

Dê uma espiadinha nas matérias que você encontrará na NW 160!

# Nintendo®



Tambor

EXPRESS 03

NINTENDOWORLD.COM.BR



**New SUPER MARIO BROS. 2**

**Começou a corrida pelo ouro!**



E tem também: FIFA 13, Golden Sun™, Mario Power Tennis™, Rhythm Thief & the Emperor's Treasure e Super Mario Sunshine™

# SUMÁRIO



## 04 IWATA QUER SABER

Os detalhes de *Theatrhythm Final Fantasy* (3DS).

## 06 PREVIEWS

*FIFA 13* (Wii) e *ThunderCats* (DS).

## 08 EXTRALARGO

Nintendo lança novo modelo do Nintendo 3DS com telas maiores.

## 10 RAIOS SOLARES

*Super Mario Sunshine* está fazendo 10 anos. Para comemorar, fizemos uma matéria bem especial e interativa.

## 12 A TURMA DO TCG

Entrevistamos os brasileiros que farão parte do maior campeonato do mundo de Trading Card Game de *Pokémon*.

## 14 O CAMINHO PARA ELSDORADO

Só se fala em ouro em *New Super Mario Bros. 2* (3DS).

## 16 OURO NOS GAMES

Outros personagens dos videogames também apreciam o metal precioso.

## 20 REVIEWS

*Mario Power Tennis* (Wii) e *Rhythm Thief & the Emperor's Treasure* (3DS).

## 22 NOSTALGIA NINTENDISTA

Rodrigo Estevam relembra o clássico *Golden Sun* (Game Boy Advance).

# EDITORIAL

## DOBRADINHA

Este ano já entraria para a história por marcar o lançamento do Wii U. Mas tem algo que pouco tem chamado a atenção e não poderíamos passar em branco. Nunca na história da Nintendo dois jogos da linha principal de Mario foram desenvolvidos e lançados no mesmo ano.

*New Super Mario Bros. 2* e *New Super Mario Bros. U* mostram que o clássico game de plataforma, gênero que ficou tão popular por causa do encanador, ainda tem espaço nos dias de hoje.

Se já faz sucesso simplesmente por ser um game estrelado por um personagem muito popular, *NSMB2* tem tudo para dar certo ao querer ser diferente. Mario e Luigi terão que salvar Peach mais uma vez. Porém, o Reino do Cogumelo está repleto de moedas, o que fará com que seus habitantes entrem numa disputa para ver quem junta mais dinheiro. Será que a ganância mexerá com a moral dos irmãos encanadores?

A propósito, você e um amigo poderão controlar Mario e Luigi em tempo real numa mesma fase. O que era apenas possível no Wii virou realidade em consoles portáteis.

Se você é da velha guarda, imagino, deve estar contentíssimo com a volta de Raccoon Mario, um dos power-ups mais importantes da saga do bigode. Está bom ou quer mais?

Até este mês, já nos divertimos com *Mario Party 9* e *Mario Tennis Open*. Mais ainda vem muita coisa boa por aí, como *Paper Mario: Sticker Star*. Se você é fã do encanador, curta a boa safra!

IGOR ANDRADE

Editor-Assistente

[redacao@nintendoworld.com.br](mailto:redacao@nintendoworld.com.br)





# EQUIPE NINTENDO WORLD

Veja quem fez sua revista favorita neste mês!

## ANDRÉ ONOFRE

Estou muito feliz com o meetup oficial realizado em Salvador. E ansioso por mais! Enquanto isso, estou dividindo as atenções entre *Mario Tennis Open* e *Kid Icarus: Uprising*. Quero jogar *Kingdom Hearts 3D!*



## DANI IANNI

Fiquei tão feliz em cuidar da matéria de *Super Mario Sunshine*. É nostalgia total! Parabéns, Simão!



## GERALDO JUNO CECILIO

Me dediquei bastante para realizar uma performance cosplay baseada no game *Super Mario Bros*.



## FLÁVIO CROFFI

Esses dias imaginei que o Wii U poderia ganhar uma versão do clássico *Sonic: The Hedgehog*. O controle do console lembra uma edição sem fio do Master System, o Super Compact, com o qual eu jogava o game do ouriço azul quando era criança.



## GIULIANO PECCILLI

Depois de um período longe, estou de volta pra falar um pouco da Ásia pop. Sempre fã da Nintendo, estou feliz de estar de volta.

## IGOR ANDRADE

Adoro moedas, principalmente as de chocolate!



## PAULA TRAVANCAS

Pedimos para a Paula fazer sua apresentação, mas os apelos foram inúteis: ela passou o mês jogando *Theatrhythm Final Fantasy*. Mesmo depois de chegar ao nível 99, tudo que conseguimos dela foi um: "só mais uma música!".



## JORGE SIMÃO JR.

Passei as férias de julho na Isle Delfino, revisitando as belas praias de *Super Mario Sunshine*.



## LUCAS PATRÍCIO

Já comecei a guardar minhas moedas para o Wii U. Enquanto ele não chega, coeto mais algumas em *New Super Mario Bros. 2!*



## LILO LORENA

Ainda não descobri as razões corretas, mas preparar matérias e capas com Mario é tudo de bom. Talvez seja porque ele não precisa se esforçar pra ser tão legal e fofo!



## RODRIGO ESTEVAM

Mal toquei nos meus consoles nos últimos tempos. Até tirei a poeira do Nintendo 3DS pra jogar um pouco de *Resident Evil: Revelations*, mas acabei me deparando com uma triste realidade: jogava ou dormia.



## THAIS PIOVESAN

Com o clima de Olimpíadas ainda no ar, passei o último mês em casa me aquecendo e jogando *Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games*.



## RAFAEL PECCIOLI MORENO

Muito se discute se o Wii U deveria mesmo ser lançado em alguns meses por causa da crise econômica mundial. Minha opinião: já está atrasado, quero ele para ontem! Pressa é amiga da novidade...



## RICARDO SVOZI

Só quero saber de me divertir com *Pokémon Conquest!*





# IWATA PERGUNTA!

O presidente da Nintendo mostra para você os bastidores dos jogos do momento



## Theatrhythm Final Fantasy: só basta acreditar

Ichiro Hazama não é designer ou programador, mas conseguiu criar um jogo. Até ele duvida disso. Com pais rígidos, só podia se divertir na infância com videogames quando dava aquela passadinha numa casa de fliperama, ou quando um amigo o convidava para jogar *Mario Bros*.

Assim que saiu de casa, aproveitou a liberdade para esbanjar o dinheiro que tinha. Logo comprou um Super Famicom (SNES) e um game: *Final Fantasy VI*. "Liguei na TV, coloquei o cartucho e depois vi a sequência de abertura. Foi um momento crucial para mim. Fiquei imediatamente viciado", conta.

