECOND: END LAYER

Produção: Nintendo, Square Enix
Plataforma: Nintendo 3DS

Depois dos acontecimentos de *Bravely Default*, Agnès Oblige é sequestrada e apenas Yew poderá resgatar a protetora do cristal do vento. Caberá então a você controlar o cavaleiro. O RPG terá novas classes de personagens e estratégias mais flexíveis de batalha, além de manter o sistema tático que deu nome à franquia. Isso implica em aumentar e reduzir o número de ações em turno para garantir o melhor controle do ritmo de combate.



METROID PRIME: FEDERATION FORCE

Produção: Nintendo
Plataforma: Nintendo 3DS

Sem Samus estrelando a trama, os eventos de *Federation Force* e mostrarão as missões dos soldados da organização que aconteceram durante a fase *Prime*, em locais e jogabilidade igualmente conhecidos. O visual difere de tudo do que já foi feito, é cartunesco e os personagens mais menores (e mais cabeçudos) que o normal, mas essa sacada costuma dar certo em portáteis. O modo campanha será cooperativo, seja online, local ou até mesmo single player. Parece muito diferente de *Metroïd*, mas logo percebemos que é apenas uma interpretação de um outro ângulo.



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETORA DE ARTE
Daniela Ianni Andion

COORDENADOR DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

ARTE/DESIGN
Livia Lorena

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

CONTATO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

Praça Barão de Aquiras, 10
Sala 06. São Paulo - SP
CEP 03191-010
Fone: (11) 3806-1389

Nintendo World Especial (Calendário 2016)
Dezembro de 2015

Adquira essa e outras publicações da nossa editora em www.popster.com.br

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaila Mendonça

GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO
Marco Marcondes

CONTATO
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Taboão da Serra - SP
CEP 06763-970

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL EM BANCAS
Dinap S/A - Grupo Abril

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

EM 2016 VOCÊ TEM 366 DIAS PARA JOGAR MUITO!

JANEIRO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | 01 | 02 |
| 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

FEVEREIRO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | | | | | |
| | | | | | | |

MARÇO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
| 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |
| | | | | | | |

ABRIL

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | 01 | 02 |
| 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| | | | | | | |

MAIO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 |
| 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |
| | | | | | | |

JUNHO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | 01 | 02 | 03 | 04 |
| 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |
| | | | | | | |

JULHO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | 01 | 02 |
| 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

AGOSTO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |
| | | | | | | |

SETEMBRO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | 01 | 02 | 03 |
| 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |
| | | | | | | |

OUTUBRO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | | 01 |
| 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 |
| 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | | | | | |

NOVEMBRO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
| 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | | | |
| | | | | | | |

DEZEMBRO

| DOM | SEG | TER | QUA | QUI | SEX | SÁB |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | 01 | 02 | 03 |
| 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| | | | | | | |

DONKEY KONG



Em 9 de julho de 1981 estreou nos arcades o lendário jogo que mostrava o embate entre aquele que viria a se tornar o mascote da Big N e um gorilão furioso, que tentava fugir com a bela Pauline nas costas para longe do saltador.

Um dos títulos mais importantes da história dos videogames, *Donkey Kong* evitou que a Nintendo, depois de alguns fracassos, fechasse as portas nos Estados Unidos, além de torná-la popular entre os ocidentais.

A partir dali, foi só alegria. O primata perdeu o jeitão de vilão e se tornou um digno herói com as motivações mais banais. Afinal, não se tira banana de macaco!

Liderando uma grande família, que inclui Diddy, Dixie, Kiddy e Cranky, que, dizem as lendas, seria o gorilão original, sua fama foi só crescendo. Estrelando jogos em plataforma com a linha *Donkey Kong Country* e spin-offs que vão de corridas a títulos rítmicos ao som de bongôs, o manda-chuva da paradisíaca *Donkey Kong Island* é um dos caras mais amados entre os nintendistas!



