



O ANO É SÓ DELE!

Luigi é o cara do momento

SHIN MEGAMI TENSEI IV

Domine seres sobrenaturais para defender seu reino

Nintendo®

World



Do a barrel roll!

20 ANOS DE STAR FOX

Fox McCloud completa duas décadas batalhando pelo espaço e prepara sua volta no próximo Smash Bros



GAME & WARIO

Encare o jogo mais pirado do Wii U!

LUIGI'S MANSION: DARK MOON

King Boo está te esperando na segunda parte do guia

NINTENDOWORLD.COM.BR Nº171 R\$ 9,90
ISSN 1516-1897
00171
9 771516 189008
TOMORROW



AGORA QUEM MANDA É VOCÊ! SEJA O PREFEITO



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis?



Saraiva plus
Com ele, seus pontos valem mais compras.³

 **Saraiva**

Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.



saraiva.com.br

Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos partici-

SUMÁRIO



10 PREVIEWS

Game & Wario (Wii U),
Rune Factory 4 (3DS),
Turbo Super Stunt Squad
(3DS) e The Smurfs 2 (Wii).

16 SHIN MEGAMI TENSEI IV

O reino de Mikado precisa de
sua ajuda, jovem samurai.

26 MEU QUERIDO IRMÃO

Mario relembra os principais
momentos da vida de Luigi.

38 REVIEWS

Assassin's Creed III (Wii U),
Batman: Arkham City Armored
Edition (Wii U), Donkey Kong
Country Returns 3D (3DS) e
Pandora's Tower (Wii).

52 LUIGI'S MANSION: DARK MOON

Acompanhe a segunda
parte do guia.

60 CAMPEÕES

Conheça os brasileiros que
estarão no torneio mundial
de TCG de Pokémon.

20

STAR FOX DE A A Z

Um curso intensivo para
você compreender a saga
de Fox McCloud



EDITORIAL

PARABÉNS!

Com franquias que ultrapassam décadas sem sofrer o desgaste do tempo, a Nintendo está mais do que certa ao comemorar o aniversário de seus personagens principais. E é lógico que entramos nessa onda. Tanto que nos últimos anos comemoramos aqui, cada um à sua maneira, os 15 anos de *Pokémon*, os 25 de *Super Mario Bros.*, os 25 de *Metroid*, os 25 de *The Legend of Zelda* e os 20 anos de Kirby.



Em 2013, de cara celebramos os 30 anos de Luigi. E nada nos dá mais orgulho de ser o primeiro veículo oficial da Big N a fazer isso no mundo. Para quem não sabe, nossa matéria especial sobre o encanador na edição 166 da **Nintendo World** foi produzida em janeiro, um mês antes de ouvirmos de Satoru Iwata, presidente da Nintendo, que este seria o Ano do Luigi. Demais!

Como julho é o mês de aniversário do Mario verde (não tinha como não fazer aqui essa piada), resolvemos convocar o irmão de Luigi para fazer aquela homenagem. De quebra, lembramos a saga de Fox, que está completando 20 anos. Sim, os mercenários (do bem) do time *Star Fox* já têm uma boa experiência em missões espaciais no ar e na terra pelas infinitas galáxias.

Não deixe de contar para nós, caso você faça aniversário num dia importante para a Nintendo. Os casos mais legais podem aparecer por aqui. Ah, Miyamoto nasceu em 16 de novembro de 1952.

Em breve, será a vez de comemorar os 15 da **Nintendo World**, a maior revista do planeta. Oba!

IGOR ANDRADE

Editor

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

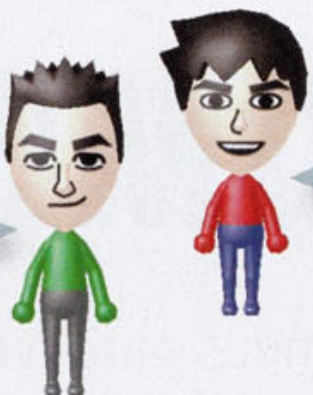
twitter.com/redacao_nw

EQUIPE NINTENDO WORLD

Diz aí: qual game você curte jogar, mas não conta pra ninguém?

ALVENI LISBOA

Adorava *Tiny Toons Adventures* (SNES). Outro dia fui jogá-lo e pensei: "ainda bem que nossos gostos mudam!"



BRUNO CAPOZZI

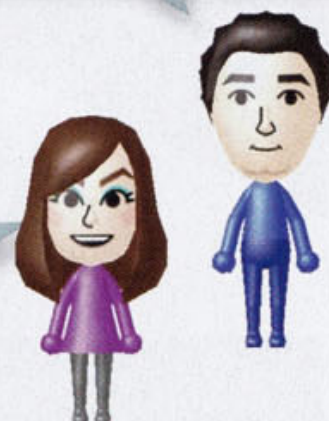
Ainda passo muitas horas jogando *Super Soccer Champ* (SNES). Mesmo simples, é um dos meus favoritos de todos os games de futebol por aí.

FLAVIO FERREIRA

Apesar de gostar de RPGs demorados e cheios de estratégias, não consigo resistir a simuladores de *Sudoku*. Tenho um no meu 3DS que compete com grandes produções em horas jogadas.

DANI IANNI

Michael Jackson's Moonwalker e *Mônica no Castelo do Dragão* (Master System). Me divertia horrores.



GERALDO JUNO CECILIO

NBA Hang Time (N64) ainda me faz acreditar que o melhor 1x1 é contra a "máquina".



GIULIANO PECCILLI

Mischief Makers (N64) tem um clima de anime, além de ser um game de plataforma bom de jogar quando não se tem nada pra fazer. Vergonha? Ninguém conhece, e até hoje não foi relançado para Virtual Console.



GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Não conto pra ninguém, mas adoro *Harvest Moon*. Faz muito tempo que não perco nenhum game da série. A *New Beginning* (3DS) é muito bom.



IGOR ANDRADE

Na falta de outras opções, certa vez aluguei *Beethoven* (SNES). Confesso que foi um final de semana meio sem graça. Mas a minha paixão é *Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos* (SNES).



JORGE SIMÃO JR.

Para mim, é *Michael Jackson's Moonwalker* (Master System). É fraco, mas você passa o dia todo dando risada.



MATEUS LÔBO

Não sei qual seria o título mais diferente que já joguei, mas serve o *Power Rangers: Super Legends* (DS). Me diverti muito!



RAFAEL PECCIOLI MORENO

Não que seja exatamente tosco, mas admito que já perdi um tempinho (uma hora, duas, talvez 50...) nos jogos da série *Princess Maker* (DS).



RENATO ALMEIDA

Se há um jogão do que não me orgulho, mas estou sempre jogando, este é *Pit Fighter* (SNES). Gosto tanto que recentemente até comprei uma cópia lacrada de fábrica pra deixar na estante. Coisa linda!



PABLO MIYAZAWA

Tetris mudou minha vida, mas devo ter perdido mais tempo jogando *Dr. Mario* do que qualquer outro game de bolinhas coloridas.



RODRIGO BRASILIENSE

Entre *Pokémon* e *Metroid*, *Samurai Warriors: Chronicles* é um dos games que mais possuí tempo de jogo no meu 3DS. São quase 100 horas! É difícil explicar meu amor pela série, mas há algo terapêutico em derrotar centenas e mais centenas de samurais inimigos.



RICARDO SYOZI

Sempre adorei o charme de *Mônica no Castelo do Dragão*, título baseado em *Wonder Boy* (Master System). Adoraria vê-lo no Virtual Console, mesmo sabendo que isso jamais acontecerá.



WAGNER NASCIMENTO

Cansei de jogar *Cartoon Network Racing* (DS) e nunca falei pra ninguém. Achava terrível aquele topetão do Johnny Bravo ficar imóvel enquanto ele corria, mas mesmo assim era um jogo que prendia minha atenção.

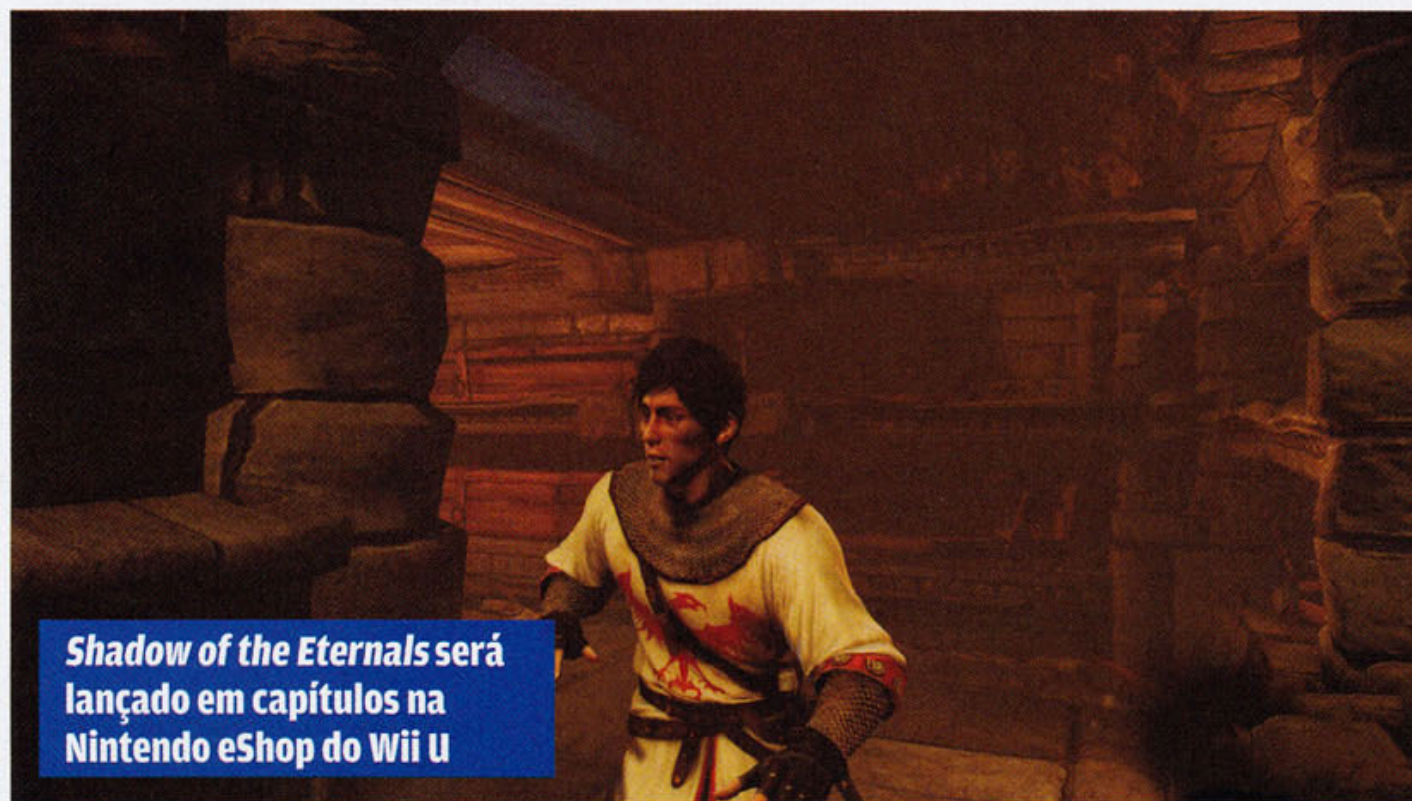


DE VOLTA DAS SOMBRAS



Luiz Eduardo Freitas

Projeto arrecada fundos para o desenvolvimento do sucessor espiritual de *Eternal Darkness*



Shadow of the Eternals será lançado em capítulos na Nintendo eShop do Wii U

Você se lembra de *Eternal Darkness*? Os jogadores mais antigos certamente se recordam de um dos títulos de terror mais cultuado da geração do GameCube. E se você curte tomar bons sustos, se prepare: uma sequência está prestes a ser lançada para Wii U.

Shadow of the Eternals está em desenvolvimento pela Precursor Games, o novo estúdio de Denis Dyack, um dos mentores da antiga Silicon Knights. Nas imagens liberadas, é possível ver a evolução de alguns dos principais conceitos por trás de *Eternal Darkness*, incluindo a ambiguidade entre ilusão e mundo real.

Numa das cenas mais legais, um dos protagonistas entra em uma passagem secreta no segundo andar de uma igreja renascentista e se depara com um

cenário aberto que o envolve em lava e imagens macabras.

O projeto é ambicioso: quer mostrar mais de 2500 anos de história através de passagens no Egito, Inglaterra, Hungria e Estados Unidos, divididos em capítulos vendidos via download, sendo que cada um deve ter de duas a quatro horas de gameplay. O único porém é que, aparentemente, o estúdio está tendo dificuldades para financiar o jogo.

A Precursor Games abriu uma campanha pedindo mais de 1 milhão de dólares no site Kickstarter para angariar fundos para a publicação. De acordo com Dyack, essa é a melhor forma para atrair os fãs da franquia, que poderão dar sugestões para os desenvolvedores. Esperamos que eles consigam alcançar a meta para então jogarmos essa beleza.

MARIO E SONIC VOLTAM ÀS OLIMPIADAS DE INVERNO

O ouriço e o encanador estão de volta às competições olímpicas, e desta vez em alta definição. Foi revelado na última transmissão do Nintendo Direct o mais novo título de olimpíadas que reúne o elenco dos dois maiores ícones dos videogames.

Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games surge para promover a próxima edição de inverno dos Jogos Olímpicos, que acontecerão em Sochi, cidade na Rússia. As diferentes modalidades farão uso do GamePad ou do Wii Remote Plus para controlar a turma de Mario e Sonic em eventos reais e outros nem tanto. Mal esperamos para visitar Delphino Island, de *Super Mario Sunshine*, em HD nos Dream Events.



NOVO SCRIBBLENAUTS SERÁ ESTRELANDO POR HERÓIS DA DC

A Warner Bros revelou o próximo jogo da série *Scribblenauts*. O subtítulo *Unmasked* é referência à principal surpresa desta edição: a presença de cenários e

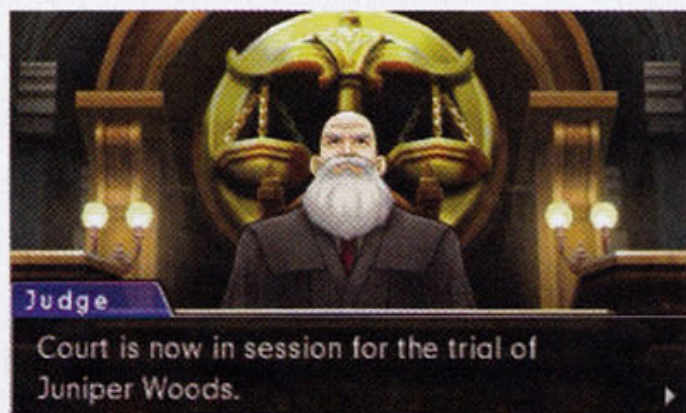
personagens das séries da DC Comics. Entre os heróis já revelados, estão Super-Homem, Batman, Lanterna Verde e Mulher Maravilha.

Outra novidade é a criação dinâmica de quebras-cabeças: o jogo cria cenários originais continuamente, que precisam de soluções diferentes a cada visita, aumentando o valor de replay. *Scribblenauts Unmasked* será lançado em português para Wii U e 3DS até o final do ano.



PHOENIX WRIGHT ESTREIA NO NINTENDO 3DS

A Capcom confirmou a versão ocidental do mais novo episódio da série *Phoenix Wright*. O jogo se passa oito anos após a última aparição de Phoenix, e começa em um tribunal completamente devastado. Caberá à equipe do advogado mais famoso dos videogames investigar a causa da destruição e defender o acusado. Primeiro da série a ter gráficos em 3D, *Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies* deve ser lançado no terceiro trimestre de 2013. O título estará à venda somente via download na Nintendo eShop. Ou seja, nada de cartucho. Vá preparando a garganta para gritar: Objection!



FAST SHOTS

The Wonderful 101, título exclusivo da Pla-

tinum Games, chega ao Wii U na América do Norte em 15 de setembro.



A Sega irá lançar em um só pacote para Wii U remasterizações em alta definição dos dois primeiros jogos da série *Yakuza*. Por enquanto, só a versão japonesa está confirmada.



Dando continuidade ao ano do Luigi, a Nintendo anunciou que a expansão *New Super Luigi U* já está disponível para download na Nintendo eShop do Wii U (apenas nos EUA). Uma versão em disco que não requer o jogo original está prevista para agosto.



Sonic: Lost World é o nome do próximo jogo de plataforma da mascote, que será lançado exclusivamente para Wii U e 3DS.



A D3 anunciou três jogos para as plataformas da Nintendo: *Adventure Time: Explore the Dungeon Because I DON'T KNOW...* (3DS e Wii U), *Ben 10 Omniverse 2* (Wii, 3DS e Wii U) e *Regular Show: Mordecai and Rigby in 8 Bit Land* (3DS). Opa!



Vai, Finn!

TOP MUNDO

Mais vendidos mundo

- 1 - *Luigi's Mansion: Dark Moon* (3DS)
- 2 - *Tomodachi Collection: Shin Seikatsu* (3DS)
- 3 - *Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity* (3DS)
- 4 - *Lego City Undercover: The Chase Begins* (3DS)
- 5 - *New Super Mario Bros. 2* (3DS)
- 6 - *Mario Kart 7* (3DS)
- 7 - *Nintendo Land* (Wii U)
- 8 - *Pokemon White Version 2* (DS)
- 9 - *Mario Kart Wii* (Wii)
- 10 - *Wii Sports* (Wii)

ELES VÊM AÍ

Os games que queremos tanto jogar em junho

- 01/06 - *Lego Legends of Chima: Laval's Journey* (DS, 3DS)
- 09/06 - *Animal Crossing: New Leaf* (3DS)
- 23/06 - *Game & Wario* (Wii U)
- 25/06 - *Project x Zone* (3DS)

* As datas se referem ao lançamento norte-americano.



IWATA PERGUNTA!

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



Alveni Lisboa

Animal Crossing: New Leaf: faça sua vida!

Animal Crossing é uma das franquias mais populares da Nintendo. Iwata teve a comprovação disso quando anunciou a data de lançamento de *New Leaf* nas Américas durante o Nintendo Direct exibido em fevereiro.

A primeira novidade implementada foi a customização da cidade. Nos jogos anteriores, a ênfase era na decoração interior do seu lar, mas dessa vez é possível construir pontes, bancos e outros prédios. "No passado, mostrávamos nossa casa para os amigos. Agora, vamos exibir nossas cidades", frisa Iwata.

Isso é possível porque o prefeito é o protagonista do game para Nintendo 3DS. Mas e Tortimer, o antigo chefe da prefeitura? "Foi forçado a ser aposentado", brinca Isao Moro, diretor do projeto. Com esse poder em mãos, o jogador também pode criar leis.



Outro aspecto interessante é a sincronização do relógio do game com o mundo real. No passado, as lojas eram fechadas à noite, o que era um aspecto negativo para quem só podia jogar neste horário. Porém, os produtores não queriam remover essa interessante funcionalidade.



"Foi quando nos ocorreu que o jogador poderia usar sua autoridade para ajustar os horários do comércio à sua conveniência", explica Aya Kyogoku, também diretora de *New Leaf*.

Todo *Animal Crossing* possui uma vasta gama de animais, cada qual desempenhando funções compatíveis com suas características. Agora, esse número foi ampliado. "Procuramos tirar proveito da herança cultural dos bichos, mas isso funciona mais para



"No Japão, temos o costume de comer sushi virado em uma determinada direção durante o Setsubun. Já na Espanha, as pessoas comem doze passas na véspera de Ano Novo. São hábitos totalmente diferentes que colocamos em cada versão do game."

– Aya Kyogoku, diretora de *Animal Crossing: New Leaf*

quem mora no Japão", destaca Moro.

Isso porque, segundo ele, alguns animais pertencem à mitologia do Japão, como os kappas (tartarugas com características humanas) e os tanukis (animais que inspiraram a famosa Tanooki Suit de Mario), o que pode confundir a cabeça dos ocidentais. Nada que uma boa consulta na internet não resolva...

Assim como os animais, as mobílias também têm seu valor no game. Há muita coisa a ser adquirida para enfeitar sua casa e sua cidade. "Chegamos mesmo a nos sentir carpinteiros de verdade", brinca Moro. Tudo, é claro, utilizando o efeito 3D do portátil. Os produtores convocaram todos os envolvidos no projeto e pediram sugestões de objetos que eles gostariam de ter. Os jogadores ainda podem



Aya





Moro

personalizar a mobília e itens de vestiário do modo como quiserem.

A segunda grande sensação é a utilização dos recursos de comunicação do Nintendo 3DS. Através do HH Showcase, ativado via StreetPass, os donos do portátil

podem mostrar suas casas para as pessoas que encontrar pelo caminho. Há também a opção de visitar casas e cidades recebidas via SpotPass.

Para Iwata, essa função fará com que as pessoas se inspirem na criatividade de amigos para aprimorar seus pertences.

"Há também uma ilha onde você pode participar de um tipo de minigame, através de um processo de correspondência aleatória", detalha Aya.

Datas comemorativas estão presentes e também sofreram ampliações. Como cada país possui festas e costumes típicos, os criadores tentaram abarcar o máximo de culturas possíveis. "No Japão, temos o costume de comer sushi virado em uma determinada direção durante o Setsubun (veja box). Já na Espanha, as pessoas comem doze passas na véspera de Ano Novo. São hábitos totalmente diferentes que colocamos em cada versão do game", explica Aya.



FESTIVAL JAPONÊS

O Setsubun é a véspera do início da primavera, comemorado no dia 3 de fevereiro. Os japoneses comem rolinhos de sushi voltados para determinada direção (que varia conforme o ano) para terem boa sorte. Há também o hábito de atirar grãos de soja torrados para fora da residência como forma de espantar o azar e os maus espíritos.



A diretora fez questão de mencionar que a equipe teve o cuidado de fazer com que os animais comessem o sushi na direção correta, respeitando assim os costumes. Moro lembra que deu um certo trabalho fazer isso, mas que estes e outros pequenos detalhes é que fazem a diferença.

