

DÊ UMA ESPIADINHA NAS MATÉRIAS QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NA NW 157

Nintendo®

World

EXPRESS 01



Tambor



MARIO TENNIS™ OPEN

SEJA O REI DAS QUADRAS NO PRIMEIRO JOGO
DA SÉRIE COM SISTEMA DE PARTIDAS ONLINE

CONFIRA NESTA EDIÇÃO: DISNEY EPIC MICKEY 2: PODER EM DOBRO, POKÉMON™ BLACK VERSION 2 E POKÉMON™ WHITE VERSION 2, XENOBLADE CHRONICLES™, SPIRIT CAMERA™: THE CURSED MEMOIR E MUITO MAIS!

SUMÁRIO



08 ANTES DE MARIO

Norte-americano conta em livro como a Nintendo chegou à América e se tornou uma gigante do mercado de games.

10 PREVIEW

Disney Epic Mickey 2: Poder em Dobro (Wii).

12 MARIO TENNIS

O encanador está de volta às quadras de tênis do Reino do Cogumelo.

18 REVIEW

Tekken 3D: Prime Edition (3DS).

26 MUSICAL

Conheça o Games Classic, evento que pretende homenagear grandes séries dos videogames através da música.

30 GAMEART

Artista retrata a solidão de Samus em um desenho sensacional.

EDITORIAL

BITES E BYTES

Depois de publicarmos uma edição digital exclusivamente sobre *Pokémon* em dezembro de 2010, resolvemos encarar este desafio mais uma vez. E agora é definitivo.

A ideia é seguir os passos da Nintendo, que está cada vez mais atenta ao que acontece neste universo de bites e bytes. O melhor indício da mudança é a revolução que a empresa pode causar a partir de agosto deste ano, quando *New Super Mario Bros. 2* será lançado para Nintendo 3DS. O jogo de Mario será o primeiro da Big N vendido em dois formatos: cartucho e através de download no Nintendo eShop. Como não prestar atenção a isto?

E assim, foi criada a **Nintendo World Express**. Hoje, o objetivo da revista digital é apenas um só: divulgar a edição impressa, que continua a ser mensal e é vendida nas principais bancas do país. A **NWE** nº 1, por exemplo, é uma amostra grátis do conteúdo da **Nintendo World** nº 157.

Neste mês, selecionamos uma matéria especial sobre *Mario Tennis Open* (3DS). Tem também o preview de *Disney Epic Mickey 2: Poder em Dobro* (Wii), o review de *Tekken 3D: Prime Edition* (3DS) e uma entrevista com Jeff Ryan, que escreveu um livro sobre a Nintendo. O jornalista conta como a empresa japonesa veio parar na América e como o Wii e o Nintendo DS mudaram a forma de se jogar videogame. E não deixe de ler as outras seções da revista!

Seja em versão digital ou física, a missão da **Nintendo World** é a mesma: estar sempre ao lado dos nintendistas.

Se você nunca leu a **Nintendo World**, vale a pena contar um pouco da nossa história. Entre as revistas de games publicadas atualmente, a **NW** é a que está há mais tempo em circulação: existe desde 1998. É a primeira publicação no país a nascer já oficial. Ou seja, desde o primeiro exemplar tem a licença da Nintendo para mostrar todas as novidades do universo da Big N.

IGOR ANDRADE

Editor-Assistente

redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Descubra quem fez sua revista favorita este mês!



DANI IANNI

Finalmente ganhei meu Nintendo 3DS, eba! E no GameWorld foi super bacana participar do StreetPass, encontrar os colaboradores da **Nintendo World**, tirar fotos com Mario, Link, Luigi. Amei!



FELIPE ANTUNES CALVI

Quase sem tempo para conciliar os estudos com as jogatinas de *Mario Party 9* com os amigos.



FLÁVIO CROFFI

Twitter: @flaviocroffi
E o Nintendo 3DS mais uma vez se prepara para ganhar uma nova leva de jogos bons.



GERALDO JUNO CECILIO

Twitter: @junocecilio
Friend Code: 0731-4869-2258 (3DS)

Ainda dou risada toda vez que a galera entra no carro e fica morrendo de medo quando falo: "Fiquem tranquilos! Nunca dirigi, mas tantos anos de *Mario Kart* devem servir para alguma coisa".



IGOR ANDRADE

Twitter: @igorand
Friend Code: 2878-9634-6833 (3DS)

Fiquei feliz e muito grato com todos os envolvidos na realização do primeiro encontro de nintendistas da **Nintendo World**. Deu vontade de fazer outros!



JORGE SIMÃO JR.

Twitter: @jorge_simao
Friend Code: 5241-2203-4676 (3DS)

Foi muito bom ir ao GameWorld, encontrar o pessoal da revista e os leitores! Fora os momentos com Reuben Langdon e Yoshitaka Amano. Ainda arranjei um tempinho pra escrever sobre *Mario Tennis*.



JOSÉ COUTINHO JÚNIOR

Joguei tanto *Xenoblade Chronicles* este mês que agora consigo ver o futuro. Não acredita? Eu vejo que você vai virar esta página e continuar lendo a revista até o fim!



LILO LORENA

Depois de jogar e se divertir no GameWorld, tudo que quero é chamar os amigos para uma boa partida no tabuleiro de *Mario Party 9*.



LUCAS PATRÍCIO

Twitter: @Lucas_Patricio
Friend Code: 2621-2679-5276 (3DS)

Estou de malas prontas para a E3. E adivinha o item número 1? Nintendo 3DS! StreetPass, aqui vou eu!



LUIZ EDUARDO FREITAS

Passeando por São Paulo, disse que faria uma visita à redação...



MANO FAIXA PRETA

Li todos os gibis dos Vingadores que comprei nos últimos 20 anos, para me preparar adequadamente para o filme.



MATEUS LÔBO

Twitter: @Mattcoww
Friend Code: 4554-0360-9621 (3DS)

Mais uma jornada bem sucedida, desta vez para o GameWorld 2012, em São Paulo. E, em seguida, para a comemoração, no Rio de Janeiro.



RODRIGO ESTEVAM

Este mês, Rodrigo resolveu que voltaria a visitar Queen Zenobia para matar as saudades (e alguns Oozes e Hunters, é claro).



RAFAEL PECCIOLI MORENO

RPGs sempre foram um de meus gêneros favoritos, e sinto coceiras sempre que ouço que tal jogo tem muitos clichês. Não importa quantos haja, importa que o desenrolar da trama seja legal, e que o sistema de batalhas agrade.



RICARDO SYOZI

Twitter: @RicardoSyozi
Friend Code: 5327-0945-5656 (3DS)

Tive um mês fantástico. Distribuí abraços para a galera da redação durante o sensacional GameWorld e ainda me diverti muito passando horas jogando *Kid Icarus: Uprising*. E o melhor de tudo é que nem chegamos ao meio do ano. Viva!



RENATO ALMEIDA

Twitter: @save_ral
Friend Code: 2363-5728-3270 (3DS)

Encarnando um verdadeiro caça-fantasmas em *Spirit Camera: The Cursed Memoir*, relembrei meus tempos de infância quando realizava brincadeiras macabras como a do copo possuído e da caneta amaldiçoada. Boo!

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

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

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

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



PEGUE UMA FANTASIA E
VIRE SEU PERSONAGEM PREFERIDO

Disney
UNIVERSE



por R\$ 99,90

ou 3 x de R\$ 33,30 sem juros



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

ACESSÓRIOS E MUITO MAIS VOCÊ ENCONTRA NA **SARAIVA**.



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



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



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

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

Saraiva
saraiva.com.br
vendas 4003-3390

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



IWATA PERGUNTA!

Xenoblade Chronicles: trabalhando em conjunto

Quando a entrevista acontece com uma equipe de uma produtora que desenvolveu um projeto compartilhado com a Big N, é comum que Iwata queira descobrir como foi a relação entre as duas empresas. No caso de *Xenoblade*, as coisas poderiam caminhar para um lado ruim.

Mas na metade do caminho a situação se endireitou.



Disaster: Day of Crisis é o primeiro jogo da Monolith para Wii. Era também o primeiro de ação da companhia, o que justificou o lançamento em 2008, dois anos após o planejado. Enquanto a aventura estava prestes a ficar pronta, a direção da empresa já sabia que precisava enfrentar outras missões.

Investiram em RPG, especialidade da casa. Tetsuya Takahashi, um dos chefões da empresa, foi um dos principais nomes da Square e produziu jogos da série *Final Fantasy* e *Xenogears*. Não é à toa que a ideia principal de *Xenoblade* é dele.

O primeiro passo foi criar os seres monstruosos que originam e que servem de cenário para a história. Bonecos de argila dos dois titãs foram criados com a ajuda dos estagiários. Os coitados tiveram que simular o enfrentamento de Bionis e Mechonis.

