

DÊ UMA ESPIADINHA NAS MATÉRIAS QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NA NW 159

Nintendo®

World



TAMBOR



EXPRESS 02

ESTE UNIVERSO É SEU!

NINTENDO APRESENTA NA E3 A VERSÃO FINAL DO Wii U™, REVELA OS LANÇAMENTOS DO NINTENDO 3DS™ E DÁ OS DETALHES DA REDE SOCIAL MIIVERSE



NINTENDOWORLD.COM.BR

CONFIRA NESTA EDIÇÃO: MADAGASCAR 3: THE VIDEO GAME, MARIO TENNIS OPEN™, PES 2013, PIKMIN™ 2, SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED E THEATRHYTHM FINAL FANTASY!

SUMÁRIO



06 PREVIEWS

Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed (3DS) e *Pro Evolution Soccer 2013 (Wii)*.

08 THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Jogo musical reúne o melhor da trilha sonora de uma das maiores sagas dos games.

10 E3 É 10

Testamos o Wii U, jogamos os

lançamentos do Nintendo 3DS e conhecemos de perto os figurões da Big N no evento de games mais importante do planeta.

20 REVIEWS

Pikmin 2 (Wii) e *Madagascar 3: The Video Game (DS)*.

24 GUIA MARIO TENNIS OPEN

O nosso colaborador e tenista André Onofre mostra todos os segredos do jogo.



Nosso amigo Non-Specific Action
Figure adora ler a Nintendo World!

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

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

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

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

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

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente;

se o game enjoa de cara ou é viciante.

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



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL

COMO VAI?

O objetivo da **Nintendo World Express** é um só: divulgar a nossa edição impressa, que continua a ser mensal e é vendida nas principais bancas do país. Assim, selecionamos parte do conteúdo da **Nintendo World nº 159** para você nesta versão digital da revista oficial da Nintendo.

Não deixe de ler nossa matéria sobre *Theatrhythm Final Fantasy* (3DS). Tem também os previews de *PES 2013* (Wii) e de *Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed* (3DS) e os reviews de *Pikmin 2* (Wii) e *Madagascar 3: The Video Game* (DS). Por fim, você curte uma pequena parte da nossa cobertura da E3.

IGOR ANDRADE

Editor-Assistente

redacao@nintendoworld.com.br



EQUIPE NINTENDO WORLD

Descubra quem fez sua revista favorita este mês!



DANI IANNI

Confesso que esperava mais da E3. Esperava por surpresas, inclusive na conferência da Nintendo. Porém, ver vários Pikmin saindo de dentro da roupa e dos sapatos do Miyamoto foi muito divertido! Quero jogar logo *ZombiU* e *New Super Mario Bros. U*.



GERALDO JUNO CECILIO

Curti muito as novidades da E3, principalmente os jogos para até cinco jogadores. Xii, vou precisar de mais amigos quando o Wii U for lançado.



IGOR ANDRADE

Só fiz coisas malucas nessa E3: tieteí gente famosa do mundo dos videogames, fiz entrevista em três línguas, comprei um monte de tranqueira do Mario e até tomei um tal de Dr. Pepper. Só o Renato Almeida para gostar desse refrigerante.



JORGE SIMÃO JR.

E lá se foi mais uma E3. Para mim, *Pikmin 3* foi o game de destaque da Nintendo. Só de ver as criaturas seguindo o Miyamoto, já abri aquele sorriso.



LILO LORENA

Não vejo a hora de poder colocar as mãos no GamePad do Wii U e curtir um novo *Mario* com todas as novas possibilidades desse console que já é sucesso.



LUCAS PATRICIO

A E3 desse ano provou que a feira não é mais de surpresas, e sim de consolidações. Esperava mais da conferência da Nintendo, principalmente de jogos da Big N. Mas foi bom ver que o Wii U está mais do que pronto para o lançamento!



MATEUS LÔBO

Enquanto você lê isto, pode ter certeza que já visitei todos o buracos de Unova em *Pokémon Black 2*. Agora é só esperar sair um jogo dos monstinhos pro Wii U para continuar a aventura.



PAULA ROMANO

Lavar o banheiro foi mais emocionante do que assistir a essa E3. Mas final de um ciclo (e de uma geração) é assim mesmo!



PAULA TRAVANCAS

Ir para a E3 foi incrível! É muito mais do que só testar os jogos, fazer entrevistas e ganhar brindes. A feira cria toda uma atmosfera em torno das novidades apresentadas, com cenários enormes que fazem você se sentir de fato dentro dos games.



RAFAEL NEVES

Ainda me beliscando para ter certeza de que ir para a E3 2012 não foi um sonho. De volta ao Brasil, ficam apenas as lembranças de um dos maiores eventos de minha vida.



RAFAEL PECCIOLI MORENO

Vivo falando de números da indústria dos games e ninguém dá ouvidos. Aí chega a E3 e sou obrigado a ouvir coisas como "nossa, que negócio imenso, né?". Pois é, não me ouve, dá nisso...



RENATO ALMEIDA

Cambiar consolas e videogames, criar memes e comer porcarias ao lado do meu amigo Igor Andrade foram só parte do meu cardápio na E3 2012. A cereja do bolo foi comprar *Mega Man 2*, *Castlevania*, *Metroid*, *Ninja Gaiden*, *Super Mario Bros. 3* e outros clássicos de Nintendinho para minha amada coleção de videogames. Unlimited Power!



RICARDO SYOZI

Nada me emocionou mais nesta E3 do que ver o Pikmin no bolso do mestre Miyamoto. Lá ele parecia tão confortável, e tão perto de nosso querido mestre, que me senti ainda mais próximo da Big N. Só me empolguei ainda mais após ver o sensacional trailer de *Pikmin 3*. Sim, ele já está na minha lista. Chega logo, Wii U!



RODRIGO ESTEVAM

Realizei um sonho: fui até Los Angeles (EUA) conferir as novidades do mundo dos games na E3. Pra melhorar ainda mais a experiência, pude assistir à conferência da Nintendo no Nokia Theatre. Tá certo que podiam ter caprichado mais na apresentação. Como nintendista de coração, não tinha como não ficar emocionado. Já estou preparando as economias para a feira do ano que vem! Vem com tudo, E3 2013!



THAIS PIOVESAN

Com o anúncio na E3 dos títulos *NSMB (2 e U)*, *Paper Mario* e *Luigi's Mansion*, aposto que a família dos irmãos Mario estão pra lá de orgulhosa. Aqui na redação vai rolar até macarrão com cogumelos de comemoração. Estão servidos?

SIGA AS NOSSAS REDES SOCIAIS:

Facebook: www.facebook.com/NintendoWorld

Twitter: http://twitter.com/redacao_nw

FUNCIONÁRIO DO MÊS

A cada edição homenageamos um personagem importante da história dos games

SORA

JORGE SIMÃO JR.

Sora é o primeiro e principal protagonista de *Kingdom Hearts*, série que surgiu da parceria entre Disney e Square. Com cara de personagem de *Final Fantasy*, o garoto carrega uma Keyblade, chave em forma de espada que é usada como arma, e viaja por ambientes repletos de fantasia da Disney.



COMEÇO

Perdido entre sonho e realidade, o herói de catorze anos acabou se separando de seus amigos Riku e Kairi em Destiny Islands, ilha em que viviam. O destino então o uniu com os carismáticos Donald e Pateta, para combater os Heartless, seres sem coração, e reencontrar seus amigos.

ANTES DA KEYBLADE...

A chave que Sora usa como arma inicialmente não seria uma chave. Em reunião com o pessoal da Disney, Tetsuya Nomura, diretor de *Kingdom Hearts*, apresentou uma motosserra. Imagine a cara da equipe... A reação foi suficiente para que a arma violenta se tornasse a Keyblade que conhecemos hoje.

SORA E O TEMPO

Ao longo de suas jornadas, o herói aprendeu diferentes movimentos. Seus poderes não se resumem apenas a golpes físicos com a Keyblade e magias de gelo, fogo e eletricidade. Além disso, há as habilidades de fusão com seus companheiros, permitindo que Sora seja mais ágil e controle duas Keyblades ao mesmo tempo. Vale lembrar que ele também já dependeu de cards para executar seus ataques.

O OUTRO SORA

Roxas, vinculado à Organização XIII, tem uma forte relação com Sora. Ele não é tão bonzinho quanto parece, e carrega uma Keyblade, usada para realizar seus objetivos.



LIVROS E ORIGEM DO NOME

Quem disse que Sora só está em videogames? Ele também se aventurou nos quadrinhos. Os volumes, lançados a partir de 2005, seguem as tramas dos games. E, por curiosidade, o termo Sora remete à palavra japonesa que significa céu, enquanto Riku, um de seus amigos, se refere a terra.



IWATA PERGUNTA!



Kingdom Hearts 3D: um jogo que flui

Tetsuya Nomura trabalhava em *Final Fantasy VII* quando *Super Mario 64* (1996) foi lançado. Com gráficos tridimensionais e liberdade de movimentação, o jogo conquistou em cheio o produtor da Square. "Disse aos meus colegas que queria fazer um game daquele jeito, mas me disseram que Mario era mundialmente famoso e que seria impossível começar do zero com uma nova personagem", conta.

O conselho foi sábio. Nomura precisava de alguém bem popular para seu projeto. E se fosse Mickey Mouse? Uma reunião foi marcada com a Disney. A empresa gostou da ideia, mas fez questão de escolher os personagens e interferir na história do primeiro *Kingdom Hearts*.

Sem entender muito o que estava acontecendo, já que a reunião era em inglês, Tetsuya parou a apresentação e declarou que não faria tudo o que era pedido. Calmamente, pediu um tempo para contar suas ideias. Foi ouvido e ganhou carta branca para seguir com o trabalho. *KH* deu certo e rende frutos, como o mais novo título, agora para Nintendo 3DS.