O Setsubun não é comemorado nas versões ocidentais do jogo, mas é possível comprar sushi ao visitar uma cidade japonesa. "Isso se aplica também às passas?", questionou Iwata em um tom divertido. Aya respondeu afirmativamente: "Se um japonês visitar alguém que tenha a versão norte-americana ou europeia, será possível obter a iguaria". Iwata, então, se animou: "Adorei isso. É uma ótima forma de promover o intercâmbio cultural! Acho



fantástico!".

Animal Crossing: New Leaf é recheado de conteúdo feito para ser apreciado diariamente. Com essa imensa variedade de mobílias, itens e opções de customização, além da boa utilização dos recursos do 3D, tem todas as qualidades para fazer um mega sucesso em todo o mundo. Só para se ter uma ideia, já foram vendidas mais de três milhões de cópias do software no Japão.

Para finalizar o papo, Iwata fez uma sugestão extremamente válida: "Este é um título para ser degustado ao longo do ano, mas você jogará outros games também". Por isso, sempre tenha ele por perto! **NW**



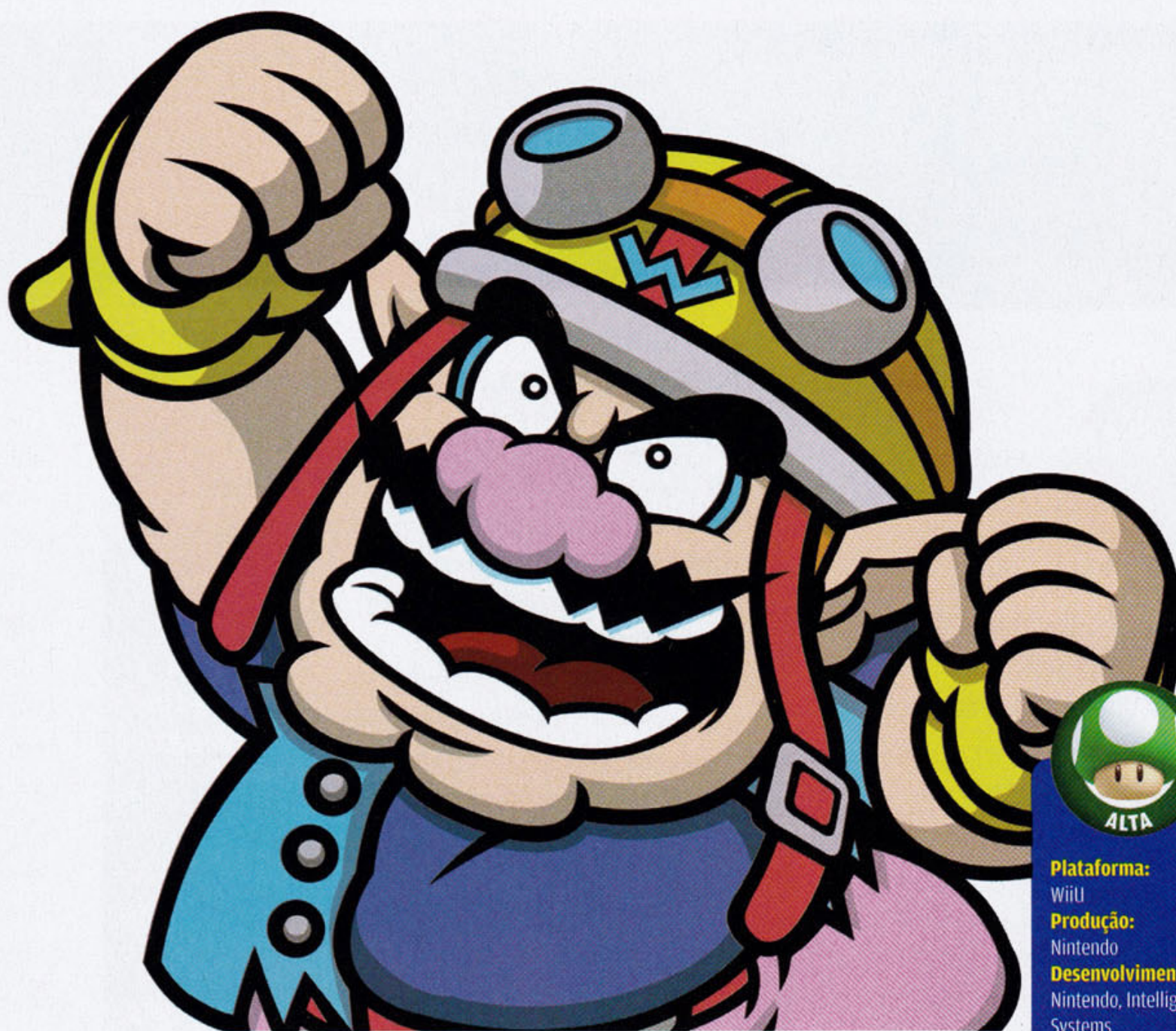
Os produtores criaram conteúdos regionais para cada versão de New Leaf



CRITÉRIO DE EXPECTATIVA

Para classificar a expectativa de um jogo, levamos em consideração a repercussão que ele provoca no mercado de videogames antes mesmo de chegar às lojas.

Os cogumelos da **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você deveria ter em sua coleção. Pode confiar!



Plataforma:
WiiU
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo, Intelligent Systems
Gênero:
Minigames
Lançamento:
23 de junho (EUA)

GAME & WARIO

WARIO QUER DOMINAR O MUNDO COM SEUS JOGOS MALUCOS!



Giuliano Peccilli

MALANDRÃO E DOIDO POR OURO, WARIO

surgiu para dividir com Bowser o cargo de vilão de Mario. Aos poucos, ele deixou de ser mais um inimigo do encanador e ganhou um mundo só para chamar de seu. Tudo por causa da sua grande ideia: criar uma empresa de games para ficar extremamente rico.

Prestando grandes serviços para a sociedade gamer, a corporação WarioWare está há 10 anos no mercado produzindo minigames sensacionais, que foram reunidos em títulos para Game Boy Advance, Nintendo DS e Wii.

Por isso, nada seria mais justo do que Wario dar mais um passo em sua carreira empresarial produzindo um título para Wii U. Em *Game & Wario*, ele vai aprontar altas confusões com o GamePad.



CRIATIVIDADE É O QUE NOS MOVE

Numa bela homenagem aos portáteis *Game & Watch*, o título tem 16 desafios. Doze deles são para um jogador. Os restantes, claro, foram feitos para curtir com os amigos. Cada um aproveita o GamePad de uma forma criativa.

Ou seja, em alguns momentos ele serve apenas de segunda tela, mostrando informações que não estão na sua TV; em outros, seus sensores de movimentos são essenciais para controlar os personagens.

Logicamente, o fanfarrão não está sozinho e toda aquela galera velha conhecida de Diamond City retornou nessa nova empreitada. Sozinhos ou em dupla, Jimmy T e companhia protagonizam games inspirados em títulos esportivos, paródias de filmes ou jogos de lógica.

Indo direto ao ponto, *Game & Wario* não perde tempo em apresentações, levando

você a um modo História no qual você irá acompanhar a vida de todos de Diamond City, começando pelo próprio Wario, que resolveu ser tornar um pirata. Para quem não se lembra, Pirate é, na verdade, *Shield Pose* com uma nova roupagem. O minijogo foi apresentando na E3 de 2011 como uma das demos técnicas do Wii U. Felizmente, a ideia foi reaproveitada.

Tirando onda com o ano do Luigi, Wario mandou anunciar que 2013 entrará para a história como o ano dele, prometendo que *G&W* será o jogo mais divertido para Wii U de todos os tempos. E não duvide dele: *WarioWare: Smooth Moves* foi estratégico para mostrar o potencial do Wii, e principalmente do Wii Remote. Se já aconteceu uma vez, pode acontecer de novo. **NW**



VALE A PENA JOGAR MUITO!

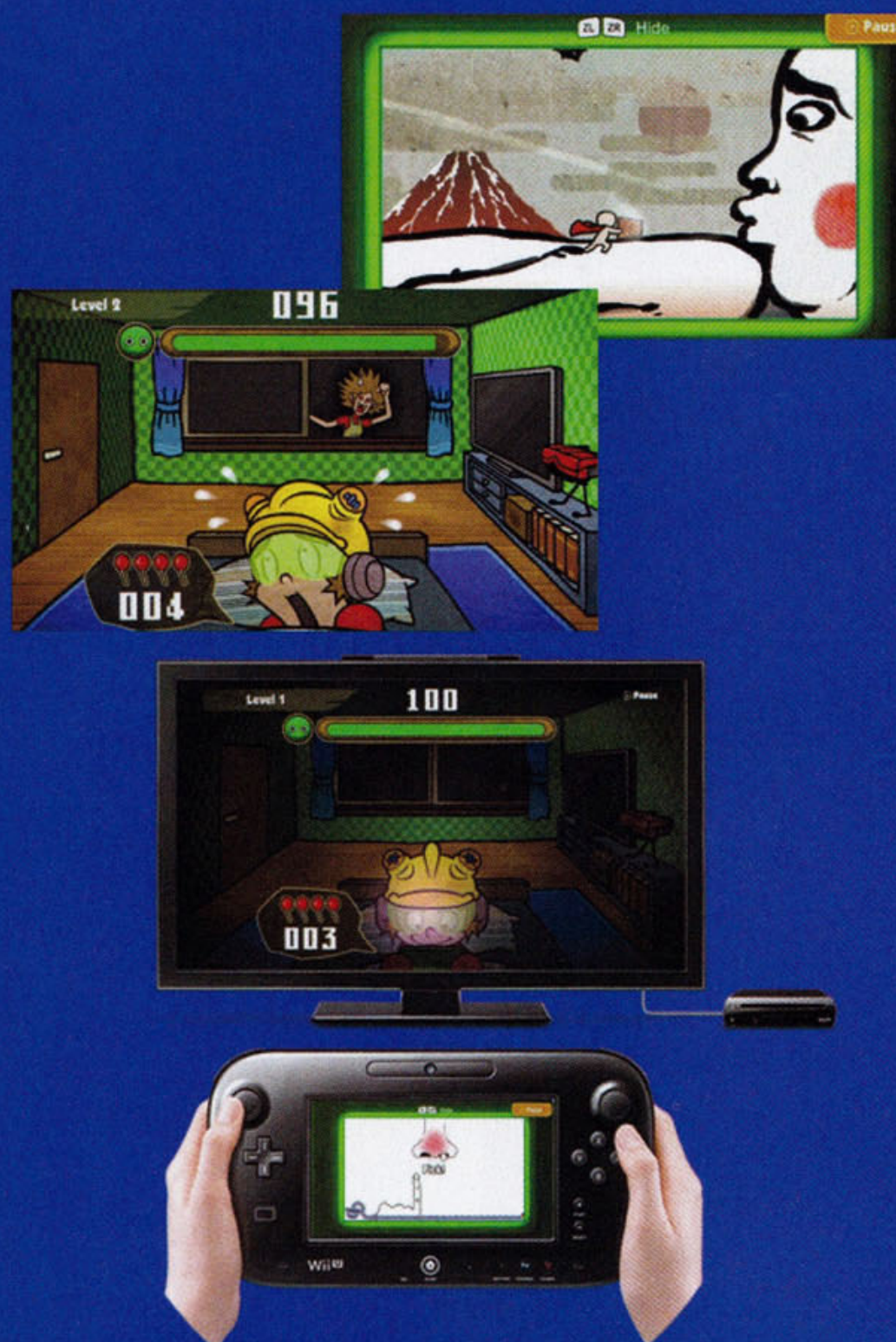
Conheça em detalhes seis dos 16 jogos bacanudos de *Game & Wario*

GAMER

Aqui, 9-Volt está viciado em jogos do estilo *WarioWare*, mas sua mãe não quer nem saber: ela só vai devolver seu portátil assim que o garoto fizer a lição de casa. Terminada a tarefa, o guri descobre que a matrona bateu o recorde. Agora resta a 9-Volt (ou a 18-Volt) recuperar seus primeiro lugar no ranking. É aqui que entra você: faça a pontuação mais alta possível, tentando sobreviver a minigames malucos e insanos. Mas fica a dica: quem conhece a série de Wario vai se dar bem.



Fuja de um tiranossauro, siga os comandos corretos para vencer uma luta, acerte o dedo para dentro do nariz, amasse a massa da pizza, entre outras maluquices. Lembrando sempre que a mãe do 9-Volt pode te flagrar jogando. Por isso, fique de olho na tela da sua TV. De longe, é um dos jogos mais viciantes.



PIRATE

Aqui você deve seguir o mestre, ou melhor, o capitão Wario. Siga suas ordens subindo, descendo, virando para direita ou para a esquerda o GamePad num certo ritmo. Totalmente maluco e insano. Isso sem mencionar que no final você terá que dançar com o controle para passar para a próxima fase. Esse é daquele tipo de jogo que você escolhe e passa pro amigo jogar sem falar nada. Bem coisa de troll.



ARROW

Pegue o GamePad e defenda-se como se estivesse segurando um arco em forma de bigode. Você irá mirar flechas com morangos em suas pontas contra um exército de robôs. Eles virão do chão, do céu e até de canhões. E ainda tem um robô gigante, que o obrigará a ter paciência.



SHUTTER

No papel de Mona, você deverá investigar habitantes de Diamond City. Segurando o GamePad, você focará em quais pessoas estão no dossiê que recebeu no começo da missão. Jogo rápido e que você tem que ser esperto para reparar em quem deve ser fotografado.



PATCHWORK

As irmãs Kat e Ana se juntam para montar um enorme quebra-cabeça. Resta a você encaixar as peças na tela. Quando você completar seu objetivo, irá revelar figuras como, por exemplo, animais ou ícones da Nintendo (Mario é um deles).



BOWLING

Com o Gamepad deitado, jogue a bola de boliche usando os dedos na tela. O que fará você acertar é inclinar o controle para direita ou esquerda. Vale um destaque: os pinos do jogo estarão caracterizados com a trupe de Diamond City.



E TEM MAIS

Achou que era isso? *Game & Wario* ainda tem mais minigames: *Kung Fu*, *Design*, *Ashley*, *Taxi*, *Bird*, *Fruit*, *Sketch*, *Disco* e *Islands*. É do tipo de jogo que vale pela diversão e é um item obrigatório para quem é fã desse bigodudo fanfarrão.



I gotta make some games...

PARA CRIANÇAS DE TODAS IDADES

Títulos Nintendo DS



a partir de
R\$ **9,90***

E +



a partir de
R\$ **19,90***

Estes e outros
títulos você
encontra na loja:

YOUR NEXT LEVEL
proximo

*Promoção válida enquanto durarem os estoques. Consulte disponibilidade no revendedor parceiro.

DISTRIBUIÇÃO
NC Games
& entertainment

TURBO SUPER STUNT SQUAD

VAMOS TURBINAR UM CARACOL?



Giuliano Peccilli

JÁ IMAGINOU UM CARACOL

arrasando nas pistas de automobilismo? Parece brincadeira, mas tirando onda com *Velozes e Furiosos*, além de uma pitada de Homem-Aranha, conhecemos Theo, o protagonista do longa *Turbo*. Trata-se de um caracol de jardim que acaba ganhando poderes especiais ao ser tragado para dentro de um motor de um carro de corrida. Ou seria melhor dizer que ele foi turbinado?

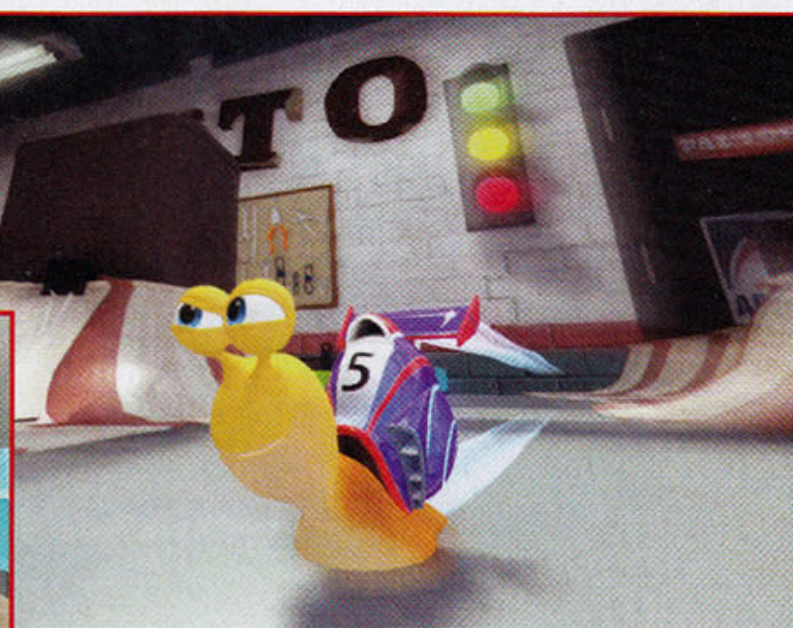
Sempre desejando velocidade,

Theo viveu sua vida toda reclamando que queria ser rápido. Agora com super velocidade, olhos que brilham como faróis e alarme no seu casco, nenhum outro caracol será páreo pra ele.

Sabendo disso, não seria surpreendente descobrir que o jogo baseado no filme seja um game de... corrida! Em *Turbo Super Stunt Squad* não teremos somente Turbo, mas seus amigos de corrida também, como Burn, Skidmark e

Whiplash. Cada caracol tem um diferencial que exigirá de você saber qual é o melhor em cada situação. Além dos desafios, você terá ao seu favor alguns power-ups e poderá personalizar os personagens da maneira que lhe der na telha.

Só que muito além de explorar, aqui você fará manobras, saltos, derrapagens e outras acrobacias, sempre no intuito de completar objetivos e missões, além de abrir missões extras. **NW**



Plataforma:
Nintendo 3DS
(haverá versões para DS, Wii e Wii U)
Produção:
D3 Publisher
Desenvolvimento:
Torus Games
Gênero:
Corrida
Lançamento:
16 de julho (EUA)

THE SMURFS 2

GARGAMEL CRIOU SEUS PRÓPRIOS SMURFS, OS DANADINHOS



Giuliano Peccilli

DE VOLTA AOS GAMES, E DESSA VEZ

sem ser jogo de dança, os Smurfs estão chegando em um jogo inspirado no segundo filme da franquia.

O que esperar? Que dessa vez Gargamel vai obter a essência dos Smurfs? Pelo menos, ele irá tentar, ao criar a dupla de Danadinhos Vexy e Hackus, que são parecidos com Smurfs. Levando Smurfette para Paris, o vilão espera que seus capanginhas a transformem em uma delas.

O que ninguém sabe é que ela também tem o poder de transformar os Danadinhos em Smurfs. E aí Gargamel vai ficar

feliz da vida.

Usando essa premissa, em *The Smurfs 2* Papai Smurf e os Smurfs Gênio, Vaidoso, Desajeitado, Arrojado e Robusto vão encarar uma aventura no bom estilo plataforma 2.5D, na qual terão que trabalhar em sintonia para ultrapassar juntos os desafios propostos. Como é de praxe, cada um terá uma habilidade.

Contando com mais de 30 fases em seis mundos diferentes, *TS2* se passa em diversas partes do planeta, além de regiões especiais criadas especialmente

para o título. O game tem suporte para até quatro jogadores no modo multiplayer.

Na versão para Wii U, quem segura o GamePad atua dando força aos outros players, interferindo em cenários. Já no Nintendo DS, o jogo será uma coletânea de minigames apresentada através de um livro virtual. Por causa disso, você usará o portátil na vertical. **NW**



Plataforma:
Wii (haverá versões para DS e Wii U)
Produção:
Ubisoft
Desenvolvimento:
WayForward
Gênero:
Aventura
Lançamento:
19 de julho (EUA)

RUNE FACTORY 4

COMBATA MONSTROS E PULE A CERCA NO NOVO "FANTASY HARVEST MOON"



Luiz Eduardo Freitas

A SÉRIE RUNE FACTORY FOI

feita sob medida para os gamers japoneses. Os jogos misturam características de dois gêneros bem sucedidos por lá: elementos de JRPGs tradicionais com a vida de cultivo e gerenciamento de fazendas a la *Harvest Moon*. O resultado é uma campanha que abarca tanto elementos de ação e aventura como uma construção sólida de personagem. Tudo regado a traços bastante orientais.

Como é característico da série, em *Rune Factory 4* a história começa com o protagonista perdendo a memória. Pela primeira vez, o jogador pode escolher jogar com um personagem masculino (Lest) ou feminino (Frey). Depois de cair de uma grande altura, Lest ou Frey dá a sorte de ter sua queda amortecida... por um dragão.

Você caiu na simpática cidade de Selfia, mas apenas consegue se lembrar de seu nome. Curiosamente, os moradores do local lhe confundem com um membro da realeza pelo qual estavam esperando, e logo você é colocado a cargo da organização da cidade. A partir de então, cabe a você fazer com que a região prospere.

O que poderia ser a premissa básica de um simulador de vida rural (qualquer semelhança com o começo de *Animal Crossing: New Leaf* pode não ser mera coincidência) ganha ares de novidade com a parte mais aventureira de *Rune Factory 4*.

Paralelo à sua vida política, o jogo lhe conduz a explorar as florestas de Selfia. Eventualmente, você descobrirá que alguns segredos e formas malignas se escondem na região. O mais macabro é que algumas criaturas hostis, ao serem derrotadas, se transformam em humanos. Caberá a você descobrir os mistérios por trás dessas mutações.

Assim como em todo bom RPG oriental, a relação entre os personagens recebe grande parte da atenção no enredo. Contudo, o que diferencia *RF4* é que, assim como nos simuladores de vida social, algumas das principais decisões sobre a vida pessoal do protagonista cabem ao jogador.

Você poderá inclusive escolher a personagem com a qual você quer ter relações amorosas, propô-la em casamento e decidir ter filhos ou, caso esteja mais "animado", cultivar várias namoradas ao mesmo tempo antes de tomar a decisão matrimonial. A **Nintendo World**

não recomenda que você tenha relações extraconjugais. Mas, caso seja inevitável, prefira as virtuais.