Hazama entrou na indústria de games na área responsável pela logística da Bandai (atual Tecmo Bandai). Em poucas palavras, ele controlava o estoque e a distribuição de jogos. Para definir quais e quantos títulos iriam para cada canto do Japão, o rapaz precisava conhecer a fundo os projetos da produtora.

Depois de cinco anos naquela função, houve um convite para trabalhar na Squaresoft (atual Square Enix). Hazama até pensou que poderia trabalhar na área de desenvolvimento. Mas ainda não era a hora. A vaga era para a recém-criada área de licenciamento de marcas, personagens e brinquedos.

Numa dessas conversas de trabalho,

Tetsuya Nomura, diretor da franquia *Kingdom Hearts*, mencionou algo revelador: "Ele disse que quase todo mundo que tinha entrado na empresa, independentemente do departamento, tinha vontade de desenvolver jogos", relembra. "De repente, houve um clique e percebi que estava no local certo para concretizar meu sonho", completa.

Depois de auxiliar na produção do filme de animação *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) e ter contato com diversos mestres, Hazama apresentou um projeto musical de *Final Fantasy* para Nintendo DS. No entanto, a capacidade de armazenamento do console não comportaria o game, o que deixou a ideia adormecida até o anúncio do Nintendo 3DS. "Meu primeiro pensamento foi: 'Sim! Agora é possível!', revelou".

Tetsuya Nomura aprovou a ideia no mesmo dia em que foi apresentada. Começava um período importante para aquele jovem: aplicar a experiência que havia adquirido com a franquia num único game. "Devido ao peso que o nome *FF* carrega, era bem fácil se preocupar com a reação do público. Por exemplo, tínhamos medo que se só mostrássemos imagens paradas em conferências de imprensa, poderiam pensar que seria um título completamente diferente, fora dos padrões", explica.

Isso explica por que *Theatrhythm Final Fantasy*, mesmo sendo um título paralelo e musical, possui alguns recursos de *FF*, como uso de habilidades (curas, magias),

itens e equipamentos que influenciarão no desempenho do jogador.

"À medida que o tempo foi passando, os jogos *Final Fantasy* se tornaram cada vez menos propriedade de seus criadores. Agora pertencem aos fãs. Com este título nos focamos nas memórias e nos sentimentos que os fãs associam à música da série", diz. Assim, foram os gamers que escolheram as canções que seriam usadas. Hazama ficou surpreso com o resultado da pesquisa, já que alguns clássicos não foram lembrados. Mas era de se esperar, já que hoje uma nova geração curte *FF*.

Quando a equipe descobriu que o Nintendo 3DS teria um sistema de DLC, no qual você pode comprar conteúdo extra para um jogo, ficaram aliviados. Com isso, poderiam incluir na aventura as músicas que não poderiam ficar de fora na opinião da equipe. Cerca de 70 foram escolhidas, mas o número exato é sigiloso e pode aumentar. A preferida de Hazama é *Terra's Theme*, de *FFVI*.

Ichiro Hazama está satisfeito. Felizmente, o jogo foi bem recebido pelos japoneses. Mais do que isso, ficou contente por conseguir se tornar um desenvolvedor de jogos. "Ainda demorará um pouco até conseguir a mesma experiência que eles [criadores de games mais famosos da Square Enix] e aceitar um desafio sem conhecê-lo inteiramente, como eles fazem. Mas começo a sentir que um dia isso poderá acontecer", termina. **NW**



Ichiro Hazama



# FUNCIONÁRIO DO MÊS

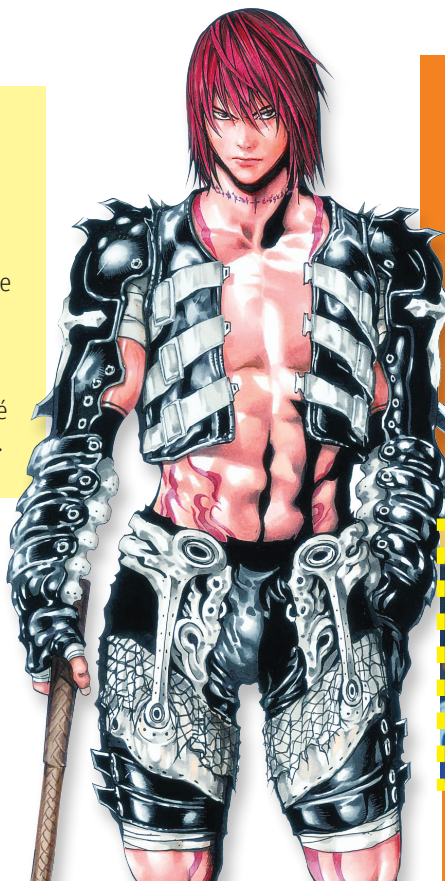
A cada edição homenageamos um personagem importante da história dos games

# SIMON BELMONT



Lucas Patricio

O primeiro protagonista de *Castlevania* é um dos mais conhecidos da família Belmont. Simon nasceu com sangue de caçador de vampiros, herança de uma família que há séculos lutava contra os seres da escuridão. Em 1691, com o novo despertar de Drácula, Simon corajosamente foi até o castelo do vampiro encerrar seu domínio das trevas. Entrar em *Castlevania* sozinho é uma tarefa para poucos, e quase todos carregam o sobrenome Belmont. Protagonista de nove jogos, é um dos mais conhecidos personagens da franquia.



## AMALDIÇOADO

No final do primeiro *Castlevania*, Drácula abriu mão de sua ressurreição precoce para amaldiçoar Simon antes de morrer. Para se livrar, o caçador precisou encontrar todos os restos mortais do vampiro, ressuscitá-lo e matá-lo novamente, dessa vez queimando tudo que sobrou do lorde das trevas.



## ESTILOSO

Em *Castlevania: Judgement*, lançado para Wii em 2008, Simon ganhou um visual completamente diferente. Cabelos vermelhos no lugar do clássico loiro e roupas de couro. O estilo foi responsabilidade do designer Takeshi Obata, conhecido pelo anime *Death Note*. Há quem goste e quem odeie o resultado, mas variar de vez em quando é legal.

## CONTINUAÇÃO OU NÃO?

*Super Castlevania IV*, lançado para SNES em 1991, causa enorme confusão até hoje na linha cronológica da série. No Japão, o game era apenas um remake do primeiro *Castlevania*. Quando ele chegou aos Estados Unidos, a equipe da Konami alterou a introdução e o manual do game, fazendo com que Simon "lutasse" novamente com Drácula. Recentemente, o erro foi reconhecido. Ou seja: Simon derrotou Drácula apenas duas vezes.



## CAPTAIN N

Simon fez parte do elenco de *Captain N: The Game Master*, desenho do final da década de 1980 que unia personagens de videogame num grupo de heróis. O problema é que o personagem no desenho não tinha nada a ver com o do jogo. O Simon de *Captain N* era mais preocupado com a aparência do que com qualquer coisa.

