



ONE PIECE

Produtores contam tudo sobre a nova aventura de Luffy

TOMODACHI LIFE

Viva sem medo de ser feliz no Nintendo 3DS



Nintendo®

World



Domine os campos de Mario Golf: World Tour



Eu escolho você!

15 anos no Brasil

POKÉMON®

Revelamos os bastidores do fenômeno liderado por Pikachu em 1999

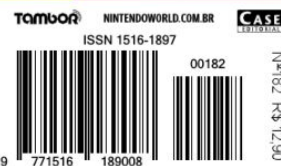


HOENN CONFIRMED

O futuro da franquia é nostálgico com o remake de Pokémon Ruby e Sapphire

TRADING CARD GAME

Conheça os segredos dos vencedores do maior torneio nacional de Pokémon



**CHEGUE NA FRENTE
E GARANTA O SEU!**



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

saraiva.com.br



ANOS

 **Saraiva**

SUMÁRIO

08 - Spotlight

Reunimos os Easter Eggs mais legais dos games de Donkey Kong.

10 - Preview

Lego Ninjago: Nindroids (3DS).

12 - Viva Las Vegas

O que se faz em Vegas fica em Vegas? Nem sempre. Trouxemos novidades de *One Piece* na bagagem!

16 - Eu vou pra galera!

A empresa de Mario entra na onda dos bonecos interativos.

20 - Tomodachi Life

Seja o rei do camarote no próximo game da Big N.

24 - A febre do rato

Há 15 anos *Pokémon* invadia o país.

32 - Reviews

Disney Magical World (3DS), *Kirby Triple Deluxe* (3DS), *Lego The Hobbit* (Wii U) e *Mario Golf: World Tour* (3DS).

44 - Mario Golf: World Tour

Alveni Lisboa vai ter

transformar no melhor golfista da galáxia!

56 - Kyogre, Groudon e Rayquaza

Remakes anunciados, voltamos ao universo de *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire*.

60 - Comunidade

Estivemos no maior campeonato brasileiro de *Pokémon*.



EQUIPE NINTENDO WORLD

Em *Tomodachi Life* diversos artistas darão as caras, e todos podem virar seus melhores amigos. Pensando nisso, qual celebridade você gostaria que fosse seu amigo do peito?



Igor Andrade (wiigor_rand)

Beakman, Willian Bonner... Ainda assim, escolheria Silvio Santos para ser meu parça. Passaria o domingo no parque catando aviãozinho de dinheiro. Isso é bem queima-filme, mas nada melhor do que trollar a si mesmo.



Thomas Schulze (thomshoes)

Voltei de Las Vegas sem ver uma lutinha de boxe... Tudo bem. Vou botar o Mike Tyson no meu prédio e ver no que dá. Espero não apanhar como Little Mac no fim de *Punch-Out!!*



Jorge Simão Jr. (JorgeSimao)

Sérgio Mallandro seria um grande amigo. Já imaginou ele dizendo "Yeh, yeh" ou então "pegadinha do Mallandro" no meio de uma jogatina? Seria muito engraçado!

Rafael Peccioli Moreno

Imagine só que legal ter Keanu Reeves como bróder! O cara é mito e tem uma história de vida de superação absurda. Seria demais!



Fellipe Camarossi (FellipeCamarossi)

Seria um sonho papear com Tetsuya Nomura. Imagine quantas ideias aquela mente guarda! Seria uma aventura a cada conversa!



Ricardo Syozi (I_am_Kyo)

Com toda a certeza adoraria ser brother de Mark Hamill, o Luke Skywalker de *Star Wars*. Apaixonado pela série, diria ao mundo que sou melhor amigo de um mestre Jedi.

Bruno Capozzi

Ser amigo de Morgan Freeman deve ser muito divertido! Além da voz característica, reza a lenda que ele ganha uma nova sarda pra cada parceiro do peito. Imagina só!



Bruno Cotrim (Anatole)

Escolheria Joss Whedon. O cara escreveu meus seriados favoritos e ainda dirigiu o filme dos Vingadores. Só espero que não seja sádico comigo como ele é com seus personagens.

Luciana Anselmo (Lucykrp)

Como amo monstrinhos, adoraria ter Godzilla como melhor amigo. Além de me proteger das borboletas e mariposas, gritaria "Gojiraaaa" sempre que quisesse chamá-lo.



EDITORIAL

Eu tenho muito orgulho da minha patota, ainda mais quando consigo fazer algo com a presença deles. Se foi marcante ver a galera em ação no Brasil Nintendo Showcase, repetimos a dose agora no Nacional de *Pokémon*, ficando dois dias inteiros de olho no que acontecia no campeonato de Trading Card Game. É legal ver a vontade deles de dar o melhor, sugerindo ideias e tomando a frente.

Sim, isso parece discurso de agradecimento de chefe em festa de final de ano, e realmente é. Mas pense comigo. Foi com o apoio deles que mudamos um pouco as coisas.

Por mais que cada um more em um canto desse país, e até fora dele, nossa equipe está sempre em sintonia para discutir ideias e fazer as coisas malucas que você vê por aí. Apesar de a maioria viver em São Paulo e no Rio, o Mateus, por exemplo, escreve direto de Fortaleza, no Ceará. Já o Alveni mora em Brasília, no Distrito Federal.

A distância naturalmente deixa tudo mais frio. Contudo, um trabalho em equipe não pode ser resumir a uma monótona troca de e-mail.

Por falar nisso, nosso amigo Thomas Schulze encarou sua primeira viagem internacional pra mostrar pra você as novidades da Bandai Namco. Ele jura que só gastou algumas moedas nos cassinos de Las Vegas.



Fellipe, Bruno e Flavio entrevistaram Fábio Lucindo, o dublador de Ash Ketchum, no Nacional de *Pokémon*. Eu estava lá, mas não fui chamado para participar dessa singela foto...

Thomas faz cara de mau durante a viagem da Bandai Namco, mas ele não mete medo em ninguém

Você vai ler nessa edição o review de *Child of Light*. Essa é a primeira análise de um jogo da Nintendo eShop do Wii U que publicamos aqui.

Apesar de a versão nacional da loja não estar disponível, decidimos fazer isso para que você fique por dentro desde já dos títulos que a eShop vai oferecer. Assim, quando ela for inaugurada, será mais fácil decidir sobre suas compras na loja.

IGOR ANDRADE
Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/nintendoworld_

Alveni Lisboa

Queria que ser amigo de Eiji Aonuma para saber em primeira mão as novidades do novo *Zelda*. Eiji, meu brother, libera uns segredinhos aí!

Renato Almeida (RAL1983)

Não resta dúvida: formaria uma dupla e tanto com Jean-Claude Van Damme. Além de parceiro pra porrada, o cara ainda é um excelente wingman e exímio dançarino.

Juno Cecilio (Geraldo)

Prestaria bastante atenção na contagem do número de explosões desnecessárias que renderia um simples passeio pela praia com Michael Bay.

Mateus Lôbo

Jason David Frank, mais conhecido como Tommy Oliver, o Power Ranger verde, branco, vermelho e preto. Sou muito fã da série, e ele mostra ser uma pessoa admirável e que reconhece a importância da franquia em sua vida.

Flavio Ferreira

Ter amizade com Robert Downey Jr. seria uma ótima ideia. Não é qualquer um que consegue ser amigo do Homem-de-Ferro e de Sherlock Holmes ao mesmo tempo!

HotShots

Notícias, novidades e tudo mais que rola no universo Nintendo



Em 2003, a Nintendo investiu na crescente China com o console-controlador iQue

PARA OS EMERGENTES

A NINTENDO PREPARA UM NOVO CONSOLE PARA PAÍSES EM DESENVOLVIMENTO



Igor Andrade



Thomas Schulze



Rafael Peccioli Moreno



Fellipe Camarossi

Na última reunião com os acionistas, a Nintendo deu mais detalhes sobre seus planos para atacar os mercados emergentes. A surpresa ficou por conta de um novo console que chegará às lojas entre 2015 e 2016 de países em desenvolvimento. De acordo com Satoru Iwata, a grande questão é produzir um aparelho que atinja a ampla população com preços acessíveis. O executivo declarou que jogos entre 30 e 60 dólares são caros demais nesses lugares, ainda mais quando há uma pesada tributação.

Até agora só sabemos que não se trata de uma nova versão do Wii U ou do Nintendo 3DS. É algo completamente novo e diferente.

A jogada é interessante e já foi testada na década passada. O iQue Player, que foi produzido em parceria com uma empresa chinesa, nada mais era do que o Nintendo 64 transformado em um controle que se conectava à televisão.

Para evitar a pirataria, que impera em mercados emergentes, não havia car-

tuchos. No lugar se usava um cartão de memória onde eram guardados os jogos comprados digitalmente em lojas físicas.