O jogo também apresenta melhorias em relação às edições anteriores da série. A inteligência artificial foi melhorada, e a interação com sua família terá mais eventos e opções. Será possível, por exemplo, comemorar seu aniversário de casamento e acompanhar os primeiros momentos da vida de seus bebês.

A combinação de simulação de uma rotina rural com a exploração e combates de RPG parece contribuir para a imersão do jogador na jornada. *Rune Factory 4*, lançado em meados do ano passado no Japão, parece cumprir com louvor a promessa: o jogo já é o mais vendido da série em terras nipônicas. Esperamos ansiosamente a versão americana. **NW**



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Xseed Games
Desenvolvimento:
Neverland
Gênero:
Simulação
Lançamento:
16 de julho (EUA)



Enquanto não estiver enfrentando monstros, aproveite o tempo para bater um papo com seus súditos



あら、フレイちゃん。
ええ、お昼寝でもしたいくらい。

ESPECIAL

EM NOME DO SOBRENATURAL

Jovem samurai, defenda seu reino de criaturas mitológicas em *Shin Megami Tensei IV*



Rafael Peccioli Moreno





Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Atlus
Desenvolvimento:
Atlus
Gênero:
RPG
Lançamento:
16 de julho (EUA)

Num Japão arrasado e futurista, jovens são recrutados para protegê-lo de demônios

"REENCARNAÇÃO DA DEUSA VERDADEIRA" é a tradução de *Shin Megami Tensei*, série que não fala especificamente de deusa alguma. Faz sentido? Pois é. Este é o difícil mundo de uma das franquias de RPG mais icônicas da história, que mistura uma infinidade de elementos religiosos e mitológicos em tramas cheias de reviravoltas com alguns dos sistemas de gameplay mais elaborados que já conhecemos.

SMTIV é a aguardada continuação de *SMTIII: Nocturne*, de 2003, e narra a história de um jovem samurai moderno que integra um grupo de extermínio de demônios em uma Tóquio arrasada.

Certo que, na série da Atlus, "demônio" é um termo muito vago e diz respeito a qualquer criatura, de deuses nórdicos a anjos católicos, bestas hindus e afins, há mais de 400 deles em *Shin Megami Tensei IV*, o maior número em um título da saga até hoje.

ACIMA DO BEM E DO MAL

No Reino Oriental de Mikado, uma terra dividida entre a plebe e os nobres, todos

que completam 18 anos devem passar por um ritual chamado Gauntlet Rite. Aqueles que passam no teste se tornam samurais e passam a proteger sua comunidade de seres do além. E é lógico que você está completando essa idade no começo do jogo, junto com seu amigo Issachar.

Como é de costume em *Shin Megami*, o protagonista terá a capacidade de recrutar demônios e usá-los em combate contra outros. A explicação desta vez é o uso de luvas especiais que, por meio de uma avançada tecnologia, permitem aos samurais controlar as criaturas e invocá-las.

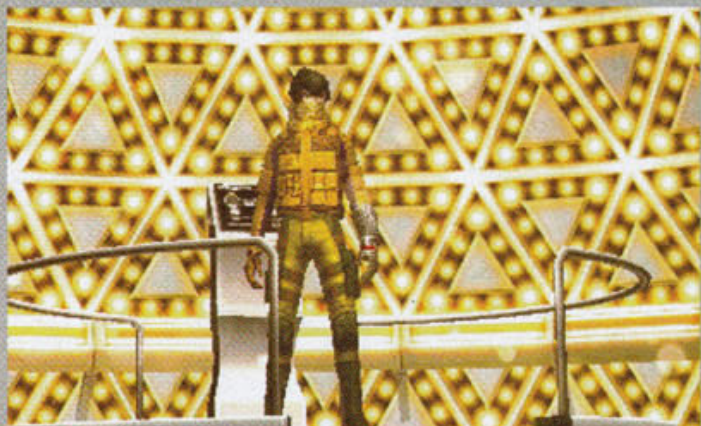
Além de poder colecionar seres e fazer com que evoluam em combate para que ganhem novas habilidades, é possível fundi-los para produzir outros mais fortes. Isso é uma alternativa para o modo de captura de demônios, que envolve negociações com os inimigos. Sim, eles só aceitam entrar para seu time depois de bater aquele papo contigo.

A Atlus revelou pouco sobre a história em si, mas se sabe que o protagonista

será um dos cinco únicos samurais a serem aceitos durante um teste anual. Os outros quatro guerreiros serão o nobre arrogante Navarre, o gentil Jonathan, o rapaz curto e grosso Walter e a recruta Isabeau. Todos seguem as ordens do comandante Hope e, em última instância, do rei Ahazuya.

Os combates seguem a linha clássica dos primeiros títulos da série, sendo por turnos, com os inimigos em forma de Sprites ocupando a tela e os personagens sendo





representados por seus Stats e suas imagens no canto inferior.

Mas nem tudo aqui segue a tradição. As batalhas não são mais aleatórias, por exemplo. É possível analisar os cenários com sua luva e localizar inimigos, e isso é só o começo perto dos muitos sistemas novos que a Atlus preparou.

JORNADA DO HERÓI

Um dos sistemas mais importantes será o Whisper. Com ele, o protagonista poderá aprender magias e habilidades que seus demônios conheçam. Assim, poderá criar suas próprias estratégias de um modo inédito.

Mas das novidades que, estranhamente, nunca haviam figurado na série principal, está a possibilidade de vestir o protagonista com uma série de uniformes. Desde a veste do exército samurai até roupas com coelhinhos espadachins, o jogador poderá personalizar seu ava-

tar como preferir.

Ainda, dá para salvar o jogo em qualquer ponto do progresso, uma grande evolução que faz todo sentido num título para um portátil. *SMTIV* tem lançamento nas Américas previsto para 16 de julho, com a promessa de diversos finais, narrativa de dar nós na cabeça e centenas de horas de diversão.

Mais do que isso, permitirá a troca de informações entre games pelo Digital Devil Service, sistema que usa o StreetPass. Com ele será possível transferir para seu amigo um kit com seu personagem, um demônio e uma frase escolhida de uma lista pré-montada.

Certos seres podem sofrer transformações e fusões especiais ao serem transferidos, embora ainda não esteja claro em que condições isso acontece. De qualquer modo, é ainda outro incentivo para se ter o game, e conhecer gente que também o tenha. **NW**

A GUERRA PELA TERRA

Shin Megami Tensei II (SNES, 1994) dá continuidade aos eventos do primeiro jogo. Sobre os restos da Grande Catedral é erguido pelos Messians o Center, uma estrutura imensa que se torna o coração do que restou da sociedade após o holocausto nuclear, o fim da camada de ozônio e o efeito estufa descontrolado.

Tokyo Millenium é a megalópole que existe para manter a Center. Nela há um esporte de gladiatura, no qual um jovem chamado Hawk se sobressai. O jogador vem a descobrir que é, na verdade, a encarnação do Messias aguardado, Aleph.

Porém, Aleph é um messias criado em laboratório. Os controladores da Center pretendiam usá-lo para criar o paraíso na Terra só para eles, enquanto o resto da sociedade pereceria.

O jogador pode tanto criar o Éden, infestar o mundo de demônios ou, como acontece no final canônico, enfrentar Deus, que na história da série criou a Terra de tal modo que a comandaria para sempre, nunca permitindo que as pessoas fossem livres. Em seu discurso final, porém, Deus fala que irá reaparecer enquanto houver pessoas que acreditem n'Ele.

Outros jogos de *SMT* seguem propostas iguais, como em *Persona III* e *IV*, em que os vilões são, respectivamente, a deusa primordial da mitologia grega Nyx e a deusa-mãe da mitologia japonesa, Izanami.



LINHAGEM DIVINA

Não é preciso já ter jogado os games anteriores para entender *SMTIV*, mas se você quiser saber o que ocorreu até agora na série principal, acompanhe nossa jornada.

O INÍCIO DO FIM

A série de ares apocalípticos começou em 1987 com *Digital Devil Story: Megami Tensei*, inspirada nos livros de Aya Nishitani. Após um segundo jogo, *Kyuuyaku Megami Tensei*, acrescentou-se um *Shin* na frente, que significa "verdadeiro", mas que se lê do mesmo jeito que "novo" em japonês. De lá para cá surgiram incontáveis spin-offs.



O INÍCIO DE TUDO

Shin Megami Tensei (SNES, 1992) narra a vida de um garoto em 199X, em um mundo onde testes errados com teletransportes acabaram abrindo no Japão um portal para o universo dos demônios. Os EUA, para impedirem que a ameaça se espalhe, lançam um ataque nuclear a Tóquio, dizimando-a.

O protagonista, que usa um programa de computador para dominar demônios, é salvo por uma jovem junto de outros dois amigos e acaba preso no além. Ao retornar ao mundo

normal, 30 anos haviam se passado e os sobreviventes se dividiram entre a Messian Order e a Gaian Cult, a primeira querendo erguer a Grande Catedral para que Deus desça à Terra e comande a humanidade, e a segunda desejando que o anarquismo e a lei do mais forte reine.

Apesar de o protagonista se unir a uma das duas facções, o final canônico, que conduz aos eventos da continuação do jogo, é o neutro, em que o herói enfrenta os dois lados e restitui o "equilíbrio" ao mundo arruinado.



MUNDO RECONSTRUÍDO

Shin Megami Tensei III: Nocturne (2003) tem o subtítulo *Nocturne* nos EUA e no Japão, mas na Europa ele é conhecido como *Lucifer's Call*. O game coloca o jogador no papel de um rapaz metade humano, metade demônio que, após se envolver em um apocalipse, se vê em um mundo arrasado chamado Vortex World.

Um garoto misterioso, que na verdade é o próprio Lucifer, invoca o jogador e lhe dá poderes sobre as Magatamas, parasitas que te permitem superar os desafios de um planeta infestado por criaturas perigosas.

A missão do jogador é usar Reasons, que são diretrizes filosóficas, para preencher o Vortex World com alguma razão e, assim, criar um mundo novo. Dá para reconstruir o planeta como ele era antes do holocausto ou alterá-lo. Ao todo são seis finais possíveis, sendo o canônico, como sempre, o neutro, em que o mundo ganha uma nova chance para se reerguer das cinzas.

VIAGEM AO CENTRO DO MUNDO

Shin Megami Tensei: Strange Journey (DS, 2009) lhe coloca no papel de um agente dos EUA (ou do Japão, na versão nipônica) que é enviado por uma coalizão internacional para investigar a Schwarzwelt, uma área no polo sul onde um buraco negro se formou.

O buraco é uma abertura para o mundo além, e dele demônios perigam escapar. O jogo tem três finais possíveis, similares ao do *SMT* original, sendo o neutro a destruição da Schwarzwelt e, com ela, o fim de outra ameaça demoníaca. Como na série o além e a Terra vivem em contato eterno, fechar essa passagem não resolve nada em si, apenas adia o encontro entre os dois universos por mais algum tempo...

JOGOS PARALELOS

Tão famosos quanto a série principal, as linhas de títulos paralelos são muitas e confundem. Geralmente não têm relação entre si, e muitos dos games dentro de uma divisão da série também não têm relação com os demais. As principais séries de spin-offs são:

- *Megami Tensei Gaiden*
- *SMT: If...*
- *SMT: Devil Summoner*
- *Giten Megami Tensei: Tokyo Mokushiroku*
- *SMT Trading Crad: Card Summoner*
- *SMT: Nine*
- *SMT: Pinball Judgement*
- *SMT: DemiKids*
- *SMT: Imagine*
- *SMT: Persona*
- *SMT X Fire Emblem (em produção)*

MEGATEN!



Rodrigo Brasileiro

Shin Megami Tensei IV é uma oportunidade rara e única. E aí você me pergunta: "Do quê?". Oras, de conhecer e enxergar coisas novas. Quem acompanha o universo da Nintendo já pode ter se depa-
rado com títulos paralelos da saga (o recente *Soul Hackers*, por exemplo), mas qual foi a última vez que alguém viu um dos games principais da série? Foi lá em 2003...

Como o próprio título dos RPGs da Atlus diz, cada sequência do game é um renascimento. Neste caso, uma das franquias mais tradicionais do Japão ressurgiu totalmente redimensionada para contar a trama do seu quarto capítulo

utilizando cada capacidade singular do Nintendo 3DS, ou seja, uma chance única que surge em anos.

Se você já se interessou pelo jeito diferente da Atlus fazer RPG, mas deu para trás ao se dar conta com a quantidade de jogos, monstros e magias que a franquia evoca, meu amigo, não há momento melhor para mergulhar no diferenciado universo de *Megaten* (como é chamado pelos mais próximos), porque a maior missão de *SMTIV* justamente é esta: inteirar o resto do mundo sobre a caprichada mitologia da série.

E depois é correr para o abraço, ou, como aconteceu comigo, correr para pegar os jogos da série que ainda não conhecia.

STAR FOX DE A A Z

Comemore conosco os 20 anos da franquia



Ricardo Syozi

Do a barrel roll! Essa icônica frase traz ótimas lembranças e ainda nos dá a esperança de que há muito por vir. Batalhas espaciais, manobras evasivas, aventuras complexas, lutas inesquecíveis, traição, paixão, lealdade e amizade. Em *Star Fox*, a Nintendo aceitou em cheio na forma de unir todos esses pontos. O tempo passou e a série chega aos 20 anos. É claro que nós não deixaríamos isso passar em branco. Por isso, criamos essa pequena enciclopédia de A a Z para celebrarmos o melhor game espacial de todos os tempos.

A - ARWING

É a espaçonave principal usada pelos membros do time Star Fox. Ela possui uma velocidade competente e um poder devastador. Seu tiro primário é um laser direto, enquanto que sua segunda opção é a Smart Bomb, que pode ser devastadora. Além disso, a Arwing é melhorada com melhorias encontradas durante viagens e batalhas.



B - BLASTER

A principal arma do exército de Corneria e de quase todos os soldados do sistema Lylat. As blasters usadas pelo time Star Fox são todas customizadas por Slippy Toad. Seu projétil tem forma de laser, e dá para carregar o tiro e travar a mira em seu alvo. Por sua praticidade e agilidade, é extremamente útil.



C - CORNERIA

Quarto planeta do sistema de Lylat, é um lugar fértil, com muita natureza e recursos próprios. Perto de 85% dos seres vivos da galáxia vive neste planeta belo e pacífico. A maioria reside perto das montanhas, onde há muito solo para plantações. O sucesso deste planeta consiste em puro planejamento.



D - DINOSAUR PLANET

Também conhecido como Sauria, o planeta é habitado por diversas raças de dinossauros. Seu clima é bem tropical, há muito verde por todos os cantos, o que faz com que a vida prospere. Sua primeira aparição foi em *Star Fox Adventures* e mais tarde apareceu em *Star Fox Assault* já com seu nome de origem.



Let me show you what we do to thieves...

REPAIR



Star Fox deixou todo mundo de queixo caído ao mostrar gráficos poligonais no SNES

E - ESPAÇO

Todas as aventuras de *Star Fox* ocorrem de alguma forma no espaço. Seja em guerras estelares com Arwings atirando lasers para todos os lados, seja em planetas em meio a um espaço difícil de alcançar. O sistema Lylat serve como o nosso principal foco de ação e com todo espaço sobrando para batalhas, ação é o que não falta.



F - FOX McCLOUD

Não há ninguém mais competente para ser o líder do time Star Fox. McCloud possui todas as características de alguém que tem a confiança de seus amigos e subordinados. Trata-se de um exímio e combatente piloto. Muito de sua personalidade foi passada pelo seu pai antes do mesmo cair em batalha, principalmente sua auto-estima e a ideia de "jamais desistir". Fox é veloz, sua pontaria com uma arma é basicamente única, e seu controle nas situações mais complexas é digna dos personagens mais importantes da Nintendo.



G - GREAT FOX

Nela há tudo o que os soldados e guerreiros precisam para se preparar para o combate: apoio tático, serviço de manutenção, residência e até mesmo, um super canhão laser. A nave-mãe possui um suplemento gigantesco de ração, vestimentas e serviços médicos. É um verdadeiro quartel-general.



H - HONRA

Esta é a principal palavra para definir o grande General Pepper. Para ele, a honra é a qualidade mais importante que um guerreiro deve ter. Por este motivo ele exilou Andross para longe de Corneria. Como um líder, Pepper não podia deixar passar uma insubordinação com tamanho perigo para a vida como a que Andross poderia ter causado. Após muito tempo sendo o grande general, Pepper passou a ter problemas de saúde causados pela idade, dando a Peppy a oportunidade de assumir seu posto como general do exército de Corneria.



K - KRYSTAL

A mais recente integrante do time é uma mulher de personalidade forte. Ela surgiu em *Star Fox Adventures*. Krystal é da mesma raça que Fox, possui poderes telepáticos, belas habilidades em combate corpo-a-corpo, e ainda serve como par romântico do nosso protagonista. Após a saída de Peppy Hare do time, ela passou a substituí-lo nas mais diferentes aventuras.



N - NÚCLEO

Venom é o núcleo de toda a ambição de Andross. Neste planeta, considerado o maior do sistema Lylat, foi onde o temível vilão foi exilado. A partir disso, ele passou a criar sua vingança: dominar a galáxia. Venom é o planeta mais distante de Corneria, conhecido como um lugar de dor e morte. Sua atmosfera é praticamente impossível para qualquer tipo de vida sobreviver, seu arredor é cheio por uma neblina que impede que a luz externa entre em sua superfície. Um oceano ácido percorre suas entranhas, o que faz que nada consiga florescer.

I - INIMIGO

O oposto de amigo? Esta definição parecia óbvia até o momento em que Pigma Dengar traiu o time Star Fox, causando a morte de James McCloud. Antes disso tudo, ele era um verdadeiro amigo, mas se mostrou o pior dos inimigos, pois deu uma das apunhaladas mais terríveis. Pigma é sagaz, ganancioso e muito esperto. Por causa disso tudo, logo ele seria expulso até mesmo do grupo de mercenários Star Wolf, sendo obrigado a entrar em outro time muito mais fraco: os Aparoids.



L - LANDMASTER

A invenção de Slippy Toad é um tanque extremamente resistente, um pouco mais lento do que a Arwing, mas com um arsenal mais potente: um canhão de laser e um lançador de bombas que podem destruir prédios inteiros com facilidade. Há apenas espaço para um piloto e sua movimentação supera praticamente qualquer tipo de terreno.



O - OCTOMAN

Um dos chefes de *Star Fox Command*. Esta criatura similar a um polvo vem de outra galáxia para servir o império Anglar. Octoman tem cabeça quente e fica o tempo todo brincando com seus adversários antes da batalha. O mais curioso é que ele também é um piloto na série *F-Zero*, o que nos faz pensar que os universos estão conectados.



J - JAMES McCLOUD

Um lendário guerreiro. James não apenas ensinou tudo o que sabia para seu filho Fox, mas também é o fundador do time Star Fox. Suas habilidades como piloto e guerreiro traziam ânimo para seus amigos, mas era sua lealdade que o tornou o mais famoso líder do sistema Lylat. Após ser traído por Pigma, se sacrificou para salvar seu amigo Peppy, provando que jamais deixaria alguém em necessidade. Seu principal lema é: "Nunca desista e sempre confie em seus instintos".



M - MACBETH

Por causa de um acidente geológico, o interior de Macbeth se tornou um vazio. Andross toma proveito disso ao usá-lo como reservatório de armas. Há um enorme trilho de trem que leva munições à base principal comandada por uma criatura robótica cujo nome é o mesmo do planeta.



P - PEPPY HARE

A primeira coisa que devemos saber sobre Peppy é que ele é o criador da icônica frase: "Do a barrel roll!". Um dos membros originais do primeiro time Star Fox, liderado por James McCloud. Após sobreviver por pouco à traição que destruiu sua equipe, Peppy se juntou ao novo grupo com Fox no comando. Aos poucos ele passou a ser uma figura paterna para todos, mas acaba saindo para se tornar chefe do exército de Corneria. Ele é muito inteligente e se preocupa com seus subordinados.



O **Walmart.com**
dá o **start** nas super promoções
dos consoles portáteis da Nintendo



Console Nintendo 3DS™XL

R\$ 1.199,00

em até 12x de R\$ 99,92 sem juros



Console Nintendo 3DS

R\$ 798,00

em até 12x de R\$ 66,50 sem juros



Console Nintendo DSi

A partir de:

R\$ 458,00

em até 12x sem juros



Acesse **www.walmart.com.br/nw** ou
ligue **3003-6000** e informe o código "nw"

Q - QUEEN

Em *Star Fox Adventures*, Fox encontra duas rainhas durante a aventura. Queen CloudRunner é um ser parecido com um pterodáctilo que comanda toda uma tribo. Ela serve como a comandante de um portão que guarda uma pedra necessária por devolver energia ao planeta. A Queen EarthWalker é a rainha da tribo EarthWalker e mãe do príncipe Tricky. Quando encontrada, ela estava presa e muito doente. Fox teve que recuperar seis fungos para curá-la.



X - SECTOR X

Um local completamente dominado por uma nuvem de gás que forma um gigante X. Aqui é onde Andross escondeu uma de suas armas mais importantes. O time Star Fox acaba seguindo por este caminho após Slippy ser lançado até Titania.



Z - SECTOR Z

Assim como os outros setores baseados em letras, é um local dominado por gases que formam um gigante Z. Ele é parte do sistema de defesa de Venom e possui uma bateria com mísseis de longo-alcance, o que tenta impedir qualquer um de se aventurar por suas entranhas. O setor Z se tornou um cenário no game *Super Smash Bros.*



R - RIVAL

Rivalidade não é sinônimo de inimizade. Falco Lombardi representa muito bem essa ideia, pois ao mesmo tempo em que gosta de disputar suas forças com Fox, ele ainda o considera um de seus maiores amigos. Suas características principais são: certa rebeldia, forte sentimento de lealdade e habilidades de luta similares a de Fox. Os fãs o consideram o personagem mais legal da série, muito por causa de Falco expressar sentimentos que nós, jogadores, estamos sentindo. Não há parceiro mais confiável em todo o sistema Lylat do que este cara.



Y - SECTOR Y

É uma das três nébulas estranhas em formato de letra que permanecem no sistema Lylat. É o local de terríveis batalhas entre o exército de Corneria e as forças de Andross. Há muita radiação e ondas magnéticas emanando do setor, o que por si só já o faz um lugar extremamente perigoso.