Então, a equipe começou a trabalhar. Porém, um pedido da Nintendo mexeu

com todo mundo. "Com um título desta dimensão não tínhamos como saber quanto tempo levaríamos até sua conclusão. Por isso pedi que fizessem algo mais ou menos com a mesma qualidade do produto terminado", contou Hitoshi Yamagami, supervisor da Nintendo. Poderia até parecer desconfiança, mas tal processo é feito com todos os jogos da casa de Mario.



Reprodução da batalha que explica a origem de *Xenoblade*

"Quería ter trabalhado da forma normal, fazendo as coisas lentamente e com convicção. Não queria obrigar a equipe a trabalhar de um jeito com o qual não estavam habituados", desabafa o contrariado Koh Kojima. O diretor do projeto só não imaginava que isso teria um lado bom. "É difícil dizer isso, mas ficou muito mais fácil fazer as coisas", revelou.

Apesar das sagazes interferências da Nintendo, a Monolith teve liberdade para criar uma aventura interessante. Em vez de turnos, foi escolhido o sistema perfeito de

confrontos: basta se aproximar de um inimigo para lutar. Com isso, não há a famosa troca de cena, alterada para um cenário de batalha padrão. "Em *Xenoblade*, você vai para onde quiser [é um RPG de exploração]. Se tivéssemos usado um sistema de batalhas por turnos, isso impediria a imersão total", diz Kojima.

Ainda sobre as batalhas, a equipe se orgulha de dois recursos: o Vision Mode e o Affinity. O primeiro permite que personagens recebam visões do futuro durante confrontos. "Isso permite alterar sua estratégia e salvar seus companheiros", explica Hiroki Yokota, produtor da Nintendo.

O segundo foi criado para melhorar a interação entre seus parceiros e com os personagens que você encontra pelo caminho. Se você ajuda um amigo em perigo ou alguém em uma missão, sua vida é facilitada em batalhas. E é sempre bom estar de bem com os companheiros de luta. Cada um tem um talento e você assume o controle deles a qualquer momento. Viva a amizade!



Tetsuya Takahashi e Yuichiro Takeda



Esta seção vive de agradáveis consequências. Nas duas entrevistas conhecemos os bastidores de jogos produzidos em parceria com a Nintendo. Tudo isso acontece por meio das SPDs, grupos da Big N que supervisionam o trabalho de produtoras, mas que também colocam a

mão na massa. Nas histórias a seguir você verá que dois jogos mudaram de rumo depois que os líderes das SPDs fizeram algumas exigências...

— Igor Andrade

Spirit Camera: The Cursed Memoir: realidade atordoante

Project Zero ou *Zero*, mais conhecido por essas regiões como *Fatal Frame*, fez certo sucesso na concorrência até partir para o lado da Nintendo. E agora a série faz sua reestreia nas Américas.

Keisuke Kikuchi sabia que o Nintendo 3DS tinha os recursos necessários para mais um game da franquia. Sem pestanejar, o produtor da Tecmo Koei Games preparou o projeto e o entregou para a área de projetos compartilhados da Big N. No entanto, o próprio Iwata vetou a ideia, já que se tratava de um game assustador, nos moldes das versões para consoles de mesa. O presidente da Big N acreditava que era preciso fazer algo que não fosse apenas portátil, mas que fosse único.

O jeito foi apostar nos recursos de realidade aumentada, fazendo com que seres horripilantes visitassem nosso mundo através das câmeras do 3DS. Ou seja, em vez de a história se passar somente numa mansão assombrada, também interagiria com o que estivesse à sua volta, como faz o jogo *Face Raiders*. "O terror de *Fatal Frame* é uma

combinação daquilo que o jogo recria e a imaginação do jogador produz. É mais ou menos o mesmo conceito de *Realidade Aumentada*", explica Kikuchi.

Os marcadores que gerariam as imagens assustadoras seriam objetos comuns em vários locais, como relógios e telefones. Mas isso não daria certo, já que cada casa tem modelos diferentes de telefones ou de outros objetos. Foi numa reunião de trabalho que surgiu a solução mais prática: os tais códigos ficariam escondidos em um livro de verdade. E aí surgiu o *Diary of Faces*, que reúne fotos e ilustrações de personagens da trama e é usado durante toda a aventura.

De certa forma, isso levaria a série para outro patamar, já que sua marca é o suspense regado de aparições indesejáveis na sua frente. "Ao longo da franquia dei mais relevância à estimulação da imaginação do jogador. A todo o momento você imagina que algo pode saltar ou sair de algum lugar. Normalmente, isso acontece quando você aperta um botão, mas é mais aterrorizante quando não é

assim", explica Kikuchi.

A mudança de nome é outra novidade. *Spirit Camera: The Cursed Memoir* é uma homenagem para a *Camera Obscura*, máquina usada para enxergar os espíritos zombeteiros na saga. "Voltamos às raízes, embora tenhamos estabelecido um novo formato. A estrutura mudou completamente, mas aqueles que jogaram outros títulos *Fatal Frame* sentirão a essência de série por todos os lados", explica Kikuchi.

Toshiharu Izuno, produtor da Nintendo que supervisionou o projeto, destacou durante a entrevista dois modos extras de *Spirit Camera*. Em *Haunted Visions: Spirit Photography* você tira fotos macabras de seus amigos. "Os rostos ficam distorcidos e aparecem coisas horripilantes", diz. No *Spirit Challenge*, você mira o 3DS para alguém para que um fantasma apareça ao lado dele.

Se isso parece ameaçador, imagine para uma das integrantes do grupo de desenvolvedores. "Tínhamos uma garota na equipe tão medrosa que fugia sempre que via o *Diary of Faces*!", revela Kozo Makino, produtor da Big N. 



Os mestres do terror portátil: Kozo Makino, Toshiharu Izuno, Keisuke Kikuchi

Leia aqui o Iwata Pergunta de *Spirit Camera* na íntegra



ANTES E DEPOIS DE MARIO E DK

Livro conta como a Nintendo transformou o mercado de games nos últimos 30 anos

IGOR ANDRADE

Era início da década de 1980 quando Hiroshi Yamauchi, então presidente e neto do fundador da Nintendo, decidiu que a empresa precisava atravessar o mundo em direção ao Ocidente. Yamauchi queria expandir os domínios da antiga companhia de cartas de jogos e de brinquedos da família, que acabara de entrar no ramo de games.

Então, enviou seu genro e sua filha numa missão delicada aos Estados Unidos: mostrar que seus arcades eram tão bons quanto os de seus concorrentes, como *Pac-Man* e *Space Invaders*.

A Nintendo of America nasceu em Nova York num galpão repleto de máquinas do game *Radar Scope*, tinha apenas dois funcionários e enfrentou a rejeição de algumas casas de fliperama. Antes de desistir, o genro de Yamauchi convenceu os produtores da Big N a criar outro jogo. Os desenvolvedores estavam focados em projetos importantes, o que fez com que a encomenda caísse nas mãos do novato Shigeru Miyamoto. Foi aí que *Donkey Kong* surgiu.

Mania entre os gamers, o jogo encorajou a Nintendo a entrar no mercado de consoles domésticos. O NES apareceu para derrubar o império da Atari e criou outro maior ainda sob o carisma de Mario. No início dos anos 1990, a Big N havia conquistado a América (e o mundo, por consequência).

Essa história tem sido contada há um bom tempo, mas agora ganhou diversos detalhes preciosos com o livro *Nos Bastidores da Nintendo - o Jeito Wii de Reinventar Negócios e Transformar Clientes em Fãs*. "Li vários livros sobre videogames, mas a maioria falava de di-

ferentes empresas. Através da Nintendo, poderia mostrar todas as mudanças que aconteceram nos últimos 30 anos no mercado de games. E vi que só faria sentido se focasse na trajetória de Mario", conta o autor.

Jeff Ryan virou jornalista de games por acaso, após substituir um colega numa emergência, e depois fez parte do site *Katrillion*, um dos primeiros dedicados a entretenimento eletrônico a fazer sucesso na internet. Fã de *Super Mario Bros. 3*, o americano aceitou falar conosco. Veja os principais trechos da entrevista.

Nintendo World: Nos anos 1990, o rosto de Mario foi estampado em diversos produtos, apareceu em desenhos e até em filme. Esta superexposição poderia ter prejudicado o encanador?

Jeff Ryana: Acho que isso ajudou a Nintendo. Ela se recusou a licenciar todos os seus personagens na época porque não queria 100 ícones bem conhecidos. A ideia era ter um ícone gigante, tão grande como Mickey Mouse, conhecido através do mundo, mesmo em lugares distantes sem videogames. E eles conseguiram.

Desde o Famicom, a Nintendo foca na produção de consoles baratos. Por que seus concorrentes não costumam fazer isso?

Os concorrentes pensam como empresas de tecnologia: fazem um produto com um custo elevado e o vendem a um preço elevado. E mantêm o valor durante um bom tempo até diminuir o custo de fabricação. A Nintendo sabe fazer produtos com ar de inovação, mesmo



Depois de *Nos Bastidores da Nintendo*, Jeff Ryan (foto) quer contar em um livro os bastidores da produção de um game

com peças mais baratas. Assim, lucra desde o primeiro dia de venda.