## QUASE VOLTOU

A ideia original por trás do recomeço da série em 2010, com *Castlevania: Lords of Shadow*, era fazer um remake do primeiro *Castlevania* com Simon como protagonista. Acabou não dando certo.



Não é a mesma coisa, mas vale a pena ver Messi jogando no Wii

# FIFA 13

MAIS UM ANO, MAIS UMA VERSÃO ADAPTADA DE FIFA PARA Wii



Lucar Patricio

## A PAIXÃO NACIONAL NUNCA

teve muito destaque no Wii. Sempre focada nos consoles concorrentes, a EA Sports acabou lançando apenas versões secundárias para o console da Nintendo. O argumento já é bastante conhecido, e também usado pelo pessoal da Konami, dona do *Pro Evolution Soccer*: o poderio gráfico e de hardware do sistema impede que joguemos da mesma forma que outros gamers.

A versão

de Wii, como nos anos anteriores, é novamente um mistério. A EA Sports praticamente ignora a existência da versão nintendista do simulador. As novidades anunciadas são, em tese, para todas as versões, mas nada foi dito sobre uma novidade exclusiva para o console da Big N.

Sendo assim, nos resta imaginar como as atualizações

anuais vão impactar a versão desse ano de *FIFA* no Wii. Temos certeza de que o jogo em si não terá muitas mudanças em relação ao ano anterior, que aliás

também já não era muito diferente dos seus antecessores.

Os visuais nos últimos anos penderam mais para algo desenhado, um subterfúgio utilizado para esconder as limitações do Wii. Sendo assim, a qualidade de *FIFA 13* provavelmente não vai surpreender. Se até agora a EA não fez algo específico para o console, não vai ser agora.

A principal novidade dessa versão para os brasileiros é a adição da narração de Tiago Leifert e comentários de Caio Ribeiro, ambos da Rede Globo. É uma pena não ouvir as vozes dos integrantes da edição paulista do *Globo Esporte* durante

a jogatina no Wii.

Mas visto o que aconteceu com a versão 2009, que ganhou narração para outros consoles e ficou de fora do Wii, não temos muitas esperanças que isso se concretize dessa vez. Em alguns sites foi divulgado que o Wii U também terá uma versão de *FIFA 13*.

Ela já estaria em desenvolvimento sob a responsabilidade de uma equipe exclusiva e teria os recursos das outras versões em HD, como boa Inteligência Artificial e realismo gráfico. Mas é bom ficar esperto, pois nada disso foi confirmado pela assessoria da EA no Brasil. **NW**



**Plataforma:**  
Wii  
(há versão para 3DS)  
**Produção:**  
EA Sports  
**Desenvolvimento:**  
EA Canada  
**Gênero:**  
Esportivo  
**Lançamento:**  
setembro de 2012





# THUNDERCATS

JOGO PEGA CARONA NO NOVO DESENHO DE LION-O



**Lucas Patricio**

**THUNDERCATS PROVAVELMENTE**

não é da sua época. Aliás, nem da época de muitos dos redatores aqui da **Nintendo World**. Mas se foi, confesse: é bem provável que você tenha passado a infância se divertindo com a espada de brinquedo de Lion-O e tenha invocado diversas vezes os poderes do Olho de Tandra.

O desenho estreou em 1985, mas fez sucesso mesmo no Brasil entre o final dos anos 1980 no *Xou da Xuxa* e na década de 1990, quando a volta triunfal aconteceu na *TV Colosso*,

ambos programas da Rede Globo. Até sim muitos de nós lembramos bem.

Ano passado, o canal Cartoon Network começou a passar um remake do desenho. Para acompanhar o lançamento, um jogo para Nintendo DS será lançado ainda esse ano.

No game você comandará o protagonista Lion-O, jovem rei de Thundera, que precisa evitar que o maligno Mumm-Ra e seu exército de guerreiros lagartos tome conta de tudo. O jogo é parecido com os da série *Naruto: Ninja Council*, também criado para DS e produzido pela As-



pect Digital. Em *ThunderCats*, a movimentação é em 2D e você poderá usar os golpes clássicos de Lion-O e até mesmo contar com a ajuda de outros personagens, como Panthro, Tygra e Cheetara.

Para alegria dos fãs mais velhos, o grito "Thunder, Thunder, ThunderCats ooooh" também estará presente, servindo como um poder especial liberado após uma barra de poder ficar cheia. **NW**



**Plataforma:** Nintendo DS  
**Produção:** Namco Bandai  
**Desenvolvimento:** Aspect Digital  
**Gênero:** Ação  
**Lançamento:** 28 de setembro

# JUST DANCE: DISNEY PARTY

SUCESSOS PARA A GAROTADA DANÇAR PARA VALER!



**Lucas Patricio**

**A UBISOFT LANÇARÁ UM JOGO**

no estilo de *Just Dance Kids* com toda a magia dos desenhos e seriadados da Disney e a fórmula contagiante de uma das séries de maior sucesso do Wii.

*Just Dance: Disney Party* mistura dança e música infantil, reunindo grandes hits das séries e também dos famosos longas da Disney. São mais de 25 músicas que contam um pouco da história da empresa. Trilhas de *Hanna Montana* e *High School Musical* vão animar os mais novos, enquanto fãs de todas as



idades poderão dançar músicas de clássicos como *Cinderela*, *Peter Pan* e *A Pequena Sereia*.

A fórmula é a mesma já conhecida da franquia de dança da Ubisoft. Até quatro pessoas podem dançar ao mesmo tempo e seguir as coreografias vistas na tela. Dessa vez, as dançarinas coloridas dão lugar a crianças, vestidas de acordo com as músicas.

Um novo modo cria listas de músi-



cas aleatórias para que a festa não pare nem por um segundo. No Wii, o Balloon Mode permite competições entre dois jogadores. O objetivo é conseguir mais itens e pontos ao chacoalhar o Wii Remote na hora certa.

Programado para sair na mesma época que *Just Dance 4*, a versão Disney mostra que realmente mira jogadores mais novos. Com certeza, seus irmãos mais novos ou filhos vão adorar dançar os sucessos da turma de Mickey. **NW**



**Plataforma:** Wii  
**Produção:** Ubisoft  
**Desenvolvimento:** Land Ho!  
**Gênero:** Dança  
**Lançamento:** outubro de 2012

# QUERO SER GRANDE

Nintendo 3DS ganha versão com telas maiores e outras novidades



Igor Andrade

O portátil da Nintendo evoluiu. Agora está maior, com um novo visual e ganhou um sobrenome: XL, que é o código usado pelos americanos para classificar algo extralargo. A novidade foi divulgada durante o Nintendo Direct, boletim eletrônico da Big N, exibido há um tempinho, lá no final de junho.