S - SLIPPY TOAD

Amigo de infância de Fox. Slippy é aquele que parece só atrapalhar. Muitas vezes é medroso, esquece as táticas e ignora comandos, tudo isso sem querer, claro. Ele é basicamente o criador de todos os veículos usados para enfrentar as forças de Andross, desde a Arwing até o Landmaster.



W - WOLF O'DONNELL

O líder do Time Star Wolf e principal adversário de Fox. Wolf é ambicioso, sagaz e impiedoso. Ele comanda um grupo de mercenários que só se preocupam em serem pagos após cada serviço, não importando se ele é bom ou mal. Sua teimosia é sua principal fraqueza, pois é graças a ela que muitas de suas derrotas foram alcançadas. Além de ser perito com armas de fogo, Wolf possui uma habilidade em lutas igual ou até mesmo maior do que Falco Lombardi.



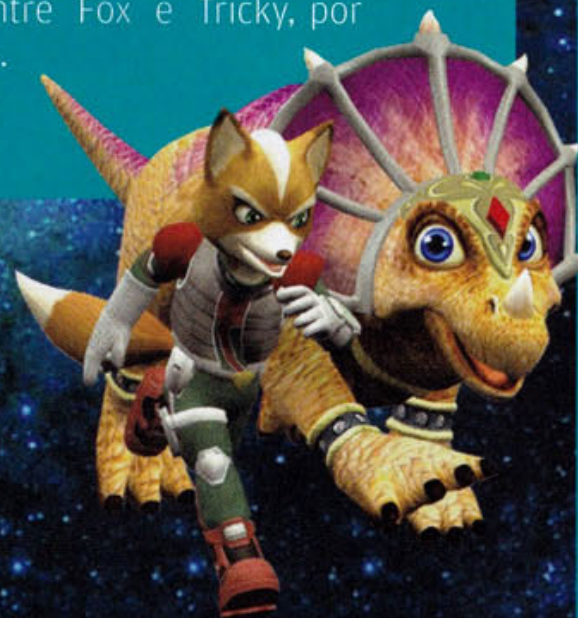
T - TITANIA

Planeta que já foi belo e cheio de vida, mas que hoje não passa de areia e poço para detritos espaciais. Em *Star Fox 64*, nosso herói deve usar o tanque Landmaster para resgatar seu amigo Slippy Toad. Aqui há muitas armas que tentam impedir o trajeto, mas há também muitos caminhos para desbravar e sair ileso da maioria dos ataques.



U - UNIÃO

A base de toda a história de *Star Fox* é a união entre seus integrantes. Se aventurar sozinho ou tentar resolver tudo com as próprias mãos é completamente desencorajado, pois a necessidade de ajudar um amigo nas horas mais importantes é o foco da grande maioria das missões. Falco pode estar sempre rivalizando com Fox, mas quando precisa, ele não deixa seu ego o impedir de chamar por uma mãozinha. A união é até mesmo vista entre seres de outros planetas que se ajudam para um bem maior, isso é claramente visto em *Star Fox Adventures* entre Fox e Tricky, por exemplo.



V - VILÃO

O nome do grande e enigmático vilão de *Star Fox* é apenas um: Andross. Ele é daqueles vilões puros: há só maldade em suas intenções, dominar o sistema de Lylat é tudo o que ele quer. Suas habilidades são focadas em telecinésia, tecnologia, táticas e autoritarismo. Ele já foi um brilhante cientista em Corneria, sua terra natal, onde ganhou muito respeito por sua intermitente ajuda. Infelizmente sua sede por poder se elevou tanto a ponto de deixá-lo insano. Após ser descoberto com experiências maléficas, Andross foi banido para o planeta Venom, onde passou a se preocupar em dominar tudo o mais rápido possível. Desta forma ele se tornou o principal inimigo de todo o exército de Corneria.



MEU QUERIDO IRMÃO!

No aniversário de Luigi, é Mario quem faz a homenagem



Alveni Lisboa

LUIGI, O IRMÃO MAIS LEGAL DO

mundo, completa 30 anos em 14 de julho, mesmo dia de lançamento do jogo *Mario Bros.* Pensamos em diversas formas de comemorar o aniversário, e a melhor delas foi convidar nada menos do que seu irmão para contar um pouco sobre o encanador de chapéu verde.

Hello! It's-a-me, Mario! Como vocês sabem, não sou muito de falar. Meu negócio é pular na cabeça de Goombas e Koopa Troopas para salvar minha querida princesa Peach. Mas meu irmãozinho, meu inseparável parceiro, merece uma justa homenagem. Vocês estão prontos para o Ano do Luigi? *Let's-a-go!*

NASCIMENTO DOS BROS.

Vejo muita gente por aí dizendo que meu fratello só vive à minha sombra. Isso não é verdade, ele é muito mais alto do que eu. Se alguém fica à sombra dele, sou eu. Quantas vezes fui salvo por Luigi? Se não fosse pela ajuda dele, mamma mia, nem sei o que teria acontecido!

Parece que foi ontem quando o nosso padre Shigeru Miyamoto nos colocou lado a lado na nossa primeira aventura: *Mario Bros.* Estávamos fazendo nosso trabalho de encanador tranquilamente, quando nos deparamos com terríveis criaturas que habitavam os esgotos de Nova York. Na época, nós éramos bem parecidos fisicamente, inclusive tínhamos o mesmo tamanho. A diferença entre a gente era apenas a cor do macacão: o meu vermelho, o dele era verde.

Anos depois, em *Super Mario Bros.*, a empresa para qual trabalhamos resolveu mudar a cor da roupa para azul. Oh, no,



Três décadas de amizade: Mario e Luigi em uma das artes de *Mario Bros.* (1983). Foi ali que o encanador de macacão verde nasceu

mas eu gosto de vermelho! Foi quando Luigi deu a ideia de comprarmos camisetas com nossas cores favoritas. Para combinar, resolvemos fazer bonés com as nossas iniciais. Boa sacada, não foi?

Na nossa terceira aventura juntos, Luigi começou a demonstrar suas grandes habilidades especiais. Em *Super Mario Bros. 2*, ele mostrou que sabia saltar mais alto e permanecer mais tempo no ar. Tivemos ajuda de princesa Peach (ah, *che bella!*)

e de seu fiel escudeiro Toad. Foi aí que ficamos amigos do cabeça de cogumelo, ele detesta esse apelido.

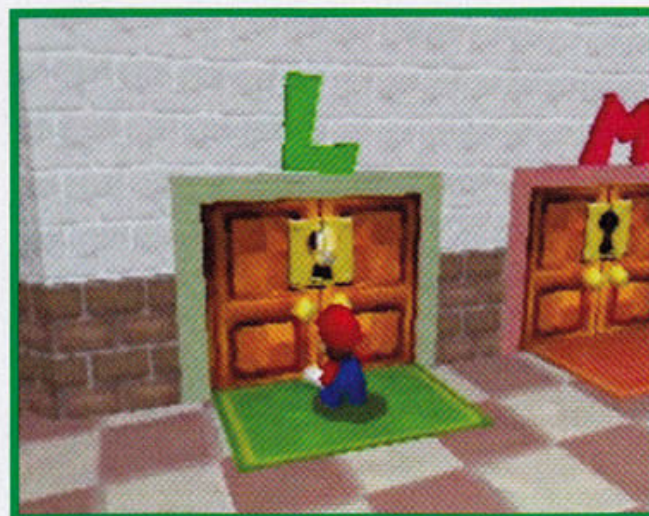
Em *Super Mario Bros. 3*, meu irmãozinho voltou a ser coadjuvante. Acho que foi porque ele comeu massas demais na folga tirada após a aventura anterior. Estava bem parecido comigo e perdeu seus poderes especiais. Fiquei triste com isso, mas só consegui derrotar o Bowser graças a ele. Uhuuuul!



Luigi mostra suas diferentes habilidades em *Super Mario Bros. 2* e *SMB3*







Magrinho: na primeira versão de *Super Mario World*, Luigi era semelhante a Mario. Mas a Nintendo mudou o visual dele ao relançar o jogo para a coletânea *Super Mario All-Stars* (SNES)

PERÍODO SUPER

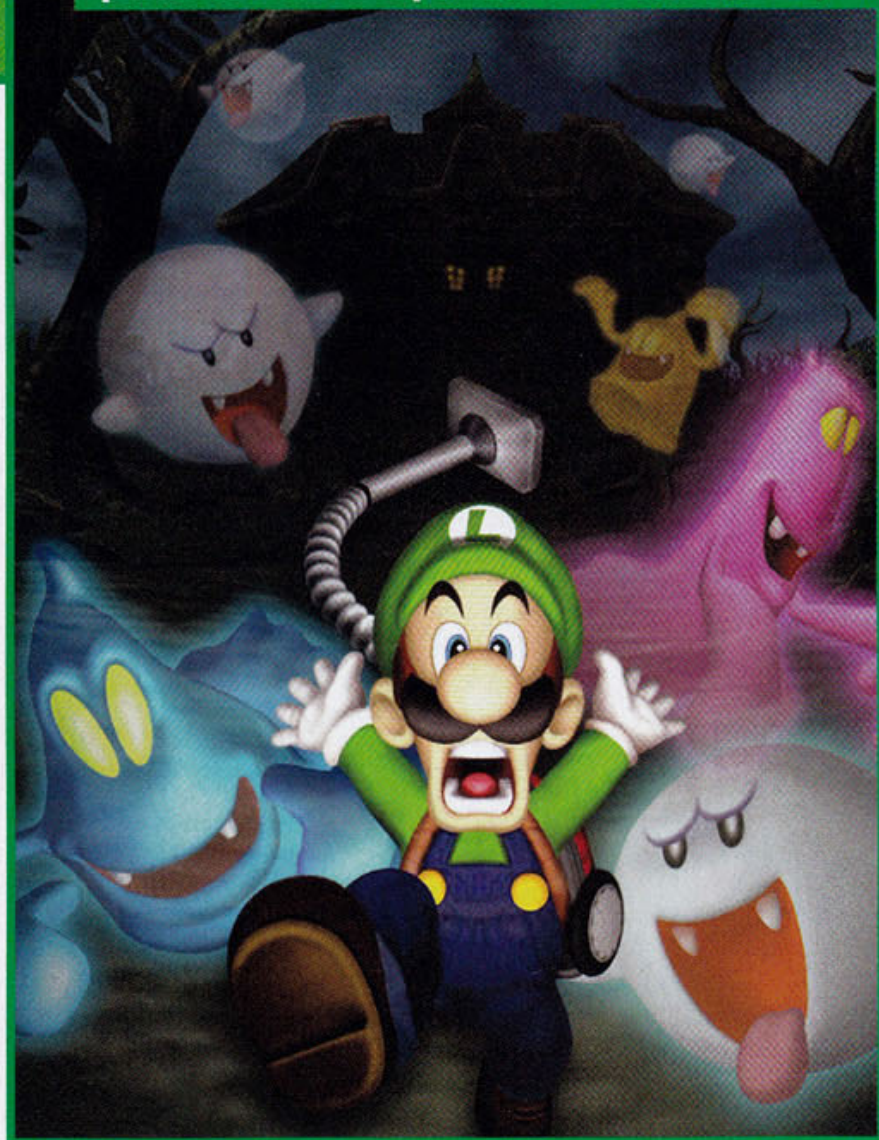
O mundo evoluiu e nosso pixels também. Após os últimos eventos, eu, Luigi e Peach fomos relaxar em Dinossaur Land. Não é que o Bowser foi até lá só para



atormentar nossa vida? Novamente sequestrou a princesa e fez nossas férias irem para a Tubular. Foi aí que começou *Super Mario World*.

Luigi e eu estávamos perdidos em um continente desconhecido. Ficamos andando durante um tempo quando nos deparamos com uma árvore cheia de frutinhas vermelhas e rosas. Desanimado, tentei comê-las, mas, *mamma mia*, que coisa ruim! Quando olhei para o lado, vi meu irmão conversando com um dinossaurinho verde.

Apesar de não falar, o bichinho era muito esperto e gentil. Luigi



pensou em chamá-lo de Pi-pum, por causa do som que fazia quando montávamos nele, mas sugeri o nome Yoshi, que transmitia melhor a personalidade otimista do novo amigo. Here we go: o som de yoshi equivale a uma interjeição japonesa que significa sim.

Meu irmão estava bem parecido comigo nessa aventura. Ele não resistiu aos encantos da Chocolate Island e acabou engordando... Quando revivemos a aven-



tura, em *Super Mario All-Stars*, aí sim deu para notar a diferença entre a gente. Ele tinha emagrecido, crescido e apresentou um jeito engraçado de saltar e

agachar. Aliás, nós gostamos tanto da aventura, que voltamos a Dinossaur Land em *Super Mario Advance 2*.

HIATO TOTAL

Os anos seguintes foram difíceis. Voltamos a ser bebês na série de aventuras *Yoshi Island*. Foi aí que descobrimos que já conhecíamos Yoshi desde bebês, só não lembrávamos dele por sermos muito novinhos. Luigi e eu éramos tão semelhantes que parecíamos gêmeos. Modéstia à parte, éramos bem fofinhos. Luigi era mais chorão que eu, é claro...

Depois, a princesa Peach foi inventar de comprar logo o castelo que Bowser estava de olho. Era uma construção enorme, totalmente tridimensional e com uma magia curiosa que permitia a nossa entrada em quadros. Parece loucura, bambino, mas essa foi uma aventura memorável no recém-lançado Nintendo 64.

Nunca tive tantos polígonos na vida. O triste foi não compartilhar essa alegria com meu irmão, que desapareceu. Só depois de alguns anos descobri que ele estava trancado em uma sala cuja chave estava com Big Boo, em *Super Mario 64 DS*. Enquanto isso, eu já havia limpado a sujeira de Delphino Island.

PONTO FRACO

Certo dia, vi meu irmão aflito. Ele me disse que tinha ganha-



do uma mansão em um concurso do qual não tinha participado. Partimos juntos para averiguar. Mamma mia, isso estava estranho!

Ao chegarmos ao local, demos de cara com um lugar feio e velho, porém com uma definição poligonal linda. Foi quando descobri que meu bravo irmão morria de medo de fantasmas. Eu já tinha passado por tantas casas assombradas que esses Boos não me assustavam mais. Fui na frente e Luigi ficou lá fora me dando apoio moral. Recebi uma pancada na cabeça daquele fantasma fanfarrão e não lembro de mais nada.

A nossa sorte foi que o Professor Elvin Gadd apareceu com aquele aspirador de pó especial, um tal de Poltergust 3000, para ajudar meu *fratello* na assustadora aventura. As dicas e incentivos do pro-



Luigi está sempre preso em algum lugar...



Luigi é gente boa, mas gosta de dar um sopapos em *Smash Bros.*

LUIGI É UM BOM COMPANHEIRO

Em mais uma enquete realizada na nossa página no Facebook (fb.com/nintendoworld), fizemos algumas perguntas aos nossos leitores sobre o encanador de camisa verde. Olha só o que a galera disse!

Em qual gênero de jogo Luigi se sai melhor?

Aventura 2D (side-scrolling) - 31%
Aventura 3D - 49%
Esportes - 3%
Puzzle - 1%
RPG - 15%

Qual é a maior qualidade de Luigi?

Alegria - 3%
Amizade - 57%
Coragem - 20%
Inteligência - 0%
Simpatia - 20%

Em qual franquia (ou jogo) Luigi faz sua melhor participação?

Mario & Luigi - 81%
Mario Kart - 8%
Mario Party - 2%
New Super Mario Bros. - 8%
Paper Mario - 0%
Super Mario Bros. - 0%
Super Mario Galaxy - 0%

Em qual jogo (ou franquia) nós mais sentimos a falta de Luigi?

Super Mario 64 - 77%
Super Mario Sunshine - 16%
Mario vs. Donkey Kong - 7%

Qual é o melhor movimento (ou golpe) de Luigi na série *Smash Bros.*?

Fireball - 8%
Green Missile - 13%
Luigi Cyclone - 3%
Negative Zone - 8%
Super Jump Punch - 69%



fessor foram fundamentais para Luigi me achar.

O pior é que 12 anos depois, o grande E. Gadd resolveu chamar meu irmãozinho novamente para outra aventura, dessa vez com efeito 3D. Se fosse eu, okey-dokey, mas Luigi não teve nem a opção de recusar o convite forçado. Mesmo tremendo de medo, ele topou o desafio. Bravo!

RETORNO ÀS AVENTURAS

As mansões mal-assombradas parece ter reativado o prazer do meu fratello pelas aventuras. Tanto que encaramos três grandes jornadas numa série que ficou conhecida aqui como *Mario & Luigi*. Na primeira jornada, até Bowser entrou para nosso time. Não viramos amigos, mas descobri que lagartão pode ser bem divertido. Na verdade, ele só estava nos ajudando porque não queria que o castelo da minha princesa fosse destruído.

As outras aventuras duas seguiram a mesma linha da primeira, com acúmulos de experiências e aquisições de habilidades, porém com uma interessante diferença na jogabilidade. Eu e Luigi podíamos ser controlados simultaneamente. Parece que os bambinos tinham de comandar

duas telas ao mesmo tempo. Foram Dois Divertidos RPGs Decomunais.

O retorno definitivo do meu irmão foi com a série *New Super Mario Bros.*, para Wii e Nintendo DS. Revivemos a nossa época de ouro, só que com gráficos de ponta. Ma como foi buono lembrar o tempo em que só precisava para a frente...

Na versão de DS, ainda estava um pouco tímido, o que era normal após tanto tempo afastado. Ele só entrou na aventura após eu ter derrotado Bowser na primeira vez. Mesmo assim, o nosso controlador precisava apertar L+R+A para que meu irmão



aparecesse. No Wii, ele, o Toad azul e o amarelo me ajudaram desde o início. Assim, ficou bem mais fácil salvar nossa bella *principessa*.

Ainda no Wii, vivi a minha experiência mais intensa de todos os tempos. Tudo culpa de Bowser, que resolveu levar o castelo com todo mundo dentro para o espaço. Salvar Peach no Reino do Cogumelo ou em Dinossaur Land, *okey-dokey*, agora ir para o espaço é bem diferente. Tive que ir de galáxia em galáxia procurando meus amigos. Por ironia do destino, Luigi foi parar logo na Ghostly Galaxy, e sem o Poltergust. Mamma mia, che maldade!

Novamente, após ter derrotado aquele largartão doido, Luigi também resolveu encarar a aventura espacial. Mesmo com toda aquela ausência de gravidade, meu irmão andava mais rápido e pulava mais alto, porém ficava cansado mais rápido e tinha dificuldade para desacelerar.

Poucos anos depois, quando precisei novamente voltar ao espaço, pude contar novamente com a ajuda do meu irmão e da nossa mascote Yoshi. Em *Super Mario Galaxy 2* tivemos trabalho para impedir que Bowser governasse todo o universo, e Luigi até topou se transformar em Bee Luigi.

LAZER E MUITA DIVERSÃO

Quando temos uma folguinha do trabalho, aproveitamos para reunir toda a turma para praticar esportes. Afinal, comendo tantas massas, precisamos fa-

zer atividades físicas para manter a saúde. Lutar é uma das nossas atividades favoritas.

Eu, Luigi e toda a turma (até o meu ex-rival Sonic já foi convidado!) trocamos alguns sopapos para descontrair na série *Super Smash Bros*. Sobre isso, preciso revelar um segredo: é tudo de mentirinha. Sabe aquelas lutas de telecatch? Pois é assim que fazemos. Vocês acham mesmo que meu Bro teria coragem de bater no Kirby?

A cada novo console da Nintendo, nós não perdemos a chance de bater uns rachas nos nossos karts. A tradição começou no Super Nintendo e perdura até hoje. Já se foram tantos campeonatos, vários deles vencidos por Luigi.

Para quebrar a monotonia, Mr. L e eu também experimentamos outros esportes. Beisebol, tênis e golfe são nossos preferidos. Mas já tentamos basquete, dança, vôlei, hóquei, dodgeball (queimada) e futebol. Estamos até pensando em dar uma passadinha nos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro, em 2016. Só não sabemos como vamos aguentar o calor da Cidade Maravilhosa...

Ah, e quando a gente se reúne para fazer aquela festa? Não tem jeito, temos sangue italiano. Adoramos comemorar a vida! Começou tudo com uma brincadeira de Toad no N64. Hoje, já realizamos



Bela jogada, maninho!

mais de 12 festanças em centenas de tableiros e consoles diferentes. Meu irmão nunca faltou a nenhuma e é sempre um dos mais animados! Eu nunca organizei nenhuma delas, nem entendo porque o nome é *Mario Party*.

No final, sempre tudo deu certo. Em 30 anos, detonamos muitos inimigos, fugimos de vários Game Overs e continuamos fazendo a sua diversão. Se não fosse pelo meu irmãozinho Luigi, certamente não estaria aqui escrevendo essa carta. Por isso, só tenho a agradecer a todo mundo que fez com que nunca desistíssemos de derrotar Wario, Count Bleck, Bowser, Wart após tantas vidas perdidas; e ao meu irmão, que sempre me deu apoio.

Feliz Ano do Luigi para todos!
It's-a-me, Mario! 