JANEIRO

Nintendo[®]

ESPECIAL

World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---------|-------|--------|--------|--|--------|
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 <small>Dia Mundial da Paz</small> | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

FIRE EMBLEM



Uma das primeiras apostas da Nintendo no mundo dos RPGs, *Fire Emblem* fugiu completamente do que se esperava de um representante do gênero até então. Logo o título de estreia, lançado em 1990 exclusivamente no Japão, não era baseado em turnos, como acontecia em *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. A franquia, desenvolvida em parceria com a Intelligent Systems, investiu em ação tática.

Baseando-se em um cenário quadrículado, seus jogos têm como premissa manipular unidades no campo de batalha. Desse jeito, conquista a vitória quem tiver o melhor posicionamento. A mecânica logo viraria uma tendência, mas, mesmo com todo o sucesso, a Big N demorou para trazer a saga para cá, temendo então a rejeição do público ocidental. O receio só acabou em 2003.

Extremamente elogiado, *Awakening*, que trouxe ao mundo 3D as aventuras medievais da série, retrata um mundo no meio de um conflito político e territorial onde se deve vencer uma guerra antes que ela comece.

FEVEREIRO

Nintendo®
ESPECIAL World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|--|-----------|----------------------|-----------|-----------|----------------------------------|-----------------------------|
| 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 Carnaval | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 The Legend of Zelda (1986) Star Fox (1993) | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 Nintendo 3DS (2011) | 27 Pokémon (1996) |
| 28 | 29 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

METROID

A Big N já sabia fazer jogos em plataforma para a direita. Contudo, queria expandir o gênero e acabou desenvolvendo outro, no qual é preciso ir e voltar aos mesmos lugares, mas com habilidades diferentes.

Metroid, de 1986, mostrou isso da melhor maneira possível. Não bastassem as novas mecânicas, trouxe uma agradável e inesperada surpresa: a identidade do protagonista.

Há quem diga que a aventura de Samus Aran só se popularizou porque, ao terminá-la em menos de cinco horas, o final revelava que o herói era, na verdade, uma mulher. O pioneirismo feminino é importante, mas a relevância da franquia também se baseia em outro motivos.

Adotada por uma raça de homens-pássaro depois de sua colônia espacial ser atacada por piratas, ela é treinada pela Federação Galáctica para ser tornar uma guerreira de elite. A rebeldia fez com que se preferisse a vida de caçadora de recompensas. Sua luta, desde então, se divide entre a solidão pelo universo e criaturas de destruição de massa, como os Metroid.



MARÇO

Nintendo[®]
ESPECIAL World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|------------------------------------|---|-----------|-----------|-----------|--|-----------|
| 28 | 29 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 <small>Game Boy Advance (2001)</small> | 22 | 23 | 24 | 25 <small>Paixão de Cristo</small> | 26 |
| 27 <small>Páscoa</small> | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 |

Splatoon

Um jogo de tiro no qual o principal objetivo é vencer adversários em confrontos territoriais. Feito por qualquer outra desenvolvedora, o título com essa premissa seria sombrio, violento e aterrador. Nas mãos da Nintendo, nasceu um dos games mais coloridos, divertidos e viciantes do Wii U.

Uma das apostas mais inesperadas do console, Splatoon é como uma partida de Paintball, mas o legal não é pintar seus adversários, mas sim o campo de batalha. Afinal, a cor que prevalece no final de uma disputa define o lado vitorioso. Quem protagoniza essa farrasão são os antenados Inklings, que alternam entre as formas humana e de lula.

No multiplayer online há desafios como conquistar determinados pontos de um mapa ou levar uma torre até a base inimiga – e isso é feito sempre com armas muito criativas. Entre rolos, pistolas e bombas, uma coisa é certa: o game desenvolvido por novos talentos da Big N veio para ficar.