Além do design mais arredondado e da troca do degradê de cores por uma única cor lisa e fosca, o console tem telas maiores. O aumento foi de 90%. A bateria do novo modelo também aguenta mais horas de jogatina, passando da média de 3 a 5 horas para o período de 3,5 a 6,5 horas. Se você estiver curtindo um game de Nintendo DS, a duração da bateria será bem maior.

A Stylus não será mais retrátil. Agora, ela fica guardadinha na lateral direita do console, ao lado da entrada do cartão SD. Aliás, o cartão de memória vendido com o 3DS XL será de 4GB, com o dobro de capacidade da versão atual. Ainda assim, você pode usar cartões de outros tamanhos.

Com a chegada do Nintendo 3DS XL, nada muda com a versão anterior. Ela continuará a ser vendida. E quem já tem o modelo antigo do 3DS e queira se divertir

com o novo portátil, fique tranquilo: dá para transferir sem problemas os jogos e aplicativos que você já tem.

Por enquanto, ainda não há informações exatas sobre o dia da lançamento, mas já sabemos que o console estará no Brasil a partir de setembro. Preço ou

modelos disponíveis do Nintendo 3DS

XL ainda não foram revelados. Saiba que ele terá manual em português, garantia de um ano e carregador bivolt (110v/220v). O console deve chegar às lojas americanas em 19 de agosto nas cores vermelho e azul. **(NIN)**



As telas do novo modelo são 90% maiores



# LADO A LADO

Confira um comparativo entre o Nintendo 3DS e o 3DS XL



## NINTENDO 3DS

**Cartão de Memória** - 2GB (SD)

**Compatibilidade** - Lê jogos de Nintendo DS

**Cores disponíveis (nas Américas)** - Vermelho Fogo, Verde Aqua, Preto Cósmico, Rosa Pérola e Roxo Noturno

**Duração da bateria (jogo Nintendo 3DS)** - 3 a 5 horas

**Duração da bateria (jogo Nintendo DS)** - 5 a 8 horas

**Peso** - 230g

**Stylus** - 10 cm (retrátil)

**Tamanho da tela inferior** - 3,02 polegadas (7,67 cm)

**Tamanho da tela superior** - 3,53 polegadas (8,96 cm)

**Tempo de carregamento da bateria** - Cerca de 3,5 horas

**Tamanho** (console fechado): 13,46 cm (comprimento) x 7,36 cm (largura) e 2,03 cm (altura)

## NINTENDO 3DS XL

**Cartão de Memória** - 4 GB (SDHC)

**Compatibilidade** - Lê jogos de Nintendo DS

**Cores disponíveis (nas Américas)** - Vermelho e Azul

**Duração da bateria (jogo Nintendo 3DS)**

- 3,5 a 6,5 horas

**Duração da bateria (jogo Nintendo DS)**

- 6 a 10 horas

**Peso** - 336g

**Stylus** - 9,6 cm

**Tamanho da tela inferior** - 4,18 polegadas (10,61 cm)

**Tamanho da tela superior** - 4,88 polegadas (12,39 cm)

**Tempo de carregamento da bateria** -

Cerca de 3,5 horas

**Tamanho** - 15,6 cm (comprimento) x 9,3 cm (largura) e 2,2 cm (altura)



Continua na Nintendo World 160!

# VOCÊ DECIDE!

*Super Mario Sunshine* completou uma década e você escolheu o melhor da aventura



Jorge Simão Jr



## INFO

**Plataforma:**  
GameCube

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Nintendo

**Gênero:**  
Aventura

**Lançamento:**  
26 de agosto de 2002  
(EUA)

**Jogadores:** 1





Sabe quando você passa por uma temporada de provas ou então muito trabalho e finalmente chegam as férias merecidas? Pois é, Mario também precisa de uma trégua. No Super Nintendo, o encanador mais famoso do mundo tentou descansar na Dinosaur Land, mas Peach foi capturada. Onze anos mais tarde, que tal curtir uma paisagem litorânea, longe do Reino do Cogumelo, e junto com a princesa? Eis que o bigodudo da Nintendo vai parar na Isle Delfino, ilha que é palco de *Super Mario Sunshine*.

Pena que Mario acabou entrando numa fria, mais uma vez. Alguém estava causando problemas no local e o pobre herói da foi culpado por se parecer muito com o responsável pela encrenca, indo parar, literalmente,



atrás das grades. Só restava ao herói descobrir quem era aquele impostor e se livrar da acusação injusta. Uma sombra recobria boa parte da ilha, impedindo que a luz solar brilhasse fortemente na superfície de Delfino Plaza. A única saída para trazer de volta a harmonia com a qual os habitantes estavam acostumados era recuperar os Shine Sprites.

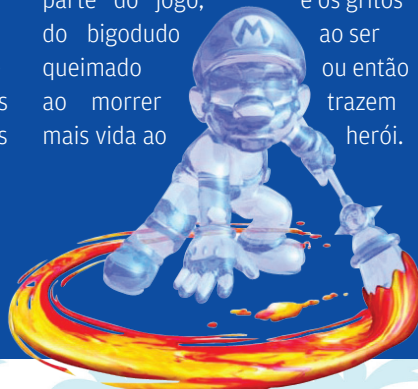
E Mario teria que salvar Peach novamente. Só assim o encanador ficaria totalmente livre para curtir suas férias. A sorte dele foi contar



com a ajuda de F.L.U.D.D. para esguichar água em tudo quanto é canto. Se o bigodudo teve suas férias parcialmente arruinadas, para nós gamers isso foi ótimo! Uma aventura inesquecível e cheia de desafios nas belas praias de Isle Delfino.

*Super Mario Sunshine* está completando dez anos de vida e teve pouco mais de seis milhões de cópias vendidas pelo mundo. Mesmo sendo um dos games da série menos vendido, ele é digno de respeito e apresenta uma qualidade notável. O visual é extraordinário, com praias magníficas, efeito de calor, pôr-do-sol e até momentos noturnos.

Quem jogou *Super Mario 64* consegue perceber claramente a evolução gráfica, pois o encanador deixou de ser quadrado, recebendo um acabamento bem melhor. Além disso, o game traz uma trilha sonora caprichada, com músicas bem trabalhadas para cada parte do jogo, e os gritos do bigodudo queimado ao ser trazem mais vida ao herói.



jogabilidade flui naturalmente e, apesar da câmera não ajudar muito em alguns pontos, o game consegue cumprir muito bem o objetivo de entreter. É um jogo de aventura focado em exploração, com moedas vermelhas, azuis, amarelas e Shine Sprites para serem coletados. Entretanto, os elementos do gênero plataforma não ficaram de fora.

O resultado de tudo isso é a vontade de jogar e vasculhar os vários cantos do ambiente costeiro, o que nos proporciona boas horas de diversão, principalmente ao coletar todos os 120 Shine Sprites.