Carrefour



**CENTRAIS DE
ATENDIMENTO
DOS CARTÕES**

www.carrefoursolucoes.com.br

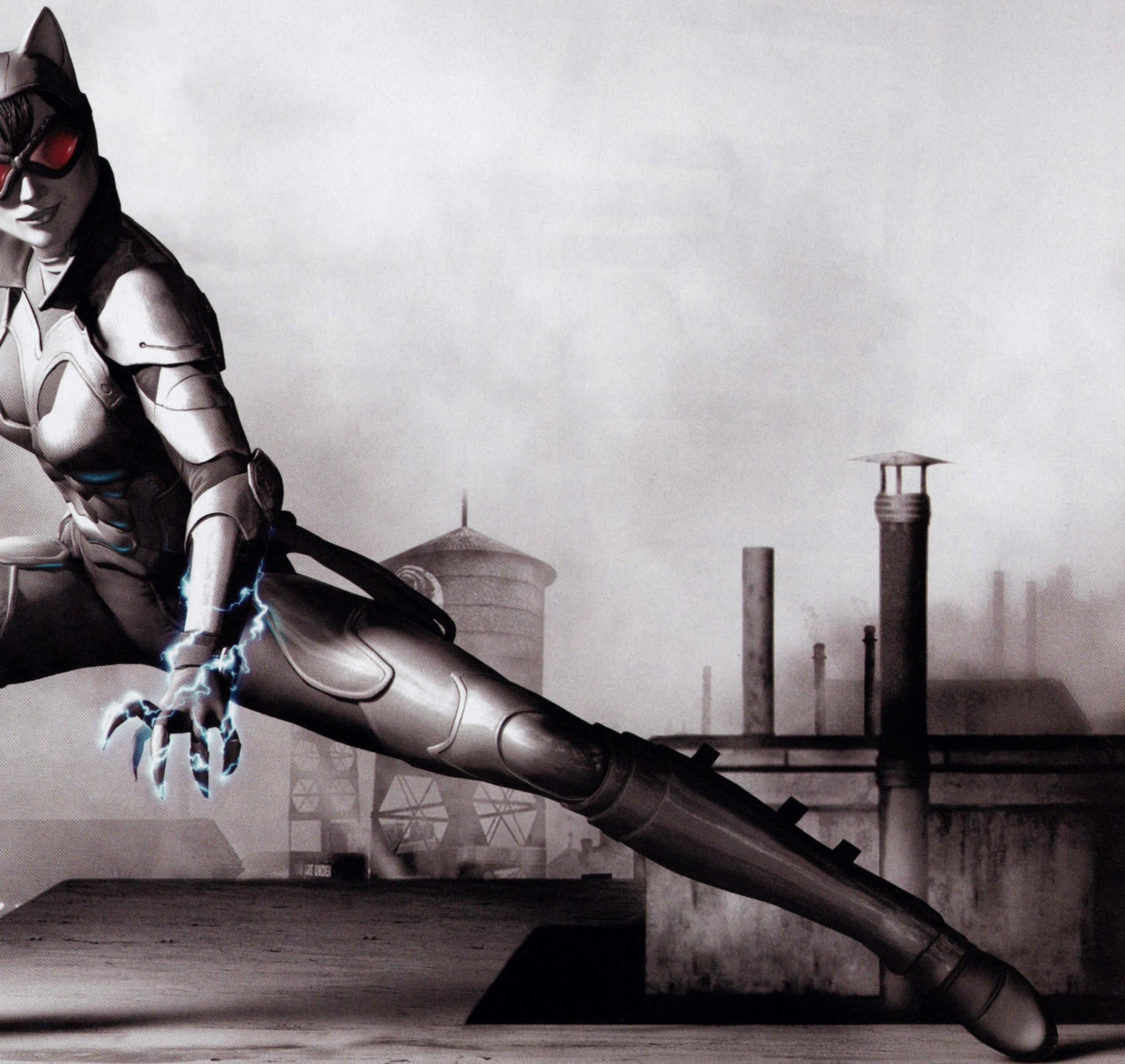


Compromisso Público

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

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

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



Nintendo[®]
World

WORLD

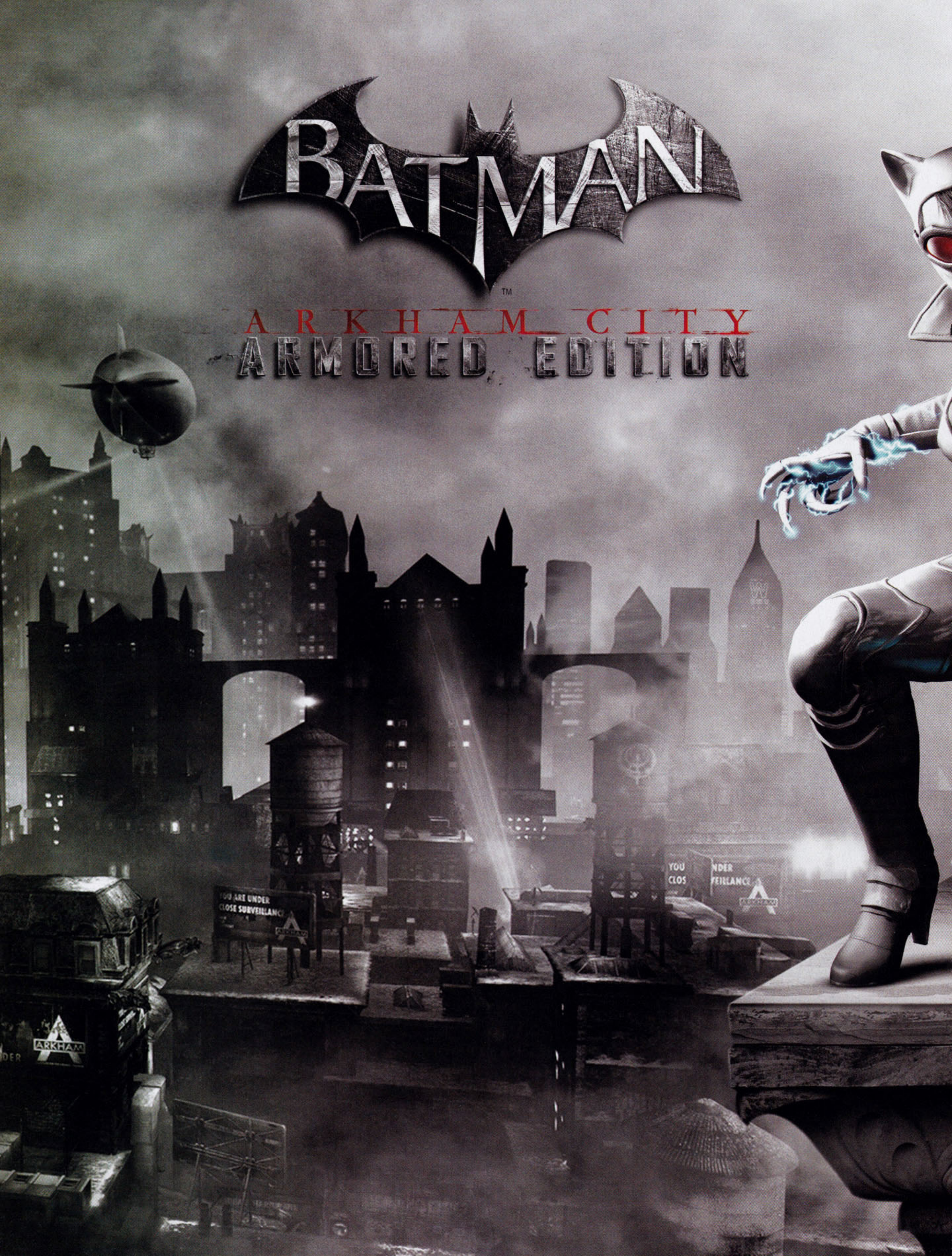




Nintendo®
World

BATMAN

ARKHAM CITY ARMORED EDITION



O MELHOR DA NINTENDO VOCÊ ENCONTRA AQUI!



**Nintendo
Selects**
R\$ 79,90
cada ou em até 3x
nos cartões



0800 724 2822
www.grupocarrefour.com.br

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

Ofertas válidas no período do dia 20/06/13 a 20/07/13. Verifique disponibilidade do produto na loja Carrefour mais perto de você. Os elementos utilizados para a produção das fotos deste anúncio são meramente ilustrativos. Parcelamento válido apenas com o Cartão Carrefour. Ao utilizar o sistema Cartão Carrefour, incidirá anuidade. Consulte tabela vigente. O exercício de qualquer promoção ou cumprimento de qualquer oferta está vinculado à regularidade e pontualidade do cartão.



Carrefour



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

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!



ASSASSIN'S CREED III

NÃO SEJA APENAS UMA TESTEMUNHA QUALQUER DA REVOLUÇÃO AMERICANA



Geraldo Juno Cecilio

FINALMENTE GANHAMOS UM JOGO

canônico de *Assassin's Creed*, e ainda com dublagem em português.

Os games anteriores marcaram o desfecho das memórias genéticas de Altair e Ezio, mas o protagonista Desmond Miles, que vive no "mundo atual" e serve de ligação entre os jogos, ainda tem muita história de seus antepassados para vivenciar. Agora ele explora a vida de Connor, nativo indígena que se alia à Irmandade dos Assassinos para preservar seu povo do domínio inglês, mas que acaba sendo de vital importância para evitar o fim do mundo em 2012. Apesar do clichê datado, a maneira como a trama se desenrola é o que realmente prende os jogadores por mais de 60 horas. O jogo é tão grande que só a introdução dura cerca de cinco horas.

ACIII se esforça para ser maior que seus antecessores de todas as maneiras possíveis. A começar pela nova habilidade de escalar árvores, que passa a ótima

sensação de liberdade e adrenalina. As belíssimas batalhas navais são uma das coisas mais impressionantes já vistas. A trama ainda aproveita para incorporar diversos elementos importantes da história americana sem forçar a barra, enquanto nos dá uma lição de casa melhor do que a do professor do colégio.

A soma de tudo isso é um jogo empolgante. Apesar do ritmo lento da introdução, as missões principais trazem bastante satisfação ao serem concluídas e não repetem os objetivos com frequência. Os locais por onde passamos têm tanta vida que trazem sempre aquele gostinho de novidade, e os personagens que conhecemos durante a campanha são igualmente interessantes.

Já os objetivos opcionais entre as missões continuam genéricos, mas felizmente seguem a fórmula dos jogos anteriores, que ajudam no desenvolvimento de habilidades e relações com novos personagens. O jogador é recom-



Plataforma: Wii U
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Ação, aventura
Jogadores: 1-4
Classificação: 16 Anos
Conectividade: Nintendo Network, DLC

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 6.0
Nota Final:

8.0

pensado, mesmo se tirar uma folguinha dos objetivos principais para caçar na floresta ou para dar um passeio de barco.

Mas tamanha ambição em aprimorar cada aspecto técnico causou alguns problemas. As cidades e batalhas são cheias de vida (e mortes), mas o custo para tantos detalhes é a queda da taxa de quadros por segundo. Algumas cenas sobrecarregadas de elementos rodam tão lentas que fazem o jogador perder a noção do que está acontecendo, fora a infinidade de outros bugs que assombram o jogo.

Por mais que os movimentos sejam bonitos e empolguem de verdade, a coisa complica quando os erros de interpretação dos comandos não só causam perda de tempo, como resultam também na

falha da missão. Muitas missões não deixam claros os objetivos a cumprir. Isso frustra qualquer jogador, que se vê obrigado a apelar para a tentativa e erro.

A trama é a mais grandiosa da série, mas não se sustenta por muito tempo. As reviravoltas deste jogo são dignas de aplausos, mas acontecimentos importantes da jornada do herói são jogados de escanteio, e sem aviso prévio. Alguns personagens perdem importância de uma hora para outra, e simplesmente desaparecem. Pequenos detalhes nos fazem até desacreditar na real motivação de Connor, como se a filosofia dos inimigos fizesse mais sentido para o herói do que a que ele tenta defender. Na reta final da jornada, vários detalhes se perdem em meio a um desfecho simples.

NA TELINHA

É possível curtir o jogo inteiro diretamente na tela do GamePad, sem depender da TV. A tela do GamePad não é uma ferramenta essencial ao jogo, mas se torna uma central de pequenos atalhos para suas ferramentas, armas, medidor de vida, e é possível até chamar seu cavalo com um clique. Nela vemos o grande mapa ao centro, que facilita bastante a vida do jogador. É possível retirar todas as informações espalhadas pela tela da TV, e visualizá-las apenas no controle.



BRASUCA

Desmond é personagem jogável. Por mais que isso seja legal, ele vive um trecho polêmico da história. O jovem vem ao nosso país e anda numa estação de metrô decadente cheia de brasileiros se comportando de modo estranho, que fica do lado de uma arena de UFC.

Ainda assim, esta aventura é espetacular, com um mundo aberto maravilhoso, e uma narrativa eficiente.



Connor luta por um ideal, mas nem imagina que o fim do mundo está por trás de sua saga

TESTEMUNHA DA REVOLUÇÃO

PRODUTOR DE *ACIII* FALA SOBRE A RECRIAÇÃO DA GUERRA DA INDEPENDÊNCIA AMERICANA



Rafael Peccioli Moreno

Mais do que qualquer outro jogo, *Assassin's Creed III* exigiu uma grande pesquisa para retratar da forma mais fiel a Revolução Americana. Para falar sobre esse trabalho, conversamos com Philippe Ducharme, que esteve no Brasil para promover a aventura. O canadense é produtor associado da Ubisoft e antes esteve na direção artística de projetos da Electronic Arts, entre 2003 e 2010.

Nintendo World: De onde surgiu a ideia de usar os Estados Unidos como palco para *Assassin's Creed III*? Esse não é o cenário mais "típico" para a série...

Philippe Ducharme: A Revolução Americana é uma ambientação incomum para jogos, e na verdade se encaixa muito bem na proposta da franquia. Paz, livre-arbítrio ou morte, a luta pela liberdade... São coisas que fazem parte da série, então quando começamos *ACIII* três anos atrás, pensamos num cenário com esses elementos e a Revolução Americana mostrou ter um grande potencial, como, por exemplo, as grandes contendidas náuticas que ocorriam. Logo, optamos por ela.

Sobre a porção naval, você poderia falar sobre os combates marítimos?

A Revolução Americana, na verdade, foi vencida nos mares. Foi a armada francesa que balanceou a guerra a favor dos territórios que formariam os Estados Unidos, e realmente quisemos recriar essa tensão. Muitas grandes batalhas foram travadas nos mares, e nós sentimos que

precisávamos passar isso no jogo. Por isso, colocamos um membro do nosso time para trabalhar na simulação de veículos e outro na simulação da água do mar. E eles fizeram um trabalho surpreendente.



Para Ducharme, a Revolução Americana defende a luta pela liberdade, tema essencial para um game da franquia

A Ubisoft é francesa e neste jogo os inimigos são ingleses. Coincidência?

Os ingleses... (Risos) Quando anunciamos que o cenário de *ACIII* seria a Revolução Americana, alguns fãs não colocaram muita fé, acharam que era uma forma de fazer propaganda. Nós procuramos fazer como sempre fizemos no passado, sempre tentando ser respeitosos com a história. O que aconteceu naquelas guerras? Tentamos reconstituir os fatos, e eu sinto que era natural a aparição de personagens-chave, como Benjamin Franklin e George Washington. O objetivo não era sobre irritar pessoas ou marketing. Na época, os ingleses chamaram a Revolução Americana de "guerra civil travada em solo

distante", porque naquela época os EUA eram território inglês, eles pensavam nele como parte do país. Portanto, as pessoas no estúdio tentaram recriar essa sensação. Essa foi uma das grandes histórias já vividas, e nós quisemos contá-la.

Você tiveram a ajuda de historiadores durante o desenvolvimento do jogo?

Sim, o nome dele é Maxime Durand. Ele trabalhou conosco desde o começo. Basicamente, nos ajudou a recolher informações sobre os personagens e alguns fatos menos conhecidos sobre a revolução. Fizemos réplicas das cidades, de Nova York e afins, porque tínhamos mapas da época. Maxime chegou a apresentar suas pesquisas para professores universitários dos Estados Unidos. Nós tomamos esses cuidados, para saber o que eles tinham a dizer, a fim de fugir dos estereótipos.

Agora vamos falar do Wii U. Qual é sua opinião sobre o uso do GamePad em *Assassin's Creed III*? Em algum momento a equipe de desenvolvimento foi orientada a usar o controle, tendo em vista que as outras versões funcionam com controles mais tradicionais?

O GamePad é ótimo. Com ele pudemos incluir uma versão maior do mapa, o que é sempre bom, e passar boa parte das informações para o controle, de inimigos, itens e até Achievements. Assim conseguimos limpar um pouco a tela. Comandos como a seleção de armas ficaram mais simples com a tela sensível ao toque do GamePad. **NW**

Nintendo



Welcome to Animal Crossing

New
Leaf



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Utilize o Controle dire Para para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2012 - 2013 Nintendo. Animal Crossing and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Saraiva
saraiva.com.br



Walmart

FAST
SHOP
www.fastshop.com.br

americanas.com

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.



BATMAN: ARKHAM CITY ARMORED EDITION

SÓ O CAVALEIRO DAS TREVAS PODE DETER O CAOS NA FAMOSA PRISÃO DE GOTHAM



Geraldo Juno Cecilio

NA PRIMEIRA AVENTURA DA

franquia, o asilo Arkham, hospício dos gênios do crime, foi tomado pelos seus pacientes psicóticos. Com Coringa no comando, a desordem dominou os corredores da mansão, e a polícia não deu conta do recado. Coube então ao comissário Gordon chamar Batman para colocar a casa em ordem.

Apesar da certa sensação de liberdade sentida pelos domínios do manicômio, o jogo seguia de forma linear, com uma trama fluida. *Batman: Arkham Asylum* foi considerado por muitos o game do ano de 2009. E não foi à toa, já que a jogabilidade era ótima: a trama conseguiu prender atenção mesmo de quem não era muito fã

do morcegão, e todos os aspectos técnicos estavam excelentes e bem acabados.

Contudo, nada é perfeito.

to. A aventura deixou de fora diversos vilões populares. Sobrou então para o Espantalho tocar o terror. Infelizmente este jogo não saiu para Wii, mas nem tudo está perdido. A continuação da saga, *Batman: Arkham City*, chegou turbinada ao Wii U, com objetivo de melhorar ainda mais a jogabilidade, dar mais liberdade ao jogador, e trazer os principais inimigos que o Homem-Morcego fez em sua carreira.

ARKHAM CITY, A CIDADE DO PECADO

Nossa população mundial tem crescido assustadoramente, e com ela muitas metrópoles se desenvolvem de tal maneira que acabam tomando conta de cidades vizinhas. No caso de Gotham City, a situação é ainda mais preocupante. Em vez de a população, a criminalidade cresceu exponencialmente. Batman despachou tantas gangues para o reformatório, que o Asilo Arkham teve que ser expandido. A solução encontrada foi separar parte da cidade de Gotham para abrigar os detentos.

No comando desta nova Arkham está o Dr. Hugo Strange, que planeja se tornar um herói aos olhos dos cidadãos de Gotham. Já no lugar

das “subprefeituras”, os territórios são comandados pelo acervo de vilões mais icônicos da história dos quadrinhos. O lugar foi batizado de Arkham City e, digamos, seu prefeito é nada menos do que Coringa. Mas ele não é unânime: Pinguim e Duas Caras também querem ter um pouco desse poder.

Essa medida criou uma situação tão tenebrosa que até o bilionário Bruce Wayne teve de tomar partido e se manifestar contra a causa. Mal sabia nosso herói que o Strange conhecia a verdadeira identidade de Batman. Ao tentar lutar de cara limpa, Bruce acaba trancafiado sob uma tola alegação junto com os maiores criminosos dessa corrupta cidade.



Plataforma:

Wii U

Produção:

Warner Bros. Interactive

Desenvolvimento:

WB Games, Rocksteady

Gênero:

Ação, Aventura

Jogadores:

1

Classificação:

14 anos

Conectividade:

Não

Gráfico:

9.5

Som:

9.0

Jogabilidade:

10

Diversão:

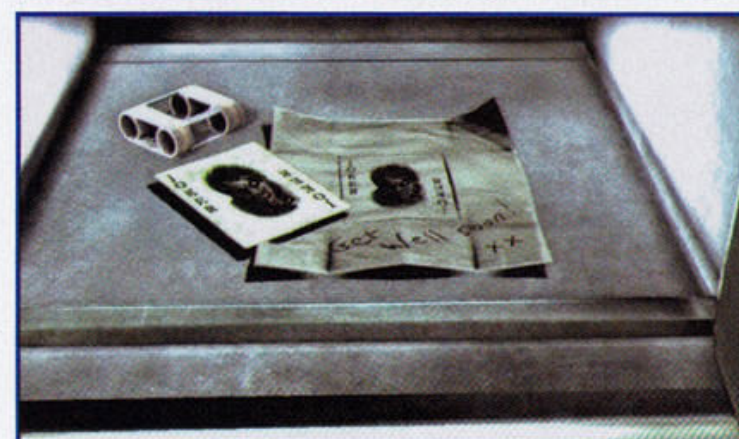
10

Replay:

9.0

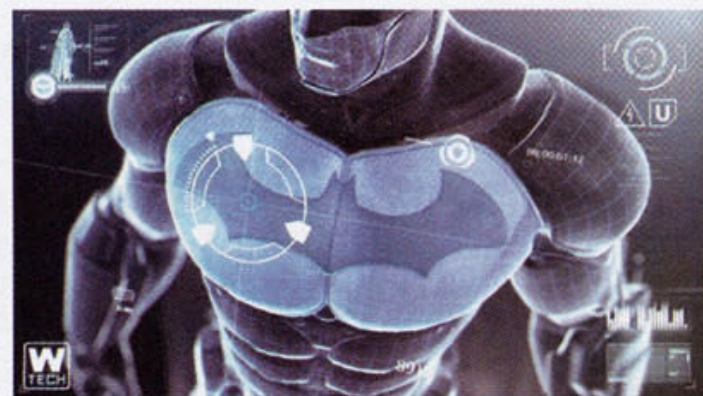
Nota Final:

9.5





Batman se infiltra em Arkham para conhecer os planos de Hugo Strange, mas há mais segredos do que se imagina naquele presídio



Arkham City consegue encaixar todo este panteão de gente ruim num mesmo lugar. Infelizmente, muitos deles têm pouco tempo para se destacar dos demais, mas marcam presença e encontram seu papel na trama, mesmo que sirvam de um chefe surpresa ou personagens de missões secundárias.

Por ser continuação direta de *Arkham Asylum*, Batman já começa com todos os equipamentos adquiridos do jogo anterior, que garante um ótimo começo de aventura por este mundo aberto.

Os desenvolvedores da Rocksteady (a versão para Wii U foi feita pela turma da WB Games, a mesma que está cuidando de *Batman: Arkham Origins*) conseguiram

melhorar todos os aspectos desta edição. O ritmo das lutas está ainda mais frenético e encontra seu lugar entre as mais divertidas em um jogo de ação. O sistema baseado em contra-ataques está mais fluido e surte efeito em vários oponentes ao mesmo tempo.