ABRIL



| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---------|-------|--|---|------------------------------------|--------|
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 <small>Dia da Mentira</small> | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 <small>Fire Emblem (1990)</small> | 21 <small>Tiradentes Game Boy (1989)</small> | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 <small>Kirby's Dream Land (1992)</small> | 28 <small>Game & Watch (1980)</small> | 29 | 30 |

Kirby



Nos jogos, surgiu para proteger os habitantes do planeta Popstar. Na vida real, surgiu para substituir o protagonista de um game que ainda não estava definido. Em ambos, Kirby é símbolo da simplicidade, seja em sua aparência, conceito ou carisma.

É fruto da parceria entre HAL Laboratory e Nintendo, que, no início dos anos 1990, sonharam em produzir uma aventura acessível para todas as idades, mas sem deixar de lado o desafio. De atitude infantil e fome insaciável, a bolota encara as tramoias de King Dedede, que governa os arredores de Dream Land, e Meta Knight, rival que o força até seus limites para continuar evoluindo, entre outros inúmeros vilões.

Por mais que tenha um jeito todo fofo, ninguém é páreo para uma de suas habilidades mais incríveis: copiar os poderes dos inimigos que engole. Não é pra menos que a única coisa maior que seu apetite é amizade que ele conquista dos gamers que têm o prazer de conhecê-lo.

MAIO



Nintendo®

ESPECIAL

World



| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|--|-----------|-----------|-----------|--|-----------|---|
| 1 <small>Dia do Trabalho</small> | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 <small>Corpus Christi</small> | 27 | 28 <small>Splatoon (2015)</small> |
| 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 |

STARFOX



A pós ser banido de Corneria, todos achavam que o tímido Andross estava com os dias contados. Prometendo vingança, anos depois ele declarou guerra ao Sistema Lylat. General Pepper, ao ver que suas forças militares não dariam conta do recado, contratou e armou o time liderado por Fox McCloud.

Os mercenários atuam não somente pelo senso de justiça, mas pelo o desejo de descobrir a verdade por trás das intenções de Pigma, antigo piloto que traiu de forma fatal James McCloud, fundador do grupo Star Fox.

Ousado, o primeiro título da franquia voou mais alto do que qualquer outro do gênero. Em uma terra de jogos bidimensionais, introduziu gráficos que geravam a sensação de profundidade no Super Nintendo, que dividiu o esforço de processamento com o chip Super FX.

Controlando a nave Arwing, o tanque Landmaster ou o submarino Blue-Marine, até hoje a trupe da raposa conclui com eficiência a missão para a qual foi designada: invadir os consoles de nintendistas ao redor do mundo.

JUNHO

Nintendo

ESPECIAL

World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---------|-------|--------|--------|-------|--------|
| 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 |

E3

E3

E3

Nintendo 64 (1996)

PIKMIN



O que era pra ser um período de férias virou uma inesquecível experiência de vida para Olimar. Ao deixar Hocotate em direção ao destino onde descansaria, sua nave foi atingida por um asteroide, o que fez com que fosse desviada para um planeta que parecia ser inóspito.

Para escapar da Terra, o capitão recebeu o apoio dos residentes locais, criaturinhas coloridas e minúsculas, que se uniram para recuperar as partes da S.S. Dolphin.

Concebido pelo mestre Shigeru Miyamoto, no jogo de GameCube você dá ordens aos Pikmin pelos cenários. Dependendo da tarefa, rolavam diferentes operações de forma simultânea, dividindo então os times de acordo com suas habilidades. Os vermelhos resistem ao fogo, os azuis andam debaixo d'água e os amarelos conduzem eletricidade.

A estratégia é essencial na sobrevivência, e é normal ter baixas no decorrer da jogatina. O importante, contudo, é fazer tudo direitinho antes de o sol ir embora. Depois de Olimar, Louie, Alph, Brittany e Charlie visitaram nosso pedaço nas aventuras seguintes.