A Square sempre foi referência na criação de RPG, mas não estava muito preparada para *Kingdom Hearts*. Nem todos da equipe sabiam como fazer um game centrado em ação. "Durante vários

meses, a equipe entrou em pânico e ficava ansiosa, sem saber se o jogo que estávamos fazendo era divertido ou não", revela Nomura. Para manter o controle, ele se inspirou em seus mestres, como Hironobu Sakaguchi, o homem por trás de *Final Fantasy*, e também seu patrão.

Na cabeça de Nomura, a franquia teria vida até *KHIII*. No entanto, diversos títulos acabaram desenvolvidos, o que fez com que *KH3D* surgisse para ligar cada uma das tramas.

Além de explicar parte da história, a versão para Nintendo 3DS é a mais fluída de todas. Ou seja, a movimentação dos personagens é a mais natural possível. "O 3DS tem direcionais analógicos, importantes nos jogos de ação. Isso foi um grande alívio para mim", disse. "A minha parte preferida de *Super Mario 64* era em frente ao castelo. Você podia correr de um lado para o outro, saltar e deslizar. Esse é o tipo de coisa que tive em consideração quando imaginei a ação de *Kingdom Hearts 3D*", completa.

Outra novidade são os Dream Eaters, seres que te ajudam em batalhas. A inspiração vem dos animais de

estimação da infância de Tetsuya. E ele quis que os jogadores tivessem a sensação de afeto ao se tornar amigo de um deles. *Nintendogs*, de certa forma, também serviu de base para a criação dos monstros.

Perguntado sobre o segredo de *KH*, Nomura disse que tudo se baseia no conceito de profundidade da trama. Isso explica por qual razão títulos da franquia contam com uma introdução com detalhes de outros capítulos da saga. "Se um puzzle for apresentado tanto a jogadores com experiência quanto a novos jogadores, os últimos pensarão que não têm conhecimento necessário para resolvê-lo. Então, embora seja sempre uma questão difícil, incluímos no jogo um sistema que contará todo o enredo da série até agora", diz Nomura.

A verdade é que não havia outra opção para *KH3D*. O game conta com o maior elenco de personagens da saga e marca o início de uma grande batalha. "Penso que os fãs da série gostarão de saber isto", prevê Tetsuya. 



Tetsuya Nomura precisava de Mickey Mouse para realizar seu projeto mais ambicioso

PREVIEW

3DS



Com veículos mutantes, Sonic e amigos disputarão trechos de corridas no ar e na água

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED

TRANSFORMAÇÃO É A PALAVRA DA VEZ
Jorge Simão Jr.

JÁ PAROU PRA PENSAR

quantos games de corrida seguiram a fórmula de *Mario Kart*? Até o famoso ícone da Sega entrou nessa. *Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed* é a sequência do título anterior, que teve versões para Nintendo DS e Wii em 2010. Só que agora há transformações e elas são o foco do game.

Os veículos são equilibrados entre si e passam por alterações para poderem seguir adiante, seja na terra, na água ou no ar. Por exemplo: quando você está correndo em terra e chega a uma parte aquática, uma animação faz o veículo se adaptar com estruturas que permitem a movimentação sobre a água. Na água há ondas que funcionam

como turbos, porém rodamoinhos podem reduzir a velocidade. Em terra, há turbos pelo chão e no ar eles são representados por arcos.

Entre as pistas podemos citar Adder's Lair, vinda de *Golden Axe*. Ela é escura e banhada de lava. O rol de pistas também traz um vale temático de *Panzer Dragoon*, que será bem explorado por voos, e outra de *Monkey Ball*, com curvas estreitas, trechos largos e água. Outra pista é uma cidade caótica da série *Jet Set Radio*. Nela há o confronto entre a polícia e os Rudies, sendo que na terceira volta a polícia recebe ajuda do exército. Na terceira volta? Sim, pois as pistas também passam por transformações, como aberturas de novos caminhos e fechamento de antigos.

Uma mesma pista pode apresentar uma volta na terra enquanto outra pode ser em água ou então pode ganhar rampas para lançar o personagem para o alto (voo). Estão confirmadas vinte pistas bem diferentes entre si.

A lista de personagens traz Sonic

e uma turminha da Sega, incluindo Joe Musashi, (ninja de *Shinobi*), Gilius Thunderhead (de *Golden Axe*) e Vyse (protagonista de *Skies of Arcadia*). "São 27 personagens e três veículos para cada um, sem contar as transformações", contou em entrevista Gareth Wilson, da Sumo Digital. Quanto a armas, há mísseis teleguiados (carrinhos carregando dinamites), escudos (luvas guardadoras de itens para você) e até um "casco azul". Ao completar o medidor All-Star, o poder especial do personagem é liberado.

O game também conta com um modo aventura no qual você vai progredindo e destravando personagens, com possibilidade de elevar os níveis deles. Cada nível elevado também disponibiliza adesivos, conquistas, entre outros.

Por fim, o título promete corrigir limitações online que ficaram no game anterior, como uso de itens e problemas de conexão. Reunindo a galera da Sega, *Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed* trará inovação e nostalgia ao mesmo tempo. **(NW)**

INFO

Plataforma:
Nintendo 3DS

Produção:
Sega

Desenvolvimento:
Sumo Digital

Gênero:
Simulação

Lançamento:
2012

Expectativa:
Média



PREVIEW

Wii



Para tristeza dos craques, os goleiros terão mais liberdade em campo no novo PES

INFO

Plataforma:
Wii

Produção:
Konami

Desenvolvimento:
PES Productions

Gênero:
Esportivo

Lançamento:
2012

Expectativa:
Média

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

INOVAÇÕES PROMETEM MAIS REALISMO

Jorge Simão Jr.

ASSIM COMO FEZ COM

Pro Evolution Soccer 2012 no ano passado, a Konami já anunciou o novo PES, que deve chegar às lojas na nossa primavera. A aposta da empresa está basicamente em três aspectos: maior liberdade ao controlar a bola, características particulares dos jogadores e inteligência artificial. Isso se reflete em maior fidelidade ao realismo e detalhes na jogabilidade.

A liberdade está no primeiro toque que o jogador dá na bola, com diferentes maneiras de recebê-la, e nos chutes, permitindo controlar a altura e a força deles.

Os passes foram divididos em rápidos e lentos. No primeiro caso são aqueles com bolas mais baixas, enquanto no

segundo temos bolas altas, como lançamentos para o outro lado do campo.

A particularidade dos jogadores foi um ponto que a Konami também deu ênfase. Os profissionais mais famosos terão destaque não só em relação à aparência física, mas também aos atributos, formas de comemorar os gols, jeito de correr, dribles que realizam e até à movimentação do corpo na hora de chutar.

A mesma ideia é aplicada a quem fica na extrema defensiva dos times: os goleiros. Eles apresentam diferenças nas animações e formas de defesa. Além disso, suas jogadas foram aperfeiçoadas de modo que a bola não fique beirando uma área perigosa, evitando tomar gols de bobeira, e as decisões deles se tornaram mais inteligentes na hora de iniciarem os ataques (arremessos com a mão e chutes). Falando em arremessos, uma barra

medidora deve ajudar na hora de calcular a força com a qual a bola é lançada, o que otimiza os contra-ataques.

Também haverá um sistema mais dinâmico e realista dentro das equipes, com o time recuando rapidamente para fechar a defesa ou contra-atacando com mais agilidade ao recuperar a bola. Além disso, um novo sistema de drible permite um controle mais preciso da bola em locais com pouco espaço para movimentação. Todas as características, somadas à inteligência artificial mais complexa, representam melhorias que a série deve apresentar e foram planejadas de acordo com a opinião dos fãs.

Ainda não sabemos se será o último game de futebol para Wii, mas a PES Productions revelou ter se esforçado bastante. Cristiano Ronaldo promete dar um show no gramado. Veremos se PES 2013 fará o mesmo. **(Nlw)**



NA BALADA DA FANTA

Game faz viagem pela saga de *Final Fantasy* através de sua trilha sonora

RICARDO SYOZI

INFO

Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Square Enix

Desenvolvimento:

Square Enix

Gênero:

Musical

Lançamento:

03 de julho

Expectativa:

Média



A trilha sonora é um dos pontos mais importantes de um game. É com ela que passamos os momentos mais empolgantes e tristes de qualquer aventura. Isso é tão verdadeiro que até mesmo CDs com todas as músicas de um game são lançados e se tornam peças que fazem colecionadores e fãs babarem. Em todos os títulos de uma das franquias mais conhecidas do mundo dos games, a trilha sonora sempre foi uma peça chave, tanto quanto qualquer personagem ou narrativa. Por várias vezes nos levantamos e aplaudimos momentos lindos que grudam em nossas memórias para sempre.

Esta franquia se chama *Final Fantasy* e seu primeiro título para Nintendo 3DS homenageia toda a sua trajetória de uma forma tão sensacional que só poderia ser como um ótimo disco: algo que nos fará ouvir e criar



uma lista com nossas músicas favoritas. Isto é *Theatrhythm Final Fantasy*.

NO COMPASSO DA AVENTURA

No mundo deste *Final Fantasy* há dois deuses: Chaos e Cosmos. Há um espaço entre ambos chamado Rhythm que é o berço de um poderoso cristal que controla toda a música. Por algum motivo,

mundo de *FF* de uma forma inovadora, com um gênero de game bem diferente do que estamos acostumados a jogar há vinte e cinco anos. Sai o RPG básico japonês e entra o estilo musical de títulos como *Rhythm Heaven* e *Elite Beat Agents*.

Mesmo com uma história leve, o game não se segura nela, pois tem como sua principal intenção homenagear toda a franquia, a trazendo de volta, em muitos níveis, vários personagens como vilões e heróis.