Outra adição interessante são as batalhas contra chefes. No primeiro título, todas eram praticamente idênticas. Aqui, o dinamismo toma conta da aventura. A quantidade de extras é imensa, e aguça a vontade do jogador de explorar cada beco da cidade atrás de pistas, já que as missões paralelas liberam pequenos relatos que expandem a trama.

O melhor de tudo é que *Armored*

Edition, exclusiva para o console da Big N, traz no disco todos os DLCs lançados anteriormente, incluindo a trama paralela da Mulher-Gato, que adiciona muito à história e complementa os acontecimentos principais.

Este jogo prova que a série *Arkham* é uma das melhores já criadas em toda a história dos videogames. Respeita o legado do Cavaleiro das Trevas, tem jogabilidade arrasadora, e ainda conta com um tratamento mais do que especial para o console da Nintendo. Sem dúvida é um jogo essencial para todos que curtem uma boa aventura e buscam algo inesquecível.

NW

NA TELINHA

O GamePad foi adaptado como plataforma ideal para todas as engenhocas do morcego. Trocar equipamentos ganhou dinamismo, e todo o trabalho de detetive, como investigar os ambientes atrás de pistas, aproveitam os recursos e funcionalidades da segunda tela. Com os sensores de movimento controlamos o Batarang, os disparos de uma arma elétrica e até o gel explosivo. Não são grandes adições e nem tão intuitivas quanto utilizar controles tradicionais, mas essa nova abordagem ajuda na imersão da trama.

Já as armaduras exclusivas não são tão interessantes quanto parecem. Além de a Mulher-Gato perder o decote da roupa original, a jogabilidade quase não muda. Conforme você luta, acumula energia até atingir um pico. E aí você fica mais forte numa luta

durante alguns segundos.

É possível jogar na tela do GamePad sem depender da TV, mas não é qualquer jogo que fica legal nesse modo. *Armored Edition* tem muitos ambientes escuros, e a iluminação geral do game não ajuda nos momentos mais críticos. O melhor mesmo é se aventurar na tela grande enquanto você aproveita o mapa na segunda tela. Assim, você não se perde nos becos desta cidade repleta de criminalidade.



O GamePad é o melhor cinto de utilidades já criado para Batman



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

VERSÃO SUPERA ORIGINAL AO DEIXAR DE LADO OS CONTROLES POR MOVIMENTO



Filipe Siqueira

QUEM VIU REGGIE FILS-AIME

anunciando *Donkey Kong Country Returns* pra Wii na E3 de 2010, provavelmente derramou algumas lágrimas. Ver Donkey revisitando seus tempos áureos no SNES, como protagonista de alguns dos games de plataforma mais influentes e legais de todos os tempos, e não se emocionar, é coisa pra poucos. O anúncio também possuiu sua carga de simbolismo mercadológico, ao ser desenvolvido pelo Retro Studios, apontado por muitos fãs como uma espécie de substituta da Rare.

Apesar da responsabilidade, o jogo conseguiu até mesmo superar as expectativas, apenas criticado por certas funções de movimento do Wii Remote, que pareceram forçadas e destoaram do perfeccionismo do design das fases. Exatamente por esse motivo, não era difícil prever um port para Nintendo 3DS, que foi além e se tornou uma espécie de *Country* definitivo da nova geração.

O *Returns* no título não está lá apenas para puxar as cordas da memória dos mais nostálgicos: trata-se de uma ressurreição e uma grande homenagem à época em que os games de plataforma dominavam os corações de quase todos. Esse retorno não denota apenas uma

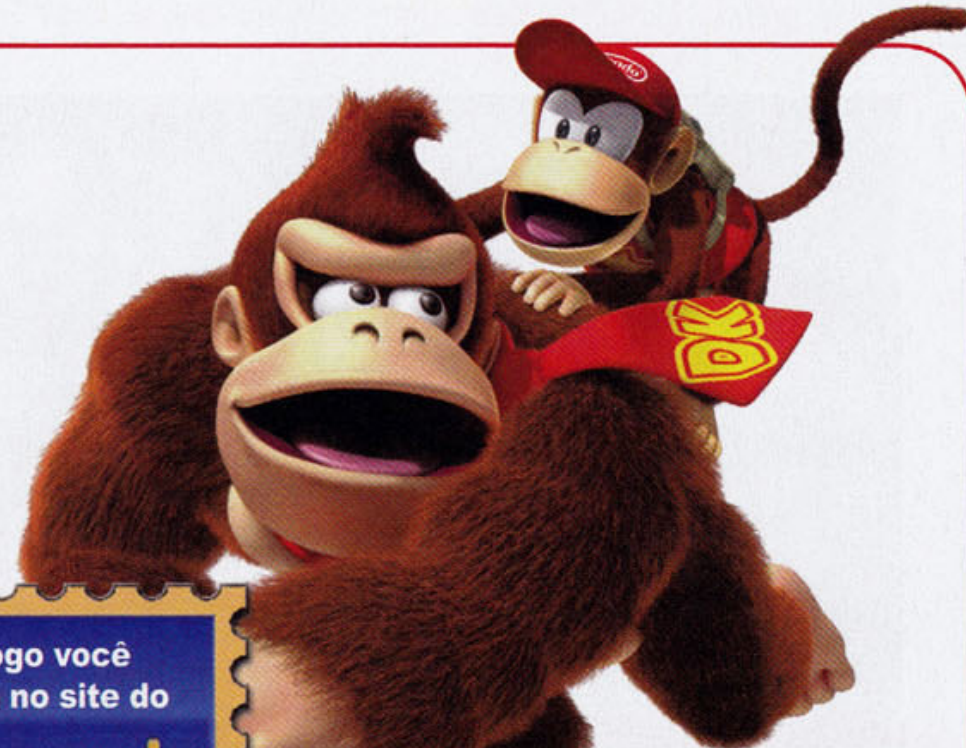
nova chance à nossa

família de gorilas preferidos, mas dá o merecido valor a um gênero que parecia em extinção: os títulos de plataforma de tentativa e erro.

Tenho certeza que muitos se sentiram frustrados com alguns momentos de *DKC Returns*. Ele não faz concessões ao jogador e certas fases são praticamente impossíveis de terminar na primeira tentativa. É sadismo do game e masoquismo do jogador, um processo lento (e recompensador) de melhora de habilidades.

A versão 3D torna o game um pouco mais acessível. Isso não significa simplesmente facilitar as coisas, apenas as equilibra. O esquema de controle ajuda: *DKC Returns 3D* soa Old School no 3DS, nada diferente de controlar Donkey com um controle de SNES na mão. Os pulos em plataformas extremamente pequenas e em movimento são mais tranquilos, menos traumáticos. Fugir de polvos raivosos é mais seguro.

A primeira grande mudança nesse sentido é o New Mode, que apara algumas arestas e retira alguns gargalos de dificuldade. É menos desgastante para o emocional do jogador, e faz par com o Super



Terminar *DKCR3D* exige uma mistura de movimentos perfeitos e reflexos rápidos, além de sorte!

Guide, que pode passar as fases e chefes mais cabeludos após algumas mortes em série. Tudo se reflete ainda no modo multiplayer, que ficou mais fluido, e terminará com menos amizades terminadas.

Nenhuma dessas melhorias faria sentido se a maior exigência dos games de plataforma não fosse atendida: um design de fases criativo e inteligente. Em *DKC Returns* não existe a sensação de estar jogando sempre as mesmas fases, cada uma delas é única e possui desafio próprio, geralmente bastante alto. Há tsunamis, polvos, enxames de insetos, e por aí vai, cada nível em uma área natural específica. Existe uma penca de segredos em cada fase, peças de quebra-cabeça e letras KONG, que fazem às vezes das moedas bônus.

Mais que uma homenagem, e um retorno, *Donkey Kong Country Returns 3D* é uma nova roupagem para uma série clássica. Com mais movimentos, ritmo mais acelerado, mais segredos e dificuldade elevada. E o 3DS é a casa perfeita para essa nova encarnação, mesmo que você conheça o *Returns* original de cabo a rabo. **NW**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Monster Games
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1-2
Classificação: Livre
Conectividade: Não

Gráfico: 9.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 10
Nota Final:

9.5



EDIÇÃO ESPECIAL SOMENTE ATÉ O FIM DOS ESTOQUES!

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED™



ALL-STARS
MAIS DE 20 CORREDORES LENDÁRIOS

PISTAS
27 PISTAS E ARENAS INCRÍVEIS

MÓDOS DE JOGO
GRANDE PRÊMIO, TURNÊ MUNDIAL,
ARENAS DE BATALHAS E MAIS

MULTIPLAYER
4 JOGADORES COM A TELA DIVIDIDA
OU ATÉ 10 JOGADORES ONLINE

PILOTE POR TERRA, ÁGUA OU AR COM AS INCRÍVEIS TRANSFORMAÇÕES DE SEU VEÍCULO - AS CORRIDAS JAMAIS SERÃO AS MESMAS!



LIVRE PARA TODOS
OS PÚBLICOS

NINTENDO 3DS.

Wii U

SEGA®

© SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo.

PANDORA'S TOWER

O QUE VOCÊ FARIA PARA SALVAR UMA GAROTA AMALDIÇOADA?



Rafael Peccioli Moreno

A CAPA NORTE-AMERICANA DO JOGO

diz tudo a respeito de *Pandora's Tower*. Além de ela poder ser invertida para exibir uma bela arte do game, o que mostra o esmero com que foi produzido, as palavras em seu verso ("Mesmo deste jeito, você ainda irá me amar?"), resumem sem falsas promessas a história desta pérola que por pouco não ficou só no Oriente.

Uma garota chamada Elena é amaldiçoada e começa a se transformar em um monstro. Você é Aeron, um jovem guerreiro e a única esperança da pobre menina. Guiados por uma misteriosa e intrigante mercante chamada Mavda, eles vão para terras proibidas em busca da cura.

Sobre a Scar, um abismo imenso, ficam treze torres que impedem que a fissura se alargue e engula o mundo. Nas torres há monstros cujos restos mortais Elena deve comer para prolongar seu tempo de vida. Porém, a única cura real é se alimentar da carne de doze Masters, criaturas que dominam o lugar.

O tempo corre enquanto você está nas torres, e a cada meia hora, mais ou menos, é preciso retornar para o ponto de início da aventura para entregar carnes para Elena. O que poderia ser um golpe sujo para prolongar o tempo de jogo, contudo, se casa perfeitamente à narrativa e dá um senso de urgência.



Reúna a carne de monstros de 13 torres para quebrar o encanto de Elena

É simples coletar as carnes, mas esse ritual dá ao jogador a sensação de que a vida de outra pessoa realmente está em suas mãos. E além dos calabouços, *Pandora's Tower* também possui um sistema de relacionamento entre Aeron e Elena que faz tudo ganhar sentido.

A história se desenrola aos poucos e o jogo faz um belo trabalho em transmiti-la sem sobrecarregar o jogador com textos, algo raro em um JRPG. Não há sincronia labial, mas as dublagens são muito boas e os pouquíssimos personagens são marcantes. É fácil criar afeição por Elena e mesmo por Mavda que, não fosse o fato de ficar repetindo a mesma frase a cada item que você tenta comprar dela, seria graciosa.

Além de três armas (a quarta é secreta) que o jogador pode evoluir e usar, Aeron

tem à sua disposição a Oraclos Chain, uma corrente muito útil com a qual se pode atacar, prender oponentes, jogá-los longe, apagar objetos, alcançar locais distantes e arrancar carnes usando a ponteira do Wii Remote. A mecânica gira em torno da corrente e é refinada a ponto de não cansar.

A trilha sonora é maravilhosa e os gráficos estão entre os melhores do antecessor do Wii U. A jogabilidade funciona sem problemas, exceto quando se precisa balançar com a corrente feito um cipó. Apesar de frustrante, essa falha não merece o restante.

Pandora's Tower tem cinco finais que dependem do grau de proximidade entre Aeron e Elena, além de segredos que garantem ao menos duas horas de jogabilidade. As torres podiam ser maiores, contudo.

Sem tentar ser uma história de salvação mundial, com grande apelo emocional, um combate interessante e tensão na dose certa, esta é uma joia que infelizmente poucos conhecerão. **NW**



Plataforma:
Wii
Produção:
Xseed
Desenvolvimento:
Ganbarion
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Classificação: Não informada
Conectividade:
Não

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

9.0

Nintendo



CITY

UNDERCOVER

THE CHASE BEGINS



SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva
saraiva.com.br



Walmart

FAST
SHOP
www.fastshop.com.br

americanas.com

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.



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

Jogo e console vendidos separadamente.

LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS software © 2013 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group.

LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2013 The LEGO Group.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

NINTENDO eShop

Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console, Jogos em 3D e DSiWare que você não pode perder!

MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE

Você consegue mostrar o caminho correto para Mini Mario?



Igor Andrade

A briga entre Mario e DK pelo coração de Pauline já não é mais a mesma há muito tempo. Mas nada impede que a gente se divirta com a disputa dos dois até hoje, mesmo que agora eles só hajam dos bastidores.

Apesar das variações, o objetivo da série *Mario vs. Donkey Kong* é levar um personagem de um ponto a outro. Para isso, você altera os caminhos para que os heróis, geralmente os Mini Mario, desviem de inimigos e precipícios entre plataformas.

A graça é queimar alguns neurônios para descobrir o melhor trajeto no

menor tempo possível. E não tem como isso não ser viciante, ainda mais quando você revisita o rico universo de Mario e Donkey Kong por meio de puzzles em forma de estágios.

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move dá uma boa oxigenada na série. Agora, a ação deixa de lado o 2D, que dividia cada estágio em níveis acessados por rampas e escadas, e parte para desafios em tabuleiros tridimensionais. Sua função é tampar seus perigosos buracos com diferentes tipos de blocos.

Os mais de 180 puzzles foram divididos em pequenos mundos (veja box). Você começa na atração Mario's Main Event, e desbloqueia a próxima ao finalizar os 10 primeiros desafios do mundo

anterior. E aqui quem dá o show são os Mini Toys de Mario, Peach, Toad, DK e Pauline.

Com jeitão de jogo feito para passar tempo, logo você vai ver que *Minis on the Move* é mais do que isso. Com o passar dos níveis, diferentes artimanhas são colocadas num mesmo desafio. No final, fica complicado levar Mini Mario a mais um tubo na maior segurança. Será que você dá conta?



Plataforma:
3DS (eShop)
Produção:
Nintendo
Jogadores: 1
Preço: R\$ 16,99

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

8.0

DESAFIO QUÁDRUPLO

Relembrando mecânicas marcantes da série, *Minis on the Move* é dividido em quatro mundos:

Mario's Main Event: como se fosse uma partida de *Tetris*, encaixe as placas que surgem aleatoriamente ao lado do tabuleiro, de forma que Mini Mario encontre o tubo verde, tomando aquele cuidado com o tempo.



Puzzle Palace: o mais fácil dos desafios, aqui o relógio não é seu inimigo. Você pode voltar ao zero, caso tenha colocado uma peça num lugar errado. E todas já estarão prontas para usar logo no início.



Many Mini Mayhem:

os Toads vão ficar parados (e podem explodir) se você não definir as rotas que eles devem seguir. Para isso, gire as placas especiais.



Giant Jungle: há poucos tabuleiros nesse modo, mas equivalem a mil. Os puzzles são maiores e você precisará coletar muitos relógios para ter tempo de pegar todas as estrelas.



Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são 2.000 Points, o que equivale a US\$ 20. Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional – a bandeira deve ser Visa ou MasterCard –, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.



THE STARSHIP DAMREY

De repente, você acorda dentro de uma nave espacial, que tem sinais de abandono. O pior de tudo é que você não se lembra do que aconteceu. Desmemoriado, sua única atitude é explorar todos os cantos do local à procura de respostas, isso sem a ajuda de tutoriais ou dicas. É tensão pura!



Plataforma: Nintendo 3DS (eShop)
Produtora: Level-5
Jogadores: 1
Preço: R\$ 13,99

THE "DENPA" MEN 2: BEYOND THE WAVES

Eles não podem ser vistos a olho nu, mas os Denpa Men estão por aí flutuando nas ondas sonoras. Com essa sacada curiosa, o primeiro game conquistou um bom lugar na preferência dos nintendistas que curtem os jogos da Nintendo eShop.

Num misto de aventura e RPG, você captura os pequenos usando a câmera do portátil. Eles aparecem de forma aleatória e têm diferentes poderes (e elementos), principalmente aqueles que tiverem as antenas mais vistosas. Juntos, eles disputam batalhas em turno por onde passam.

No segundo título da franquia, você precisa descobrir o paradeiro

da família de um dos Denpa Men. Por isso, sua turma vai atravessar continentes, inclusive arranjando confusão em pleno mar.

O legal é que dá para transferir os Denpa Men que você usou no primeiro título para esta sequência. Eles, inclusive, terão novas habilidades: pescar, tirar fotos e plantar.

Por fim, conte com o StreetPass para trocar informações, o que vai liberar missões extras. E não deixe de aproveitar o multiplayer online.



Plataforma: Nintendo 3DS (eShop)
Produtora: Genius Sonority
Jogadores: 1
Preço: R\$ 21,99



GROOVE HEAVEN

Rhymi precisa levar uma carta misteriosa a um anjo, mas sua tarefa não será nada fácil. Até chegar à torre desejada, você passa por plataformas flutuantes, rãs saltitantes e corvos, espalhados em mais de 30 níveis. O problema é controlar a garota apertando botões virtuais na tela de toque do Nintendo 3DS.



Plataforma: 3DS (eShop)
Produtora: Teyon
Jogadores: 1
Preço: R\$ 7,99

THE KING OF FIGHTERS '99

Sexto jogo da série, este KoF tem um novo protagonista e uma nova jogabilidade. Em vez de um time com três lutadores, aqui há um quarto personagem dando aquele auxílio. Ao todo, 32 jogadores estarão prontos para lutar.



Plataforma: Virtual Console (Wii)
Produtora: D4Enterprise
Jogadores: 1-2
Preço: 900 Nintendo Points

MELHOR QUE O PROFESSOR CARVALHO!

Professor usa o universo de Pokémon para ensinar



Mateus Lôbo

Se você já viu nas redes sociais a foto de uma prova com uma questão sobre o Goku, de *Dragon Ball*, saiba que isso é obra de um curioso professor.

Rodrigo (foto ao centro) tem 27 anos e se formou em letras pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, depois de desistir da carreira de físico. Além de escritor, leciona na rede estadual fluminense, onde dá aulas para alunos com dificuldades de socialização e aprendizagem, como estudantes vítimas de bullying ou com dislexia.

Após o sucesso de uma prova de biologia que ele preparou usando o universo de *Pokémon*, resolvemos bater um papo com Rodrigo para conhecer um pouco mais de seu trabalho.

Nintendo World: Como surgiu a ideia da prova? Por que você resolveu explorar o universo de *Pokémon*?

Rodrigo Cali: Sempre procuro elaborar atividades divertidas, que rodeiem o mundo do aluno. Já trabalhei com *Dragon Ball*, *Chaves*, *Homem-Aranha*... Se chamar atenção deles [alunos], eu uso. Quando precisei dar aulas sobre evolução para a disciplina de conhecimentos gerais, a escolha de *Pokémon* foi bem natural, já que cresci curtindo os jogos da franquia.

Então já é tradição você fazer provas baseadas em games?

Costumo fazer avaliações de redação baseadas em fichas de RPG. Os alunos curtem tanto que costumam pedir mais! Sobre videogames, já fiz questões baseadas em *Phoenix Wright* e naquela velha piada do "huehuehue-brbr" [sátira sobre o comportamento dos brasileiros na internet]. Para o futuro, tenho ideias já engatilhadas, mas não posso contar, porque seria dar cola!



Quem não adoraria tirar 10 numa prova tão sensacional?

O que os estudantes e a direção da escola acharam desse tipo de prova temática?

Até alunos que nunca jogaram *Pokémon* aprovaram, e é esse tipo de reação que me motiva a continuar. Tenho sorte de trabalhar num lugar que incentiva esse processo diferenciado, coisa que muito professor que faria provas bem mais legais que as minhas não pode fazer, infelizmente, por causa do sistema de ensino con-

servador do qual somos vítimas.

Não é todo professor que possui coragem de utilizar meios lúdicos para auxiliar a compreensão do aluno. Você notou algum benefício no rendimento ou no interesse dos estudantes depois de terem contato com essas atividades especiais?

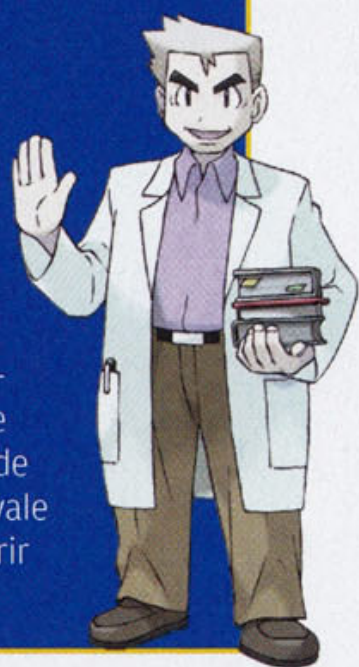
Sou, com orgulho, discípulo de Paulo Freire: se alguém merece créditos, é ele. Tudo foi teorizado há décadas. Mas é um treco que exige esforço do professor, então muita gente evita. Eu uso porque vejo o quanto aprendem assim. E eu perdi a conta de quantas pessoas que não são minhas alunas que fizeram a prova por diversão: foram pesquisar respostas e tudo! Isso é despertar a vontade de aprender, e é muito mais importante que enfiar conteúdo goela abaixo.

Muitos dos nossos leitores são estudantes. O que diria a eles?

Tente sempre fazer paralelos com coisas que você conhece: lembrar que a mitocôndria é um organismo simbiote de origem extracelular que dá poderes especiais às células é difícil, mas lembrar que Venom é um organismo simbiote de origem extraterrestre que dá poderes especiais a Peter Parker é mole. Então, por que não juntar as duas coisas e fazer ambas soarem interessantes?