O console surgiu em 2003, mas saiu de linha anos depois quando a China começou a censurar os jogos eletrônicos. Não por acaso, os planos da Nintendo têm ligação com o fato de o governo chinês voltar a liberar games por lá desde abril deste ano.

ESTAMOS NESSA?

O Brasil, lógico, é um dos principais países emergentes, ao lado de China, Rússia, África do Sul e Índia. No entanto, a Nintendo não deixou claro se fazemos parte da novidade. Durante a entrevista que fizemos com Michael Amortegui, gerente sênior de marketing da Nintendo para a América Latina, no Nintendo Showcase, lá em novembro de 2013, descobrimos que o foco da empresa é fortalecer o Wii U por aqui. De qualquer forma, fique de olho na **Nintendo World** para não perder nada do assunto. 

PINTANDO O SETE

Com tanta gente desenhando Pokémon e publicando seus trabalhos em sites como *deviantART*, nada poderia ser mais legal do *Pokémon Art Academy*. A nova edição da franquia que surgiu no Nintendo DS, e que já passou pelo 3DS, terá 40 lições sobre desenho, pintura e gravura, sempre usando como modelo os monstros de bolso. O lançamento do jogo está previsto para o terceiro trimestre deste ano, exclusivamente para o portátil 3D.



OBJETOS DE DESEJO

Mario Kart 8 pode ser para o Wii U, mas o volante do Wii não foi aposentado. Para ficar diferente do original, o Racing Wheel ganhou versões coloridas, representando Mario e Luigi. Outro item que pode ser mais vantajoso é a capa para GamePad, também disponível nas cores verde e vermelho. Infelizmente, não há previsão de venda dos produtos no Brasil, mas tudo pode acontecer...



Acelere com estilo!

VÍDEOS INCRÍVEIS

Com um ar todo medieval, *Game of Thrones* é uma das séries mais populares da atualidade. Por isso, rapidinho resolveram parodiá-la, mostrando como seria a abertura da atração, se a disputa entre tronos acontecesse em Dinosaur Land, território de *Super Mario World*. Veja em: youtu.be/eFSiiiFkvHM.



FUTEBOLA

A turma de *Skylanders* não para de crescer. Aproveitando que um grande evento futebolístico ocorrerá em junho no Brasil, a Activision criou uma versão especial de Countdown, deixando-o com cara repleta de pentágonos pretos. Ainda assim ele adora explodir.



TERCEIRA VEZ

Em novembro, Jack e Finn voltam ao Nintendo 3DS para mais algumas horas de aventura. WayForward, que desenvolveu os jogos anteriores, também está cuidando de *Adventure Time: The Secret of the Nameless Kingdom* (mais um título gigante!). A dupla agora vai se meter em uma área inexplorada de Ooo, encontrando personagens criados especialmente para a ocasião.



Meus carochos!

APLICATIVO

Os fãs de Mario Kart 8 poderão compartilhar vídeos de suas corridas no canal Mario Kart TV. O legal é que o aplicativo não terá versão apenas pro Wii U. Tablets e smartphones também conquistaram um lugar ao sol. No app para aparelhos mobile você terá acesso a rankings, vídeos e informações sobre torneios. Até o fechamento da edição não foram divulgadas a data de lançamento e os sistemas operacionais (iOS, Android) compatíveis.



ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

03/06 - *How to Train Your Dragon 2* (Wii, 3DS, Wii U)
06/06 - *Tomodachi Life* (3DS)
24/06 - *Transformers: Rise of the Dark Spark* (3DS, Wii U)
30/07 - *Lego Ninjago: Nindroids* (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO PLANETA NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Mario Golf: World Tour* (3DS)
- 2 - *Kirby: Triple Deluxe* (3DS)
- 3 - *Youkai Watch* (3DS)
- 4 - *Pokémon X e Pokémon Y* (3DS)
- 5 - *Mario Party Island Tour* (3DS)
- 6 - *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (3DS)
- 7 - *New Super Mario Bros. U* (Wii U)
- 8 - *Yoshi's New Island* (3DS)
- 9 - *Animal Crossing: New Leaf* (3DS)
- 10 - *Mario Kart 7* (3DS)

Fonte: VGChartz

ENTRE MACACOS E CACHOS DE BANANAS!



OS GAMES DE DONKEY KONG ESCONDEM VÁRIOS SEGREDOS



Jorge Simão Jr

Algo muito comum em jogos são os chamados Easter Eggs (ovos de Páscoa). Contudo não estamos falando da iguaria de chocolate, mas sim de referências, geralmente escondidas, ao universo dos games ou piadas com qualquer outra coisa da cultura pop. A cada dois meses você vai ver aqui franquias que fazem a alegria da galera com tais brincadeiras. A primeira será a série do nosso amado Donkey Kong. Será que você já reparou nesses Easter Eggs?

AQUELAS RAMPAS...

Na abertura de *Donkey Kong Country* (SNES, 1994) lá está o velhinho Cranky com um gramofone sobre uma estrutura metálica. Elas são as mesmas que Jumpman, como Mario era conhecido até então, teve que subir para salvar Pauline em *Donkey Kong* (1981). O sucesso do arcade foi importantíssimo para a Nintendo se firmar na América e consagrar o talento de Shigeru Miyamoto.

Música acalma meus nervos!

ELES TAMBÉM JOGAM!

Quem disse que idosos não curtiam games antes do Wii? Em *Donkey Kong Country 3* (SNES, 1996), a professora aposentada Wrinkly Kong, que salvava o progresso da aventura, passava o tempo jogando Nintendo 64. Ao fundo se ouvia a música do castelo de *Super Mario 64*.

PROVOCAÇÃO!

Pense em Link, Yoshi, Mario, os tênis de Sonic e a pistola de Earthworm Jim juntos. Foi o que CK fez em *Donkey Kong Country 2* (SNES, 1995) reunindo heróis, que são os personagens da Big N posicionados no pódio, e os itens dos fracassados, ao lado da lata de lixo. A placa "No Hoppers" é uma sátira com "os sem esperança". Isso que é provocar a concorrência!



PORTÁTIL NA MÃO

Algo comum em vários jogos é ficar parado para ver o que o personagem faz. Como DK é um macaco esperto, ele tira seu Nintendo DS do bolso em *Donkey Kong Country Returns* (Wii, 2010) enquanto espera suas ordens.



GOLFINHO

Antes de o GameCube ser lançado, seu apelido era Dolphin, que significa golfinho. Um quadro com o mamífero decora a casa do gorila, logo no início de *Donkey Kong 64* (N64, 1999). As aventuras de DK sempre deram aquela força para divulgar os consoles novos da Nintendo!



TEMPOS ANTIGOS

Outra referência ao passado está bem em um check-point da fase 5-3 de *Tropical Freeze*. Lá está uma homenagem a *Donkey Kong 3*. Haja olho vivo para notá-lo!



COMEDOR DE FICHA

Quem diria que jogaríamos o clássico *Donkey Kong* no Nintendo 64? Em *Frantic Factory*, uma fase de brincquedos de DK64, o arcade era acessado pelo gorilão após conseguir a alavanca que acionava a máquina. Você deveria passar por quatro etapas (subir 100 metros) para salvar Pauline e obter uma banana dourada. Após todo o sacrifício, deveria passar tudo de novo, numa dificuldade ainda pior, para pegar a Nintendo Coin. Isso que é desafio, hein?



Onde está a nave de Samus nessa imagem?



GAME O QUÊ?

Essa é para a velha guarda: Mr. Game & Watch aparece no fundo do cenário com sua marreta em uma das fases de sombra de *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (Wii U, 2014).



JETPACK

A Rare também colocou seu primeiro jogo em DK64. Em *Jetpac* o objetivo era reunir as partes de um foguete para passar cada fase, matando inimigos para marcar pontos ou desviando deles. Após atingir 5000 pontos, a Rareware Coin surgia na tela e você precisava pegá-la. O acesso ao game era por meio de Cranky Kong em seu laboratório, após conquistar 15 Banana Medals.



ARCADE DE NOVO

Num estágio de templo em *DKC Returns* há blocos com o design 8-bit do game original do gorilão. Só não é legal ser esmagado por eles.



AQUI TEM RETURNS!

Entre no avião quebrado da primeira fase de *Tropical Freeze*. Dê uma batucada no chão e a música-tema de *DKCR* começará a tocar.

EM 3D

Acompanhando a tecnologia, DK trocou seu DS por um 3DS em *Tropical Freeze*. Sabe quais games ele joga? *Animal Crossing: New Leaf*, *Mario Kart 7*, *Super Mario 3D Land* e *DKCR3D*. Para ouvir, zere o volume da música e deixar apenas o dos efeitos sonoros.



CONTINUA FUNCIONADO!