A Nintendo teve dificuldade ao entrar no Estados Unidos. Qual é a grande diferença entre os mercados japonês e norte-americano?

Games japoneses são mais complexos. São densos como romances de fantasia: você lê sem parar, mas deixa de lado assim que o terminar. Jogos americanos são "mais fáceis de ler" e são lidos diversas vezes.

O desejo de Hiroshi Yamauchi era levar sua empresa para o ramo das telecomunicações. No entanto, entretenimento eletrônico é a vocação da Big N. Você acredita que a Nintendo encontrou seu verdadeiro caminho com o Wii e o Nintendo DS?

A Nintendo tentou ser uma empresa de eletrônicos, mas o mercado não aceitou. Então, eles se definiram como uma empresa de diversões [com a entrada

de Satoru Iwata], o que era um grande negócio seis anos atrás. Agora, as coisas parecem diferentes. Darei crédito a ela se não ceder ao mercado e fizer um aplicativo de Mario, mas não tenho certeza se seu próximo passo é se manter no topo.

No seu livro você diz que os diretores da Sega no Japão não gostavam da forma como a empresa atacava a Nintendo em suas propagandas. Como a falta de harmonia na Sega teria levado a empresa a parar de produzir consoles?

A Sega perdeu seu caminho por um tempo nos anos 1990, por causa dos vários periféricos para seus consoles, mas o Dreamcast foi uma recuperação quase perfeita. Infelizmente, foi aí que o PlayStation 2 apareceu e a maioria dos jogadores comprou o console da Sony.

Você acredita que a Sega poderia ter vencido a Nintendo na guerra dos games?

A Sega conseguiu ser uma grande adversária, permitindo que fãs da Nintendo continuassem curtindo videogames depois de se tornarem adolescentes ou jovens adultos. Esse público é hoje alvo da Sony e da Microsoft. Sega e Nintendo são e foram gigantescas companhias,

mas mesmo que a Sega fizesse tudo certo, ainda não teria vencido a disputa.

Qual foi o escorregão da Nintendo durante os últimos 30 anos? E qual foi seu melhor momento?

A maneira como eles tratavam as produtoras [nos anos 1990] não era muito boa. Por isso, algumas deixaram a parceria para se associarem a concorrentes. Seu melhor momento foi provavelmente o lançamento do Wii [em 2006]: a maioria dos consoles vende muito bem durante um ou dois meses após chegar às lojas. O Wii vendeu bem por três anos consecutivos.

Você é fã da Nintendo? Quais são seus consoles e jogos favoritos?

Meu console favorito é o Game Boy original, que comprei com minha mesada. Por cerca de dois anos, adquiri 90% de todos os jogos lançados para ele, mesmo aqueles que não tinha interesse em jogar. Sou grande fã da série *Paper Mario*. Porém, meu jogo favorito é *Super Mario Bros. 3*. É um tipo de parque temático no qual o objetivo é explorar todas as partes.

Qual detalhe da história da Nintendo te deixou mais surpreso?

Não deu tempo para colocar isso no livro, mas a Nintendo gastou meio milhão de dólares na compra dos direitos de *The 7th Guest* [game para computador]. Eles não tinham planos de usá-lo. Simplesmente, não queriam que a Sega o tivesse.

A Nintendo criou um grande mercado para jogadores casuais com o Wii. Ago-



Conheça o blog de Jeff Ryan

ra, quer os hardcore novamente com o Wii U. Qual é a sua opinião sobre isso?

A Nintendo deixou os hardcore irem embora, pois suas duas grandes concorrentes estavam lutando por eles. Mas *Metroid* e *Zelda* mantiveram alguns. Estou curioso para saber que tipo de jogos farão parte do lançamento do Wii U, mas acho que ainda vão priorizar o universo casual com títulos esportivos e familiares.

Seria coincidência ou as boas vendas do Nintendo DS e do 3DS mostram que o mercado está se tornando "portátil"?

Isso segue a tendência da mobilidade criada pelos notebooks quando começaram a acessar internet Wi-Fi. E jogos casuais foram concebidos para entreter durante minutos de nosso tempo livre.

Qual é a grande lição que a indústria de videogames deve aprender com a Nintendo?

O mundo ama jogos com encanadores com excesso de peso e bigodes! **NW**



Nos Bastidores da Nintendo

Autor:
Jeff Ryan

Tradutor:
Leandro Woyakoski

Editora:
Saraiva

Páginas:
256

Preço:
R\$ 49 (físico) e R\$ 29 (digital)
Os valores podem variar.



Confira a galeria de imagens do jogo



DISNEY EPIC MICKEY 2: PODER EM DOBRO

CONTE COM A AJUDA DE OSWALD PARA SALVAR WASTELAND NOVAMENTE

Rodrigo Ertevom

INFO

Plataforma:
Wii

Produção:
Disney Interactive Studios

Desenvolvimento:
Junction Point

Gênero:
Aventura

Lançamento:
2012

Expectativa:
Média

DEPOIS DE ESTRELAR UM DOS melhores jogos do Wii de 2010, Mickey retorna ao console da Nintendo ainda este ano para visitar mais uma vez a Wasteland, terra criada pelo mago Yen Sid para servir de moradia para os cartoons esquecidos (e que é baseada nos parques temáticos da Disney). Na aventura anterior, Mickey se esgueira pela casa do feiticeiro e descobre o que parecia ser uma maquete e o que parecia ser um pincel mágico.

Como não poderia deixar de ser, o personagem acaba se deixando vencer pela curiosidade e começa a brincar com a pequena cidade e as propriedades mágicas do pincel recém-encontrado e, sem querer, termina por dar vida a uma criatura sombria que viria a ser conhecida como Shadow Blot. Assustado, ele tenta, sem sucesso, utilizar tinta e solvente para dar fim à criatura. Vendo que seus esforços são inúteis, ele foge dali e, após vários anos, acaba sendo levado para uma sombria e assustadora Wasteland.

Em *Epic Mickey*, o personagem título acabava descobrindo um

pouco mais sobre o passado da Disney e sobre seus primeiros personagens, que acabaram caindo no esquecimento. Oswald é uma das primeiras criações de sucesso de Walt Disney, é irmão mais velho de Mickey e tem certa inveja do camundongo, já que o caçula ficou com toda a fama enquanto ele viveu escondido de todos.

O tempo passou, os dois se tornaram amigos, Wasteland foi salva, mas um misterioso terremoto trouxe novos problemas em *Epic Mickey 2: Poder em Dobro*. Mickey e Oswald têm de juntar forças para combater mais inimigos. O pincel mágico capaz de soltar rajadas de tinta e solvente de Mickey está de volta. E, pela primeira vez, os jogadores poderão assumir o papel de Oswald e seu controle remoto.

Mesmo que você jogue sozinho, o coelho sempre estará a seu lado. Além do controle, que emite eletricidade e pode paralisar alguns monstros, ele consegue apanhar itens distantes, já que transforma seus braços em um bumerangue. E pode transportar Mickey usando suas orelhas como hélice. Ele não é

fraco, não!

Epic Mickey 2 trará a possibilidade de se jogar em modo cooperativo, fazendo forte uso da abordagem "PlayStyle Matters" criada por Warren Spector, que visa colocar os jogadores em diversas situações com diferentes formas de exploração e resolução de problemas, tomando inclusive diferentes caminhos, dependendo das escolhas dos jogadores. Logo de cara, você terá de decidir se aceita ou não a ajuda do cientista maluco Mad Doctor, que estaria arrependido das suas traquinagens no primeiro jogo da trilogia.

O game ainda vai contar com diversas músicas originais, que entrarão de supetão na história, dando a ela um tom de "musical da Disney", e vai permitir ao jogador interagir com as músicas através do uso de vários instrumentos.

Com seu lançamento marcado para o final do ano, *Disney Epic Mickey 2: Poder em Dobro* será dublado em português e tem a tarefa de ser tão divertido quanto seu antecessor, pelo menos duas vezes mais divertido, não é mesmo?

RAYMAN ORIGINS

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



MARIO TENNIS OPEN

Preparado para dar um show nas quadras de tênis?

JORGE SIMÃO JR.

O que acontece quando Mario e sua turma decidem jogar tênis? A resposta é simples: diversão. E *Mario Tennis Open* é um título que promete muita adrenalina no Nintendo 3DS.

Assim como versões anteriores da série, o jogo apresenta partidas de um contra um quanto as de duplas. Haverá o famoso modo de torneio, no qual apenas um jogador deve vencer todos os personagens até se tornar campeão, mas os holofotes estão mirando no multiplayer e em outras novidades. O modo multiplayer oferece suporte para até quatro jogadores se enfrentarem simultaneamente tanto localmente quanto online. Além de usar os portáteis com seus próprios cartuchos, também é possível usar o recurso Download Play, permitindo que um jogador se divirta com o game mesmo sem ter o game.