JULHO

Nintendo®

ESPECIAL

World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---------|-------|--------|--------|-------------------------------------|--|
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 <small>Donkey Kong (1981)</small> |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 <small>Famicom (1983)</small> | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

F-ZERO



O ano é 2560. A humanidade evoluiu tanto que mantém contato rotineiro com raças alienígenas e há uma grande rede de sociedades integradas agindo de forma pacífica. Nasceram novas interações nos âmbitos do comércio e do entretenimento, o que levou à criação do torneio F-Zero.

Nesse importante campeonato é fácil e perigoso sair da pista em meio a tantas armadilhas. Os corredores pilotam veículos flutuantes atingindo velocidades assustadoras.

Como nem sempre o jogo é justo, o caçador de recompensas Douglas Jay Falcon se destacou entre os adversários ao combater aqueles que trapaceavam.

A franquia fez parte dos jogos de lançamento do SNES no Japão, mostrando o que o sucessor do Nintendinho era capaz de realizar. O visual arrojado usava os elementos das fases para gerar um efeito 3D, dando a impressão que as corridas eram ainda mais rápidas do que aparentavam.

A apostar em alta dificuldade, em ambientação futurista e em uma trilha sonora matadora, as façanhas daquele que chamamos de "capitão" viraram referência para a concorrência.



AGOSTO

Nintendo

ESPECIAL

World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---|--|--------|--------|-------|------------------------------------|
| 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 <small>Metroid (1986)</small> |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 <small>Super Nintendo (1991)</small> | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 <small>Dia Internacional do Gamer</small> | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |

POKÉMON



Crianças de 10 anos de todas as regiões partilham um costume: visitar o Professor Pokémon da cidade mais próxima para receber um monstinho, o primeiro de inúmeros companheiros em uma longa jornada.

O objetivo? Batalhar entre si, conquistar oito insígnias, desafiar os quatro melhores treinadores e se consagrar campeão, tudo isso enquanto tenta reunir cada criaturinha que habita esse vasto mundo. Antes eram 151. Atualmente passam dos 700. Não é simples pegar todos eles e ser dos mestres o melhor.

Das mãos de Satoshi Tajiri, que colecionava insetos na infância, Pokémon é um dos maiores fenômenos da cultura pop. Tanto que é difícil encontrar alguém, mesmo que não seja gamer, que não saiba quem é Pikachu.

Jogos de cartas, bonecos, mangás, anime e subfranquias, muita coisa mudou desde que Pokémon Red e Pokémon Green saíram em 1996 na Terra do Sol Nascente, mas uma coisa é constante: essa febre não tem prazo para acabar.



SETEMBRO

Nintendo[®]
ESPECIAL World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---------|---|--------------------------------------|--------|---|--------|
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 <small>Independência do Brasil</small> | 10 |
| 11 | 12 | 13 <small>Super Mario Bros. (1985)</small> | 14 <small>GameCube (2001)</small> | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 <small>Fundação da Big N (1889)</small> | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 |

Welcome to Animal Crossing

Um(a) jovem cheio(a) de sonhos, sem conhecer ninguém ou ter recursos para se virar, embarca em um trem para uma cidade repleta de animais simpáticos. Contando com a sorte, ele(a) consegue uma casa para morar além de um emprego, garantindo uma boa renda para decorar o lar.

Conhecer vizinhos e ajudá-los prestando favores, colher frutos e caçar fósseis como passatempo. Isso tudo parece a trama de um livro ou filme, mas é de uma franquia que está completamente sob seu controle.

A graça de *Animal Crossing* está justamente nas possibilidades infinitas. Lançado em 2001 originalmente para Nintendo 64 e portado para GameCube, o que permitiu que chegasse ao mundo todo, surpreendeu ao seguir o tempo real como base para as ações, incluindo atividades ligadas a datas comemorativas.

Wild World é o título mais vendido, com 12 milhões de cópias. Entretanto, é em *New Leaf* que, como prefeito(a), se tomam as decisões mais relevantes. Mesmo com muito poder, você ainda é o(a) único(a) humano(a) nas redondezas. Mistério...