No final da fase 1-3 de *Tropical Freeze* você alcança uma plataforma, com a ajuda de Cranky, onde há um gramofone, aquele lá da abertura do primeiro *DKC*. Dê uma batucada e você ouvirá a música original do game.



Vovó Wrinkly adorava seu Nintendo 64

EXPERIÊNCIA

Na loja de Funky, ao selecionar o item *Crash Guard*, você pode ver um "It's dangerous to go alone - take one of these!" (É perigoso ir sozinho - leve um desses), o que remete ao velhinho que vende itens para Link no primeiro game da franquia *Zelda*.





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!



LEGO NINJAGO: NINDROIDS

OS NINJAS DEIXAM DE LADO A ESTRATÉGIA PARA ENFRENTAR UM EXÉRCITO DE ANDRÓIDES



MUITA COISA MUDOU DESDE

que escrevi sobre Ninjago na edição 145 da **Nintendo World**. Há três anos, a franquia contava a história de jovens que haviam aprendido com o sábio Sensei Wu as técnicas de luta Spinjitzu para então virarem ninjas.

O objetivo do grupo era derrotar as forças do exército de esqueletos de Lord Garmadon, irmão de Wu. Para isso, eles tinham armas lendárias e poderosas, baseadas nos elementos fogo, gelo, raio e terra, e movimentos especiais semelhantes ao rodar de um peão.

Desde então, Garmadon não mete mais tanto medo assim, e um pequeno mas grande detalhe causou uma mudança interessante na série própria da Lego, que tem uma versão animada exibida há três anos na TV americana.

Zane, um dos quatro guerreiros, era um humanóide criado para proteger quem estivesse à sua volta. Essa foi a justificativa para que o universo da franquia deixasse o lado oriental para seguir caminho em um mundo futurista. A partir de então o robô e seus amigos Kai, Cole e Jay devem impedir os planos de Overlord e seus Nindroids em New Ninjago City.



Robô, Zane é um dos mestres do Spinjitzu



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Warner Bros
Desenvolvimento: TT Games, Hellbent Games
Gênero: Aventura, Ação
Lançamento: 30 de julho (EUA)

Com a popularidade em alta, a Lego resolveu preparar um segundo título de *Ninjago* baseado nessa nova fase *Rebooted*. Apesar de a Hellbent Games também cuidar desse projeto, aqui também há uma reviravolta. Em vez de ser um jogo de estratégia em tempo real, as coisas devem seguir as mecânicas tradicionais da TT Games.

Em cerca de 30 fases de ação você assume o papel dos ninjas do bem, com direito a combos de golpes e armas como as Technoblades, usadas para hackear computadores. Nesses momentos será necessário re-

solver puzzles pra progredir na aventura. Além disso, veículos estarão prontos para ajudar os heróis, como o Ninjabot de Zane. De praxe, lá estarão coadjuvantes, como Tech Wu, Nya, Samurai X e P.I.X.A.L.

A mudança de estilo de jogo pode ser uma boa para *Ninjago*. Se a Warner se orgulha ao dizer que o primeiro game vendeu dois milhões de unidades, imagina agora que os mestres do Spinjitzu terão o mesmo tratamento de franquias mais importantes da Lego? **NW**

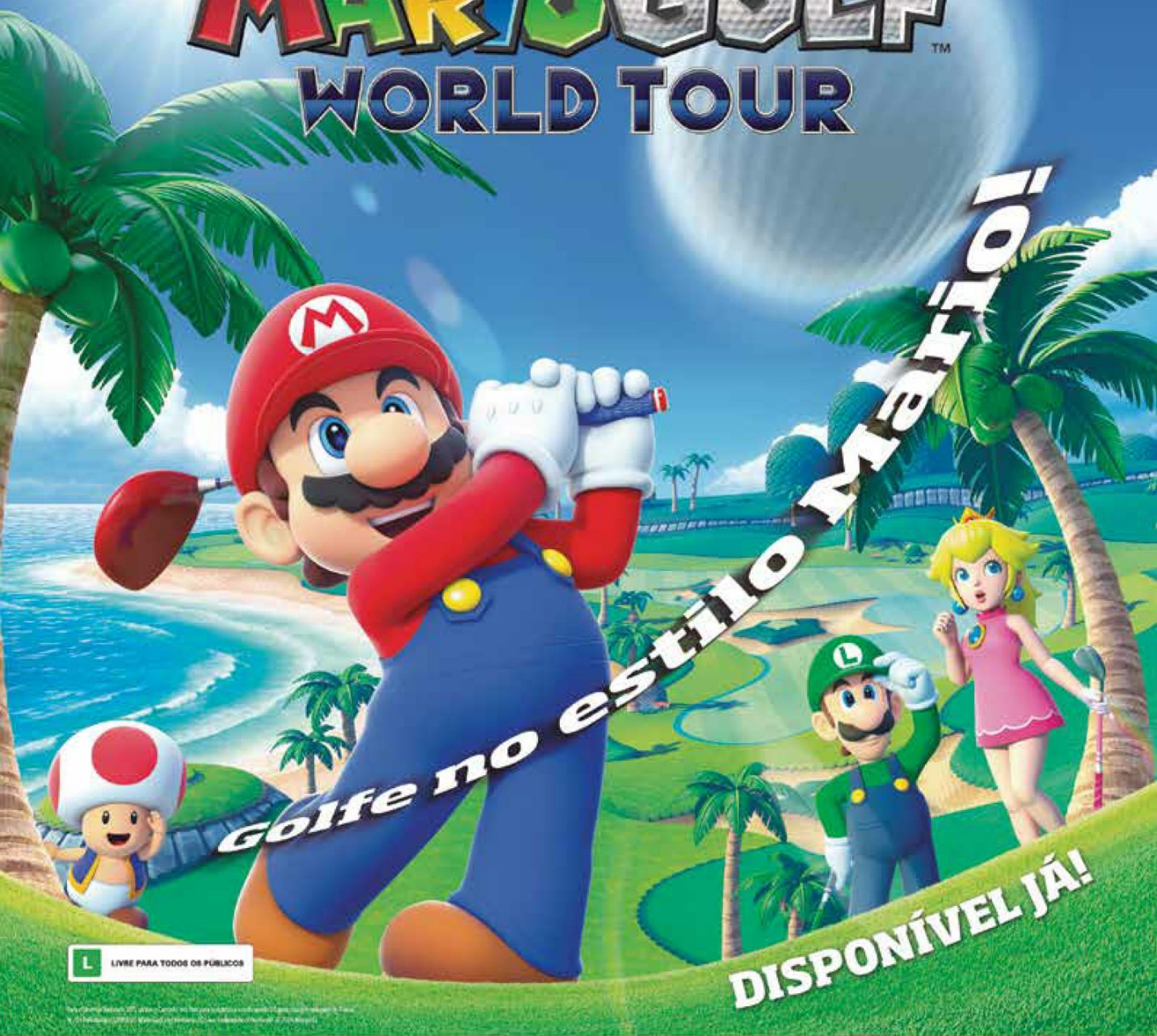
PENSAR OU ATACAR

Lançado para Nintendo DS, em *Lego Battles: Ninjago* os personagens andavam pelos mapas derrotando hordas de inimigos e protegendo construções. A interação ficava por conta do que era construído para fortalecer seu território, o que dependia da quantidade de moedas reunidas. A explicação para o game ter sido feito nesse modelo é simples: a Lego tentou emplacar uma série paralela, a *Battles*, com jogos com menos ação e mais estratégia. A segunda tentativa foi com os ninjas, mas não houve uma terceira.



MARIO GOLF™

WORLD TOUR



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

 **Saraiva**
saraiva.com.br

 **fnac**

 **LZ GAMES**
com



livraria cultura

Walmart.com

MONKEY D. LUFFY INVADE LAS VEGAS!

**BANDAI NAMCO MOSTRA AS NOVIDADES DE ONE PIECE
E DE OUTRAS FRANQUIAS NA TERRA DOS CASSINOS**



Thomas Schulze

Ao longo de mais de 15 anos, a **Nintendo World** já fez viagens incríveis. Entre um pulinho em Tóquio, no Japão, para ver o nascimento do GameCube e uma visita à faculdade de games Digipen em Washington, nos Estados Unidos, nosso programa de milhas aéreas ficou bem farto!

A mais recente aventura nos levou até a ensolarada Las Vegas, também na terra de Obama, para conhecer os lançamentos da Bandai Namco. É claro que nos sentimos em casa. Afinal, como não amar a terra dos jogos eletrônicos? Tudo bem que a jogatina por lá não costuma ser com videogames, mas nos identificamos com a ideia de virar a noite colados em uma máquina.