Para comemorar o aniversário, montamos uma enquete com dez categorias contendo cinco opções cada. A ideia era destacar coisas legais ou inesquecíveis do título. Elas foram disponibilizadas na nossa página do Facebook para o público votar e o resultado você confere agora. Aproveite e relembre alguns momentos de um dos títulos mais belos do GameCube.

**Continua na Nintendo World 160!**



# OLIMPÍADA POKÉMON

Conheça os brasileiros que estarão no Pokémon World Championships 2012



Quem leu a edição 151 (novembro de 2011) da **Nintendo World**, deve ter visto a história de Gustavo Wada. O garoto, com 10 anos na época, conquistou o inédito título de campeão de Trading Card Game de **Pokémon** na categoria Junior (nascidos a partir de 2000) no **Pokémon World Championships**, principal evento do gênero.

Em agosto acontece mais uma edição do PWC. Gustavo estará lá, mas não vai sozinho. Outros treinadores representarão o Brasil nas três categorias (Junior, Senior e Master) do torneio.

Antes de irem para o Havaí, nos Estados Unidos, conversamos com parte da galera, que se reuniu no escritório de São Paulo da Copag, que produz os cards de **Pokémon**.





## PARA GAMERS E JOGADORES DE TCG

Desde 2004, o Pokémon World Championships é a principal meta dos treinadores de *Pokémon*. O torneio reúne em três dias seguidos os melhores do mundo, de acordo com uma quantidade determinada de vagas e um ranking de pontuação global.

Geralmente, quem fica na primeira ou na segunda colocação em torneios nacionais consegue ir ao PWC, mas há o sistema Last Chance Qualifier, um tipo de repescagem que dá uma última chance para os jogadores que não tiveram a mesma sorte dos outros.

O evento acontece todos os anos em agosto, período de férias escolares em diversos países, e os Estados Unidos costuma sediá-lo. Os chefões da Pokémon Company sempre estão presentes. Em 2011, Junichi Masuda, diretor da franquia, entregou os prêmios aos vencedores.

Além do torneio de Trading Card Game, também há competição com jogadores de games de *Pokémon*. Por enquanto, o Brasil não faz parte dessa divisão.



Otávio e Vinicius sempre se enfrentam em torneios

## AMIGOS E RIVAIS?

Vinicius Couto, 11 anos, e Otávio Gouvêia, 10 anos, têm uma história em comum bem curiosa.

Inspirados pela façanha de Gustavo Wada, os dois começaram a jogar Trading Card Game de *Pokémon* da mesma forma que a maioria dos treinadores. Antes apenas colecionavam os cards por causa do anime. Depois se interessaram pelas regras do game e foram atrás de alguém que pudesse ensiná-los a jogar.

Vinicius mora em Curitiba. Otávio vive em Ponta Grossa, cidade que também fica no Paraná. Quando os dois participaram do primeiro torneio regional, acabaram se encontrando em uma das disputas. "Eu ganhei dele", se orgulha Otávio, que gosta de colecionar todos os cards lançados.

Os encontros em campeonatos se tornaram frequentes. E como os dois participam da categoria Junior, que tem poucos adeptos, quase sempre são adversários, inclusive na final do torneio nacional. "Tinha pressão dos adversários. Quando perdi uma das partidas, fiquei bem triste. Mas quando vi o resultado geral e descobri que tinha ficado em primeiro lugar, eu pulei de alegria", conta Vinicius.

Sempre que sobra tempo, os dois treinam TCG. Quem dá uma força são seus pais, como é o caso de Ruimar Rubêns de Gouvêia, que aprendeu os segredos do game para acompanhar o desempenho de Otávio. "Na minha escola quase ninguém joga. Sobra apenas a minha mãe para treinar", lamenta Vinicius.

Continua na Nintendo World 160!





# CONQUISTE SEU PRIMEIRO MILHÃO

Salve a princesa, mas não deixe de pegar nenhuma moeda em *New Super Mario Bros. 2*

 Igor Andrade



Um dia ensolarado e tranquilo. Não há nada melhor do que fazer a não ser coletar reluzentes moedas pelo Reino do Cogumelo, não é? Aliás, parecem que as moedas se multiplicaram do dia para noite... Bem, Mario e Luigi acharam que o passeio seria bom, mas há sempre alguém empenhando em estragar tudo. E assim começa *New Super Mario Bros. 2*, a nova aventura dos irmãos Mario.







Continua na Nintendo World 160!

# ADORO OURO!

*New Super Mario Bros. 2* brinca com uma velha tradição dos videogames: o ouro. Veja como o metal precioso influencia os jogos até hoje!



Lucar Patricio

**E**le está na cor da medalha mais desejada, dos itens mais raros, dos poderes especiais e até da economia de boa parte dos jogos. Não importa o gênero ou idade do game, o ouro sempre está presente.

Para entender a influência desse metal no mundo dos videogames, é preciso conhecer sua história. Há registros históricos de que os egípcios há quase 4600 anos já o manuseavam.

O metal dourado sempre foi sinônimo de poder, já que em muitas civilizações ele era usado como principal objeto da economia. E até hoje vemos isso acontecer, afinal de contas, quem não se lembra

das "barras de ouro que valem mais que dinheiro" do Silvio Santos?

Já que o metal amarelado sempre teve muito valor, não precisa pensar muito

## OURO NO NOME

Grandes jogos e franquias da Nintendo tem títulos dourados. Nós listamos parte deles lá na seção Comunidade N. Vale a pena dar uma espiadinha. Quantos nomes de jogos com a palavra ouro (gold) ou dourado (golden) você conhece?

para adivinhar como o ouro foi parar nos videogames, certo?

O melhor tempo é premiado com

medalha de ouro, assim como coletar argolas ou moedas douradas garantem pontuações melhores. Os videogames estão repletos de referências douradas, assim como o novo jogo do bigodudo que estampa a capa dessa sua **Nintendo World**.

O ouro está até em expressões e termos muito ligados aos games, como quando um jogo entra em estado "gold", que significa que todos os testes já foram feitos e está pronto para ir para as lojas.

Por isso, da próxima vez que você encontrar qualquer coisa dourada em um jogo, saiba que ela é especial, rara ou mais forte que o usual. Esse conceito básico do design de videogames já é quase uma convenção, assim como barris explosivos são vermelhos.