OUTUBRO

Nintendo®

ESPECIAL

World

| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---------|-------------------------------|---|--------|-----------------------------|--------|
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 New Nintendo 3DS (2014) | 12 Dia das Crianças Nossa Senhora Aparecida | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 NES (1985) | 19 | 20 | 21 Game Boy Color (1998) | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 Pikmin (2001) | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

THE LEGEND OF ZELDA

Ganonorf enfim conseguiu o que queria: tomar Hyrule para si. Sofrendo ao se deparar com suas terras sendo dominadas pelo tirano, a Princesa Zelda repartiu em oito partes e lançou pelos cantos do reino a única magia capaz de fazer frente ao feiticeiro.

Sem dúvidas essa missão exigiria um herói que pudesse se tornar lendário. Um jovem vestindo verde então toma a liderança nessa aventura. Apesar da coragem, é perigoso ir sozinho. Por isso, é bom levar consigo uma espada e outros apetrechos.

Assim começou a luta pela Triforce em *The Legend of Zelda*. Desbravando aquele mundo da maneira que quisesse – e na ordem que preferisse –, o clássico do Nintendinho inovava em uma época em que títulos dificilmente fugiam do padrão linear, principalmente por causa das limitações tecnológicas dos consoles.

Ramificada, a cronologia de Link já causou muita polêmica, por exemplo, com as versões coloridas ou a cartunesca do herói. Contudo, vasculhando as origens ou os futuros do trio de protagonistas, ela causa muito mais ansiedade nos fãs quando mais um capítulo está prestes a chegar aos consoles.



NOVEMBRO



| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|---------|---|---|--|--------|-----------------------------------|---------------------------------|
| 30 | 31 | 1 | 2 <small>Finados</small> | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 <small>Proclamação da República</small> | 16 <small>Shigeru Miyamoto (1952)</small> | 17 | 18 <small>Wii U (2012)</small> | 19 <small>Wii (2006)</small> |
| 20 | 21 <small>F-Zero (1990) Nintendo DS (2004)</small> | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 |

SUPER MARIO™

Benevolente, Peach tenta fazer o melhor para quem mora no Reino do Cogumelo. Tanto que, em tempos de paz, até arranja tempo para convidar seus súditos para passar uma tarde agradável em seu castelo, oferecendo um delicioso bolo.

No entanto, a sobremesa costuma ficar intrigável quando Bowser resolve agir. O Rei dos Koopa adora sequestrar a princesa e, para dificultar o resgate, espalha sempre seu exército por oito regiões, além das secretas. Salvar uma donzela é algo que cabe a um cavaleiro, mas Link vive ocupado. O serviço sobra então para um certo encanador e seus amigos prestativos.

Sinônimo de videogame, a franquia de Mario é a mais consagrada e venerada de todas. Colecionando os mais diferentes pioneirismos desde os anos 1980, o bigodudo de boné vermelho é pra lá de carismático.

Podê não ter o porte de um guerreiro, mas não há ninguém mais versátil e pronto para mais uma aventura do que o irmão de Luigi. Ou vai dizer que você conhece alguém que já atuou em inúmeros gêneros de games como cozinheiro, doutor, atleta ou artista?



DEZEMBRO



| DOMINGO | SEGUNDA | TERÇA | QUARTA | QUINTA | SEXTA | SÁBADO |
|-----------------------------------|-----------|-----------|--|-----------|-----------|--|
| 27 | 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 <small>Animal Crossing (2001)</small> | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 <small>Natal</small> | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 <small>Lá se foi mais um ano...</small> |



Retro
AVENGERS

CASE EDITORIAL **TAMBOR**

Nintendo World
Especial 14
Revista Pôster R\$ 12,90





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: [evil_arthas](#)

Editada por: [Douglas Ielker](#)

Revista: [Zalbag](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br