Gabarite!

Para estimular seus alunos, Rodrigo produz provas usando conceitos de desenhos, jogos ou revistas em quadrinhos. Como se fosse o professor Carvalho, ele preparou um teste sobre conceitos de biologia aproveitando a saga de *Pokémon*. Você seria capaz de tirar a nota máxima? E não vale usar a Pokédex para descobrir as respostas!



07. Selecione o golpe **SUPER EFETIVO**!



000000

Um **TRILOBITA** selvagem apareceu!

▶ **LUTAR!**

- A) Canhão de água
- B) Chuva de meteoros
- C) Efeito estufa
- D) Era do gelo



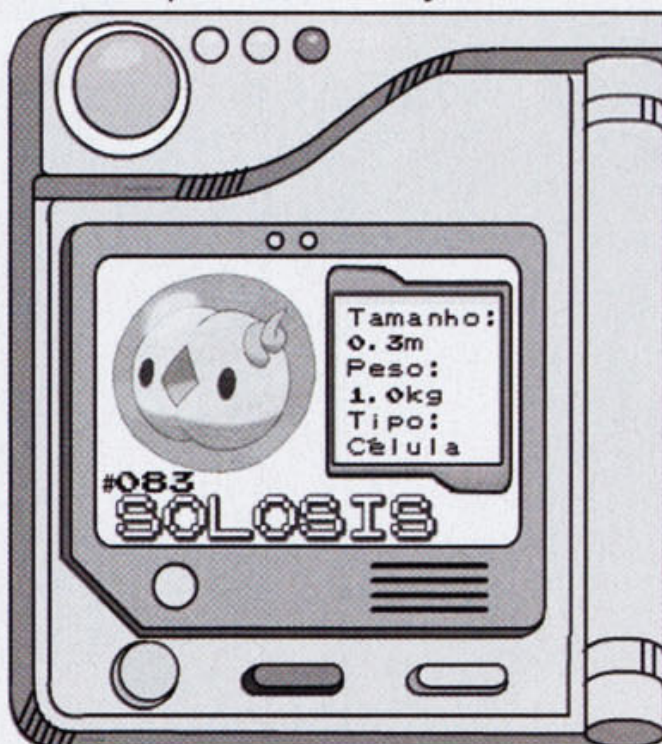
facebook.com/RodrigoCali

facebook.com/CursoRaion

Olá! Bem vindo ao mundo da Biologia!
Meu nome é Professor CALI!
Esse mundo é habitado por criaturas estranhas e espetaculares, que estudamos durante todo o semestre.
Antes de tudo, qual é o seu nome?

Ótimo! Agora podemos começar a prova! Boa sorte!

01. Complete as informações faltando na PokeAgenda

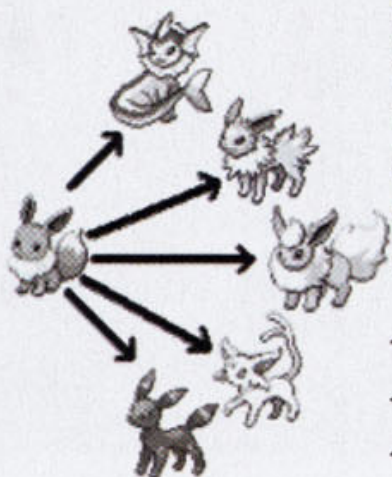


Solosis é um Pokémon estruturalmente muito semelhante a uma **célula**: ele possuiu uma parte **central**, um **líquido** que a cerca e uma **pele** transparente envolvendo tudo.

Podemos encontrar estruturas parecidas nas complexas células _____, que possuem a parte central que funciona como um "cérebro" para a célula e chamamos de _____.

As outras estruturas estão presentes até mesmo em células mais simples, chamadas _____. Elas são: o _____, ou seja, a solução na qual as organelas celulares e nutrientes ficam suspensos, e a _____, que dá forma, proteção e mobilidade à célula.

02. O **Solosis**, assim como outros seres vivos, evolui. E, como muitos deles, vai ficando cada vez mais complexo e aglomerando mais células. Diga o nome desses **organismos com várias células** e explique por que essa estrutura é **evolutivamente vantajosa** para eles.



08. Eevee é um Pokémon muito especial: dependendo de uma pedra com a qual entra em contato, ele pode evoluir para várias espécies muito diferentes entre si.

O **Vaporeon**, por exemplo, do tipo aquático, possuiu **nadadeiras** no lugar das **orelhas e rabo**. Em biologia chamamos esse tipo de especiação de **Evolução Divergente**. Aconteceu de forma muito parecida quando a ordem *Cetartiodactyla* evoluiu tanto para **baleias**, quanto para **camelos**.

O oposto pode ocorrer: espécies de origens diferentes podem acabar muito parecidas, como **baleias e peixes**. Qual é o **nome** desse processo e **por que** motivo ele acontece?

ESTRATÉGIA!

LUIGI'S MANSION DARK MOON

Aqui está tudo o que você precisa saber para se dar bem no game do irmão mais famoso do mundo

(PARTE 2)



Gustavo Assumpção



A aventura continua!

O trabalho sujo ainda não acabou. Na edição anterior, mostramos como você deve enfrentar os fantasmas das três primeiras mansões de *Luigi's Mansion: Dark Moon*. Agora é a vez de encarar as duas restantes, além do confronto final com o Boo mais difícil de todos. Ligue sua lanterna, acione o Poltergust 5000 e feche o jogo!



SECRET MINE

No topo de uma montanha coberta de neve está a Secret Mine, uma mansão construída próxima a uma zona de mineração. Entre uma tremedeira e outra, Luigi vai ter que resgatar mais um Toad, novos Boo e treze safiras.

D1 - Cold Case

Boo: no Terminal, quando se aproxima da porta da Prospector's Crossing, você verá que a parede de gelo agora tem uma cortina. Sugue-a para encontrar Boo.



Gem: em Under the Ice, use o Poltergust para levar Toad até a parte superior (haverá uma abertura).



D2 - Hit Rock Bottom

Boo: entre no elevador do Chalet e encontre a cadeira de balanço com a Dark Light para revelá-lo.



Gem: em Smokehouse, revele um porta-toalha com a luz negra e puxe as duas toalhas com o Poltergust para encontrar a primeira joia.



Gem: vá para a parte norte de High Wires, pegando uma tirolesa. A joia está dentro de um ninho gigante.



Gem: no Chalet Approach, siga até a grelha. Ative-a sem retirar o peru. Com a ave em chamas, derreta o gelo que cobre o quadro perto do boneco de neve. Aí é usar a Dark Light.



Gem: em Fishing Hut, aponte o Poltergust para o chão e inicie a sucção.



Gem: quando chegar ao Airway com Toad, olhe através dos binóculos para ver a joia lá dentro. Um morcego vai pegar a safira e depositá-la em um barril perto do elevador, em Chalet. Na parte inferior de Airway, atravesse a ponte para chegar à joia.



Gem: em Prospector's Crossing, a joia está presa no chão. Para quebrá-lo, gire o machado na parede para que ele corte um pedaço de madeira. Use-o toquinho para quebrar o gelo.



Gem: quando for escorregar em Skip Slop, fique do lado esquerdo o tempo todo. Se tudo der certo você passará por uma engrenagem e vai dar de cara com uma safira.



Gem: assim que chegar ao fundo do Shaft, puxe a corda no teto antes de movimentar a estrutura que faz o elevador subir. A pedra está no alçapão que se abriu.



Gem: no Deep Hall, esquite a pedra na fogueira e atire na joia congelada no teto.



D3 - Across the Chasm

Boo: em Deep Hall, note que falta algo sobre a fogueira. Use luz negra para encontrar uma chaleira presa na madeira. Empurre-a para o fogo para liberá-la.



Gem: em Crossroads, use a Dark Light para revelar um vagão. Entre no portal para coletar as Spirit Balls, volte e sugue a neve do vagão.



Gem: em Crystal Quarry há um portal com aros vermelhos. Utilizando-o você volta para o Chalet e encontrará mais uma safira.

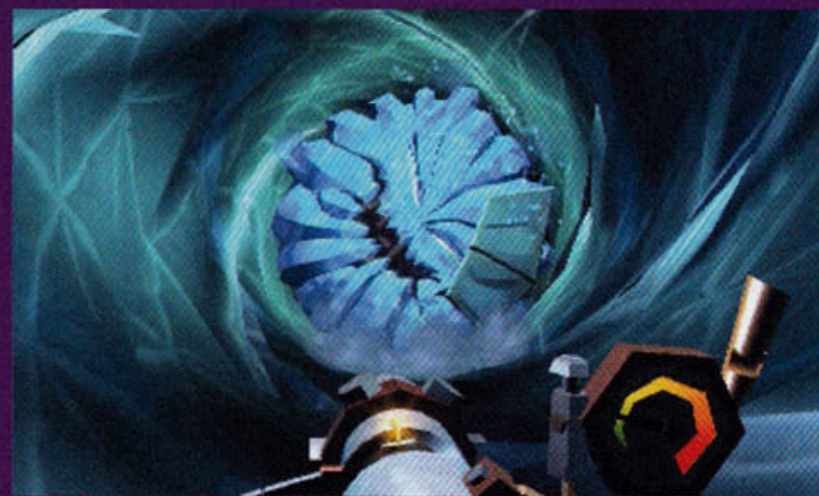


Gem: em Gondola, use o atirador de pedras para acertar a parte de baixo da árvore coberta de neve. Ela cairá formando uma ponte que te leva para um minigame. Acerte os três fantasmas com a bola de neve antes do final do tempo e fature a última joia.



Chefe: Shrewd Possessor

O mais engenhoso e complexo dos chefes exige paciência. Use o lançador de bombas para quebrar todos os pedaços de gelo. Serão três sessões em que você terá que quebrar os blocos para revelar o fantasma. A dica é não ficar atirando sem destino: procure mirar direitinho para acertar os blocos. Quando todos os pedaços se quebrarem, você ainda vai precisar acertar uma bomba no centro, então mire direitinho.





TREACHEROUS MANSION

É hora de enfrentar a última das mansões! Com vários ambientes diferentes, ela se assemelha a um museu. Você terá que se esforçar bastante para impedir King Boo de liberar seu exército para normal. Nesse meio tempo não esqueça de coletar os diamantes e encontrar os Boo escondidos.

E1 – Front Door Key

Boo: após derrotar os Greenies em Underground Lab, use o Poltergust para movimentar o indicador no fundo da sala (foto).



Gem: em Underground Lab, use o capacete que vai se soltar da armadura para acertar o frasco.



Gem: em Haunted Catacombs, após pegar o segundo diamante, encontre um caminho até uma porta que leva ao lado oposto de Cliffside. Entre por ela e veja-o preso na videira.



E2 – Double Trouble

Boo: não faça nada de diferente. Ele vai aparecer assim que você ativar a escada encontrada em Inner Courtyard.



Gem: em Grand East, use a luz negra para descobrir uma porta que te leva ao banheiro (Bathroom). Entre e puxe a corda do lado direito.



Gem: em Ice Age Exhibit, puxe a tromba do mamute para ser jogado por ele até a parte superior da mansão. Lá, forme corretamente a estrela sugando os pedaços e colocando-os nos lugares corretos.



Gem: antes de seguir os Polterpups, em Haunted Catacombs, movimente as armaduras e siga a direção que as espadas apontarem. Quando chegar a uma catacumba sem armadura, use a Dark Light para revelá-la. Siga a direção apontada mais uma vez para chegar até um quadro que, ao ser iluminado com a Dark Light, revela um pedaço de teia de aranha. Aproxime do fogo e leve a teia incandescente para a sala anterior. Encoste nas teias na parede para liberar mais uma pedra. Ufa!



Gem: em Front Entrance, use a Dark Light para materializar uma das gárgulas. Puxe a corda presa a ela para liberar um cofre com um fantasma e um diamante.



Gem: pegue o balde, encha-o de água em Dark Age Exhibit e atravesse o portal rumo ao Ancient Exhibit. Lá, suba a escada, ande por trás das paredes e chegue até uma planta que se transforma em flor.

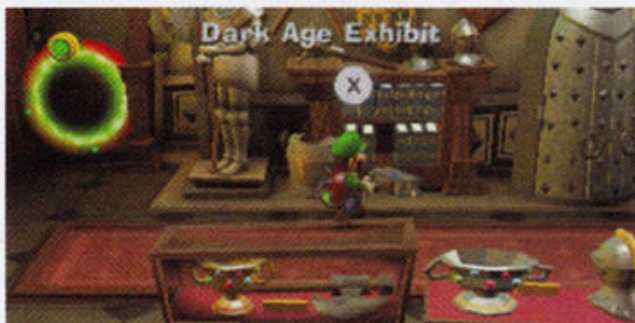


E3 – A Train to Catch

Boo: em Study, pegue uma planta-bolha e vá para o Dark Age Exhibit. Flutue para o nível superior e pegue a bolha dourada, que levará você a um minigame. Colete todas as moedas dentro do tempo para conseguir abrir o baú. Surpresa: o Boo está lá dentro.



Gem: em Front Entrance, pegue a planta-bolha e flutue até a parte superior direita, perto de uma gárgula com um livro na boca. Balance a gárgula e ele cairá. Desça, pegue o livro e, usando o portal na esquerda, vá até Dark Age Exhibit. Lá, coloque o livro na estante.



Gem: em Train Exhibit, use a Dark Light para materializar os trilhos faltantes. Suba no trem para pegar a última joia!



Gem: em Exhibit Aviation, puxe um dos sacos de areia do balão. Derrote os fantasmas e puxe o outro para coletar mais um diamante.



Gem: em Study, pegue uma planta-bolha rumo a Jungle Exhibit. Flutue novamente até o nível superior para encontrar uma planta dourada. Ao sugá-la, várias moedas vão aparecer. Pegue todas para que um baú, com mais um diamante, apareça.



E4 – Ambush Maneuver

Boo: siga a missão normalmente. No final você enfrentará Boo em meio a uma legião de inimigos.



Gem: em Nautical Exhibit, use um dos baldes para ativar o portal. Entre pela passagem aberta e pegue a pedra.



Gem: ainda em Study, pegue uma planta rumo a Ice Age. Lá, flutue até a parte superior esquerda para encontrar mais uma planta dourada. Mais uma vez colete todas as moedas e abra o baú que aparecer.



E5 – Paranormal Chaos

Boo: entre no Aviation Exhibit antes do início da caça aos fantasmas no Terra-ce. Ilumine o balão de ar com a Dark Light para revelar o último Boo.



Desafio final: King Boo

No início, desvie dos espinhos que caem na arena. Observe a sombra que eles fazem e paralise o rei Boo embaixo delas. Os espinhos cairão na cabeça dele e você poderá atacá-lo. Na segunda parte, desvie dos objetos e dos raios que caem do teto. Se você chegar até o final, vai voltar para a mesma arena.

Faça os espinhos caírem sobre ele

mais uma vez. Ao tentar sugá-lo você vai enfrentar mais uma sessão de desafios. Desvie de tudo, chegue ao final e enfrente a última disputa. É só repetir o que você fez das outras vezes, mas tome cuidado com os raios. Ao atingí-lo pela terceira vez, o último pedaço da Dark Moon é seu, e a paz voltará a reinar em Evershade Valley. Missão cumprida!

AGORA É SE DIVERTIR E CAÇAR!

Dark Moon é daqueles jogos que não acabam quando terminam. Mesmo depois de derrotar King Boo, você pode voltar a cada fase para capturar aquele fantasma Boo que ficou para trás. Se você encontrar todos os espectros de cada mansão, uma fase extra será liberada.



A-Bonus: Gradual Infiltration

Nas fases extras, o objetivo é capturar todos os fantasmas no menor tempo possível, seguindo as dicas de E. Gadd. Se você quiser se dar bem, a dica é conhecer como a palma das suas mãos os labirintos formados pelos cômodos. Por isso, fique sempre atento ao mapa. Nos primeiros quartos, Greenies, Slammers e Hiders vão aparecer. Procure se esquivar dos ataques dos fantasmas e sugue diversos inimigos de uma vez só.



B-Bonus: Hostile Intrusion

Mais uma vez você precisa capturar dezenas de fantasmas em um período reduzido de tempo. Dessa vez, eles são mais fortes do que antes, e estão em maior quantidade, então tenha cuidado e seja rápido. No conservatório (Conservatory), tente atordoar vários inimigos de uma vez. Capture-os em conjunto para ganhar mais dinheiro e assim conseguir uma classificação melhor no final da fase.



C-Bonus: Outlandish Interruption

Agora os fantasmas vêm aos montes logo no início. Procure ficar sempre nos cantos para que você não seja atacado pelas costas. Em áreas maiores, como a Warehouse, a dica mais uma vez é sempre capturar vários fantasmas numa sugada só. Assim você consegue eliminar os fantasmas mais rapidamente sem dar chances para que eles o ataquem.



D-Bonus: Severe Infestation

Muitos fantasmas estarão no seu caminho nessa missão. Tenha cuidado com as batalhas contra os Greenies que usam escudos e atiram pedras, pois eles vão exigir muita atenção. Como a fase é mais complexa, fique atento para conseguir visitar todos os ambientes. Para isso, use os atalhos em Airway e no elevador do Chalet. Seja rápido e capriche nas esquivas.



E-Bonus: Terrifying Invasion

Agora é a hora da verdade: a quantidade de fantasmas é absurda em todas as salas. Tenha calma para não sofrer muitos danos ao ser atacado. Capture-os em bandos, assim, tudo vai ficar mais tranquilo. Para conseguir se movimentar rapidamente entre as salas, utilize os portais do início. Fique atento aos objetos e não se desespere.



NO CONTROLE

MEUS TEMPOS DE MESTRE POKÉMON



Pablo Miyazawa

Eu sou do tempo em que não existia um negócio chamado *Pokémon*. Na verdade, ninguém sabia o que isso significava antes de falarmos a respeito. Logo na primeira edição da **Nintendo World**, em setembro de 1998, havia uma notinha sobre o tal desenho/game que era mania no Japão e logo invadiria os Estados Unidos. E exatamente um ano depois, lá estava o tal *Pokémon* na capa da **NW**. Naquele exato momento, a febre havia tomado o Brasil de jeito. Não se falava em outra coisa.

E daí, de uma hora para outra, precisei me tornar um especialista. E já naquela época *Pokémon* era algo muito amplo e complexo, num

universo de 150 (ou mais) criaturas, personagens "humanos", cidades, poderes e vilões. Havia toda uma filosofia por trás, na frente e ao redor. As crianças não queriam apenas vencer o game, elas queriam fazer parte daquilo de qualquer jeito.

Lembro de muitos leitores que telefonavam na redação da **Nintendo World** (logo a mesma equipe também produziria a revista *Pokémon Club*) para falar as coisas mais esdrúxulas. Muitos pediam dicas sobre como ganhar uma criatura de verdade. Era difícil explicar que tudo aquilo fazia parte de um mundo de ficção. Mas acho que a maioria nem se importava muito com a dura

realidade.

Acabei vestindo a camisa: me tornei um "mestre Pokémon". Escrevi sobre os bichos em nível enciclopédico, participei de torneios e dei muitas entrevistas sobre o assunto. Até hoje, ainda sou lembrado disso por antigos leitores. Você acha que tenho vergonha ou orgulho dessa fase de minha vida?

Pablo Miyazawa participou da criação da **Nintendo World** e de diversas fases da revista nos últimos 15 anos. Atualmente é editor-chefe da revista *Rolling Stone*.

Ash e Pikachu estamparam a capa da edição 11 da NW



MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS

MARIO E OS MUNDOS PERDIDOS



Renato Almeida

Depois da descoberta do mundo negativo (Minus World), acreditava-se que as surpresas de *Super Mario Bros.* haviam acabado. Mas graças ao faro investigativo do site *GameTrailers*, algo monstruoso foi revelado recentemente. Há nada menos do que 256 fases escondidas no jogo!

O método, descoberto pela revista japonesa *Family Computer*, consiste numa engenhosa, e também perigosa, troca de cartuchos de *Super Mario Bros.* e *Tennis*. Se o processo for feito corretamente, novas fases podem ser acessadas em vez dos estágios tradicionais.

O segredo, contudo, se limita ao Famicom ou então ao NES Toploader, segundo modelo do Nintendinho comercializado nas Américas. A explicação para o feito é digna de

papo de programador, já que a troca de fitas faz com que os dados de *SMB*, se misturem com os de *Tennis*, combinando assim elementos diferentes de diversas fases, resultando em novos e inexplicáveis estágios. Em uma delas, Mario pode nadar num ambiente que não é aquático.

O resultado é absolutamente surpreendente, especialmente se pensarmos no tempo em que isso permaneceu intacto. Será que algo ainda mais sensacional nos espera nesse clássico de 1985?

Fato rápido: há uma segunda forma de explorar o mundo perdido de *Super Mario Bros.* Para isso, é preciso ter o Famicom e o "jogo" *Family*



Super Mario Bros. tem 256 fases secretas!



Basic, que era acompanhado por um teclado, quase transformando o console num computador pessoal.

Nas mãos de jogadores mais habilidosos, o *Family Basic* permitia que você mexesse na programação do Famicom e de alguns cartuchos. Embora mais complexo, o método leva ao mesmo impressionante resultado, somente comprovando a engenhosidade dos nintendistas obcecados pela busca de segredos em seus jogos favoritos.