Enfrentaremos Ultros, o octopus (de *Final Fantasy VI*) em uma batalha envolvente, e encontraremos Cloud Strife (de *Final Fantasy VII*), que nos ajudará em

A TORRE DO CHAOS

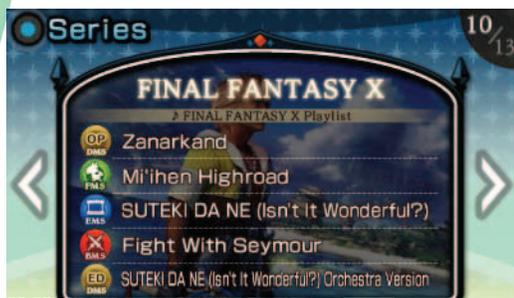
Para aquele jogador que adora um modo demorado, a Chaos Tower é feita especificamente para ele. São 99 níveis com duas fases por nível: uma tirada do Field Music e outra do Battle Music. Depois, há a possibilidade de se enfrentar um entre três chefes famosos da franquia que, após serem derrotados, derrubam três itens. Com estes itens o jogador poderá liberar novos personagens ou colecionáveis. Além disso há músicas exclusivas, como a super animada Mambo de Chocobo. Este será provavelmente o modo que mais irá segurar o jogador com o 3DS na mão, pois além de desafiador, as recompensas serão muitas.

Chaos acaba corrompendo o objeto, o que pode fazer com que o mundo da aventura se descontrole totalmente. A única forma de recuperar o cristal é aumentando a musicalidade conhecida como Rhythpo. Nossos heróis super fofos partem em uma jornada com muito compasso e adversários para tentar retornar o mundo ao seu estado de plenitude.

Com esta premissa, é óbvio notar que tudo isso não passa de um pano de fundo para a verdadeira intenção de *Theatrhythm Final Fantasy*: apresentar o

outros confrontos. Os fãs de todo o mundo de *FF* vão se deslumbrar por cada novo encontro ou nova música que aparecerem no game, pois cada uma das dezenas de canções são tiradas diretamente de algum título da franquia. Desta forma a homenagem estará completa: que fã não se emocionaria com um disco contendo todas as peças favoritas de seus maiores ídolos?

Continua na Nintendo World 159!



SÓ DEU O WII U!

Nintendo dedica boa parte da conferência na E3 para falar das novidades do novo console

GERALDO JUNO CECÍLIO E IGOR ANDRADE

Com muito bom humor e carisma, Shigeru Miyamoto entrou no palco cercado por Pikmin para abrir a conferência da Nintendo na E3. O criador de Mario apresentou novamente o controle do Wii U, o agora Wii U GamePad. Logo anunciou *Pikmin 3*, continuação da série que completa 10 anos em 2012.

Há muitas as novidades para a franquia, principalmente em relação ao controle do Wii U, que melhora a jogabilidade. Você navega por mapas e rotas através do tablet, que adiciona uma nova dimensão à jogatina.

O SISTEMA

Depois, coube a Reggie Fils-Aime comandar toda a apresentação. Já que o evento seria dedicado aos games do Wii U, o presidente da Nintendo americana logo anunciou que 23 títulos estão em produção para o console.



GamePad.

O sistema operacional do console será composto por espécies de painéis, que formam uma praça cheia de Mii. Todos se comunicam o tempo inteiro, e dessa socialização devem surgir informações úteis e dicas para os jogos.

A grande novidade aqui é que também será possível acessar o Miiverse do portátil Nintendo 3DS, celulares, computadores e até tablets. Nunca um sistema que não fosse da Nintendo teve este tipo de recurso.

JOGOS!

Se os jogos do encanador sempre são sinônimo de sucesso, foi bom ouvir que *New Super Mario Bros. U* será um dos grandes títulos de lançamento do Wii U. Na onda da nostalgia, contará com o retorno da Tanooki Suit, roupa voadora que Mario usou em *Super Mario Bros. 3*. Além da roupa, diversos

elementos do terceiro jogo do encanador serviram para inspirar o título, que pode ser transferido da tela grande para a tela pequena do novo controle.

E já que a Nintendo decretou que o Wii U também será o console dos games hardcore, investiu boa parte da apresentação para divulgar o trabalho de seus parceiros no gênero, principalmente Ubisoft e Warner.

Batman Arkhan City: Armored Edition será o nome da versão exclusiva para Wii U da aventura. O GamePad expande as habilidades de investigação do morcego.

Durante os combates, será possível ativar no GamePad armaduras especiais que tornam Batman mais forte. As armas também serão selecionadas na tela de toque, e podem ser movimentadas através dos sensores de movimento do controle. Parece realmente uma experiência muito mais imersiva.



Miyamoto com seu Pikmin

Para acabar com as dúvidas, Reggie declarou que o Wii U terá suporte para dois tablets, mas seus primeiros jogos foram feitos para lidar apenas com um

Mais alguns jogos foram mostrados em cenas rápidas, como *Darksiders II*, um novo *Tekken*, *Ninja Gaiden 3*, mas os aplausos vieram quando apareceu na tela o capitão Shepard. Isso mesmo, *Mass Effect 3* está confirmadíssimo para Wii U, apesar de todo o mistério em volta da versão nintendista.

E O PORTÁTIL?

O Nintendo 3DS não foi esquecido durante a conferência, apesar da aparição tímida. Três medalhões da casa foram exibidos: *New Super Mario Bros. 2*, *Paper Mario: Sticker Star*, e um novo *Luigi's Mansion*, com o subtítulo *Dark Moon*.

Em *New Super Mario Bros. 2*, tudo se transforma em ouro com as novas habilidades do encanador. O jogo é todo baseado no sistema de coleta de

moedas, e apresenta a Raccoon Suit de volta, permitindo que ele voe por alguns segundos. O lançamento do game foi marcado para 19 de agosto. Será o primeiro título lançado em cartucho e formato digital para download, simultaneamente.

O novo elemento em *Paper Mario: Sticker Star* são as figurinhas, que dão novas habilidades e comandos nas batalhas. Em *Luigi's Mansion: Dark Moon*, capturar fantasmas exige novos métodos e estratégias. Apesar de poucos jogos apresentados para o portátil, já deu para adiantar que vem coisa boa por aí.

ELES DE NOVO

Ano passado, a Nintendo mostrou um line-up provisório dos games do Wii U. Felizmente, boa parte dele foi confirmada. E alguns serão exclusivos.

Uma cidade imensa construída inteiramente de Lego surge no telão. Muito parecido com *GTA*, *Lego City Undercover* mistura exploração com investigação policial, mantendo o bom humor típico da série.

A parceria da Ubisoft com a Nintendo já é bem conhecida. Tanto que Yves Guillemot, CEO



da produtora, mostrou parte dos sete títulos que eles estão produzindo para o Wii U.

Mesmo com a força de *Assassin's Creed III*, *ZombiU* foi a sensação. A jogabilidade é parecida com a de *Red Steel*, título de lançamento do Wii. O tablet serve de mapa, mas com uma função diferente. Ele não entrega de mão beijada ao jogador tudo o que acontece. Quando há movimentação em algum ponto da tela, algo começa a ecoar no mapa, mas você nunca tem

CASUAIS

O Wii U TERÁ JOGOS HARDCORE, MAS NÃO VAI DEIXAR DE LADO AS RAÍZES DO Wii: OS GAMES CASUAIS.

Em *Scribblenauts Unlimited*, os jogadores podem escrever praticamente qualquer palavra, para que algo apareça na tela, criando possibilidades ilimitadas, agora em um console de mesa e em alta definição. Além disso, será possível compartilhar suas criações com os amigos que estiverem online.

Wii Fit U volta com força total, repleto de minigames no estilo *Wii Sports* e reaproveitando a Balance Board que você já tem em sua casa. Os minigames prometem fazer exercícios como abdominais se tornarem divertidos.

A mais casual das franquias, *Just Dance* mostra que o GamePad pode deixar as coisas mais surpreendentes com seu quarto título. Através da telinha do controle, você trocará as coreografias de seus amigos em *JD4*. Ainda assim, a graça ficará por conta do chacoalhar do Wii Remote. O que chama a atenção é que a Nintendo está bancado algo na mesma linha. A proposta de *SING* é criar um karaokê, ideal para aquela reunião de família sem graça. O GamePad serve como display para a letra das músicas, enquanto a TV fica para o som e as paisagens aleatórias de qualquer aparelho convencional. Em momentos chave, é preciso pedir para a galera bater palmas, que garante mais pontos no final da partida.



certeza se é apenas um corvo, ou uma legião de zumbis.

No final do bate-papo, Reggie experimentou um dispositivo do game, que filma seu rosto e aplica sobre ele uma máscara zumbi. Foi o motivo perfeito para o presidente lançar mais uma pérola: "I Like French Food". Até um dos games mais hardcore do Wii U tem seu lado engraçadinho.

ATRAÇÕES

Para encerrar a conferência, foi a vez de conhecermos *Nintendo Land*. Consegue imaginar um parque de diversões em que todas as franquias famosas da Nintendo estão reunidas? Com seu Mii, você passeia por este lugar, onde cada atração é um minijogo diferente.

O título é uma evolução de *Mario Party*, onde os Mii se vestem como os personagens mais consagrados da Nintendo. *Nintendo Land* estará disponível junto com o lançamento do Wii U no final do ano.

FIM

A Nintendo queria frisar na conferência deste ano que o Wii U chegará às lojas com ótimos jogos, algo que fez falta para o Nintendo 3DS durante seus primeiros meses.

Dessa forma, a conferência perdeu um pouco do brilho das outras edições, ficando mais com jeito de palestra do que de show. Ainda assim, ficamos sem saber o preço do Wii U, as especificações técnicas da Nintendo Network não foram citadas e a data de lançamento do console continua sob sigilo. Títulos novos das séries *Metroid* e *Zelda* também não viram a luz do dia nesta E3, mas o console da Nintendo já terá um começo promissor com tantos títulos legais. Que venha o Wii U! E que o console continue revolucionando a forma como jogamos videogame. **NW**



DE FRENTE COM MIYAMOTO

IGOR ANDRADE

Sentei bem perto do palco da conferência. Na terceira fileira, para ser mais exato. A internet sem fio do Nokia Theatre não estava funcionando. Para enrolar, tirei fotos e tentei resolver as trivias mostradas nos telões. A brincadeira era adivinhar quais personagens estavam escondidos atrás de efeitos especiais.