O luxuoso Hard Rock Hotel foi o lar do Global Gamer Day: The Americas 2014, evento que reuniu jornalistas do continente para conhecer e testar em primeira mão os próximos títulos da produtora.

APOIO

Trabalhando junto com a Big N no próximo *Smash Bros*, a parceira com a Bandai tem algumas surpresas para os nintendistas. Apesar de ter anunciado que investirá cada vez mais no modelo de distribuição digital, Pac-Man está voltando ao Wii U e



One Piece: Unlimited World Red foi um dos destaques do Global Gamer Day: The Americas 2014

ao Nintendo 3DS na boa e velha caixinha ainda esse ano. Ou alguém tinha dúvidas de que a mascote da empresa ficaria de fora dessa festa?

Pac-Man and the Ghostly Adventures 2 é inspirado na série animada de sucesso, que no Brasil passa no Gloob, e deve agradar em cheio a galera. Embora suas fases de plataforma lembrem até demais as aventuras de um certo encanador bigodudo, os níveis de tiro e duelos contra chefes gigantes prometem dar uma sacudida na fórmula, rendendo um game bem divertido para nossa bolota comilona.



Game baseado na animação da mascote da Bandai ganha sequência para Wii U e 3DS

GO GO POWER RANGERS!

Se você é das antigas, provavelmente lembra com carinho da época em que Rita Repulsa tocava o terror na Alameda dos Anjos, protegida por jovens que moravam e enfrentavam monstros gigantes com seus poderosos Zords.

Tanto os nostálgicos de plantão quanto quem só conhece as gerações atuais dos Rangers vão gostar de saber que o próximo game dos heróis será uma exclusividade do Nintendo 3DS! Teve gente aqui na redação que até derramou lágrimas de suor masculino pelos olhos ao saber que em *Power Rangers Super Megaforce* poderemos nos transformar nos lendários soldados coloridos da série original!

Porém, a melhor novidade do evento ficou por conta de uma franquia também muito querida e cheia de fãs. Por isso, ice suas as velas, levante as âncoras e siga em frente! **NW**



No próximo jogo dos Rangers você assumirá o controle de heróis de diferentes gerações da franquia



ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED

A BUSCA PELO GRANDE TESOURO CONTINUA!

Não diga para Edward Kenway, mas tem um grupo de bucaneiros aportando seus barcos mais uma vez nos consoles da Nintendo! Capitaneados pelo aventureiro boa-praça Monkey D. Luffy, o bando do chapéu de palha está prestes a desembarcar no 3DS e Wii U com a promessa de altas confusões!

Se você é marinheiro de primeira viagem no mundo de *One Piece*, não se

preocupe: mesmo que você não esteja antenado com os mangás ou tenha perdido os mais de 600 (!) episódios do anime, o game trará uma história inédita e que não deixará ninguém boiando.

Tudo que você precisa saber é que o temível pirata Gol D. Roger disse ter escondido seus tesouros em um só lugar (daí o tal *One Piece* do título) e que quem



Plataforma: Wii U
(haverá versão para 3DS)
Produção:
Bandai Namco
Desenvolvimento:
Ganbarion
Gênero: Ação
Lançamento:
31 de julho (EUA)



PAPO DE PIRATA

ARR! DESENVOLVEDORES FALAM SOBRE UNLIMITED WORLD RED

Jogo testado, batemos um papo com Karen Wei e Koji Nakajima, os simpáticos produtores do game bucaneiro, durante o Global Gamer Day.

A equipe de desenvolvimento curte o bando do chapéu de palha?

Karen Wei: Sou uma grande fã de *One Piece*, que fez parte primordial da minha infância. Tenho ótimas memórias rindo e chorando das aventuras de Luffy...

Koji Nakajima: Definitivamente! A novelização de *One Piece* começou quando era criança. Desde então, compro a *Shonen Jump* [tradicional revista japo-

nesa que publica mangás semanalmente] para acompanhar as histórias! Fico boquiaberto ao pensar que eu, um leitor ávido, desenvolvo games da franquia!

É legal ver um projeto feito com tanto amor! O que podemos esperar de Unlimited World Red?

KW: Tentamos capturar a essência de *One Piece*. A vida de pirata envolve muitas batalhas, então é claro que isso é o principal ponto do jogo, mas também trouxemos várias atividades para que o jogador se sinta parte desse universo. Assim, dá para pescar, caçar insetos e voar por aí com a habilidade Gum Gum.

Vocês chegaram a conversar com Eiichiro Oda, o autor dos mangás, durante a criação do game?

KW: Um dos maiores atrativos da série é sua trama. Por isso, pedimos ajuda a Oda. Ele elaborou dois personagens para nossa história: Red e Pato. Aliás, Red tem uma história muito dramática, e esperamos que vocês gostem dela.

Essa é a primeira vez que *One Piece* é lançado pro Wii U. Foi desafiador lidar com o sistema?

KN: O pessoal na equipe se parece com o Luffy [risos]. Adoramos desbravar territórios desconhecidos! O nosso maior



o encontrar será o rei dos piratas. Quem sabe esse alguém não é você?

AVENTURA SEM LIMITES

A desenvolvedora Gambarion está se empenhando ao máximo para que o jogo fique o mais fiel possível a uma verdadeira experiência One Piece. Como diria o cantor Paulo Ricardo, é "abordar navios mercantes, invadir, pilhar..." e viver todas as emoções da vida de um pirata.

O jogo terá uma grande cidade principal que servirá como hub. Lá, você poderá interagir com personagens carismáticos, receber novas quests, itens e recompensas bacanas para incentivar ainda mais a exploração.

Quando não estiver relaxando, você pode montar uma equipe com os rostos conhecidos da série, como o espadachim Zoro e a esperta Nami, e partir em missões de pancadaria no melhor estilo beat 'em up.

Na demo disponível para teste no Global Gamer Day deu pra notar que a jogabilidade está bem agradável e pre-



cisa durante as lutas. Você, por exemplo, montará combos especiais com a maior facilidade. De quebra, jogue cooperativamente com um amigo!

Fique esperto: diferente do 3DS, a versão para Wii U não sairá em disco. Teremos apenas uma versão lançada na Nintendo eShop do console, que ainda não foi inaugurada por aqui.

Com vários modos de game e muitas sidequests divertidas, vamos receber um título capaz de agradar a qualquer otaku de plantão. Assim, suba a bordo do navio Thousand Sunny, una-se a seus amigos piratas e vamos juntos em busca de *Unlimited World Red*!

ATRAVESSANDO OCEANOS

Apesar de ter mais de 20 jogos para sistemas da Big N, essa é apenas a oitava vez que a turma de *One Piece* desembarca nas Américas. *Unlimited World Red* foi lançado exclusivamente no Japão em novembro do ano passado para o 3DS, mas sua boa recepção fez a Bandai Namco apostar no lançamento ocidental e, de quebra, repaginar os gráficos para o jogo rodar em alta definição e lindão no Wii U.



desafio foi ajustar cores e ilustrações até atingir o tom exato. Foi uma trabalhadeira danada, mas ficamos bem orgulhosos com o resultado final!

Vocês botaram algum recurso legal no GamePad e na segunda tela do 3DS?

KN: O jogo tem uma enorme quantidade de conteúdo. Assim, aproveitamos tais telas para exibir as informações da maneira mais clara possível, deixando a tela principal dos consoles livre para a ação.

As versões para Wii U e 3DS interagem entre si?

KW: É possível trocar os dados de seus sa-



Karen Wei

ves entre os dois consoles graças ao Data Link! Além disso, jogue no multiplayer no Wii U com tela dividida ou usando a conexão local no 3DS. A ideia é que você se divirta com a família no Wii U e com os amigos no portátil.

O jogo será localizado?

KN: Infelizmente, dessa vez ainda não teremos legendas em português. Como a popularidade de *One Piece* está crescendo nas Américas, vamos pensar nisso com carinho para o futuro!

Por que vocês apostaram somente no formato digital deste *One Piece* nas



Koji Nakajima

Américas? Na Europa haverá a versão em caixinha pro Wii U.

KN: A equipe está trabalhando duro dia e noite para se certificar que o máximo de fãs consiga experimentar o jogo. A versão digital é fruto de nossa esperança de ter o maior alcance possível.

A Nintendo eShop ainda não foi lançada no Brasil. Há alguma chance de o game ter versão em disco?

KN: Estamos cientes do problema, e sei que ainda há fãs que sequer possuem internet. Adoraríamos lançar uma versão física no futuro, mesmo com a versão digital já à disposição...