As partidas online são algo inédito na franquia e estamos ansiosos para disputas tanto com amigos registrados pelo Friend Code quanto com oponentes desconhecidos. Estes também podem ser desafiados através do Open Match, no qual o sistema seleciona jogadores que apresentam a mesma faixa de habilidade que você.

Descubra quais são os modos especiais de *Mario Tennis Open*



Confira a galeria de imagens do game



INFO

Plataforma:
Nintendo 3DS

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Camelot

Gênero:
Esporte

Lançamento:
20 de maio (EUA)

Expectativa:
Alta



OS TENISTAS

Mario e sua turma prepararam suas raquetes para pisar nas quadras neste mês. Os personagens confirmados são: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Donkey Kong, Diddy Kong, Wario, Waluigi, Boo, Bowser Jr. e Bowser. Assim como em títulos anteriores, cada tenista tem suas próprias características: Yoshi tem boa agilidade para correr pela quadra, Bowser dá raquetadas fortes e Luigi é equilibrado, podendo agradar jogadores que prezam por um pouco de cada quesito. No final, os personagens são divididos em seis tipos de habilidades.

Uma novidade é o uso dos Mii, que podem passar por um processo de customização, com equipamentos típicos do Reino do Cogumelo que determinam atributos como, por exemplo, a força dos ataques. Entre os acessórios estão raquetes, roupas, tênis e pulseiras. Você pode usar as moedas adquiridas em partidas e minigames para comprar os acessórios.

SPECIAL MODE

Os minigames que acabamos de mencionar estão no Special Mode. Eles têm o objetivo de entreter os jogadores ao mesmo tempo em que nos fazem praticar jogadas. Um deles é o *Super Mario Tennis*, no qual você deve conseguir moedas acertando a bolinha em blocos do clássico cenário de *Super Mario Bros.*, com Goombas e Koopas correndo o risco de serem alvos de suas raquetadas. O Ring Shot está de volta e consiste em fazer a bolinha passar por dentro de argolas para conseguir pontos. O tenista



deve alcançar o número de pontos exibido na tela antes que o tempo se esgote.

Outro minigame é o Ink Showdown, no qual Piranha Plants lançam tinta na tela para atrapalhar sua jogada, assim como o Blooper faz em *Mario Kart*. O objetivo é rebater as bolas que elas soltam e vencer seu adversário. E direto de *Super Mario Galaxy* vem o *Galaxy Rally*, que consiste em colocar o jogador para rebater as bolas em direção aos fragmentos que constituem as Launch Stars. Aí é só ficar mandando a bolinha para onde elas aparecerem. Assim o jogador consegue moedas. Porém, deve tomar cuidado, pois o chão se desfaz ao ser acertado pela bola.



QUADRAS

O modo Exhibition possibilita a escolha da quadra, do número de sets e da dificuldade do oponente. Além das quadras comuns, há as temáticas, como a Bowser Castle, que fica sobre uma estrutura metálica. O fundo da arena é formado por lava e pelo castelo do vilão. A arena DK Jungle fica na floresta densa e traz um cenário de madeira, com palmeiras por perto.

Wario Dunes é temática de deserto, com cactos, pi-



râmides e aquele típico sol raiando. Também há uma quadra em cima de um cogumelo, chamada Mushroom Valley. Ela parece situada na pista Mushroom Gorge, da série *Mario Kart*.

E caso alguém queira se divertir com baixas temperaturas, Penguin Iceberg é uma boa opção, com a presença dos pinguins encontrados em *Super Mario 64*. A quadra é de gelo e ao redor dela há muita neve, além de uma linda aurora boreal. Até a princesa Peach tem uma quadra: Peach's Palace, com espelhos, cortinas vermelhas e um vitral. Sobre power-ups, em alguns momentos haverá pontos específicos na quadra (Chance Areas) nos quais o jogador se posicionará para realizar uma raquetada potente (Chance Shot).

Continua na **Nintendo World** Nº 157...

CADA PERSONAGEM TEM UMA HABILIDADE DIFERENTE NAS QUADRAS

ALL-AROUND (EQUILIBRADO): conhece um pouco de cada habilidade (exemplo: Luigi)

TECHNIQUE (PRÁTICO): ótimos rebatedores de saque (ex: Daisy)

TRICKY (ENGANADOR): criam jogadas que confundem os adversários (ex: Boo)

POWER (FORÇA): jogam com brutalidade (ex: Wario)

DEFENSE (DEFESA): evitam que a bolinha saia da quadra (ex: Waluigi)

SPEED (VELOCIDADE): mais rápidos que os outros (ex: Diddy Kong)

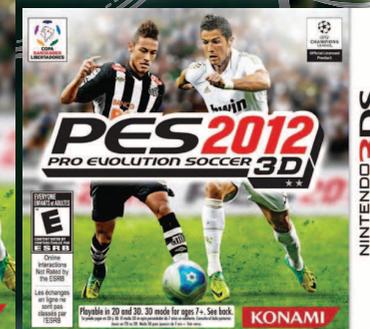
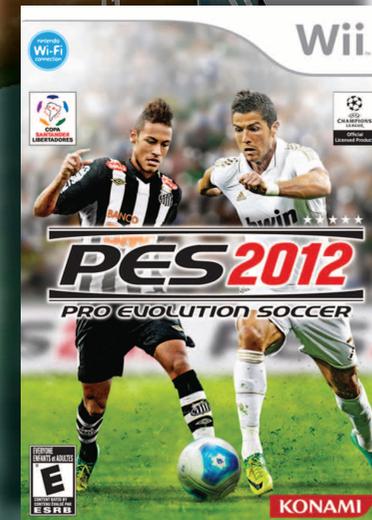
Carrefour



CORRA! COMPRE O SEU E SAIA JOGANDO!



**PES 2012 DE R\$ ~~179,00~~
POR R\$ 99,00 EM
15 x de R\$ 6,60
nos cartões**



CENTRAIS DE ATENDIMENTO DOS CARTÕES

www.carrefoursolucoes.com.br



Compromisso Público

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

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

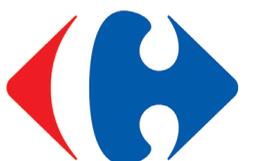
CONSULTE ESSAS E OUTRAS OFERTAS EM TODAS AS LOJAS CARREFOUR DO BRASIL



0800 724 2822
www.grupocarrefour.com.br

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

Ofertas válidas no período do dia 10/05/12 a 20/06/12 para todas as lojas Carrefour Brasil. Garantimos a quantidade mínima de 03 (três) unidades por loja. Os elementos utilizados para a produção das fotos deste anúncio são meramente ilustrativos. Parcelamento válido apenas com o Cartão Carrefour. Ao utilizar o sistema Cartão Carrefour, incidirá anuidade. Consulte tabela vigente. O exercício de qualquer promoção ou cumprimento de qualquer oferta está vinculado à regularidade e pontualidade do cartão.



Carrefour



O único extra do jogo é um álbum virtual de cards

TEKKEN 3D: PRIME EDITION

PARA INCLUIR FILME, JOGO FICA ENXUTO E LIMITADO
Geraldo Juno Cecilio

A SÉRIE TEKKEN SEMPRE oferece muito conteúdo ao jogador, mas não é o que acontece com a versão portátil. Apesar de ter algo inovador, como a inclusão do filme *Tekken: Blood Vengeance* no cartucho, há problemas na área mais importante: o game em si.

Aparentemente, a equipe do diretor Katsuhiro Harada não pôde caprichar muito. Por mais que os gráficos competentes do jogo rodem suavemente com uma boa taxa de quadros por segundo com o 3D ligado, não há recompensas para desbloquear nem qualquer extra que prenda o interesse por mais de algumas semanas.

Aqui não existem cenas de introdução para cada personagem, e o único final que se tem é a tela de créditos subindo na sua frente. Não que a história seja o forte dos jogos de luta, mas desde os primeiros títulos da série os encerramentos de cada personagem eram pratos cheios para os aficionados. Se você quer curtir a trama, é bom se contentar apenas com o longa-

metragem. *Tekken 3D: Prime Edition* consiste em sobreviver ao maior número de lutas possível, em desafios especiais. O mais leve é o de cinco lutas consecutivas. Cada uma só acaba quando alguém vence dois rounds. Essa falta de opções para um jogador torna a experiência decepcionante e vazia. Nem mesmo nos fliperamas encontramos uma experiência tão limitada. Para completar, todos os personagens vêm habilitados logo de cara. Se você procura um single player motivador, é bom considerar outro jogo de luta.

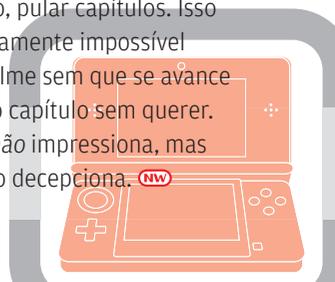
Mas estamos tratando de uma versão "portátil". Logo, partidas rápidas e descompromissadas se encaixam neste contexto. Partidas online, por exemplo, até prolongam a vida útil do título, apesar dos notáveis atrasos de transição de cena.