Você até pode tentar trocar, mas o resultado pode ser uma confusão enorme entre os jogadores. Seria como visitar uma cidade onde os semáforos possuem luz azul no lugar da verde. Dá até para entender, mas muita gente ficaria parada na faixa. Nos jogos funciona da mesma forma. A convenção e atribuição de valor dada ao ouro desde os primeiros jogos eletrônicos é um caminho sem volta. É indiscutivelmente um dos elementos mais usados e, com certeza, continuará sendo muito comum em nossos games favoritos. Afinal, não tem sensação melhor do que pegar um objeto de ouro e escutar aquele barulhinho recompensador. **NW**

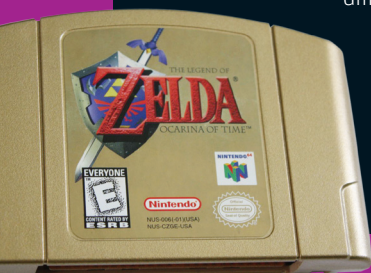
## CARTUCHOS DOURADOS DE THE LEGEND OF ZELDA

A Nintendo precisava mostrar que *The Legend of Zelda*, série fruto da mente brilhante de Shigeru Miyamoto, tinha algo de especial. E uma das formas de fazer isso foi com um cartucho dourado, que acompanhou boa parte dos lotes do primeiro game da série. E os mais velhos sabem que as fitas de Nintendinho eram grandes, logo, serem completamente douradas realmente chamava muita atenção.

E desde então a série carregou esse DNA "de ouro". O controverso *Zelda II: The Adventure of Link* também tinha cartucho dourado, assim como a edição de colecionador de *Ocarina of Time* e todas de *Majora's Mask*, ambos lançados para Nintendo 64. Depois disso, nenhuma outra fita da série veio dessa forma, mas em compensação não faltou dourado na ilustração do disco de *Wind Waker*, de GameCube, ou até mesmo nas capas dos jogos *Four Swords* (GB) e *Skyward Sword* (Wii).

Um fato curioso, no entanto, é que todas as edições com dourado na arte da capa são americanas. Apenas a edição especial de *Skyward Sword* no Japão é que possui capa, Wii Remote e disco com a trilha sonora do game dourados.

Alguns jogos de *Zelda* foram vendidos em cartuchos dourados ou na cor cinza. Se você tem alguma fita acinzentada, fique feliz da vida. Elas são mais raras do que você pensa.







Wario faria a festa se fosse jogável no novo game de Mario

## E O WARIO?

O mais engraçado da Nintendo lançar uma nova aventura de Mario no qual o objetivo é conquistar muitas moedas é que outro personagem deve estar morrendo de inveja. Wario sempre foi conhecido por sua ganância e boa parte dos enredos dos jogos em que participa possuem tesouros. Um deles em especial, *Wario Land: Shake It!* (Wii), tem foco exatamente em conquistar mais e mais ouro.

Como será que o antagonista ficou ao saber que Mario viveria uma aventura onde coletar moedas é a principal mecânica? Seria incrível uma participação especial de Wario no novo jogo, não é?

# OS MAIS FAMOSOS ITENS DOURADOS DA NINTENDO

Ganhe vida e muitas outras coisas com eles

## MOEDAS DOURADAS

Desde que Mario é Mario, coletar moedas faz parte da diversão e pontuação.



## ESTRELAS DOURADAS (SUPER MARIO GALAXY)

No final de fases especiais, uma estrela gigante e dourada te esperava para concluir a missão.



## MEDALHAS DE ESTRELA (SUPER MARIO 3D LAND)

Em cada cenário, três delas estão escondidas. Pegue o máximo que conseguir para abrir novas fases.



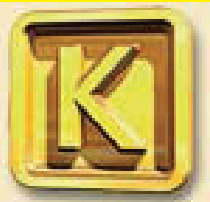
## MOEDAS DK (DONKEY KONG COUNTRY)

A série *Donkey Kong* é conhecida pela clássica moeda DK dourada, tão difícil de conquistar em algumas fases. E havia outros itens dourados...



## BANANA DOURADA (DONKEY KONG 64)

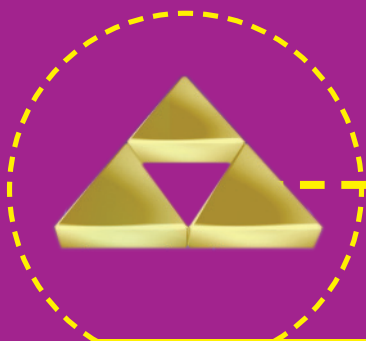
Mais de 200 espalhadas pelo jogo, mas apenas 100 são necessárias para fechar o game.



## LETRAS KONG (DONKEY KONG COUNTRY)

Encontrar as letras para formar KONG também era um desafio a cada fase. Ainda bem que elas brilhavam bastante.





## TRIFORCE (THE LEGEND OF ZELDA)

Um dos ícones da série não poderia ter uma cor mais especial: dourado.

## ESTRELA DE INVENCIBILIDADE (MARIO)

Pegar uma dessas estrelas douradas garante invencibilidade por um curto período de tempo e uma das músicas mais marcantes da série.



## COGUMELO DE VELOCIDADE ESPECIAL (MARIO KART 7)

Turbo de velocidade infinito por um determinado período de tempo. Esse item já salvou muitas corridas perdidas!



## FOLHA DA INVENCIBILIDADE (SUPER MARIO 3D LAND)

A fase está difícil? Após morrer muito, o jogo te presenteia com uma folha que dá invencibilidade até o final do estágio, transformando você em White Tanooki Mario.



## COGUMELO DOURADO (NEW SUPER MARIO BROS. 2)

O novo item que estreia em NSMB2 permite que Mario pegue 50 moedas de ouro de uma só vez.





# MARIO POWER TENNIS

NA ONDA DE MARIO TENNIS OPEN, JOGO DE GAMECUBE É RELANÇADO NOVAMENTE



Ricardo Sjozi

## É DIFÍCIL NÃO SE EMPOLGAR

com um jogo do nosso querido encanador. O cara faz de tudo e ainda continua se reinventando. Mesmo assim, é sempre bom reviver seus melhores momentos e, com certeza, *Mario Power Tennis*, lançado para GameCube, está nesta lista tão sensacional. Através do selo Nintendo Selects, o game chega mais uma vez ao Wii. Em 2009, o port foi lançado com um outro selo, o New Play Control!

O grande foco é apresentar um sucesso com um novo gameplay, que promete ser mais intuitivo e imersivo. Aqui, a única forma de jogar é com a combinação Wii Remote + Nunchuk. O primeiro usamos

para dar raquetadas e efetuar golpes especiais. O segundo move os personagens.

É uma pena que nem sempre aconteça o que queremos, fazendo com que algumas partidas fiquem bem complicadas. Não é por causa do nível alto do adversário, mas não conseguimos lançar a bola para o lado que gostaríamos. Mesmo assim, cada partida é divertida ao extremo, a partir do momento em que nos desligamos de qualquer ideia de complexidade e passamos a nos focar inteiramente na diversão e nas risadas com os amigos.