De repente, as luzes se apagaram e um vídeo com Miyamoto levou a galera à loucura. De repente, ele surgiu e começou a falar de *Pikmin*. Enfim, estava de frente com o pai de Mario. Reggie Fils-Aime assumiu o comando. O presidente seguiu o roteiro com maestria, lendo seu discurso num telão que poucas pessoas podiam ver. O mais engraçado era saber as novidades antes de todo mundo, já que não desgrudei os olhos daquele painel.

O trailer de Mario para Wii U arrancou gritos. As friamente calculadas sátiras de Reggie também. O tempo rolava e a vontade de ver Satoru Iwata aumentava. Quando a conferência parecia chegar ao fim, peças de madeira coloridas foram colocadas no palco. Iwata não viria com elas. Katsuya Eguchi entrou empolgado para falar de *Nintendo Land*, mas não encantou a plateia. Assim que o evento acabou, me apressei para gravar os meus comentários para o *GameWorld*. Na fila para deixar o lugar, ouvi a voz de Iwata. Pensei que a conferência teria uma segunda parte. Mas então percebi que se tratava de uma mensagem de voz do presidente global da Big N agradecendo pela nossa visita. De certa forma, ele estava lá.

ELES VÊM AÍ

Confira a lista dos jogos da E3

Como você já sabe, diversos games foram anunciados para consoles da Nintendo durante a E3. Por isso, resolvemos reunir aqui todos aqueles que foram divulgados oficialmente pela Big N, além daqueles que já eram conhecidos e tiveram mais detalhes revelados no evento. Quais são seus títulos preferidos? Mande um e-mail para nós: redacao@nintendoworld.com.br.



O irmão de Mario volta a caçar fantasmas em *Luigi's Mansion: Dark Moon* (3DS)

Wii

- NBA 2K13
- Nickelodeon Dance 2
- The Amazing Spider-Man
- Transformers Prime
- Skylanders Giants
- Madagascar 3: The Video Game
- Rise of the Guardians: The Video Game
- Ben 10: Omniverse
- Victorious: Taking the Lead
- Summer Stars 2012
- Brave: The Video Game
- Disney Princess: My Fairytale Adventure
- Disney Epic Mickey 2: The Power of Two
- Big Time Rush
- Harley Pasternak's Hollywood
- Workout
- Zumba Fitness Core
- Deer Drive Legends
- Kirby's Dream Collection Special Edition
- I SPY Game Pack
- Just Dance 4
- Just Dance: Disney Party
- Lego The Lord of the Rings

Wii U

- NBA 2K13
- Ben 10: Omniverse
- Family Party: 30 Great Games
- Rise of the Guardians: The Video Game
- Mass Effect 3

- Jett Tailfin
- TANK! TANK! TANK!
- Tekken Tag Tournament 2
- Lego City: Undercover
- New Super Mario Bros. U
- Ninja Gaiden 3: Razor's Edge
- Nintendo Land
- SiNG
- Game & Wario
- Pikmin 3
- Project P-100
- Wii Fit U
- Aliens: Colonial Marines
- Sonic & All-Stars Racing Transformed
- Darksiders II
- Assassin's Creed III
- Just Dance 4
- Marvel Avengers: Battle for Earth
- Rabbids Land
- Sports Connection
- Your Shape: Fitness Evolved 2013
- ZombiU
- Rayman Legends
- Scribblenauts Unlimited
- Batman: Arkham City Armored Edition
- Chasing Aurora
- Trine 2: Director's Cut
- Runner2: Future Legend of Rhythm Alien
- Aban Hawkins & the 1,001 Spikes
- Cloudberry Kingdom

NINTENDO 3DS

- The Amazing Spider-Man
- Moshi Monsters Moshlings Theme Park
- Transformers Prime
- Skylanders Giants
- Code of Princess
- Madagascar 3: The Video Game
- Rise of the Guardians: The Video Game
- Adventure Time: Hey Ice King! - Why'd You Steal Our Garbage?! Ben 10: Omniverse
- Disney-Pixar Finding Nemo
- Disney Princess: My Fairytale Adventure
- Disney Interactive Studios
- Disney Epic Mickey: Power of Illusion
- Hotel Transylvania
- Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate
- Hello Kitty Picnic
- Myst
- 50 Classic Games
- Junior Classic Games
- Jett Tailfin
- Harvest Moon: A New Beginning
- Paper Mario: Sticker Star
- Luigi's Mansion: Dark Moon
- New Super Mario Bros. 2
- Lego City: Undercover
- Rhythm Thief & the Emperor's Treasure
- Sonic and All-Stars Racing Transformed

- Heroes of Ruin
- Chevrolet Camaro Wild Ride
- Old Skool Classics
- Word Wizard 3D
- Classic Games Overload: Card and Puzzle Edition
- Imagine Babyz
- Imagine Fashion Life
- Petz Countryside
- Rayman Origins
- Rabbids Rumble
- Lego The Lord of the Rings
- Spy Hunter
- Scribblenauts Unlimited

NINTENDO eSHOP (3DS)

- Coaster Creator
- SpeedX 3D
- Order Up!!
- Planet Crashers
- CaveStory+
- NightSky
- Aban Hawkins & the 1,001 Spikes
- Pokédex 3D Pro
- Pokémon Dream Radar
- Bomb Monkey
- Prince of Persia
- Unchained Blades

NINTENDO DS

- Pokémon Black Version 2
- Pokémon White Version 2

ELE TAMBÉM ESTÁ

Em evento exclusivo, Big N mostra os próximos jogos que rodarão no seu Nintendo 3DS

ALVENI LISBOA

Após dedicar quase toda a conferência principal ao Wii U, a Nintendo fez outra mais modesta para mostrar o futuro do Nintendo 3DS. Foi uma hora de apresentação dos games que farão a alegria dos gamers ainda em 2012, apresentada por Scott Moffitt, vice-presidente executivo de vendas e marketing da Nintendo of America.

O executivo começou mostrando alguns números bem interessantes: *Super Mario 3D Land* vendeu 2 milhões de cópias, *Mario Kart 7* vendeu 1,6 milhão e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* surpreendentemente vendeu apenas 1 milhão. São números baixos se comparados com o Wii, mas muito animadores em relação ao ano passado. O primeiro game anunciado foi *Castle-*



vania: Lords of Shadow - Mirror of Fate. Após incursões no mundo das lutas, em *Judgment* (Wii), e nas aventuras tridimensionais, em *Lords of Shadow*, a série retorna ao tradicional estilo de plataforma. *Lords of Shadow* é uma releitura da série *Castlevania*. Portanto, não está incluído na cronologia principal.



Scott Moffitt apresenta evento exclusivo sobre o Nintendo 3DS

Os gráficos estão bem caprichados, com belos efeitos de luz e sombra e uma ótima definição dos personagens. A jogabilidade está bem semelhante ao que os jogadores são acostumados, com vários combos, tipos de ataque e armas secundárias. O game é exclusivo para o portátil e deverá ser lançado entre setembro e dezembro deste ano. Na sequência, uma aposta previsível da Nintendo: *Luigi's Mansion Dark Moon*. O game foi anunciado na época do lançamento do Nintendo 3DS, o que faz dele um dos títulos mais esperados. Agora, o medroso irmão de Mario terá que explorar não uma, mas várias mansões mal-assombradas. Imagine o pavor do Luigi!

Os gráficos estão bem parecidos com a primeira versão do jogo, lançado para Ga-



meCube. O objetivo continua o mesmo: usando uma lanterna e o Poltergust 3000 (uma espécie de aspirador de fantasmas), o jogador deve capturar o máximo de fantasmas possível. O jogo deve ser lançado até dezembro deste ano nas lojas e via download através do Nintendo eShop.

Após vampiros, esqueletos e fantasmas, representantes da Disney foram chamados ao palco. O anúncio era de mais um game de Mickey: *Power of Illusion*. Epic Mickey (Wii) foi muito bem aceito pela

CHEIO DE NOVIDADES

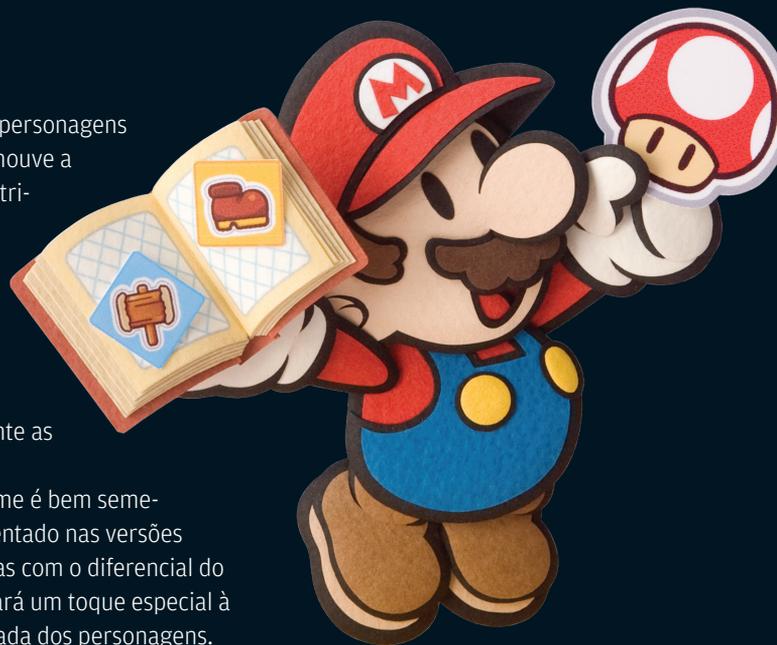
crítica especializada, mas será que um novo título do camundongo animaria os donos do Nintendo 3DS? A resposta é sim. Como o nome sugere, *Power of Illusion* é inspirado no clássico *Castle of Illusion*, lançado para Mega Drive em 1990.