O novo sistema de cards é a novidade. São cartas com imagens que mostram a evolução visual dos lutadores da saga. Existem várias

maneiras de liberar mais cartas, seja trocando por moedas do próprio 3DS, ganhando algumas partidas no Survival Mode ou via StreetPass. É o único extra que o jogo possui.

Tekken: Blood Vengeance até vale a pena. Totalmente em três dimensões, empolga qualquer fã da série, mesmo que o efeito 3D seja bem sutil. Mas aqui também há outro ponto negativo. Enquanto o filme rola na tela de cima, a tela de baixo serve para controlar os menus para avançar, pausar, etc. Esse menu é muito brilhante, incomoda bastante pelo filme ser bem escuro, e não existe uma opção de apagar a tela de baixo.

Cuidado: todos os botões do 3DS exercem algum tipo de tarefa na visualização do filme, seja na tela de toque ou botões físicos, como, por exemplo, pular capítulos. Isso torna praticamente impossível assistir ao filme sem que se avance um ou outro capítulo sem querer. *Tekken 3D* não impressiona, mas também não decepciona.



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Namco Bandai
Gênero: Luta
Jogadores: 1-2
Conectividade: Nintendo WFC

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0

Nota Final:
6.0

NINTENDO eShop



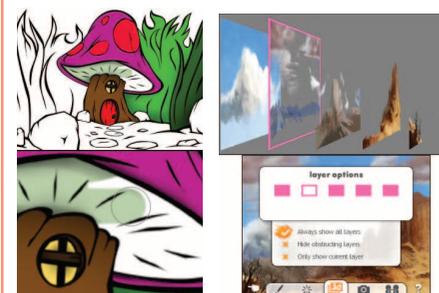
Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare que você não pode perder!

COLORS! 3D

Veja desenhos dos fãs de *Colors! 3D*



3DS



Uma das grandes surpresas do eShop, o aplicativo permite que você faça pinturas profissionais usando apenas a Stylus. Além da qualidade técnica de *Colors! 3D*, que já era mania em smartphones, a versão para 3DS está em português e tem um sistema que cria profundidade em seus desenhos (camadas diferentes de cores). E dá até para desenhar com um amigo através do multiplayer local. Quem quiser, pode publicar o resultado final na comunidade do *Colors! 3D* na internet.

Plataforma: Nintendo eShop
Produtora: Collecting Smiles
Jogadores: 1-2
Preço 3DS: R\$ 11,99

TNT RACERS

wii



A fórmula você já conhece: pegue um carro modernão, escolha uma pista maneira e dispute corridas com seus amigos.

E use e abuse de itens especiais para trapacear. O mais interessante do game é o sistema multiplayer online, algo raro em jogos WiiWare. É uma sugestão interessante para quem se cansou de *Mario Kart 7*.

Plataforma: WiiWare
Produtora: dtp entertainment AG
Jogadores: 1-4
Preço 3DS: 1000 Nintendo Points

PENGUIN PATROL

DS



Pinguins adoram causar confusão. Vários deles estão em risco e precisam ser resgatados antes que uma morsa faminta acabe com eles ou que o gelo sob eles derreta. Para salvá-los, descubra o caminho correto a ser seguido num labirinto gelado. São 75 puzzles e diversos tipos de pinguins. Alguns te darão um pouco de trabalho na hora do resgate.

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

TUDO MUDOU EM UNOVA

Mais detalhes de *Pokémon Black & White 2* são revelados

MATEUS LÔBO

Assista ao trailer oficial da aventura



Aos poucos, descobrimos que os novos jogos de *Pokémon* não são meras continuações. Para começar, temos novos treinadores protagonistas, um rival, dois líderes de ginásio e um homem misterioso que aparenta ser um pesquisador Pokémon.

A história começa dois anos depois dos acontecimentos de *Pokémon Black & White*, mostrando que a região de Unova sofreu algumas mudanças e parte dela está congelada. Novas cidades e prédios agora fazem parte da região, assim como monstrinhos de gerações anteriores, que antes só apareciam no mapa após o jogador enfrentar a Elite dos Quatro.

O trio de iniciais permanece o mesmo: Tepig, Oshawott e Snivy, mas o ponto de início da jornada não é Nuvema Town, mas sim Hiougi City (nome japonês). É também a maior de

todas as cidades iniciais já apresentadas, contando até mesmo com a presença de um Centro Pokémon, um espaço para observação das montanhas e outras áreas.

As cenas de batalhas mostram uma pequena alteração no design e cor da barra de HP dos monstrinhos, lembrando a pequena mudança que houve durante a transição de *Diamond & Pearl* para *Platinum*. As animações dos Pokémon também serão diferentes, mas ainda é cedo para confirmar se os sprites dos monstrinhos



Novas cidades surgiram em Unova após o congelamento de parte da região

PARA DENTRO DO JOGO

Black & White 2 será lançado para Nintendo DS, mas quem quiser jogá-lo no Nintendo 3DS aproveitará alguns extras. O *Pokémon AR Searcher*, que fará com que você encontre Pokémon à sua volta através do efeito de Realidade Aumentada, permitirá que os monstrinhos capturados sejam transferidos para o cartucho de *Black 2* ou de *White 2*. O aplicativo estará à venda no Nintendo eShop.

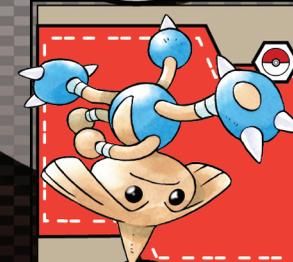
do jogador que aparecem na luta ainda apresentam problemas com pixels bem aparentes.

Apesar de não serem exclusivos dos novos jogos, Keldeo e Meloetta serão liberados em eventos de comemoração do 15º filme da franquia no Japão, e provavelmente devem possuir alguma função extra em *Black & White 2*. **NW**



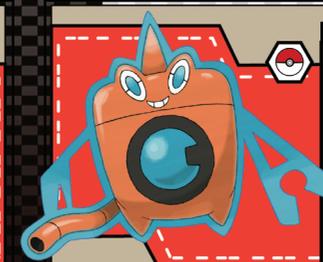
Nome: Luiz Cláudio Paluna Labriola de Jesus (Xaruto)
Idade: 25 anos
Joga Pokémon desde: 1999

Analisamos o time de Xaruto, que ficou em segundo lugar no torneio federado realizado no GameWorld 2012. As batalhas seguiram o modo Double Battle com as regras do Pokémon World Championships 2012, em que apenas quatro dos seis monstrinhos entravam na arena.



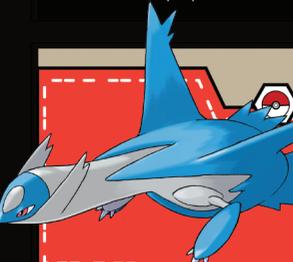
HITMONTOP
Tipo: Fighting
Item: Fighting Gem
Nature: Adamant (+ ATK / - S.ATK)
Ability: Intimidate - 252 HP / 252 ATK / 4 DEF
GOLPES: Fake Out/ Close Combat/ Wide Guard/ Sucker Punch

Entra na arena e ao mesmo tempo reduz o ATK do oponente com o efeito de Intimidate. Fake Out garante que um dos Pokémon do oponente leve pequena parcela de dano, além de ficar Flinched. Wide Guard funciona como Protect e é ativado quando ele e o parceiro são alvos de Earthquake, Rock Slide, Surf, enquanto Sucker Punch causa dano ao oponente antes que ele tire Hitmontop da luta. Close Combat é golpe de STAB, e com a ajuda do item causa bons estragos. O ideal é que Hitmontop entre e saia de campo pelo menos duas vezes para reduzir o ATK do oponente.



ROTIM
Tipo: Water / Electric
Item: Water Gem
Nature: Modest (+S.ATK / - ATK)
Ability: Levitate 252 S.ATK / 252 HP / 4 Speed
GOLPES: Hydro Pump/ Protect / Thunderbolt / Thunder Wave

Com grande potencial defensivo e boa combinação de tipos, Rotom consegue prolongar a batalha enquanto o seu colega prepara o terreno para a vitória. Thunder Wave não só reduz a Speed do oponente quanto possibilita que ele fique alguns turnos sem fazer nada, caso o usuário tenha sorte. Hydro Pump com STAB e o bônus adicional da Water Gem garante um dano inesperado vindo de Rotom. Amoonguss e Breloom podem ser um problema para este Pokémon.