Faltou uma repaginada mais séria no todo do título e não apenas em seus controles. Não há nem miragem de um modo online, nenhum novo personagem ou sequer modos novos. O game dá a entender que não passa de uma emulação. A questão que realmente envolve a ideia de controles novos é se vale a pena comprar um título de oito anos atrás

apenas para o usarmos no Wii. A resposta é que vale muito se você for fã de Mario Tennis ou jamais tenha jogado a versão de GameCube. Se já gastou horas de sua vida se divertindo com o game original, não há nada aqui que faça você revisitar as quadras.

Há vários minigames bacanas em *Mario Power Tennis*. Meu preferido é aquele em que enfrentamos o Mecha Bowser em uma disputa regada de Bobombs e bolas de fogo. Além disso, é impossível não se apegar a algum personagem, seja por seu estilo de jogo ou pelo seu carisma que já é marca no mundo dos cogumelos.

O preço, a diversão e as partidas frenéticas, são alguns dos motivos para a aquisição do game, mesmo que ele não esteja em sua forma mais perfeita. **NW**



**Plataforma:** Wii  
**Produção:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Camelot  
**Gênero:** Esportivo  
**Jogadores:** 1-4  
**Interatividade:** Não  
**Classificação:** Livre  
**Gráfico:** 7.0  
**Som:** 7.0  
**Jogabilidade:** 6.0  
**Diversão:** 8.0  
**Replay:** 7.0  
**Nota Final:**

**7.0**

## O WII REMOTE QUE IMPORTA

Não é preciso prestar muita atenção para notar que *Mario Power Tennis* está em sua íntegra no Wii. O visual colorido permanece o mesmo, não há alteração alguma nem mesmo na torcida, que ainda parece feita de papel. Não é difícil encontrar serrilhados nos personagens, mas mesmo assim o carisma continua igual, quer dizer, em uma enorme quantidade. As quadras, movimentos especiais e pequenos detalhes parecem datados, mas ainda conseguem competir com bons títulos mais recentes do console.





**Dica valiosa: use fones de ouvido para se dar bem no game**



# RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE

PARA DESCOBRIR O PARADEIRO DE SEU PAI, GAROTO CAUSA MIL CONFUSÕES EM PARIS

 **Igor Andrade**

## RAPHAEL VIVE SOZINHO COM

seu cãozinho, o Fondue, no coração de Paris. O garoto não consegue entender por qual razão seu pai sumiu três anos atrás. Com o tempo, o francesinho resolve investigar e descobre que um objeto poderá levar ao fim do mistério. Trata-se de um bracelete exposto num museu daquela cidade e que tem a mesma imagem da moeda que o guri carrega desde o desaparecimento do pai.

Para chegar até a peça, não há outra saída a não ser roubá-la e devolvê-la depois. Usando terno e chapéu invocado, Raphael se transforma em Phantom Thief R e vai ao Louvre cometer o furto. Como era de se esperar, o mistério é bem maior do que se imagina, e envolve até o ressurgimento de uma figura importante da história francesa. Tudo isso é contado através de belos desenhos no estilo

anime.

Há uma porção na aventura reservada para missões paralelas, como encontrar um cachorro perdido através de seu latido. Raphael pode explorar num mapa diversos cantos de Paris antes de chegar a um ponto obrigatório na trama. Dá para ganhar um dinheirinho e reunir itens que desbloqueiam conteúdo extra.

Ainda assim, os minigames musicais roubam a cena. Entre cada ligação importante da trama, geralmente num confronto contra a polícia ou com capangas de um grupo que está atrás dos objetos furtados por Phantom Thief R, há desafios rítmicos. Eles se dividem em três grandes tipos, e a jogabilidade varia entre o uso de botões, o uso da Stylus e os sensores de movimento do Nintendo 3DS.

É preciso acertar em cheio cada ação sem se perder com a imersão

que a música empolgante do minigame pode causar. Assim como em *Rhythm Heaven* (DS), é preciso se guiar pela batida da trilha. Estes tipos de minijogos já costumam viciar, mas os de *Rhythm Thief* ganham pontos extras por causa da criatividade com que foram criados. Experimente, por exemplo, aquele no qual Raphael trabalha por um dia na cozinha de um restaurante.

À primeira vista, *Rhythm Thief & the Emperor's Treasure* é apenas um bom jogo rítmico. No entanto, a coletânea de minigames aliada a outros recursos bacanas, sem falar no enredo bem desenvolvido, o transforma em uma agradável aventura. Raphael, o francês que se disfarça de ladrão do bem, passará por diversas peripécias, fará importantes amizades e descobrirá que seu pai está vivo. Mas as surpresas não acabam aí. **NW**



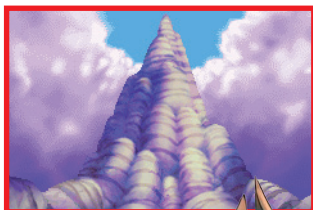
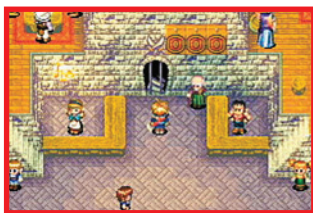
**Plataforma:** Nintendo 3DS  
**Produção:** Sega  
**Desenvolvimento:** Sega  
**Gênero:** Musical  
**Jogadores:** 1-2  
**Interatividade:** StreetPass  
**Classificação:** Livre

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

**8.5**

# NOSTALGIA INTENDISTA

**GOLDEN SUN**  
Rodrigo Ertevam



**E**m 2001, o Game Boy Advance recebia aquele que seria lembrado como um dos melhores RPGs lançados para o portátil. *Golden Sun*, desenvolvido pela Camelot, chegava ao mercado como uma ótima alternativa para os fãs de Role-Playing Games japoneses. Pouca gente sabe, mas a Camelot havia planejado lançar o game para Nintendo 64 e chegou, inclusive, a criar diversos documentos com designs para o jogo. Mas o console 64-bit da Nintendo já estava no fim de sua carreira e a Big N já preparava o terreno para o lançamento do GameCube.

Então, a equipe optou por manter o foco no desenvolvimento de *Golden Sun* para GBA. Será que *Golden Sun: Dark Dawn* (DS) aproveitou alguma coisa dos tais documentos?

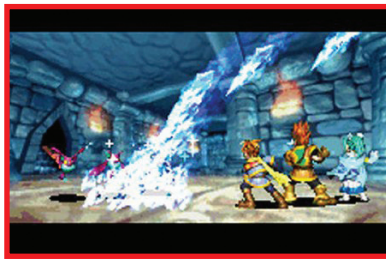
## **WEYARD, A PSYNERGY E OS FARÓIS**

A história da aventura começa em dia chuvoso, em um pequeno vilarejo no mundo de Weyard. A mãe de Isaac, que evidentemente seria o personagem principal do jogo, vem até seu quarto para acordá-lo bastante alarmada e pede que se apresse, pois eles precisam ir logo para um lugar seguro.