Os gráficos são em estilo cartoon, bem fiéis ao desenho animado, mas não chegam a impressionar. Prepare-se para rever princesas e vários personagens clássicos, como o Tio Patinhas e Peter Pan. A jogabilidade é bem parecida com *Castle of Illusion*, com várias plataformas para saltar e inimigos para Mickey detonar. O diferencial é a tela touchscreen, onde o jogador deve pintar e desenhar certos objetos para conseguir avançar. O lançamento será dia 18 de novembro de 2012.

Mais uma aposta de sucesso garantido da Nintendo: *Paper Mario Sticker Star*. É a primeira aparição da franquia num console portátil. Neste game, além

dos tradicionais personagens feitos de papel, houve a introdução dos strikers (adesivos). Eles estarão em todos os lugares e serão usados para avançar na aventura e durante as batalhas.

O visual do game é bem semelhante ao apresentado nas versões anteriores, apenas com o diferencial do efeito 3D, que dará um toque especial à aparência achatada dos personagens. A jogabilidade também segue o mesmo padrão antigo, com o jogador sendo transportado para uma arena quando toca um inimigo. É preciso pressionar os botões na hora correta para melhorar os ataques ou bloquear a investida dos oponentes. O game deverá ser lançado em novembro ou dezembro



deste ano.

Scribblenauts Unlimited é o título que prosseguiu a apresentação. Como o próprio nome já diz, o game oferece opções praticamente ilimitadas. Basta usar a criatividade, escrever o nome do que deseja criar e ver o objeto tomar forma na telinha do portátil.

Pelo vídeo demonstrado, o jogo mantém o mesmo motor gráfico e estilo de jogabilidade das versões anteriores. A movimentação dos personagens foi uma crítica constante, mas desta vez a promessa é de melhoria nesse quesito.

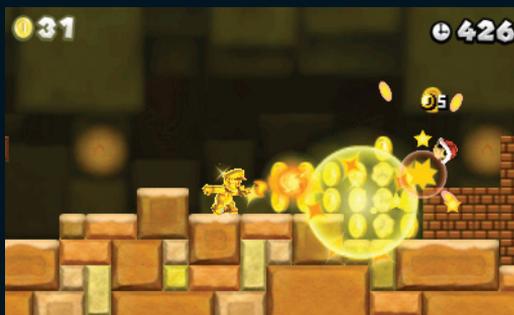
A novidade está na elaboração e compartilhamento de criações desenvolvidas pelos próprios jogadores. Novas missões estarão





DADOS IMPRESSIONANTES

Scott Moffitt também mostrou informações importantes sobre o mercado de games online da Nintendo, o Nintendo eShop. Mais de 70% dos donos de Nintendo 3DS na América do Norte se conectaram com a internet pelo menos uma vez. O Troca-Cartas já registrou mais de 58 milhões de mensagens enviadas, enquanto o Nintendo Video teve mais de 60 milhões de visualizações. Moffitt anunciou a chegada de mais demos no eShop, como *Heroes of Ruin*, *The Amazing Spider Man*, *Kingdom Hearts 3D* e *Rhythm Thief*.



aconteceu na E3. *New Super Mario Bros. 2* será vendido na forma de cartucho ou através do eShop. O novo jogo do bigodudo é a maior aposta da Nintendo para o 3DS.

A promessa é de um modo single player longo e com foco na coleta de moedas. Elas serão usadas para se obter

disponíveis e o game terá integração com a versão para Wii U. Como isso vai acontecer? Ainda não se sabe, mas é bom ficar atento porque pode vir coisa boa por aí.

sar de ser um game para DS, há funções exclusivas para os donos de 3DS, como a nova *Pokédex 3D Pro* e o *Pokémon Dream Radar*. Infelizmente, para a decepção dos pokemaniacos, não foi mostrado sequer um vídeo sobre o game.

UMA NOVA JORNADA POK MON

Após um vídeo mostrando os próximos lançamentos, surgiu um dos games mais aguardados de 2012: *Pokémon Black & White 2*. A aventura acontece dois anos após o primeiro jogo e promete trazer monstrinhos das versões anteriores. Ape-

IT S A ME, MIDAS!

Com o sucesso de *New Super Mario Bros. (DS)*, era inevitável uma sequência para o novo portátil. E foi exatamente isso que

prêmios e certos itens (provavelmente indispensáveis em alguns momentos). A nova flor dourada permitirá aos jogadores transformarem blocos de tijolo em moedas. O modo Coin Rush terá como objetivo principal a coleta do maior número de moedas no menor tempo possível. A roupa de guaxinim está de volta, e com a função tradicional mostrada em *Super Mario Bros. 3*.

Haverá suporte para multiplayer via StreetPass, o que permitirá uma jogatina simultânea no modo da campanha principal. **NW**



AUSÊNCIAS

A apresentação contou com títulos excelentes, mas algumas ausências foram notadas.

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Lançado no Japão em 19 de abril, *Fire Emblem: Awakening* mantém o estilo clássico de batalhas estratégicas da série. O jogador move os personagens por um mapa, como se fosse um tabuleiro, para enfrentar inimigos em batalhas definidas de acordo com o estilo e força do guerreiro.

ANIMAL CROSSING: JUMP OUT

Um vídeo foi lançado logo no início da vida do Nintendo 3DS. O tempo passou e nenhuma informação sobre o game foi divulgada desde então. Na E3 2012, havia muita esperança de que o game reaparecesse já em processo de finalização, afinal de contas já se vai mais de um ano do anúncio. Porém, ele sequer foi citado nas conferências da Nintendo.

Animal Crossing é um jogo sem fim, baseado na vida de um personagem virtual.



O jogador tem uma casa num local onde todos os habitantes são animais falantes. As atividades propostas passam por arrumar emprego, pescar, comprar móveis, decorar a casa, se divertir. Com o uso da internet, as possibilidades de integração entre jogadores cresceram exponencialmente, tornando *Animal Crossing* um MMO ansiosamente aguardado.

PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

Lançado em 2011 no Japão e confirmado na Europa, o mais recente game do professor Layton não deu nem sinais de aparecimento na América. Apesar de a Level-5 ter confirmado a vinda do game, a Nintendo of America não mostrou nem um vídeo desta que é uma das franquias preferidas do público. Layton é um professor bastante inteligente que resolve enigmas e desafios junto com seu fiel assistente Luke. No Japão, a série faz um sucesso estrondoso, tendo inclusive filmes lançados.

ROLLERCOASTER TYCOON 3D

Um dos pioneiros no gênero simulação, *RollerCoaster Tycoon* apresentou milhares de jogadores ao fabuloso mundo das montanhas-russas. A versão 3D foi anunciada como uma oportunidade para os novatos apreciarem este divertido jogo de construção de parques temáticos. Imagens foram divulgadas em abril, mas nada foi dito sobre o título na conferência da Nintendo. Chegou a ser anunciado que o game seria vendido por um preço mais baixo (US\$ 29,99), por ser apenas um port, mas até agora não há uma data de lançamento definida. Será que a Atari desistiu do projeto ou considerou que o game não tem tantos fãs assim?

SUPER SMASH BROS.

Masahiro Sakurai, criador dos games da série, afirmou que começaria a trabalhar no projeto após finalizar *Kid Icarus: Uprising*. Bem, ele já terminou, mas ainda está na fase de pré-produção de *Super Smash Bros*. Portanto, para não elevar ainda mais ansiedade, a Nintendo resolveu nem citar nada sobre os games da série. O próximo terá integração entre o 3DS e o Wii U, o que provavelmente fará com que a versão portátil só saia perto do lançamento da versão para o console de mesa.

DONKEY KONG

O gorilão da Nintendo estreou recentemente uma obra-prima para Wii, mas nenhum sinal dele para 3DS. Um game como *Donkey Kong Country Returns 2* seria ótimo para impulsionar ainda mais as vendas do portátil e deixar a concorrência definitivamente para trás. Já pensou no quão bonito pode ser uma floresta de DK com o efeito 3D ativado?

METROID

É uma das pouquíssimas séries que se saem bem nos consoles e nos portáteis. Os games para Game Boy Advance e Nintendo DS foram ótimos e fizeram muito sucesso entre os milhões de fãs da franquia. Porém, até agora, Samus não deu nenhuma pista sobre um possível aparecimento nas três dimensões do novo portátil da Nintendo. Com toda essa beleza, a heroína certamente faria sucesso com o novo público e atenderia aos desejos dos nintendistas fanáticos que clama por um novo jogo que use o efeito 3D.



STAR FOX 3D

A franquia surgiu no SNES e fez um sucesso estrondoso com seus revolucionários gráficos poligonais. Anos mais tarde, no Nintendo 64, Fox McCloud e sua turma consolidaram a fama. No GameCube, dois games: um bom (mas abaixo dos dois primeiros) e outro bem fraco. No DS, apenas um jogo bem razoável. De lá para cá, nenhum sinal de game original da franquia. Para 3DS, então, não há qualquer rumor sobre a produção de uma nova aventura. Shigeru Miyamoto chegou a dizer que um novo game dependeria das vendas de *Star Fox 64 3D*, mas nunca mais tocou no assunto. Será que o mestre ficou desapontado com as vendas abaixo do esperado?

THE LEGEND OF ZELDA

Gamer, às vezes, é extremamente ingrato. Não tem nem seis meses que *Skyward Sword* (Wii) saiu e todos já estão ansiosos por um novo *Zelda* feito exclusivamente para o 3DS. *Ocarina of Time 3D* foi lançado ano passado para saciar a sede dos fãs, mas teve efeito contrário: deixou as pessoas aguardando uma aventura totalmente nova com aqueles gráficos lindos. A Nintendo já está trabalhando em um game, e até cogita fazer um remake de *A Link to the Past* ou um port melhorado de *Majora's Mask*, mas a ausência de informações deixa os nintendistas angustiados e pedindo pelo reaparecimento de Link. Que reclama os três, afinal nenhum jogador reclama de excesso de games, especialmente quando se trata desta incrível franquia.