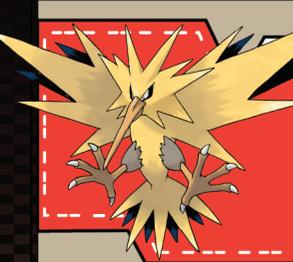
LATIOS
Tipo: Dragon / Psychic
Item: Dragon Gem
Nature: Timid (+ Speed / - ATK)
Ability: Levitate EVs 252 S.ATK / 252 Speed / 4 HP
GOLPES: Draco Meteor/ Psychic/ Tailwind/ Protect

Ninguém espera que esse Latios tenha somente dois golpes ofensivos. Tailwind aumenta a Speed do time temporariamente e pode reverter muitas vezes a situação. Psychic é um golpe com STAB muito útil para acabar com a festa de Amoonguss. Draco Meteor costuma derrubar quase qualquer Pokémon não metálico, principalmente com a ajuda do Dragon Gem.



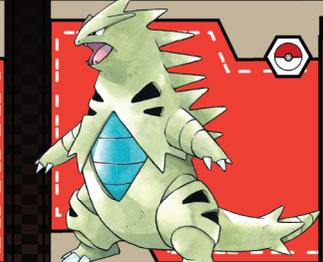
METAGROSS
Tipo: Psychic / Steel
Item: Lum Berry
Nature: Adamant (+ ATK / - S.ATK)
Ability: Clear body EVs: 252 HP / 252 ATK / 4 S.DEF
GOLPES: Bullet Punch/ Zen Headbutt/ Meteor Mash/ Earthquake

Apesar de três golpes STAB, Metagross utiliza cada um em diferentes situações. Bullet Punch, como golpe de prioridade, é útil quando o oponente é mais rápido. Com a frequência dos times de Trick Room, é bom ter quem ataque primeiro. Earthquake é usado com cautela para não atingir o parceiro. Porém, no time apenas Tyranitar e Hitmontop sofreriam esse dano. A vantagem de Metagross é ser resistente aos ataques adversários, dando segurança ao seu parceiro para derrubar os oponentes.



ZAPDOS
Tipo: Electric / Flying
Item: Electric Gem
Nature: Modest
Ability: Pressure EVs: 252 S.ATK / 252 Speed / 4 HP
GOLPES: Thunderbolt/ Heat Wave/ Hidden Power (ICE)/ Tailwind

Mais um Pokémon com Tailwind garante que o time sempre fique mais rápido que o adversário. Heat Wave garante um super efetivo contra monstrinhos bastante comuns, como Amoonguss e Metagross, além de atingir os dois adversários. Hidden Power ICE é a arma secreta contra os dragões e Thunderbolt é o seu golpe de STAB. Zapdos pode surpreender ainda mais no início, já que normalmente ele é utilizado de forma mais defensiva, enquanto este é mais voltado para o ataque.



TYRANITAR
Tipo: Dark / Rock
Item: Dark Gem
Nature: Adamant (+ ATK / - S.ATK)
Ability: Sandstream EVs: 252 HP / 252 ATK / 4 S.DEF
GOLPES: Crunch / Rock Slide/ Stone Edge/Protect

Tyranitar está presente no time para cuidar das Cresselias adversárias. Uma mordida (Crunch) com STAB e ajuda do item Dark Gem causa um dano além do esperado. Rock Slide tem a chance de deixar o oponente Flinched, além de atingir os dois adversários. Como o usuário do golpe precisa ser mais rápido para o efeito de Flinch ativar, o Tailwind deixado pelos companheiros é válido. Stone Edge marca presença apenas para conseguir se livrar de monstros como Zapdos com um só golpe. Protect é golpe importante em Double Battles, e é utilizado por muitos Pokémon.



Treinadores moderninhos!

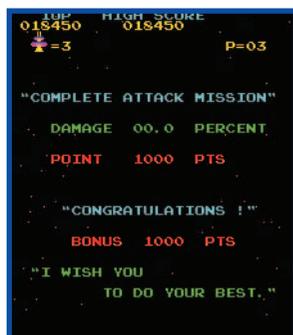


OSTALGIA INTENDISTA

NINTENDO BLAST + Nintendo World

RADAR SCOPE
Felipe Antunes Calvi

Plataforma:
Arcade
Lançamento:
1979 (Japão) e 1980 (EUA)
Produtora: Nintendo



A versão de *Space Invaders* feita pela Nintendo acabou virando base para *Donkey Kong*



Aventuras espaciais existem desde os tempos mais primórdios da indústria do cinema e nos encantam até os dias de hoje. Com os games não é diferente. Em novembro de 1980, quando a Nintendo estava engatinhando no mercado de jogos eletrônicos, era lançado nos Estados Unidos um jogo de naves espaciais e alienígenas, aproveitando o sucesso que o tema fazia na época, embalada por grandes produções como *Star Wars*. Foi assim que surgiu *Radar Scope*, um dos primeiros títulos da companhia.

Talvez você nunca tenha ouvido falar nele nem tenha vivido na época da febre das máquinas de fliperama, mas *Radar Scope* é bem simples: o objetivo é destruir as naves inimigas e salvar a Terra da invasão alienígena. A história já era batida naquela época, pois a Taito, que hoje pertence à Square Enix, já havia feito isso com *Space Invaders* em 1978. Então por que *Radar Scope* é tão importante? Em partes, por causa da má recepção da aventura nos EUA.

GUERRA TRIDIMENSIONAL

Além de ter sido o primeiro jogo de Miyamoto, trazia inovações para a época: um visual que buscava levar os jogadores a experiência de um ambiente tridimensional. Isso mesmo!

Na tela tínhamos linhas pontilhadas azuis com paralelos e meridianos, como no globo terrestre, representando um radar no interior de uma nave. As linhas horizontais ficavam cada vez mais

próximas à medida que se distanciavam da parte inferior da tela, gerando uma perspectiva de horizonte, podendo separar Terra e espaço. Imagine como se você estivesse admirando o céu noturno sobre o horizonte e naves espaciais começassem a se aproximar de você. Elas avançavam em grande número e, quanto mais perto, mais ficavam maiores. Isso dá até medo de imaginar, mas é esta a sensação que o jogo tentou transmitir na época.

A junção disto tudo é o radar em si, daí o nome *Radar Scope*, através do qual víamos as naves inimigas. Era preciso combatê-las a bordo do Sonic Spaceport, um canhão de alta tecnologia que lançava raios laser contra os extraterrestres. Como capitão, você teria que destruir 48 naves alienígenas em cada fase, antes que elas destruíssem sua base. Algumas naves gostavam de pregar peças, investindo fortemente contra você. Outras, ao serem acertadas, caíam em sua direção pegando fogo. Era necessário ser rápido para desviar. Não se tratava apenas de um jogo de tiro para qualquer lado. Você devia ter olhos vivos. **NW**

Continua na **Nintendo World** Nº 157.

Parceiro da **NW**, o *Nintendo Blast* é um blog sobre o universo da Nintendo.

Visite o blog do *Nintendo Blast*



FANTASMAS DO PASSADO

Captain America and the Avengers
MANO FAIXA PRETA

EPISÓDIO DE HOJE: AVANTE, VINGADORES! BEM, MELHOR NÃO...

Vou iniciar com uma pergunta: já foram ao cinema assistir *Os Vingadores*? Se não foram, vale a pena. É um dos melhores filmes de super-heróis de todos os tempos. É até impressionante que não foi anunciado nenhum game baseado no filme, pois é o tipo de produção que, sem dúvida, geraria um título meia-boca e caça-níqueis, desenvolvido apenas para arrancar o dinheiro dos pais e de jogadores que não costumam ler reviews.

Ineditismo, porém, não é problema. Lá na década de 1990 já existia um cartucho que reunia o Capitão América e seus camaradas na defesa do mundo: *Captain American and the Avengers*. A aventura foi baseada no jogo homônimo lançado para fliperamas, que era bem legal para a época. A versão doméstica, no entanto, é uma bomba sem tamanho, como vocês já devem ter imaginado.

Na história, Caveira Vermelha fez lavagem cerebral em todos os inimigos dos Vingadores e os lançou contra o povão. Isso lhe permitiria dominar o planeta. Por mais absurdo que possa parecer, este enredo faz algum sentido. Caveira é odioso até mesmo para um super vilão, e muitas vezes seus colegas relutam em atuar a seu lado.

Enfim, cabe ao Capitão América, Homem de Ferro, Gavião Arqueiro e Visão acabarem com toda a falta de noção dos inimigos. E é aí que a vaca vai pro brejo.



Plataforma: SNES
Produção: 1992 (EUA)
Produtora: Data East
Desenvolvimento: Data East

Os gráficos são feios, com personagens bastante mal-desenhados e animação tosca. E embora os heróis sejam ruins, os vilões receberam um tratamento mais ingrato. Alguns têm até as cores erradas em seus uniformes. Pode não parecer grande coisa, mas fãs de quadrinhos percebem e salivam de fúria a cada detalhe mal acabado que aparece. O som é outra tragédia. As músicas são mais repetitivas que aquele tiozão que você encontra no ônibus contando uma história durante a viagem e repete com entusiasmo os mesmos trechos dela a cada cinco minutos. Isso para não falar das poucas vozes digitalizadas, que parecem ter sido todas gritadas dentro de um copo, porque eu nunca escutei falas tão abafadas.