DIVERSÃO PERIFÉRICA

A BIG N ENTRA NA ONDA DA INTERAÇÃO ENTRE GAMES E BONECOS



Bruno Capozzi

A popularidade de *Skylanders* e *Infinity* não é surpresa para ninguém. Com vendas estrondosas, os bonecos que trocam informações com seus respectivos jogos eletrônicos viraram uma febre, que reúne mais e mais fãs a cada dia. Usando mecânicas criativas e a vontade de colecionar dos gamers, as franquias estão entre as mais lucrativas da atualidade. Tanto que Disney e Activision já mostraram que 2014 será marcado por novas etapas em seus projetos com as expansões *Skylanders Trap Team* e *Disney Infinity 2.0*.

Ao notar todo este potencial, o time da Nintendo viu uma grande oportunidade à sua frente. Assim como em *Infinity*, os personagens da Big N já são conhecidos e queridos por todo mundo, fazendo sucesso entre turmas de todas as idades. Não é preciso ter muita imaginação para se render aos encantos de seus games. Sem dúvida, quem não gostaria de ter sua casa repleta de bonecos de Mario e seus amigos?

Pensando em fazer com que seus heróis invadissem nossas salas e quartos mesmo com nossos consoles desligados, o grande mestre Satoru Iwata anunciou uma bomba digna de E3 na apresentação do resultado

financeiro de 2013 da companhia para os acionistas. "Acredito que um novo tipo de plataforma surgirá", disse o presida.

O sistema, até agora chamado de Nintendo Figurine Platform (Plataforma de Figuras da Nintendo, em português), é uma das principais estratégias para expandir o uso das propriedades intelectuais da empresa para os próximos anos. Ele permitirá que bonecos troquem dados com o Nintendo 3DS e o Wii U usando a tecnologia Near Field Communication (Comunicação por Campo de Proximidade). Em muitos países ela já é usada para pagamento por meio de celulares.

O princípio técnico é bem parecido com o que vemos em *Skylanders* e *Infinity*. O formato adotado por Disney e Activision utiliza uma base que lê chips escondidos nas figuras e transporta os personagens que elas representam para dentro de seus games. Porém, neste ponto a Nintendo vai ter uma diferença. O GamePad do Wii U já possui o recurso integrado e, por isso, não precisará de um portal.

A tecnologia de proximidade no GamePad já foi testada em *Pokémon Rumble U*, lançado em 2013 para a Nintendo eShop do console. A loja, no entanto, não está disponível no Brasil, o que explica por que os bonequinhos de *Pokémon*, que não são obrigatórios no jogo, não foram vendidos por aqui.

De acordo com Iwata, a linha NFP também terá uma função além da

leitura dos bonecos. Não apenas os personagens serão reconhecidos pelo sistema, mas também agregarão dados. Com isso, as figuras da Nintendo vão gravar seu uso, deixando que você customize e treine seus personagens favoritos.

É como se cada figura fosse um pen drive. Você poderá armazenar saves de diferentes games neles, o que é uma baita vantagem, ou, quem sabe, informações sobre um protagonista de RPG. Isso facilitará sua vida quando você for jogar na casa de

CAPTURANDO O MAL

Quando o terrível vilão Kaos destrói a notória prisão de Cloudcracker e liberta seus prisioneiros, o mal se espalha por toda a área de *Skylands*. Com tantos vilões à solta, só os *Skylanders* são capazes de salvar mais uma vez seu mundo das garras do vilão. *Trap Team* vai contar com uma novidade digna de *Pokémon*: usando cristais especiais que invocam o poder dos elementos, os jogadores poderão capturar os vilões e usá-los em seu próprio time para salvar as *Skylands*. O novo jogo contará com 16 *Skylanders Trap Masters* e outros 18 personagens inéditos. *Skylanders Trap Team* chega no final do ano para Wii, 3DS e Wii U.



um amigo. Aí é tirar o boneco da mochila e colocá-lo em ação com as habilidades que você ensinou para ele.

LEVE CONTIGO!

O fato de a tecnologia NFC já fazer parte do Wii U não deu ideias apenas para a própria Nintendo. Em 2012, a Ubisoft lançou um vídeo sobre o, até então em desenvolvimento, *Rayman Legends*. Além de todo conteúdo exclusivo para o console da Big N, o trailer contava com a presença de itens que usavam o recurso. Como já foi dito aqui antes, aquilo era um protótipo. Ou seja, a Ubi resolveu não levar a ideia adiante. Ainda assim, seria bem legal.

Mesmo com a tecnologia já disponível no Wii U, a Nintendo precisará adaptá-la ao 3DS. O portátil não vem pronto para receber os bonecos e terá uma base semelhante a de *Skylanders*. Nos resta esperar para saber mais sobre as novidades.

Com tantos personagens marcantes e muita história para contar, a Big N parece ter acertado em cheio, principalmente ao declarar que vários jogos serão compatíveis com os personagens lançados. Não é brinquedo não! **NW**



O sistema de bonecos da Nintendo permitirá que você guarde dados de diferentes jogos neles



O 3DS terá um adaptador para o NFC



O NFC do GamePad do Wii U foi inaugurado com *Pokémon Rumble U*



AVANTE, VINGADORES!

A rotina parecia tranquila em *Disney Infinity* até que Loki e MODOK apareceram querendo acabar com tudo e reconstruir a famosa Caixa dos Antigos Invernos. Porém, eles não contavam com a aparição dos mais poderosos super-heróis da Marvel. Além dos famosos Vingadores, *Disney Infinity 2.0* contará com muitos novos personagens. De Nick Fury até Homem-Aranha, a nova geração do game trará ainda mais opções de criação e customização do Toy Box e novos Discos de Poder, além de aumentar de 15 para 20 o nível de experiência dos personagens. Figurões da Disney/Pixar também darão as caras na nessa nova fase. *Disney Infinity 2.0* chega no final do ano para Wii U.

NÃO É NOVIDADE!

Desde os anos 1980, a Nintendo e suas parceiras usam diversos tipos de tecnologias para aumentar a experiência de seus jogos. Sem contar as arminhas de plástico, como a Super Scope, ou controles extravagantes, como a Power Glove, certos acessórios deixaram suas marcas na história.

POKÉWALKER

Os remakes de *Gold* e *Silver* trouxeram muitas melhorias além de seus gráficos. As versões *HeartGold* e *SoulSilver* vinham com uma Pokéwalker, acessório bacana que utilizava um pedômetro para contar seus passos e te ajudar a treinar seus monstros de bolso. Além disso, você poderia receber itens e até capturar novos Pokémon nessa belezinha. Será que veremos algo parecido com *Alpha* e *Omega*?

NINTENDO eREADER

O leitor de cartas especiais era um item adicional do Game Boy Advance. Acoplado ao portátil, seu GBA lia cards que liberavam conteúdo exclusivo dos jogos. Tipo um DLC pré-histórico, com minigames e desafios extras.

FIT METER

Com um design idêntico ao da Pokéwalker, o Fit Meter acompanha suas atividades físicas durante o dia e depois transfere as calorias perdidas em suas andanças para o *Wii Fit U*. Quem disse que videogame não é coisa saudável?

ROB

Lançado em 1985 para o NES, Robotic Operating Buddy era um simpático robô de brinquedo que interagia com os elementos geométricos reais, fazendo com que tais movimentos fossem reproduzidos na tela da sua TV de tubo. A vida dele, no entanto, durou pouco, já que a Big N só lançou dois jogos compatíveis com R.O.B.



NOVA ILHA, NOVAS AVENTURAS!

Yoshi's New Island™



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

Para o Sistema Nintendo 3DS, utilize o Cartão de Preenchimento de Dados para obter o máximo desempenho de 7 anos.
© 2014 Nintendo. Yoshi's New Island and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. All rights reserved.

Saraiva
saraiva.com.br

fnac

U2 GAMES
com

Submarino

PIRATAS

livraria cultura

LOJAS AMERICANAS
Desde roupas, games, livros, tudo em dia

CURTINDO A VIDA

EM TOMODACHI LIFE A
ROTINA É PURA DIVERSÃO!



Luciana Anselmo

Como se fosse o plantão da Globo (temos medo daquela música!), fomos pegos de surpresa por um Nintendo Direct nada convencional. Em vez de termos Satoru Iwata nos informando sobre as novidades, fomos agraciados com a aparição do Mii de Bill Trinen. O chefe da Treehouse, departamento da Nintendo americana que adapta seus games pra nossa cultura, apresentou um noticiário meio maluco, mas que trouxe um furo de reportagem: *Tomodachi Life* seria lançado nas Américas para Nintendo 3DS!

O jogo já era bastante conhecido por muitos fãs da Big N pelo seu enorme sucesso e popularidade no Japão, mas foi somente agora que a série ganhou o planeta e, sem dúvidas, nossos corações.