FALANDO A NOSSA

Nintendo dá mais um passo na aproximação com Brasil com Wii U em português

IGOR ANDRADE E THAIS PIOVESAN

Assim como ocorreu com o Nintendo 3DS, o Wii U também terá menus em língua portuguesa. A novidade foi contada por Mark Wentley, gerente de marketing da Nintendo of America para a América Latina. A ideia é cada vez mais estreitar os laços com os nintendistas brasileiros. Aproveitamos a entrevista com Mark, concedida num espaço reservado para jornalistas no estande da empresa na E3, para falarmos também do futuro do Nintendo 3DS em terras tupiniquins. Confira!

Nintendo World: O Wii mudou a forma como jogamos videogames, principalmente por causa de seus sensores de movimento. Agora, como o Wii U pode revolucionar mais uma vez o mercado de diversão eletrônica?

Mark Wentley: Nós costumamos dizer que o Wii deu início à era de controles de movimentos quando foi anunciado em 2006. Com o Wii U, nós estamos tentando fazer a mesma coisa. Com o novo controle em formato de tablet, nós esperamos oferecer uma experiência única ao jogador, na qual ele será capaz de jogar utilizando a TV e a tela do GamePad ao mesmo tempo. O melhor da história é que as pessoas terão experiências e objetivos diferentes simultaneamente, dependendo do que estiver acontecendo em sua tela. O ponto onde queremos chegar é que, ao utilizar todas as funcionalidades do GamePad, o resultado possa ser único ou até mesmo igual ao que está acontecendo na TV. Há várias combinações exclusivas tanto para os consumidores quanto uma variedade incrível para os desen-

volvedores aproveitarem.

NW: Na conferência da Nintendo na E3, vimos apenas dois lançamentos de franquias da Nintendo para Wii U: Mario e Pikmin. Por que vocês decidiram não anunciar qualquer jogo com personagens de outras séries, como Metroid, Zelda ou Pokémon?

Mark: O que nós estamos fazendo atualmente é mostrar produtos diferentes. *Nintendo Land* inclui diversas das franquias mais amadas, como *DK* e *Zelda*. Há outros jogos além da série de Mario que nós queremos mostrar. Tem ainda *Batman* e *Assassin's Creed*, que também são franquias muito amadas e que estarão disponíveis para Wii U.

NW: Os brasileiros poderão desfrutar de todas as funcionalidades do Wii U, como a Nintendo Network? Nós vamos usar a moeda brasileira (Real) para comprarmos nossos jogos no Nintendo eShop do Wii U?

Mark: Sim, nós teremos um Nintendo eShop renovado. Ainda estamos trabalhando em alguns termos de como ele funcionará e



Mark Wentley, gerente de marketing da Nintendo para a América Latina

em alguns detalhes importantes, como, por exemplo, o modo como serão feitas as compras online. Mas você pode esperar que o Nintendo eShop ficará parecido com o do Nintendo 3DS. Claro que com algumas melhorias para deixar a experiência do Wii U mais sofisticada ainda.

NW: O Nintendo 3DS foi colocado à venda no Brasil cerca de 100 dias após a versão dos EUA chegar às lojas daquele país. Sabemos que isso aconteceu porque era necessário para adaptar o console ao mercado nacional. Isto significa que o Wii U será lançado em uma data diferente no Brasil?

Mark: Nós esperamos lançar o Wii U no Brasil ao mesmo tempo em que o fizemos nos Estados Unidos. Faremos de tudo para que isso aconteça.

NW: O Nintendo 3DS tem menus em português. O mesmo acontecerá com o Wii U? E podemos esperar jogos na nossa língua?

Mark: Uma coisa que



LÍNGUA

eu posso dizer, e que estamos felizes em anunciar, é que o Wii U virá com o idioma Português (Brasileiro) no menu. Eu ainda não tenho uma lista específica de títulos, mas sei que muitos deles terão essa opção de idioma também. Estamos trabalhando muito para que, além disso, existam conteúdos específicos para os fãs brasileiros.

NW: A Nintendo planeja produzir mais jogos para Wii e Nintendo DS até o próximo ano? O preço dos dois consoles pode cair nos próximos meses no Brasil?

Mark: Nós não temos nenhum tipo de informação ainda sobre essas mudanças, mas estamos bem empolgados com as novidades de títulos para Nintendo 3DS divulgadas na E3, como *New Super Mario Bros. 2*, que trará conteúdo renovado, e *Paper Mario: Sticker Star*. Sem contar os títulos das franquias *Castlevania*, *Kingdom Hearts* e *Disney Epic Mickey* exclusivos para Nintendo 3DS! É uma ótima notícia, não é?

Nintendo World: Quando se tornam adolescentes, alguns jogadores tendem a parar de comprar consoles da Nintendo e partem para a concorrência atrás de games hardcore. Você acha que o Wii U pode evitar essa mudança?

Mark: Bom, nós queremos fazer games divertidos que entretendam o jogador. Isso foi colocado no DNA do novo hardware. Se você voltar ao Nintendo DS, e até mesmo ao Wii e ao GameCube, verá que o que é realmente importante são as experiências que eles te proporcionam. Com

o Wii U, nós queremos ter alguma coisa especial para todos os tipos de jogadores, pois há fãs mais interessados em gráficos e capacidade do console, e sabemos que o Wii U será bem poderoso nessa parte, suportando, inclusive, gráficos HD. Mas a experiência em si, o espírito da coisa, é o que realmente conta. Se você analisar todas as funcionalidades do Wii U, como som estéreo e tela touch, a funcionalidade para controlar sua TV, além de leitor e gravador de cartões NFC, dois direcionais analógicos... Enfim, esperamos que todas essas inovações proporcionem uma experiência incomparável aos jogadores mais hardcore. Outra novidade é o novo controle, o Pro Controller, destinado às pessoas interessadas em um estilo de jogo mais tradicional, com designer ergonômico. Acho que essa é uma opção importante que não poderíamos deixar de fora.

NW: Por último, a versão digital de *New Super Mario Bros. 2* também será lançada no Brasil em agosto?



Galera se diverte no estande da Big N na E3



Mark: O jogo chega às prateleiras americanas em 19 de agosto e faremos de tudo para que esteja disponível no Brasil em breve. **NW**



NOSTALGIA INTENDISTA

BODY HARVEST
Geraldo Juno Cecilio



Como diz o ditado, quanto maior o projeto, maior a queda. *Body Harvest* era um projeto tão promissor e à frente de seu tempo que surpreendeu seus desenvolvedores quando falhou miseravelmente em todos os mercados em que foi lançado.

Desenvolvido pela Don't Mean Anything Design ("Não Significa Nada", em inglês), o projeto foi uma encomenda da Nintendo logo após o sucesso estrondoso do primeiro *GTA*, feito pela DMA. Pouco antes do lançamento, a Big N desconfiou da qualidade do jogo e pulou fora da jogada, deixando o título sem publicadora. Foi quando a Midway se interessou pelo projeto, as negociações foram para frente, e finalmente o jogo foi lançado em 20 de outubro de 1998.

Naquela época, o logo da Midway na capa de qualquer jogo significava que o jogador com certeza passaria por muito, muito sufoco. Em *Mortal Kombat*, por exemplo, a inteligência artificial das primeiras lutas era bastante generosa com o jogador, e era possível até ganhar com Flawless Victory, o famoso Perfect dos jogos de luta. Já nas lutas finais do game, a "máquina" te dava a maior surra de formas até inexplicáveis, como no caso do sub-chefe Goro, que aplicava no

jogador golpes que eram impossíveis de serem reproduzidos, muitas vezes no ar, que frustravam demais qualquer um que fosse à casa de fliperamas.

O mesmo se aplica a *NBA Hang Time*. No jogo de basquete, existiam códigos de trapaça para amenizar e remover os "goal tendings", tipo de impedimento que ocorre quando um jogador arremessa a bola em direção à cesta e alguém do time adversário agarra a bola antes de encostar no aro. O jogo funcionava muito bem, até que a máquina começasse a perder. Aí, a coisa ficava séria e partia para jogadas com movimentos fisicamente improváveis, e não parava de marcar impedimentos.

Essa era a Inteligência artificial da Midway. Implacável e imparcial. Isso tornava qualquer jogo com o símbolo da companhia garantia de frustração, nervosismo, mas acima de tudo, diversão.

Justamente por isso, *Body Harvest* era tão emblemático nesta época. O jogo não tinha a cara da Midway, nem a mesma pegada que fazia os seguidores fiéis da produtora ficarem viciados.

BH foi o primeiro título Sandbox para qualquer console. É aquele estilo de jogo que você pode andar livremente pelo cenário, fazendo o





Qualquer semelhança entre a mecânica deste jogo e a de *Grand Theft Auto III* é proposital

que bem entender sem seguir um roteiro, com um mundo aberto à exploração. Reunindo ação e aventura com um tema de ficção científica, a empresa conseguiu realmente fazer um jogo visionário.

No game, você podia entrar em qualquer veículo, entre carros e motos, para explorar a vastidão do cenário. Isso te lembra algum jogo moderno? O pequeno estúdio chamado DMA passou a se chamar Rockstar North alguns anos depois. Se você não associou o nome, eles são os mesmos criadores de *Grand Theft Auto 3*. Não por coincidência, o jogo se parece muito com o que é visto no primeiro GTA 3D, já que toda a engine básica do jogo foi retirada diretamente de *Body Harvest*.

Experimentar o jogo hoje em dia é praticamente experimentar uma versão beta de GTA 3, com seu mundo aberto e veículos. Só que apesar de alguns aspectos de *Body Harvest* estarem à frente de seu tempo, várias outras falhas técnicas tornaram o título muito menos atraente. A taxa de quadros por segundo é completamente inconstante, e em certas fases é preciso muita paciência para prosseguir na jornada.

A história do jogo chega a ser clichê, porém é interessante. Na animação de abertura, uma força alienígena colheu a população da Terra durante um período de 100 anos. Agora a cada 25 anos, a tal força alienígena volta para colher novamente, e para isso ela usa escudos protetores para setorizar as áreas, fazendo com que as pessoas não possam fugir.