Mas tudo isso é perdoável se a jogabilidade for boa, não? Pois bem, querido leitor, você acha que eu teria passado uma tarde inteira escrevendo este artigo se fosse para dizer algo de bom deste jogo? **NW**

Continua na **Nintendo World** Nº 157.

MARIO TENNIS OPEN™



SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.

Consoles e games adicionais são necessários para o modo multiplayer. Jogo e console vendidos separadamente. *É necessário uma conexão de internet banda larga para o modo online. Para maiores informações, visite support.nintendo.com. © 2012 Nintendo/CAMELOT. Mario Tennis and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



Você também é fã da Nintendo? Então, mande seu depoimento para redacao@nintendoworld.com.br!

PARA VER E OUVIR

Espectáculo une teatro e música em homenagem a jogos clássicos

IGOR ANDRADE

Depois de homenagear os 25 anos de *The Legend of Zelda* em 2011, o Multiplayers parte para mais uma viagem. Agora, os músicos farão uma parceria com os também músicos do grupo Eruditu para visitar trilhas das principais franquias de games no concerto Games Classic. Uma orquestra com 45 instrumentistas e 12 cantores subirão ao palco do Teatro Guaíra, em Curitiba, Paraná, no final de julho e início de agosto. Carlos Eduardo Netto Alves, um dos organizadores do evento, falou conosco sobre o Games Classic.

Nintendo World: Qual é a grande sacada do Games Classic?

Carlos: É muito maior que qualquer evento nacional já realizado. Terá porte de show internacional, mas a produção estará nas mãos de brasileiros. Vamos interagir com o público, oferecendo pirotecnia e a participação de atores e dançarinos caracterizados como personagens de games.

Como foi a escolha do repertório?

Ampliáramos o concerto realizado em homenagem à *Zelda*. Na sequência, optou-se por escolher franquias da Nintendo. Porém, vários foram os pedidos para que franquias de outras empresas fossem incluídas. Então, este concerto foi dividido em quatro atos: Square Enix, Capcom, Sega e Nintendo.

É difícil realizar este tipo de evento no Brasil?

A falta de patrocinadores, em função do desconhecimento deles sobre o assunto, é o maior dos problemas. O projeto apenas se tornou viável porque o Eruditu simpatizou com a nossa causa, inclusive antecipando despesas e confiando no retorno do público.

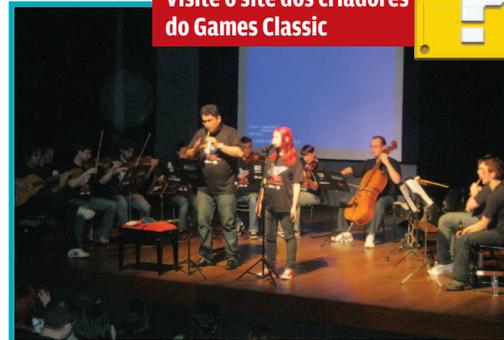
A ideia do Games Classic é atrair jovens para a música clássica?

A complexidade da música erudita e o tamanho das peças assustam os ouvintes. Por isso, o gênero tem se limitado ao universo das trilhas sonoras. Os concertos de gamemusic têm mostrado que as músicas de games são obras de arte. Pretendemos trazer jovens gamers para os teatros, para que vejam de perto a formação completa de uma orquestra e coral misto. Além disso, nos arranjos adotamos estilos consagrados pelos compositores clássicos, adaptados às composições originais das trilhas, deixando-as mais belas.

Você tem vontade de levar este concerto a todos os cantos do país?

Vamos realizar três apresentações em Curitiba e pretendemos ir para o

Visite o site dos criadores do Games Classic



Em 2011, o grupo Multiplayers fez um concerto em homenagem aos 25 anos de *Zelda*

interior do Paraná e Santa Catarina. Temos interesse em levar a Games Classic para grandes centros, como São Paulo. Estamos buscando patrocinadores e tentando enquadrar o espetáculo na Lei de Incentivo à Cultura.

Poderia revelar uma das músicas do evento?

Não deveria antecipar, mas há uma bastante incomum em concertos de gamemusic: a *Ashford Lullaby*, canção de ninar dos irmãos Ashford de *Resident Evil: Code Veronica*.

Fotos: Karen Barchiki Netto Alves

LUTAR ATÉ VENCER

Conheça Salsa, um dos melhores jogadores de *Smash Bros.* do país

RODRIGO ESTEVAM

Cada um tinha seu estilo de jogar, de comemorar e de escolher os personagens para lutar no *Smash in Arena 9*, campeonato estadual de *Super Smash Bros. Brawl* realizado no Rio de Janeiro.

No meio de tantas feras, um se destacava. Com seu jeitão de "quem não quer nada", Gustavo Ferreira, o Salsa, mexia com o público. Arrancava aplausos a cada vitória. E arrancava risadas a cada declaração. Ao ser perguntado se tinha vindo de Curitiba, Paraná, para participar do evento, respondeu em tom de piada: "Na verdade, vim pra passear, mas aí fiquei sabendo do torneio e, já que não tava fazendo nada, vim jogar". Não deu outra: Salsa levou para casa o título de campeão.

Fã da série desde o lançamento do jogo original para Nintendo 64, lá em 1999, o rapaz de 20 anos começou a frequentar torneios em 2008. "Tenho uma coleção de segundos, terceiros e quartos luga-

res. Mas os que eu realmente ganhei foram: Last Heroes VI, Shinobi Spirit 2 e Shinobi Spirit 3, todos em Curitiba. E tem também o último dia do Anime Friends (2010), o terceiro dia do Anime Friends (2011), o terceiro dia do Ressaca Friends (2011), o segundo dia do Anime Dreams (2012) e o *Smash Pros 4*, em São Paulo. E agora o *Smash in Arena 9*. Sem contar os campeonatos caseiros", descontrai.

Por consequência, Gustavo quase foi patrocinado por um grande portal de competidores. "Tudo estava correndo bem, até o momento em que eles pararam de bancar eventos de *Smash Bros. Brawl*", revelou. Seria algum tipo de preconceito em relação à franquia, já que ainda há gamers que não a consideram uma autêntica série de luta?

"A intenção dos produtores é proporcionar diversão como se fosse um Party game. Mesmo assim, sempre haverá os jogadores profissionais que contornarão isso, independente dos métodos usados.



Luigi, Marth e Donkey Kong são seus personagens favoritos, mas Salsa adoraria lutar com Waluigi em *Smash Bros.*

Recentemente baniram o Meta Knight dos torneios, por exemplo", diz. E fica a dica para o próximo título da série: "Seria bom se focassem mais no multiplayer, como fizeram em *Smash Brawl*".

Enquanto novidades não surgem lá do Japão, vale a pena ficar de olho em Salsa. Ainda ouviremos muitas notícias sobre seus feitos.

NINTENDO E NÓS

Olha só o depoimento que recebemos de Gersier Lima, 60 anos. Fã de *Zelda* desde os tempos do Nintendinho, o morador de Montes Claros, Minas Gerais, fala sobre o neto Luis Filipe, que se encantou com *Skyward Sword*.

"Cá estou, um 'aborrescente' já na casa dos 'enta', tentando encaminhar Link em sua missão para salvar Zelda e as ilhas de Skyloft. Mas um neto de apenas três anos e meio, encantado com a beleza do cenário e a espada do aventureiro, mal deixa me apossar do Wii Remote. E nas raras chances que tenho, tal qual o neto, não tenho pressa em seguir em frente, pois fico apreciando a beleza que cerca o adolescente 'esverdeado', como o chamam alguns personagens da trama. Afinal, depois de cinco longos anos esperando esta nova aventura, correr mesmo é só algo que cabe ao herói."



Luis não larga o *Skyward Sword*

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: JOGOS DE GAME GEAR QUE QUEREMOS NO NINTENDO 3DS

Agora, você pode jogar os clássicos do Game Gear no seu Nintendo 3DS graças ao Nintendo eShop. Aproveitando o embalo, fizemos uma lista com 10 jogos do portátil da Sega que gostaríamos de ver na loja virtual do 3DS!



10 BATTLETOADS
Como esse jogo é difícil! Resgatar a princesa Angelica não é uma missão fácil, mas nós adoramos relembrar essa aventura.

8 SHINING FORCE: FINAL CONFLICT

O terceiro de uma trilogia portátil da famosa série de RPG da Sega. Foi lançada somente no Japão, e o 3DS poderia consertar isso!



6 THE LION KING

A adaptação de um dos mais incríveis filmes da Disney ganhou uma versão para o portátil que não era tão boa quanto a do SNES, mas valeria ter no 3DS.



4 POWER RANGERS: THE MOVIE

Controlar os Rangers em fases de beat'em up misturadas com incríveis e épicas lutas entre os famosos robôs gigantes. Não tem como pedir mais!



2 COLUMNS

O jogo que acompanhava o Game Gear era uma resposta para Tetris, que vinha com o Game Boy. Não era tão genial quanto o jogo da Nintendo, mas também queimou muitos neurônios.