PARA ALÉM DA IMAGINAÇÃO

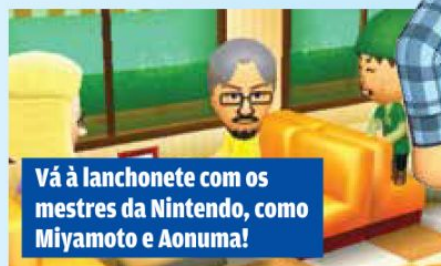
Sempre achei que não há jeito melhor de conhecer um lugar do que ir até ele. Foi com este pensamento que decidi que, se realmente queria entender as loucuras que acontecem em *Tomodachi*, teria que viajar para a ilha onde os Mii vivem suas vidas surreais.

Fui sugada para dentro do portátil. Assim que percebi, estava em um apartamento vazio. A princípio, estava um pouco receosa, mas senti que logo estaria cercada de colegas. Afinal, *Tomodachi* significa amigo em japonês.

Quando ainda estava me acostumando com o fato de ser uma Mii em um título da Nintendo, alguém bateu na porta. Era ninguém menos do que Link. Sim, o famoso herói de Hyrule e outros grandes personagens dos games agora seriam meus companheiros de aventura! Fiquei

completamente fascinada. Como aquilo era possível?

Começamos a conversar e ficamos amigos, ele me convidou para ir ao parque conhecer os outros Mii da ilha. Afinal, em *Tomodachi* o segredo é se relacionar. Chegando lá, Eiji Aonuma, Shigeru Miyamoto e Reggie Fils-Amie estavam fazendo um churrasco com as prince-



Vá à lanchonete com os mestres da Nintendo, como Miyamoto e Aonuma!

zas Peach e Zelda.

Fiquei espantada, mas finalmente entendi que aquele lugar deveria estar repleto dos avatares que criei ou encontrei via StreetPass. Acabei conversando bastante com a Zelda usando como respostas para suas perguntas frases pré-selecionadas. Ficamos muito amigas, mas percebi que a Peach não foi muito com minha cara.

No fim da tarde, Bill Trinen chegou e



ADOIDADO



Criar bebês no mundo virtual é bem mais fácil: não tem fralda suja!

começou a discutir com Reggie. Estranhei a cena, afinal, achava que tudo era pacífico por ali, já que vivíamos todos no mesmo prédio! A julgar pela quantidade de coisas que os dois jogaram um no outro, posso dizer o drama da vida real chegou aos videogames, ao melhor estilo de programas



de auditório.

Como boa vegetariana (o jogo respeita meus hábitos de vida!), acabei não comendo nada no churrasco. Com fome, fui com Zelda a um restaurante.

Quando sentamos na mesa, vi que Miyamoto estava do lado de fora, pressionando a cara contra o vidro. Fiquei surpresa com a quantidade de comida no cardápio, e mais surpresa ao ver que tinha bastante dinheiro comigo. Quando terminei de comer, mais dinheiro surgiu do nada! Aí descobri que parte da graça era ser recompensada por satisfazer minhas vontades. Quem dera se a vida real fosse assim!

Voltando para casa, olhei para o tapete que parecia tão fofinho e acabei cedendo a uma vontade incontrolável de rolar no chão. Será que o maluco modo de vida de *Tomodachi* estava tomando conta de mim?



Meu dia tinha sido proveitoso, mas só queria dormir um pouco. Mal sabia que encontraria coisas mais estranhas nos meus sonhos. Quando percebi, estava caindo do céu, com dezenas de bananas flutuando ao meu lado. Por algum motivo, achei que seria legal pegar uma e comer. Tinha gosto de arco-íris! Sim, neste game é um devaneio atrás de outro!

NOVO DIA, NOVOS DRAMAS

No dia seguinte, Zelda me contou que outros redatores da **Nintendo World** moravam na ilha também, então fui procurá-los pelos apartamentos.

Bati em uma das portas mas ninguém atendeu. Deduzi que a música alta deveria ser o motivo para a pessoa não me escutar, e como a porta estava aberta, resolvi en-



trar. Foi aí que vi Thomas Schulze com uma roupa de gato (com orelhinhas e tudo!), pulando enquanto cantava uma música sobre princesas guerreiras. Como ele não havia me visto, seria menos constrangedor sair dali sem dizer nada. Era hora de conhecer a praia.

Tudo parecia calmo e bonito, Aonuma estava tomando sol e Reggie se exercitava ao longe, certamente para deixar seu corpo ainda mais preparado. Foi aí que vi Felipe Camarossi e Rodrigo Estevam, que corriam juntos em câmera lenta pela margem da praia.

Link surgiu do mar e me convidou para ir até a lanchonete, onde começou a cantar uma música e declarou seu amor por mim. Sim, namoricos são liberados no game. Antes que pudesse responder, Peach interrompeu e disse que o amava. No mesmo



instante, Reggie entrou pela porta, ainda com suas roupas de ginástica, e revelou que também queria meu coração. Lá fora, Miyamoto assistia a tudo com seu habitual e enorme sorriso, rindo da situação ridícula e dramaticamente de novela mexicana.

Sem pensar muito, escolhi Link como meu namorado e ele me levou ao parque de diversões. Romântico. Lá, nos transformamos em personagens 8-bit e jogamos algo que parecia um RPG antigo. Depois, fomos até a casa de shows.

Em um minuto estávamos no palco com Miyamoto, Bill, Link, Zelda e meu irmão. Quem diria que ele também estava lá? É claro que não ia perder a oportunidade de cantar uma música fabulosa com eles, e o público que estava lá não parava de pular e gritar, nos aplaudindo depois que terminamos. Aqui poderei



**Jogue, namore, cante.
Divirta-se em Tomodachi!**

ser artista quando quiser, ainda mais que posso escolher o timbre da minha voz.

Como encontrei alguns itens curiosos por meus passeios (e que não poderia levá-los comigo), resolvi dá-los de presente. Só sei que a Peach gostou tanto do ursinho de pelúcia que dei para Zelda que elas acabaram brigando para ver quem ficaria com ele.

Infelizmente, sabia que era hora de me despedir dos maravilhosos amigos que fiz para voltar à realidade. Tudo tinha sido tão surreal que parecia que seria difícil retornar à rotina.

Contudo deixei o lugar sabendo que minha Mii ficaria lá, rodeada de amigos e vivendo situações ainda mais insanas. Afinal, a vida realmente parece pequena depois que você conhece *Tomodachi Life*.

NW



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Warner Bros
Desenvolvimento:
TT Games
Gênero: Simulador
Lançamento:
31 de julho (EUA)

CELEBRIDADE

Além de fazer amizade com figurões da Nintendo, artistas famosos darão as caras no jogo. A primeira a assinar com a Big N para aparecer em *Tomodachi* foi Christina Aguilera. A cantora, que é nintendista declarada, tentará ser sua amiga. Dependendo das atividades que vocês fizerem juntos (as), a amizade poderá ser eterna. A artista também promoverá o game em campanhas de marketing. Quem você escolheria para ser embaixador ou embaixatriz de *Tomodachi Life*?



Aguilera é nintendista gente boa e será sua amiga em *Tomodachi*



PARA O MUNDO!

A decisão de levar o jogo do Japão para o resto do mundo foi uma surpresa para a maior parte dos nintendistas. Afinal, mesmo já sendo um sucesso no Japão, o título de estreia da série, *Tomodachi Collection*, lançado para o Nintendo DS em 2009, nunca foi visto por aqui. Série idealizada pelo time de Yoshio Sakamoto, o produtor de *Metroid* e *Wario*, o primeiro game até teve um lançamento ocidental preparado, mas alguns problemas com a localização do software do sintetizador vocal causaram seu cancelamento. Felizmente, o problema foi resolvido em sua sequência, que chegou às mãos dos japoneses em abril de 2013. Além disso, o mercado americano nunca esteve tão aberto para softwares tipicamente nipônicos. Por isso, a Nintendo resolveu apostar suas fichas.



SOCIEDADE ALTERNATIVA

Desde seu anúncio, *Tomodachi* já recebeu diversas comparações com *Animal Crossing*. Afinal, as séries têm situações e objetivos bem parecidos. No entanto, as duas são verdadeiramente únicas.

POPULAÇÃO

Animal Crossing: em sua vila, não dá para escolher quais animais viverão lá. A menos que alguns decidam ir embora, chegará uma hora que ninguém novo aparecerá. O lado bom é a surpresa que estes fatores imprevisíveis podem acarretar.

Tomodachi: Além de criar seus Mii com a aparência e personalidade que desejar, só estarão lá aqueles que você importar para sua ilha.



PROTAGONISTA

Animal Crossing: você controla o (a) Villager, cuja aparência e personalidade são baseadas em algumas respostas dadas no início da aventura.

Tomodachi: mesmo usando seu Mii, efetivamente você não controla ninguém. Apenas acompanha a vida de todos os avatares que moram em sua ilha, podendo ajudá-los ou aconselhá-los.