Continua na **Nintendo World 159**.



Plataforma:
Nintendo 64
Lançamento:
1998
Produtora: Midway

REVIEW

Wii



Olimar e os Pikmin têm mais de 200 tesouros para encontrar

PIKMIN 2

Wii RECEBE ADPTAÇÃO DA SEGUNDA AVENTURA DE OLIMAR

Ricardo Syozi

INFELIZMENTE, O NOSSO QUERIDO

GameCube não obteve o sucesso merecido. Por este motivo, muitos jogadores perderam excelentes títulos que, aos poucos, foram se tornando raros de encontrar. A boa notícia é que, com a enorme quantidade de vendas do Wii, a Nintendo decidiu relançar alguns games do Cubo em sua mais recente plataforma, mas agora utilizando seus inovadores controles por movimento.

Desta forma tivemos títulos como *Donkey Kong Jungle Beat* e *Mario Power Tennis*. Mas agora é que eu me levanto e aplaudo a Big N, pois ela está lançando não apenas um New Play Control de *Pikmin 2*, mas também através da coletânea Nintendo Selects, quer dizer, por um preço muito mais amigável.

Jogar a segunda aventura de Olimar no atual console de mesa da empresa de Mario é uma experiência não apenas divertida, mas também muito apaixonante. Os gráficos de 2004 envelheceram bem, até parecem mais belos no

Wii, provavelmente por causa do uso do cabo componente, uma opção bem-vinda. É possível notar os lindos detalhes das flores, dos olhos dos White Pikmin e também de cada um dos tesouros que quase sempre possuem alguma marca famosa estampada. É com este visual caricato e único que o game acaba ganhando o jogador logo nos primeiros minutos.

A jogabilidade acaba sendo o grande destaque de *Pikmin 2* em nosso console branquinho. Com o pointer do Wii Remote miramos tanto lançar os Pikmin quanto para chamá-los de volta. O Nunchuk serve para movimentarmos Olimar e seu parceiro Louie.

É incrível como os controles se encaixaram direitinho no game. É impossível não pensarmos que ele foi feito para o Wii, pois tudo se torna mais intuitivo e prático. Até mesmo derrotar os muitos chefes fica mais fácil, já que conseguimos lançar cada um de nossos amiguinhos exatamente onde queremos. O desafio é grande: caso o jogador

não se prepare antes de desbravar certos locais, a derrota será certa. Por isso, é bom saber exatamente os pontos fortes e fracos de seus companheiros. A estratégia continua forte, só se tornou uma tarefa menos árdua por causa dos ótimos controles.

Pikmin 2 é um game tão competente que deve estar na coleção de qualquer um que ame videogames. Ele até mesmo consegue tocar o jogador além da tela da televisão, pois a tristeza que sentimos quando perdemos um ou outro Pikmin em uma batalha é devastadora. A trilha sonora é tão excepcional que é digna de qualquer *Zelda* por aí, algo que só uma empresa como a Nintendo pode nos proporcionar.

Temos uma oportunidade única de pegar um título que não é apenas saudosos, mas também um game que possui qualidades tão eternas que o jogaremos por muitas vezes durante toda a nossa vida. Não perca a chance de se juntar a Olimar e Louie nessa sensacional aventura. **NW**



OURO

Plataforma:
Wii
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero: Aventura
Jogadores: 1-2
Conectividade:
Não

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 10
Replay: 9.0
Nota Final:

9.0

REVIEW

DS



MADAGASCAR 3: THE VIDEO GAME

PARTICIPE DESSE ESPETÁCULO VOCÊ TAMBÉM!

Thair Piovesan



Plataforma:
Nintendo DS

Produção:
D3Publisher

Desenvolvimento:
Torus Games

Gênero: Ação

Jogadores: 1
Conectividade:
Não

Gráfico: 7.0

Som: 7.0

Jogabilidade: 8.0

Diversão: 7.0

Replay: 8.0

Nota Final:

7.0

APÓS ENCANTAR GERAÇÕES EM três longas-metragens, os quatro mais famosos animais silvestres da atualidade desembarcam mais uma vez no Nintendo DS. Alex, Marty, Gloria e Melman estão de volta em *Madagascar 3: The Video Game*, que também foi desenvolvido pela D3Publisher para Wii.

Dessa vez Alex e sua turma estão sob a responsabilidade de uma empresa francesa que domina um circo e eles são obrigados a ser as atrações principais do espetáculo. Cabe a você ajudá-los a fugir das garras do tirano ChantelDuBois e fazer com que eles sigam viagem em direção ao zoológico do Central Park, parque de Nova York, Estados Unidos.

Assim que ligamos o jogo assumimos o controle de Alex, o leão, e entramos na arena circense. Com a Stylus é possível escolher o caminho a seguir, entre quatro itens no menu. São eles: Missão Mode, CircusMode, Profiles e Extras.

No modo missão é apresentada toda a história dos personagens principais e é explicado como eles chegaram até o momento em

que se encontram: beirando a ficarem para sempre atarefados como criaturas obedientes de um circo.

Nessa sua busca pela liberdade é que a D3Publisher demonstra que a jogabilidade é prioridade. Diferente dos outros games da franquia, neste

você pode controlar qualquer um dos quatro personagens principais. Os comandos são intuitivos, o que ajuda no momento de passar as fases mais difíceis. Contudo, engana-se quem acha que as fases são fáceis. Há momentos de puzzles e corridas que farão você perder a paciência ou virar um hipocondríaco da mesma forma que Melman.

A trilha sonora soma ao game nas horas mais divertidas e embala os principais momentos da franquia. Muitas canções, no entanto, são semelhantes às já usadas nas fases de *Madagascar* presente em *Dreamworks Kart*, o *Mario Kart* dos personagens da tal companhia cinematográfica.

A diversão é garantida nesse título, principalmente por causa da variedade de extras a serem desbloqueados. Vale a pena comprar seu ingresso e pegar o camarote para esse espetáculo de Alex, Gloria, Melman e Marty no portátil da Nintendo. **NW**



Desta vez, você controla todos os protagonistas da série

DETONADO!

MARIO TENNIS OPEN

ANDRÉ ONOFRE

Mario voltou para as quadras de tênis e está mais em forma do que nunca. Será que você também está? Se não, fique calmo: a **Nintendo World** preparou um guia completo deste jogão para que você se torne capaz de derrotar não só o encanador, como todos os seus amigos, e ainda mandar bem nas partidas online. Pegue sua raquete e vamos começar o treino!

O ESPORTE

Então você não sabe muito bem como funciona o tênis? Entender as regras é o primeiro passo para se tornar um campeão. Mostramos abaixo todas as áreas de uma quadra de tênis e as regras mais importantes do jogo:

A QUADRA

1- Linha de Base: onde os pontos começam, quer você esteja sacando, quer você esteja esperando o saque.

2- Linha lateral de Simples: limite lateral da quadra em partidas de simples.

3- Linha lateral de Duplas: limite lateral da quadra em partidas de duplas.

4- Rede: divide a quadra ao meio.

5- Linha de centro: divide as caixas de serviço.

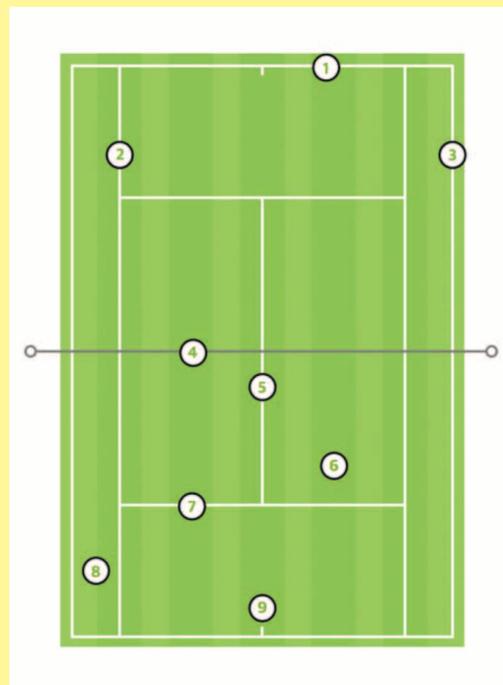
6- Caixa de serviço: durante

o saque, a bolinha deve cair na caixa de serviço do lado oposto ao que você está sacando.

7- Linha de serviço: junto com as linhas de centro e lateral de duplas, definem os limites da caixa de serviço.

8- Corredor de duplas: esses dois corredores laterais só são válidos para as partidas de duplas.

9- Marca da linha de base: delimita o meio da linha de base, e serve de referência para o saque, que é feito uma vez de cada lado.



PRINCIPAIS REGRAS

1- O tênis é jogado em partidas um contra um (simples) ou dois contra dois (duplas).

Os corredores laterais só são válidos nas partidas de duplas.

2- "99% de bola fora é dentro". Essa é uma frase comum no tênis, que explica de maneira simples a regra de que, por mais que uma bola seja "fora", se um fiapo sequer dela tocar a linha, a bola é considerada boa.

3- A pontuação no tênis é contada em "games". Para fazer um

game, é preciso marcar 4 pontos. Você começa com 0 e, marcando os pontos, vai para 15, 30, 40 e, por fim, fecha o game. Em caso de o game ficar 40 a 40, é jogado um desempate, no qual um dos jogadores deve ganhar 2 pontos seguidos.

4- Durante um mesmo game, apenas um dos jogadores saca, independente de quanto tempo e quantos pontos o game tenha.

5- Para que um saque seja considerado bom, a bola deve cruzar, ou seja, se você sacar do lado direito da quadra, a bola deve cair do lado esquerdo.



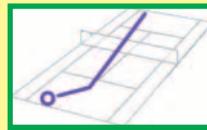
GOLPES

Não pense que jogar tênis é simplesmente acertar a bola com a raquete para mandá-la ao outro lado. A forma com que a raquete bate na amarelinha e a potência que o jogador transfere para a bola durante o movimento podem fazer toda a diferença. Veja quais são os golpes utilizados em *Mario Tennis Open*.