9 AX BATTLER: A LEGEND OF GOLDEN AXE

Uma mistura de Golden Axe, clássico do Mega Drive, com Zelda. Consegue imaginar? Pois é assim que Ax Battler funciona. E é divertido!

7 SHINOBI II: THE SILENT FURY

Jogos de ninja eram lei nos anos 1990. E o Shinobi II do Game Gear era muito divertido e bonito, com fases bastante desafiadoras!



5 SONIC CHAOS

Produzido para Master System e Game Gear, esse Sonic se parecia muito com Sonic 2, mas com fases mais longas e diversas novidades.

3 TAILS ADVENTURES

Jogo exclusivo de Game Gear protagonizado pela famosa raposa. É uma mistura de Sonic, claro, com Metroid, já que Tails revisita localidades conhecidas atrás de itens.



1 SONIC TRIPLE TROUBLE

Um jogo do Sonic feito do zero para o Game Gear. Não precisamos dizer mais nada para justificar nossa necessidade de jogá-lo no Nintendo 3DS, certo? Esse, na verdade, já está na loja. Aproveite!

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

Se você acha que ter uma boina do Mario é o suficiente para se fantasiar, pense novamente. Abaixo, quatro boas opções para você e seus amigos fazerem cosplays maneiros da turma do Mario!

PRINCESA PEACH

Aparecer em um evento com esse vestido garante o sucesso instantâneo e o coração de vários bigodudos.
Preço: US\$ 35,00
Onde comprar: www.amazon.com



LUIGI

Se você já é crescido, não tenha vergonha de continuar se fantasiando! Com essa roupa para adultos do Luigi, você pode ir a eventos e fazer um bico de encanador nas horas vagas.

Preço: US\$ 27,00
Onde comprar: www.amazon.com



TOAD

Os Toad são criaturas tão legais, não são? Por isso que a garotada vai adorar se fantasiar com essa cabeça de cogumelo fofa!

Preço: US\$ 18,15
Onde comprar: www.amazon.com



YOSHI

O fiel escudeiro de Mario em uma fantasia muito bacana! Só não deixe seus amigos folgados subirem nas suas costas para pegar "carona"!

Preço: US\$ 79,99
Onde encontrar: www.amazon.com



Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

PROPAGANDA PORTUGUESA DO GAME GEAR

Vídeos com aquele sotaque português sempre são engraçados, ainda mais quando se tratam de versões dubladas de propagandas americanas, como é o caso dessa raridade de meados dos anos 1990. É uma publicidade do portátil Game Gear da Sega que mostra, inclusive, o incrível acessório de TV! Imperdível, pá!



Clique aqui para assistir



VÍDEOS INCRÍVEIS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins,
Fernando Souza Filho, Isac Guedes,
Pablo Miyazawa, Renata Honorato,
Renato Villegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Livia Lorena

REDAÇÃO
Felipe Antunes Calvi, Flávio Croffi,
Geraldo Juno Cecílio, Jorge Simão
Jr., José Coutinho Jr., Lucas Patrício,
Luiz Eduardo Freitas, Mano Faixa
Preta, Mateus Lôbo, Rafael Peccioli
Moreno, Renato Almeida,
Ricardo Syozi e Rodrigo Estevam

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS
ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

COORDENAÇÃO DE MARKETING
Renato Almeida

WEB
GERENTE DE TI
André Jacon

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

Nintendo World
Express 01 - com conteúdo
selecionado da
Nintendo World 157

Maio de 2012

A vida é uma sequência binária.

PACATA SOLIDÃO

Ilustradora retrata Samus em sua nave em *Metroid*

FLÁVIO CROFFI

“Acho que, entre meus favoritos, o único que nunca retratei foi *Metroid*. Sempre achei Samus incrível por ser uma caçadora de recompensas 'machona' e passar a maior parte dos jogos caçando sozinha Space Pirates e Metroids. E a solidão não a afeta de nenhuma forma.”

Com esse espírito, a artista do mês define a famosa heroína produzindo um desenho que dá profundidade ao universo do game da Nintendo e, principalmente, ao isolamento da personagem.

Laís Tissiani Dutra, 24 anos, mais conhecida apenas como Laly, resolveu apostar no curso de Artes Visuais na UFRGS em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, cidade onde morou a vida toda. No entanto, a veia artística esteve presente em sua vida desde sempre.

"Sou apaixonada por desenho, por isso resolvi cursar Artes na faculdade. Nessa época eu só fazia alguns projetos sob encomenda para tudo que é tipo de trabalho na área. Depois, em 2010, comecei a



trabalhar no estúdio do longa-metragem *As Aventuras do Avião Vermelho*. Lá eu pintava os cenários do filme com alguns colegas. Aprendi muito e foi uma ótima experiência.”

Apesar de já ter feito muitas obras baseadas em outros personagens, a moça diz que prefere hoje se dedicar às criações próprias. A inspiração vem de tudo o que ela gosta no mundo do entretenimento: quadrinhos, filmes, seriados, games.

Por falar em jogos eletrônicos, Laly ganhou o primeiro console com sete anos. "Tenho em casa o Super Nintendo, Nintendo 64, GameCube, Wii, Game Boy Color e um DS. Acho que os títulos que eu mais joguei e acompanhei foram *Zelda* [sua série favorita], *Star Fox*, *Mario*, *Metroid*, *Resident Evil*, *Donkey Kong* e *Pokémon*.”

A garota também gosta muito de alguns personagens secundários, como os icônicos Yoshi e Epona [égua de Link]. "Acho que alguns jogos seriam muito solitários sem esse tipo de personagem. Além de ajudar a dar mais 'coração' para a história, eles são lindos.”

No entanto, a paixão não se restringe a esses personagens, mas também a outro quesito importante: os cenários de um game. Laly gosta mesmo é de se dedicar aos ambientes, mais especificamente aos cenários complexos e com muitos detalhes vindos direto da ficção científica. "Tentei usar como referência a série cinematográfica *Aliens* na minha ilustração de *Metroid*. Acho que os dois têm uma ligação visual e narrativa forte.” **NW**

Clique aqui para conferir os projetos artísticos de Laly



"GOSTO ESPECIALMENTE DE FICÇÃO CIENTÍFICA, CENÁRIOS COMPLEXOS E COM BASTANTE DETALHES. TENTEI USAR COMO REFERÊNCIA A SÉRIE CINEMATOGRÁFICA *ALIENS* NA MINHA ILUSTRAÇÃO DE *METROID*. ACHO QUE OS DOIS TÊM UMA LIGAÇÃO VISUAL E UMA NARRATIVA FORTE."

E TEM MAIS NAS BANCAS!

Confira os destaques da **Nintendo World** nº 157

Previews

Disney Epic Mickey 2: Poder em Dobro (Wii), *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* (3DS) e *Assassin's Creed III* (Wii U).

História revista

Norte-americano conta em livro como a Nintendo chegou à América e se tornou uma gigante do mercado de games.

Encanador atleta

Grandes jogos esportivos de Mario.

Portátil da Sega

O Virtual Console do Nintendo 3DS traz de volta os jogos do Game Gear. Conheça os detalhes do principal rival do Game Boy nos anos 1990.

Xenoblade Chronicles

Domine os poderes da Monado e entre na guerra das máquinas contra os homens.

Reviews

Kid Icarus: Uprising (3DS), *Tekken 3D: Prime Edition* (3DS) e *Spirit Camera: The Cursed Memoir* (3DS).

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

Link salvará Zelda das garras de Ghirahim? Leia a parte final do nosso guia e descubra.

www.nintendoworld.com.br

 [facebook.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)

 [@redacao_nw](https://twitter.com/redacao_nw)

TAMBOR



A EGW está nas bancas e na internet

Veja os destaques da edição 126:

DIABLO III

Depois de 11 anos em desenvolvimento, jogo fica completamente novo e produtor explica uma a uma das principais mudanças.

JOGOS EM 3D

Testamos os 15 melhores games em 3D e contamos as vantagens e desvantagens de cada um deles.

GAMEWORLD 2012

Especial de 13 páginas cobre todos os detalhes da maior festa dos games do Brasil.

ARMAS DA CAPCOM

Resident Evil 6, *Lost Planet 3*, *DmC - Devil May Cry* e *Street Fighter x Tekken*: fomos a Roma conferir de perto (e jogar!) as armas da Capcom para o resto deste ano.

REVIEWS

Journey, *Mass Effect 3*, *Resident Evil: Operation Raccoon City*, *Silent Hill: Downpour*, *Asura's Wrath*, *Street Fighter x Tekken*, *Fifa Street*, *Binary Domain*, *Angry Birds Space*, *Fibble*, *PES 2012 3DS*.



GRÁTIS: POSTER STAR WARS KINECT



Baixe aqui a EGW Express nº 1



www.gameworld.com.br



facebook.com/PortalGameWorld



[@portalgameworld](https://twitter.com/portalgameworld)

TAMBOR