DINHEIRO

Animal Crossing: você até encontra moedas em sacos enterrados, mas a única forma de conseguir verba é coletar coisas e vendê-las. Como sempre há melhorias a serem feitas em sua casa ou na vila, há uma constante pressão para reunir mais e mais dinheiro.

Tomodachi: só de satisfazer seu Mii você recebe uma grana. Basta alimentá-lo ou interagir com outro avatar para ganhar seu precioso dinheirinho.



ATIVIDADES

Animal Crossing: há tanto a fazer em um dia que é necessário planejar para ter tempo para tudo.

Tomodachi: as ações podem se esgotar um pouco mais rápido, mas o potencial das situações que ocorrem com a interação dos Mii faz com que todos os dias haja um leque de histórias inusitadas.



SOCIALIZAÇÃO

Animal Crossing: com um modo cooperativo, visite a vila de seus amigos e interaja com eles.

Tomodachi: por mais social que seja, não dá para jogar de outro jeito que não seja pelo modo para um gamer. Ainda assim, receba itens legais pelo StreetPass e SpotPass.



Quem nunca quis sair correndo pela rua vestido de cachorro-quente?



A REVOLUÇÃO DOS BICHOS

HÁ 15 ANOS POKÉMON CHEGAVA COM TUDO NO BRASIL!



Jorge Simão Jr



Mateur Lôbo



Ricardo Syozi

Eu, Ricardo Syozi, tinha 14 anos. Já era um assíduo fã de videogame, em especial do meu SNES e do meu Nintendo 64. Tinha um Game Boy, mas jogava pouco, provavelmente por não ver muitas locadoras alugando cartuchos do portátil.

Dividia meu tempo entre os games, a escola e o futebol com os amigos. Mas, em algum dia de 1998, fiquei sabendo que um tal desenho que havia feito os japoneses terem convulsões estava para chegar ao Brasil. É claro que a curiosidade me fez logo correr para conhecê-lo. Nenhum de nós teve convulsão, o tal episódio nunca saiu daquele país, mas a febre nos pegou de jeito. A febre chamada *Pokémon*.

Em poucos dias, cada um de meus amigos já tinha um Pokémon favorito. A maioria curtia Charizard, mas sempre fui mais fã de Blastoise. Logo, todos fomos atrás de uma das fitinhas de Game Boy. Geral adquiriu a versão *Red*, mas acabei ficando orgulhosamente com a *Blue*. A paixão foi tão instantânea

que já estávamos criando listas de monstros mais fortes ou dos mais legais.

O ápice foi a estreia do filme com o grande Mewtwo nos cinemas brasileiros. Todos fomos, assistimos a uma ótima aventura e ainda ganhamos uma cartinha, um tal de Trading Card Game que estava prestes a surgir por aqui, como tantos outros produtos da franquia. E a febre jamais deixou nossos corações.

Foi em 10 de maio de 1999, quando o desenho animado estreou na TV aberta pela Rede Record, durante o programa *Eliana & Alegria*, que o fenômeno deu seus primeiros passos verdadeiros por aqui. Ash e Pikachu fizeram um sucesso gigantesco e que repercute até hoje. Não tínhamos uma seção chamada *Planeta Pokémon*, que é uma homenagem mensal que fazemos à inesquecível revista oficial *Pokémon Club*, se a série não tivesse todo esse potencial duradouro.



Galera se diverte no Desafio à Elite dos Quatro, que daria origem à Liga Oficial Pokémon (LOP)



No entanto, a primeira vez que os brasileiros ouviram falar de *Pokémon* foi em 1997. Infelizmente, as circunstâncias não foram boas. Em dezembro daquele ano, William Bonner, durante o *Jornal Nacional*, noticiou que centenas de crianças japonesas tiveram tonturas e, em alguns casos, convulsões por terem assistido ao episódio 38 da primeira temporada da série animada baseada no jogo idealizado por Satoshi Tajiri.

No capítulo, Pikachu usou um choque do trovão para destruir um míssil, o que ocasionou uma grande explosão. A forte repetição de cores deu origem ao incidente. Na época, a diretoria da TV Tokyo tirou o programa do ar por quatro meses. Além disso, Hiroshi Yamauchi, então presidente da Nintendo, teve que prestar esclarecimentos à sociedade.

Perto de seu lançamento no Brasil, muitos veículos não deixaram de mencionar o caso, como fez o jornal *Folha de S. Paulo* em uma notícia publicada em maio de 1999: "Estreia nesta segunda-feira, às 11 da manhã, na Rede Record, *Pokémon*, o primeiro desenho animado da história a mandar crianças para o hospital".

Contudo, o texto trazia uma informação muito importante: as versões *Pokémon Red* e *Pokémon Blue*, do Game Boy, já se encontravam à venda em território nacional. Os jogos, que eram importados, apareceram por aqui em algum momento antes de março de 1999.

A GRADIENTE SE PREPARA

Regina Macedo, Product Manager da Gradiente e responsável pela criação da *Nintendo World*, não tem números para divulgar, mas a vinda de *Pokémon* pra cá foi certa para a empresa, que produziu

e comercializou os produtos da Big N entre os anos 1990 e 2000. "Nunca tínhamos vivido aquilo. Era difícil atender a demanda dos clientes", conta. Seu primeiro contato com a franquia aconteceu numa conferência da Nintendo para seus parceiros realizada na Disney, nos Estados Unidos. A NoA apostava muito no bom desempenho da nova franquia, ainda mais por causa da boa estreia do anime por lá,

Poucos meses depois, *Pokémon* era um sucesso de vendas que não parava de aparecer em todos os veículos de comunicação.

RECORD EXIBE O DESENHO

Você pode não ser um fã do desenho animado, mas foi através dele que a série se popularizou. O curioso é que o anime foi exibido por conta de um golpe de sorte.

Na época, a Swen Entretenimentos ofereceu a série para Globo e SBT. Ambas recusaram, e *Pokémon* foi parar na Record, sendo exibido até 2003. Hoje, só nos resta o Cartoon Network.

A Record não demorou para colher os bons frutos. Com menos de um ano, a audiência do programa da Eliana ultrapassou a concorrência. Além disso, a apresentadora gravou a música *A Força do Mestre*, que falava sobre a determinação necessária para ser um mestre *Pokémon*, com um clipe exibido muitas vezes durante a abertura ou encerramento da sua atração.

Dois anos de uma popularidade única, *Pokémon* começou a sofrer um enorme desgaste...



O anime foi a isca para a Big N apresentar a franquia para os gamers deste lado do planeta



FILMÃO

Quando Ash Ketchum conquistava insígnias em Kanto, ficamos sabendo que um filme

TELINHA

Globo e SBT se arrependeram de suas decisões. O SBT tentou aliviar a situação comprando os direitos de exibição de alguns longas-metragens, como *Pokémon - O Filme: Mewtwo Contra-Ataca* e *Pokémon 2000*. A Globo resolveu adquirir a série no final de 2004, quando já não tinha mais a mesma força, algo que o SBT também fez.



Mario Kart 8 para Wii U

Novidades do grid de largada até a Rainbow Road.



Pré-Venda: Jogo Mario Kart 8 - Wii U

Lançamento: 20/06/2014

Por R\$ 199,00

10x de R\$ 19,90 sem juros



**Jogo The Legend of Zelda
The Wind Waker HD**

Por R\$ 178,00

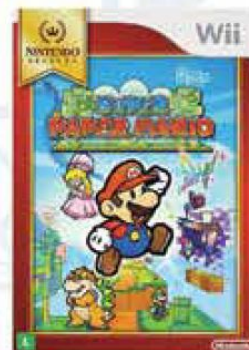
em 10x R\$ 17,80 sem juros



**Jogo Nintendo 3DS Luigi's
Mansion: Dark Moon**

Por R\$ 148,00

em 9x de R\$ 16,44 sem juros



**Jogo Wii Super
Paper Mario**

Por R\$ 79,90

em 5x R\$ 15,95 sem juros

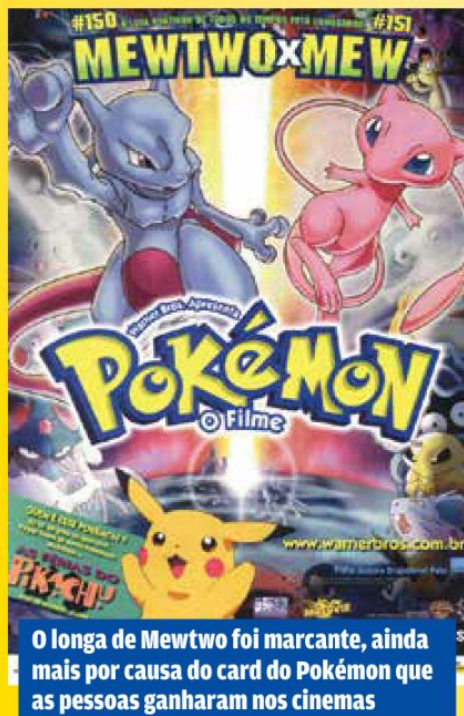
- siga nosso twitter: @Walmart_Games
- acesse www.walmart.com.br/nw
- ou ligue 3003-6080
- informe o código "nw"

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 30/06/2014 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nw ou pelo teleatendimento 3003-6080 (informe o código "nw"). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Teleatendimento: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

Os torneios de TCG da Devir viviam lotados!