Ao sair de casa, Isaac tem uma







visão terrível de Vale, seu vilarejo: ao que tudo indica, uma forte chuva estava prestes a causar uma avalanche, e a vila estava bem no meio do caminho. O pequeno herói acaba encontrando seus amigos Gareth e Jenna que, bastante preocupada, precisava encontrar seu irmão, o jovem Felix. O trio parte em busca de ajuda. Assim que encontram o rapaz agarrado a alguns escombros, uma enorme pedra acaba descendo rio abaixo, levando consigo a casa de Jenna, seus pais, seu irmão e o pai de Isaac.

Três anos se passaram e Isaac, Gareth e Jenna se tornaram Adeptos, estudantes da Psynergy, um tipo de energia elemental alimentada pelo seu poder espiritual e mental. Em um certo dia, Kraden, um estudioso das artes da

Psynergy e professor de Isaac e seus amigos, os leva até o Monte Aleph para visitar o Sol Sanctum, templo construído pelos homens



para servir de portão de entrada para a mais profunda área da montanha, a Elemental Star Chamber (Câmara da Estrela Elemental). Após perambular pelo templo e encontrar a câmara, os quatro se deparam com um grupo de Adeptos liderados por Saturos e Menardi, que sequestram Kraden e Jenna, e forçam Isaac e Gareth a buscar as quatro Elemental Stars (Estrelas Elementais) que representavam os quatro Elemental Lighthouses (ou Faróis Elementais).

A dupla recolhe, uma a uma, as estrelas correspondentes a Mercury, Jupiter e Venus Lighthouses. Ao remover a quarta e última, a Mars Star, toda a câmara entra em colapso. Uma figura com aparência de bola de pedra e um único olho aparece, sendo reconhecida por Kraden como o Wise One (algo como o Sábio), o deus protetor do vilarejo de Vale. Saturos e Menardi decidem que já não valia mais a pena se arriscar ali.

O grupo de vilões, que ainda contava com Alex e um personagem mascarado, que seria revelado como sendo Felix,



**Plataforma:** Game Boy Advance  
**Lançamento:** 2001 (EUA)  
**Produtora:** Nintendo  
**Desenvolvimento:** Camelot

fogem dali deixando Gareth, Isaac e o Wise One, que os explica que, se os vilões conseguirem levar cada uma das quatro estrelas até o topo de seu farol correspondente e usá-las para acendê-los, toda Weyard estaria em perigo: o selo que mantinha a Alchemy (Alquimia) seria quebrado, deixando todo o mundo à mercê de uma força que, se em posse das mãos erradas, seria capaz de trazer o caos e a destruição em proporções inimagináveis.

**Continua na Nintendo World 160!**

# E TEM MAIS NAS BANCAS!

Confira os destaques da **Nintendo World 160**

## É OURO PURO!

Se já chama a atenção por ser um game estrelado por personagens populares, New Super Mario Bros. 2 tem tudo para dar certo ao querer ser diferente. Mario e Luigi terão que salvar Peach mais uma vez. Porém, o Reino do Cogumelo está repleto de moedas, o que fará com que os dois entrem numa disputa para ver quem junta mais dinheiro. Será que a ganância mexerá com a moral dos irmãos encanadores? Confira os detalhes do novo jogo de plataforma do encanador na **NW 160**.

## E você também lê nessa edição:

### Previews

Pikmin 3 (Wii U), FIFA 13 (Wii), Skylanders: Giants (3DS), ThunderCats (DS) e Just Dance: Disney Party (DS).

### Novo visual

Nintendo lança modelo do Nintendo 3DS com telas 90% maiores.

### Raios solares

Super Mario Sunshine completa 10 anos. Para comemorar, fizemos uma matéria bem interativa.

### Castlevania

Os nintendistas, enfim, poderão acompanhar o renascimento da série da Konami.

### Reviews

Pokémon Conquest (DS), Mario Power Tennis (Wii), The Amazing Spider-Man (Wii), Lego Batman 2: DC Super Heroes (Wii), Crush 3D (3DS), Theatrhythm Final Fantasy (3DS) e Rhythm Thief & the Emperor's Treasure (3DS).

### Pokémon Conquest

Dicas para você dominar os 17 reinos de Ransei.

[www.nintendoworld.com.br](http://www.nintendoworld.com.br)



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



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

**TAMBOR**





**POKÉMON CONQUEST**  
 Conquiste os 17 reinos de Ransei  
 na moleza com nosso guia

**CAÇADORES DE VAMPIROS**  
 Próximo Castlevania tem encontro  
 de gerações da família Belmont



# Nintendo®



**NINTENDO 3DS™ XL**  
 Tire suas dúvidas  
 sobre o novo modelo  
 do portátil



**PIKMIN™ 3**  
 Rock Pikmin  
 bota para  
 quebrar  
 no Wii U™



**New SUPER MARIO BROS.™ 2**

**Começou a corrida pelo ouro!**

NINTENDOWORLD.COM.BR

**SUPER MARIO SUNSHINE™**  
 Nossos leitores destacam o melhor  
 da aventura que completa 10 anos

**E TEM TAMBÉM!**  
 FIFA 13, Lego Batman 2, Skylanders:  
 Giants e Theatrhythm Final Fantasy

Nº160 R\$ 12,90



TOMSON



# A EGW está nas bancas!

Comemoramos os 20 anos do gênero de jogos de tiro em primeira pessoa e trazemos o novo rei deles: Far Cry 3

Veja os destaques da edição 129:

## FAR CRY 3

Eleito como o novo queridinho do gênero FPS (tiro em primeira pessoa), Far Cry 3 chega no segundo semestre com um roteiro cheio de polêmicas: tráfico de drogas e violência extrema em uma bela ilha tropical. O designer-chefe do jogo conta com exclusividade pra EGW como essas questões são tratadas no game.

## ASSASSIN'S CREED III

Produtor do jogo explica as novas mecânicas da série e conta quem são os personagens históricos que estarão na saga mais celebrada da Ubisoft.

## 25 ANOS DE STREET FIGHTER

Timeline mostra ano a ano como foi a evolução da série e produtor conta o que os fãs podem esperar de Street Fighter para o futuro.

## SILENT HILL DE VERDADE

Você sabia que a cidade de Silent Hill realmente existe? Ela fica nos Estados Unidos e esta edição da EGW traz fotos da localidade.



## PREVIEWS

Gears of War: Judgment, Injustice, Fable: Journey, Deadlight, Doom 3 BFG.

## REVIEWS

Spec Ops: The Line, Inversion, Civ V: Gods and Kings, Lollipop Chainsaw, Mario Tennis Open, Metal Gear Solid HD Collection, O Espetacular Homem-Aranha.

[www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br)



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



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

**TAMBOR**