Simple Shot (X): é o golpe mais simples e, conseqüentemente, mais fraco do game. Não é muito forte e não tem efeito. Esse botão também pode ser usado em qualquer Chance Zone, que executará o golpe correto. No entanto, será uma versão um pouco mais fraca do que a executada com o botão apropriado.



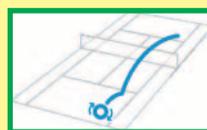
Flat Shot (Y): golpe chapado, sem efeito nenhum, mas extremamente forte e veloz. É o golpe com o qual a bola tem mais velocidade e é ideal para executar Smashes e para sacar.



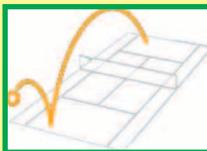
Topspin (Y): é um efeito gerado quando a raquete atinge a parte superior da bola. Faz com que ela gire para frente. Esse giro faz com que a bola ganhe velocidade, passe com bastante altura pela rede e, ao quicar na quadra, ela pulará mais do que o normal.



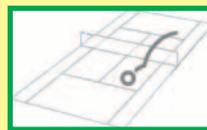
Slice (B): é o efeito oposto ao Topspin: a raquete atinge a bola em sua parte inferior e faz com que ela gire para trás. Assim, ela perde velocidade. Esse golpe é ideal quando você precisa de mais tempo para se posicionar corretamente na quadra. Além disso, o slice faz com que a bola faça uma leve curva durante a sua trajetória, que pode confundir os adversários.



Lob (A -> B): O Lob é o golpe que joga a bola bem acima da rede. Excelente para ser usado quando o adversário resolve acampar na rede e volear todas as suas bolas.



Drop Shot (B -> A): Também conhecido como "curtinha", o Drop Shot é o extremo oposto do Lob. Enquanto o Lob é usado quando o adversário está na rede, o Drop Shot é recomendado quando seu oponente resolve ficar o tempo todo no fundo da quadra. Extremamente eficiente em quadras rápidas, como a grama.



DETONADO!

PERSONAGENS

All-Around:

Mario, Luigi, Black Yoshi

Os personagens desse grupo são os mais equilibrados e possuem um pouco de cada característica, mas não são especialistas em nenhuma delas.



Technique: Peach, Daisy, Luma, Red Yoshi, Pink Yoshi

Esse grupo é o que possui a maior habilidade para direcionar a bolinha para o lugar que você deseja. Enquanto os outros personagens têm dificuldades em mudar a direção da bola (deslocamento lateral pequeno), este grupo faz isso naturalmente, com uma angulação bastante elevada.

Speed: Yoshi, Baby Mario, Blue Yoshi, Light Blue Yoshi, Diddy Kong Velocidade é com esses caras. São excelentes para alcançar aquelas bolas dadas como perdidas.



Power: Donkey Kong, Wario, Bowser, Yellow Yoshi

Torça para não ter que receber o saque de um desses personagens. Se você piscar o olho, vai perder o ponto!

Tricky: Boo, Baby Peach, Bowser Jr., White Yoshi

Os personagens desse grupo possuem como característica especial o fato de os efeitos na bolinha serem amplificados. O Slice faz uma curva um pouco maior, o Topspin faz a bola pular um pouco mais, o Lob vai mais alto e o Drop-shot vem ainda mais curtinho. Um golpe na Chance Zone pode ser fatal.



Defense: Waluigi, Dry Bowser

Os personagens do tipo Defense têm os golpes com maior profundidade, o que os torna excelentes jogadores de fundo de quadra. Isso os ajuda a manter os adversários longe da rede, que tentam definir o ponto rapidamente com um voleio. Além disso, eles sofrem menos com os efeitos adversos dos Chance Shots e possuem o maior alcance de todos.

OBS: O Black Yoshi e o White Yoshi estão liberados apenas no Reino Unido. Espera-se que eles cheguem ao EUA em breve.



QUADRAS

No tênis de verdade, existem três tipos de superfície: o saibro, a quadra dura e a grama. A superfície faz com que a bola se comporte de maneira diferente e faz com que os jogadores precisem se adaptar e criar novas estratégias. Saber como a bolinha se comporta na quadra em que você está jogando pode ser decisivo para a vitória.

Em *Mario Tennis Open*, além dessas três quadras, temos diversas outras quadras temáticas, mas todas elas se assemelham a um desses três tipos básicos. Vejamos então como as características de cada superfície influenciam na estratégia de cada tipo de quadra.



O SAIBRO

As quadras de saibro são as mais lentas de todas. A bola quica alto e perde velocidade quando toca a superfície. Isso faz com que os jogadores que possuem saques extremamente fortes percam um pouco da sua vantagem, já que a bola vai perder velocidade quando tocar o chão. Por isso, quando se está jogando no saibro, os pontos são geralmente trabalhados no fundo da quadra, até que surja aquela oportunidade de lançar aquele golpe indefensável.

A QUADRA DURA

A quadra dura é a mais intermediária dos três tipos de quadra, mas ela tem mais tendência a ser rápida do que lenta. Aqui, todos os estilos de jogo encontram seu espaço: os que gostam de trabalhar o ponto do fundo de quadra, os que gostam de sacar e volear, os que gostam de atacar e partir para uma bola indefensável. Além disso, todos os tipos de golpe, sejam bolas chapadas, com Topspin ou com Slice podem ser utilizados com sucesso, se executados no momento correto.



A GRAMA

A grama é traiçoeira. Além de fazer a bola viajar mais rapidamente do que na quadra dura, ela quica bem baixo. Esse é, portanto, o cenário perfeito para os que possuem saques poderosos e gostam de jogar na rede, para volear e matar o ponto rapidamente. As curtinhas aqui são poderosíssimas.

Continua na Nintendo World 159!

E TEM MAIS NAS BANCAS!

Confira os destaques da **Nintendo World** nº 159

E3 2012: O ANO DO Wii U

Ele foi feito para você e para mim, tem jogos casuais e hardcore, além de diversos novos recursos, como um controle em forma de tablet e uma rede social, que ligará todos os nintendistas. O Wii U é novo console de mesa da Nintendo e foi o destaque da E3 de 2012, a maior feira de videogames do planeta. A equipe da Nintendo World esteve lá em Los Angeles, nos Estados Unidos, e trouxe as novidades do novo sistema. E não nos esquecemos do Nintendo 3DS. Você confere na revista os detalhes dos jogos anunciados para o portátil. E tem mais!

Previews

Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed (3DS), *Project X Zone* (3DS) e *Pro Evolution Soccer 2013* (Wii).

Theatrhythm Final Fantasy

Jogo musical reúne o melhor da trilha sonora de uma das maiores sagas dos games.

Kingdom Hearts 3D

Para se aventurar no Nintendo 3DS, Sora precisa provar que é um mestre Keyblade.

E3 é 10

Testamos o Wii U, jogamos os lançamentos do Nintendo 3DS e conhecemos de perto os figurões da Big N no evento de games mais importante do planeta.

Reviews

Pikmin 2 (Wii), *Men in Black: Alien Crisis* (Wii) e *Madagascar 3: The Video Game* (DS).

Guia Mario Tennis Open

Participe dos torneios internacionais online da franquia.

www.nintendoworld.com.br



facebook.com/NintendoWorld



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

TAMBOR

DE MARIO™ A ZUMBIS: TESTAMOS OS MELHORES JOGOS PARA WII U™ E NINTENDO 3DS™

3

Nintendo®

World



ESTE UNIVERSO É SEU!

NINTENDO APRESENTA NA E3 A VERSÃO FINAL DO WII U™, REVELA OS LANÇAMENTOS DO NINTENDO 3DS™ E DÁ OS DETALHES DA REDE SOCIAL MIIVERSE

KINGDOM HEARTS
SORA PASSARÁ POR UM TESTE DIFÍCIL EM NOVA AVENTURA

GUIA MARIO TENNIS OPEN™
TODAS AS DICAS PARA VOCÊ NÃO PERDER NENHUMA DISPUTA

THEATRHYTHM FINAL FANTASY
REVIVA A SAGA ATRAVÉS DE SUA TRILHA SONORA



NINTENDOWORLD.COM.BR

A EGW está nas bancas e na internet

Confira nossas impressões dos 30 melhores games da E3 2012, além da cobertura completa do evento

Veja os destaques da edição 128:

E3: JOGAMOS OS 30 MAIORES GAMES DO PRÓXIMO SEMESTRE

Nossa equipe de jornalistas ficou uma semana em Los Angeles testando títulos como *Fifa 13*, *Black Ops 2*, *Assassin's Creed III*, *Devil May Cry*, *Medal of Honor: Warfighting* e diversos outros. São 30 páginas de material em primeira mão, opiniões, análises e detalhes dos bastidores. De quebra, as prévias de *Tomb Raider* e *WatchDogs*. E não faltam as tradicionais fotos das Gatas da E3.

SÃO PAULO SEGUNDO MAX PAYNE

Desvendamos os acertos e as mancadas da Rockstar para retratar a capital paulista, cenário de jogo *Max Payne 3*.

COMO ERA EM 1983

Livro retrata como era o mercado e como eram os fãs de videogames no Brasil de 1983. A EGW garimpou fotos raras da época para mostrar até como eram as propagandas dos videogames oitentistas.

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Produtor faz uma revelação surpreendente: ele não gosta do protagonista do game...



PREVIEWS

Guild Wars 2, *London 2012*, *Cognition*, *Port Royale* e *Girl Fight*.

REVIEWS

Max Payne 3, *Diablo III*, *Dragon's Dogma*, *Ghost Recon: Future Soldier*, *Sonic 4 Episode II*, *Ninja Gaiden III*, *Nexuiz*, *Sniper Elite V8*, *Game of Thrones*, *Cavaleiros do Zodíaco* e muitos outros.

www.gameworld.com.br



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



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

TAMBOR