The Pokémon Company



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

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

© 2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2013 Spike Chunsoft. Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

 **Saraiva**
saraiva.com.br

 **UZ GAMES**
com

 **fnac**

Walmart
walmart.com.br

OLIMPÍADA POKÉMON

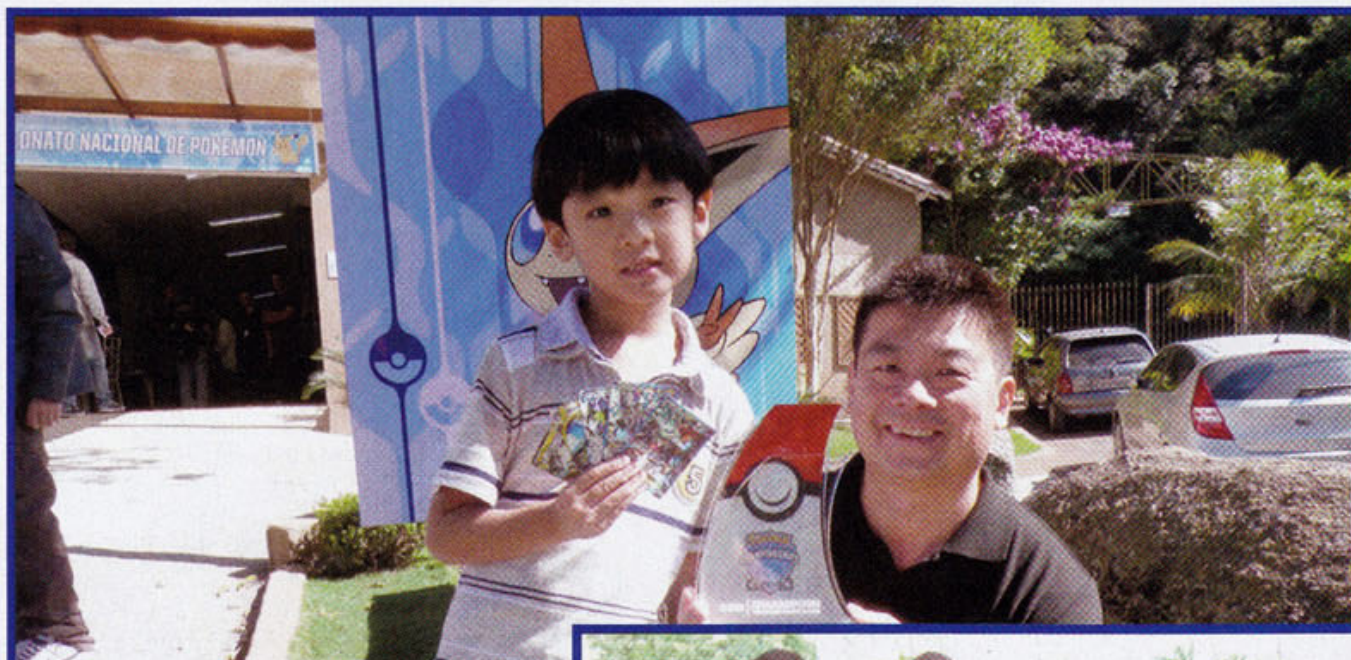
CONHEÇA OS BRASILEIROS QUE ESTARÃO NO POKÉMON WORLD CHAMPIONSHIPS 2013



Ricardo Syozi

Nos dias 25 e 26 de maio aconteceu o Campeonato Brasileiro de *Pokémon* TCG em Barueri, na Grande São Paulo. Apesar de ser bastante competitivo, o clima entre os treinadores era de total amizade.

O torneio é de total importância, pois os ganhadores recebem benefícios para participar do campeonato mundial, que este ano acontece em agosto no Canadá. Após quatro rodadas na categoria Junior, cinco rodadas mais uma final na categoria Senior, e oito rodadas mais um corte com 32 jogadores na categoria Master, os campeões foram apresentados. Erik Takeuti ganhou na categoria Junior, Gustavo Wada venceu a etapa Senior e Vinicius Lopes se consagrou o melhor na categoria Master. Parabéns a todos! **NW**



Bem na foto: treinando há menos de um ano, Erik Takeuti (acima) venceu na categoria Junior. Na categoria Senior, o troféu ficou com Gustavo Wada, que já ganhou o torneio mundial de Pokémon TCG



MINHA VIDA COMO JUIZ POKÉMON

Os jogadores de *Pokémon* TCG no Brasil crescem tanto em números quanto em qualidade. Neste último nacional foram cerca de 140 treinadores na categoria Master, por exemplo. Assim, pude notar o nível bacana dos nossos jogadores. A maioria sabia muito bem como agir em uma competição deste nível. Todos estavam concentrados e certos de que estavam jogando com o deck certo.

Mas o que mais me deixou orgulhoso foi a grande final do Master, na qual ambos os participantes tiveram um exímio fairplay, digno dos grandes vencedores mundiais.

Ser juiz de um torneio de tamanha importância requer não apenas conhecimento das regras e das possíveis jogadas, mas também uma paciência de monge. Ser chamado o tempo todo para resolver pequenas desavenças é o que dá mais trabalho, mas ao mesmo tempo em que isso acaba cansando, há também a interação com os jogadores que muitos me consideram um amigo.

É tudo muito corrido, quando achamos que haverá calma, alguma dúvida importante acaba pintando e aí temos que correr novamente. O mais difícil é saber dar as penalidades corretas, mesmo se o problema envolver pessoas que você gosta e respeita. Ser juiz significa ser imparcial, coerente. No fim das contas, tudo vale a pena, pois é uma diversão com muitos amigos que nunca esquecerei.

Nintendo

DONKEY KONG COUNTRYTM RETURNS 3D



Diversão
com
Donkey
Kong!



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DSTM



**TELAS 90%
MAIORES**
Comparado com o console Nintendo 3DS.

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
Jogo e console vendidos separadamente.
© 2010 - 2013 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

Saraiva
saraiva.com.br

fnac

Walmart

FAST
SHOP
www.fastshop.com.br

americanas.com



TOP 10 - PERSONAGENS 171

Já que esta é a edição 171 da **NW**, elegemos os dez personagens mais malandros dos videogames, aqueles que adoram uma trapaça e não medem esforços para passar a perna nos outros, ou porque gostam de passar pro mundo a imagem de fanfarrão.



Flavio Ferreira

10 - Vendedor de SlowpokeTail (Pokémon Gold e Pokémon Silver)

No começo até dá curiosidade para saber quais benefícios uma cauda de Slowpoke pode te trazer, mas quando o vendedor revela o preço dela, não há como não chamá-lo de canalha! Ele ainda reclama quando recusamos sua oferta. Que ultraje!



9 - King Dedede (Kirby)

O pinguim egoísta faz de tudo para parecer melhor que Kirby. É um rei autoproclamado e ninguém realmente o leva a sério, mas ele sempre acaba causando problemas quando tenta parecer espertinho. Até ajuda as pessoas, mas só faz isso para dizer que é o bonzão!



8 - Comerciantes espertinhos (The Legend of Zelda)

Em quase todos os jogos de Zelda há alguém nos empurrando algo duvidoso. Nunca dá para ter certeza se o comerciante é confiável. Na maioria das vezes, o objeto custa um número alto de Rupees e não serve para nada.



7 - Vinnie Pappalardo (Lego City Undercover)

Mafiosos estão sempre bem vestidos e agem escondidos atrás de grandes cargos e muito dinheiro. Vinnie Pappalardo é dono de uma sorveteria em Lego City e, por baixo dos panos, lidera um grupo de assaltantes.



6 - Lineback (The Legend of Zelda)

Capitão da embarcação S.S. Lineback, é admirado em vários vilarejos de Phantom Hourglass. Porém, ele é o maior mentiroso da praça e não fez metade das coisas que promete.



5 - Conker (Conker's Bad Fur Day)

Não se engane pela aparência! Apesar do jeito fofinho, Conker é um canalha, inconsequente e ganancioso! Só entra numa aventura para reencontrar sua casa e sua namorada.



4 - Travis Touchdown (No More Heroes)

Não é exatamente um cara malandro, mas suas maluquices foram suficientes para colocá-lo nessa lista. Travis é órfão, não se dá bem com seus irmãos, coleciona bonecos e quer se tornar o maior assassino de todos.



3 - Waluigi (Mario)

A versão cruel e caricata de Luigi é o principal aliado de Wario em seus planos malignos. No entanto, diferente de seu irmão mais velho, é um pouco mais ganancioso e costuma ser muito mais rude e arrogante, fazendo suas falcatuas sempre em benefício próprio, sem se importar com as outras pessoas.



2 - Duke Nukem (Duke Nukem)

Pense num cara marrento, que vive despreocupado, está sempre rodeado de mulheres e adora soltar frases politicamente incorretas. Esse é Duke Nukem, que resolve salvar o mundo só pra ter uma garota bonita.



1 - Wario (Mario)

É o cara mais trapaceiro da turma de Mario. Vive num castelo cheio de tesouros conquistados pela sua ganância e suas ações ilegais. Mesmo sendo primo de um dos maiores heróis dos videogames, Wario adora passar a perna nos outros e só pensa em ganhar mais e mais dinheiro para alimentar seu egoísmo.





O espaço para você falar o que quiser!

Mande sua carta para: Av. Marquês de São Vicente, 446 (antigo 10) - Conj. 1102 - 11º andar. Barra Funda - São Paulo - SP. Cep: 01139-000. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. E diga qual console (Wii, Nintendo DS ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

BIOLOGIA POKÉMON

Virei fã da Nintendo graças a *Pokémon*. Mesmo com 25 anos, não deixo de assistir ao anime, jogar os games da série e sempre compro a NW, para ver as matérias de *Pokémon*. Estou super ansioso com o lançamento de *Pokémon X e Y*, e não vejo a hora de começar a estudar esses novos Pokémon, já que sou Biólogo. Mas vamos às minhas dúvidas:

- 1) Quando será o lançamento do Wii U no Brasil?
- 2) Lembro que antigamente vocês publicavam um pôster com todos os Pokémon. Seria uma boa se vocês voltassem com isso. O que acham?

Caio César
Por e-mail

Olá, professor

Você sabia que temos um biólogo no nosso time? Sim, o Jorge Simão Jr. também manja da vida dos seres vivos. Sobre suas perguntas:

- 1) Ainda não sabemos quando o console será lançado no Brasil. Esse tipo de informação fica guardado a sete chaves na sede da Nintendo.
- 2) Sonhamos com essa ideia há um tempo. Acontece que as coisas mudaram um pouquinho, mas quem sabe não conseguimos realizar este desejo? Ah, mande aquele abraço para seus alunos!

SUBMUNDO

Sou um super nintendista! Coleciono suas revistas desde julho de 2012, e a cada edição eu adoro mais vocês. Tenho um Nintendo 3DS e adoro jogar *Mario* (tenho todos os jogos dele para 3DS) e *Lego Batman 2* (também adoro os game dessa franquia). Enfim, gostaria de saber quando *Lego City Undercover* chegará às lojas do Brasil.

Matheus Leonardi
Por e-mail

Oi, Matheus

A galera aqui também é fã dos jogos da Lego, principalmente da saga *Star Wars*. Quanto ao *Undercover*, ele não deve chegar ao país enquanto o Wii U não for lançado. O jogo foi publicado pela Nintendo, por isso ele estará aqui assim que os outros títulos da Big N forem liberados para o nosso mercado. Enquanto isso, encare o *Lego City Undercover: The Chase Begins*. A aventura para 3DS mostra os primeiros dias do protagonista na carreira de policial. Aí, você estará tinindo para arrasar no jogo para Wii U.

EDIÇÃO LIMITADA

Mestres da revista que amo desde pequeno, me peguei com o desejo de possuir aquele mega pacote promocional da trilogia de *Metroid Prime* para Wii. Deve ser maravilhoso jogar com o Wii Remote e o Nunchuck, mas daí o motivo de meu apelo às vossas senhorias. A edição limitada virou item raro. A dúvida é: não seria vantajoso para a Nintendo manter a trilogia acessível a todos?

Daniel Gerech
Via Facebook

Esta é uma boa pergunta. Também concordamos que seria legal se a coleção ainda estivesse à venda. Por outro lado, é o fator raridade que a torna tão especial. Nós não temos informações sobre relançamento ou algo parecido, mas a nossa esperança é que esses clássicos e tantos outros sejam vendidos um dia na Nintendo eShop. Assim, todos os nintendistas poderão comprar tais títulos quando quiserem.

Envie sua obra de arte e participe!

Guilherme F. Lago Medeiros

Idade: 13 anos

Onde: Brasília - DF

Usando seus poderes especiais, Guilherme previu que uma grande parceria entre Nintendo e Sega estava por vir. Por isso, ele acabou criando este Sonimario, ou seria Marionic? Nunca saberemos... Pela destreza, o nintendista ganha um jogo para o console citado em sua carta.



Matheus Leonardi

Idade: 10 anos

Onde: Valinhos - SP



Kelvin Navarro de Oliveira

Idade: 11 anos

Onde: São Paulo - SP

Beatriz Ayumi Ito Ridolpho

Idade: 7 anos

Onde: São Paulo - SP



Letícia R. Mantovani

Idade: 16 anos

Onde: Santos - SP



Iwfran Costa Silva

Idade: 30 anos

Onde: Rondon do Pará - PA

Lucas F. Tosi

Idade: 7 anos

Onde: São Paulo - SP

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

EDITOR
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni (Chefe de Arte)
e Wagner Nascimento (Designer)

REDAÇÃO
Alveni Lisboa, André Onofre,
Filipe Siqueira, Flávio Croffi,
Flavio Ferreira, Geraldo Juno Cecilio,
Giuliano Peccilli, Jean Duarte,
Jorge Simão Jr., Lucas Patricio,
Luiz Eduardo Freitas, Mano Faixa
Preta, Mateus Lôbo, Pablo Miyazawa,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Estevam e Thais Piovesan

DIRETOR DE NEGÓCIOS
ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

COORDENADOR DE INTEGRAÇÃO DE
CONTEÚDO
Renato Almeida

ASSISTENTE DE MARKETING
Bruno Capozzi

OPEC
Talita Vieira

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

ATENDIMENTO AO LEITOR
Andréia Queda: (11) 2369-0983
De segunda a sexta, das 9h às 17h
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/redacao_nw

Av. Marquês de São Vicente, 446
(antigo 10) - Conj. 1102 - andar 11
Barra Funda - São Paulo - SP
Cep: 01139-000

Revista Nintendo World 171
Julho de 2013
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Chorei largado!

GANHANDO O MUNDO

Artista recebe bolsa de estudo nos EUA com homenagem a *Smash Bros*.



Era uma sexta-feira qualquer na redação quando fui avisado que um leitor queria mostrar seu trabalho. Fui até a portaria para ver quem era. Dei de cara com um garoto com uma respiração pouco afobada segurando uma pasta gigante. Mais do que sua coragem para vir até nós sem garantias de ser atendido, seus desenhos me impressionaram: ele era a pessoa certa para estar no *GameArt*.

Hugo Henriques Pereira, 18 anos, é de Nova Friburgo, no Rio de Janeiro, mas desde o início do ano está de passagem por São Paulo. Enquanto tenta mostrar seu trabalho para as agências de comunicação, ele se prepara para um dos momentos mais importantes da sua vida: estudar na Savannah College of Art and Design, uma das principais faculdades dos Estados Unidos para quem curte arte.

"Desde os seis anos, falava para meus pais que não me via morando no Brasil. Cresci, continuou o sonho. No começo do Ensino Médio eu comecei a entrar em contato com as faculdades, a montar portfólio", explica.

Um dos principais argumentos para que ele conseguisse uma bolsa de estudos para estudar fora é a arte que você vê aí do lado. Como exercício para aprender e se aprofundar em técnicas de desenho digital, Hugo costuma reinterpretar os jogos que curte. E foi o que ele fez com a turma de *Smash Bros*. "Botei [o desenho] no meu site e em 48 horas teve mais de mil favoritos", lembra.



Em pouco tempo, uma loja em Sydney, na Austrália, pediu ao ilustrador que produzisse painéis para sua vitrine. Foi a primeira vez que viu que podia ganhar dinheiro com seu talento, sem contar os desenhos que fazia para os colegas da escola.

Com projetos para uma HQ digital sobre os executivos da Big N, animações para um musical americano organizado por fãs que falará sobre *Phoenix Wright*, do qual é grande entusiasta, e uma paixão paralela pela atuação, Hugo quer mesmo é seguir carreira na área de direção de arte de estúdios de videogame.

Assim que estiver terminando a graduação, ele vai bater na porta de produtoras das mais diferentes produtoras nos Estados Unidos. "Quero chegar até a Nintendo", revela. Nós esperamos que ele seja atendido também por essas empresas. Aposto que ninguém vai se arrepender.

Veja os principais trabalhos de Hugo em <http://hugo-h2p.deviantart.com> ou www.facebook.com/H2Paintings. **NW**

"Sou um artista apaixonado pelo que faço. Várias vezes eu perco a hora enquanto estou desenhando. Já virei dias trabalhando."

GAME
ART



HP
2012

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS.

Luigi's Mansion™

DARK MOON



LUIGI™ VOLTOU.

O herói mais improvável e querido de todos está de volta para salvar o dia. Ajude Luigi a capturar os fantasmas, resolver quebra-cabeças incríveis e superar sua falta de jeito na sua busca para restaurar a Dark Moon.

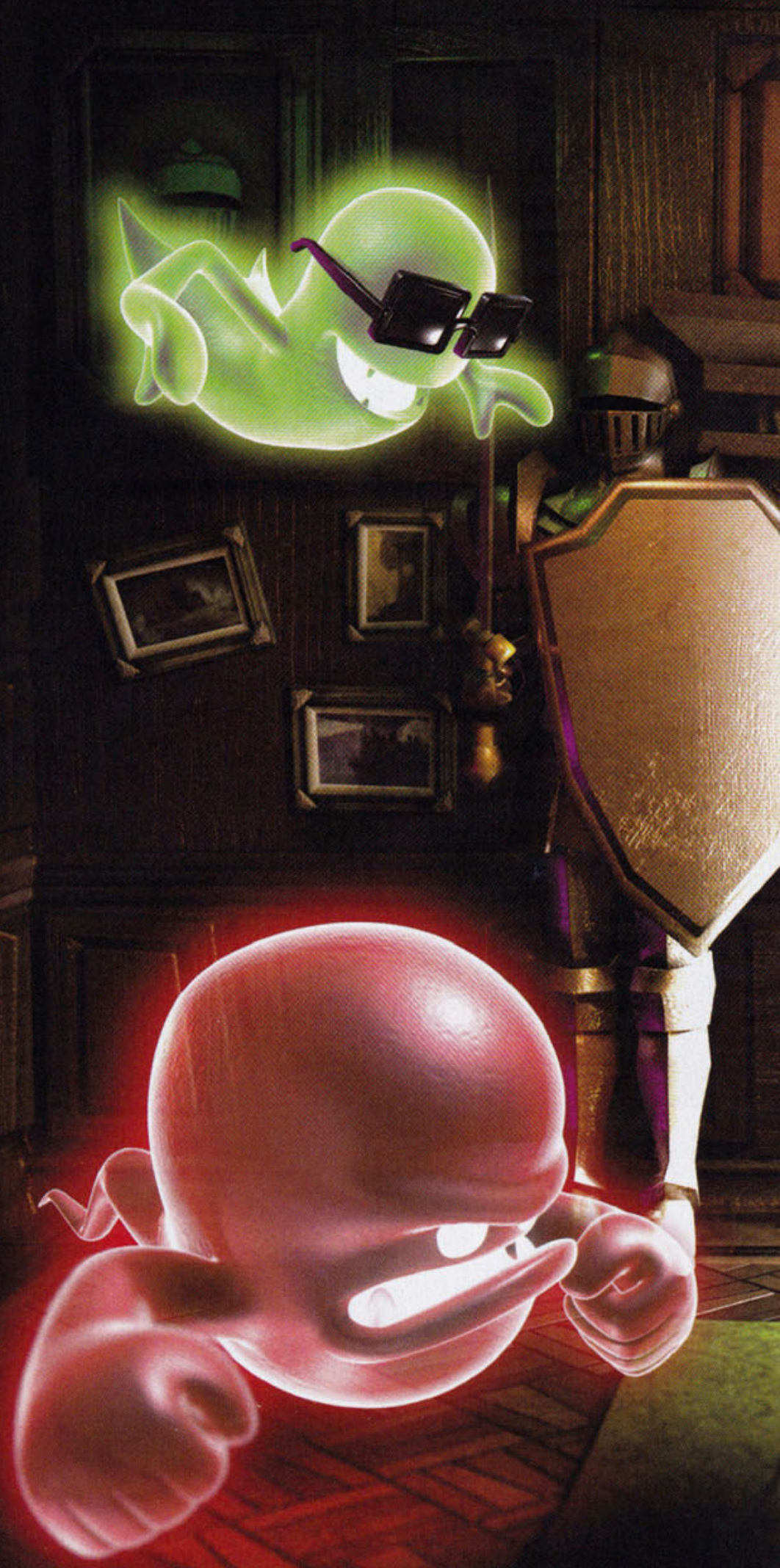


EXPLORE MANSÕES.

Explore 5 mansões gigantes e mal assombradas. Colecione moedas, dinheiro e outros tesouros durante a aventura de Luigi's Mansion: Dark Moon.

ASSUSTADORAMENTE DIVERTIDO.

Explore mansões assombradas, cace fantasmas, resolva quebra-cabeças e descubra tesouros em Luigi's Mansion: Dark Moon. Disponível em Março. Somente para Nintendo 3DS.



Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos. Jogo e console vendidos separadamente.

* Jogos e consoles adicionais poderão ser necessários para o modo multiplayer.
© 2013 Nintendo. Luigi's Mansion and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



A CAÇA COMEÇOU.

Primeiro deixe os fantasmas atordoados com o Strobulb e logo depois aspire-os usando o Poltergust 5000. E depois veja os seus pontos cardíacos se reduzirem para zero.



JOGUE EM EQUIPE.

A diversão assustadora pode ser compartilhada com até 4 jogadores, tanto nos modos local ou online*. Trabalhe em equipe para superar os desafios para chegar ao topo da mansão assombrada.



 **Saraiva**
saraiva.com.br



FAST
SHOP
www.fastshop.com.br

Submarino
www.submarino.com.br



LUIGISMANSION.NINTENDO.COM
Disponível em Março.

DESVENDE OS ENIGMAS DESSA MANSÃO ASSOMBRADA



Luigi's Mansion™ DARK MOON

"Um jogo essencial
para o Nintendo 3DS"
IGN

"Visualmente fantástico"
Inside Gaming Daily/
MACHINIMA



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

f saraivaonline

@saraivaonline

+ @saraivaonline

vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis?

Saraiva

Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.



saraiva.com.br

Os produtos aqui anunciados encontram-se disponíveis para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: **evil_arthas**

Editada por: **Douglas Ielker**

Revista: **Zalbag**

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