O longa de Mewtwo foi marcante, ainda mais por causa do card do Pokémon que as pessoas ganharam nos cinemas

de *Pokémon* viria para o Brasil. Ao estreiar por aqui em 7 de janeiro de 2000, período de férias, a euforia foi marcante. As sessões eram concorridas e quem quisesse assistir teria que comprar o ingresso com antecedência.

Ao andar pelo shopping, as filas gigantescas chamavam a atenção de qualquer um. Dentro da sala, a criançada não conseguiu se segurar: a gritaria complicava a vida de quem queria ouvir o som do cinema, que já era alto. A cada *Pokémon* que aparecia o pessoal comemorava como se eles existissem de verdade. Mesmo não sendo obra da Disney, Pikachu e sua turma encantaram os brasileiros e o longa-metragem foi líder de bilheteria. *Pokémon: O Filme - Mewtwo Contra-Ataca* conta a origem do lendário Mewtwo e sua ambição de criar clones de *Pokémon*. **(Jorge Simão Jr.)**

OS JOGOS

A vida de treinador *Pokémon* não era fácil... Quem é que não se lembra de truques como o Box Trick, que aumentava os atributos dos *Pokémon* no level 100, ou do glitch do Mew, que podia ser feito em *Pokémon Red, Blue e Yellow*?

Os gamers eram sedentos por informação, e muitos tinham uma imaginação muito forte, o que levava à criação de boatos que faziam o Missigno parecer um monstro de bolso real, como uma evolução de Rai-chu, a Megachu (olá, MegaEvoluções!).

Além de ter que pesquisar muitas estratégias de batalha nas revistas, principalmente na seção Arena da *Pokémon Club* e na *Earl's Pokémon Academy* do *Pokémon Stadium 2*, que é considerado o melhor jogo de plataforma por boa parte dos fãs, os jogadores tinham que se preocupar com dois detalhes muito importantes: energia para o portátil e a iluminação do ambiente.

Batalhar com um colega? Só com a ajuda do Cabo Link, acessório que conectava dois Game Boy. Sem ele, era impossível trocar ou lutar. Você reclama da conexão wireless quando ela cai hoje, mas ninguém podia se mexer muito enquanto jogava. O apetrecho era bem instável. Com um simples espirro, um combate ao fim por conta de problemas na conexão. Sabe o que é pior? As batalhas podiam durar mais de uma ou duas horas, para o terror das nossas pilhas.

Tive sorte e consegui usar por muito tempo as pilhas recarregáveis do meu carro de

controle remoto sem fio, e isso me poupou muito dinheiro. Quem tinha um adaptador para conectar o Game Boy direto na tomada fazia sucesso no colégio, mas havia algo ainda mais desejado: o kit de acessórios do Game Boy Color, composto por itens bizarros - mas bastante úteis - como uma pequena luminária plugada no local do Cabo Link e uma lupa com luzes, que "aumentava" e iluminava a tela, fazendo com que o Game Boy ficasse 20 toneladas mais pesado e parecesse um novo megazord dos Power Rangers. **(Mateus Lôbo)**

O TCG

Em 1998, quase que em seguida do lançamento do Trading Card Game de *Pokémon* nos Estados Unidos pela empresa Wizards of The Coast, a editora e livraria Devir trazia as Estampas Ilustradas para terras tupiniquins totalmente em português.

Antes da estreia dos cards de Pikachu, já havia outros jogos como *Magic: The Gathering*, mas o foco era até então os adultos. Com *Pokémon* as coisas mudaram.

A primeira juíza oficial de *Pokémon* no país, e praticamente a "organizadora oficial" da Devir durante toda a empreitada do jogo enquanto TCG esteve nas mãos da empresa, Camila Mancini relatou como foi o início de tudo: "A ideia era formar novo jogadores. Para isso, realizávamos diversos eventos em shopping, parques, grandes lojas de varejo, escolas e centro culturais".

A primeira coleção trazia um deck com um todo-poderoso Machop e servia para dois jogadores começarem suas disputas. A explosão foi como um estalar de dedos de um Scraggy.

O apoio da Devir foi de extrema importância para o destaque do jogo e aumento da popularidade da série. "Os primeiros torneios não eram oficiais e seguiam o modelo usado em *Magic*. Acredito que a experiência em organizar grandes torneios deste jogo foi fundamental. Não havia juí-



A Gradiente não conseguia atender a demanda de jogos, que eram importados, no auge da febre, conta Regina Macedo



COISAS DA TECNOLOGIA

Durante uma batalha contra meu primo (*Pokémon Crystal* vs. *Pokémon Silver*), aconteceu algo inusitado: uma Butterfree com a barra de HP três vezes maior que o normal apareceu do nada. Nenhum de nós tinha uma no time. Além disso, também vi um Machop shiny com as mesmas características. Sabe qual foi a nossa conclusão? Aqueles Pokémon haviam ficado presos no Cabo Link (Até parece!). Sabe de nada, inocente! (Mateus Lôbo)

zes, nem organizadores específicos. Ainda assim, todos os campeonatos eram bem lotados", explica.

Camila ainda lembra dos torneios mais fortes: "Foi criada uma estrutura que não era oficial para atender os jogadores mais experientes. Assim foi criado o mitológico torneio Real Master e o brasileiro de *Pokémon*".

Se você alguma vez já embaralhou os cards em um deck e lançou uma moeda para começar uma partida, agradeça, entre tantas pessoas, à Camila Mancini.

O ANIME

"Ah, virou uma grande responsabilidade no final das contas, né. Hoje pra mim é diferente, a relação que eu tenho com a série mudou. Hoje faço *Pokémon* com outra cara. Gosto muito, é metade da minha vida, já que comecei a dublar com 15 anos. É um algo que não se esgota" reflete Fábio Lucindo, dublador de Ash,

Quando chegou ao Brasil, *Pokémon* estava dividido em um pacote de temporadas. A primeira, com 52 episódios, mostrava a jornada de Ash pela região de Kanto. No entanto, a aventura do protagonista só terminaria durante a metade da segunda temporada.

Aqui, encontramos um problema: o modelo de exibição dos desenhos no Brasil. No Japão a indústria tem a prática de utilizar um formato de um novo episódio a cada semana, até mesmo porque muitos dos produtos consumidos são criados em território nacional.

Como os Estados Unidos também adotaram o mesmo modelo de exibição,



os episódios de *Pokémon* exibidos por lá não estão muito atrás dos transmitidos no Japão. A diferença sempre é de algo em torno de 11 capítulos.

A exibição diária do anime no Brasil pode não ter sido algo ruim em um primeiro momento, principalmente na época da febre. A primeira temporada foi exibida pela Record em pouco menos de três meses, resultando em um grande período de repiques, de aproximadamente oito meses.

Para alcançar uma maior audiência, *Pokémon* até sofreu mudanças de horário na grade. Depois do grande sucesso, passou das 9 horas para as 11h30.

Iso acabou prejudicando a série, pois mesmo que ela fosse exibida de uma maneira mais organizada na TV fechada (pelo Cartoon Network), a TV aberta possuía – e ainda possui – uma audiência muito maior, que foi prejudicada com um grande repete-co dos capítulos.

POKÉMON CLUB

Não tem erro: todo mundo que acompanhou a invasão de Pikachu de perto conhece a *Pokémon Club*. A revista, que depois da edição 33 passou a se chamar *Pokémon Club Evolution*, foi uma das maiores responsáveis por criar uma geração de treinadores, que iam quinzenalmente às bancas para receber mais informações sobre tudo: TCG, games, anime, brinquedos e curiosidades em geral.

A equipe se esforçava bastante para

trazer notícias direto do Japão e dos Estados Unidos, mostrando quais seriam as próximas novidades no Brasil. Um exemplo disso eram os resumos dos episódios lançados na terra

do sol nascente, e as fichas técnicas de *Pokémon* ainda desconhecidos por nós.

Conhece o Hassamu? E o Hinoarashi? São os nomes japoneses de Scizor e Cyndaquil, e a revista nos mostrou esses monstros quando os nomes que conhecemos nem existiam ainda. A *Pokémon Club* teve 87 edições e foi encerrada em 2003, quando a série já estava perdendo o mojo.

Por falar nisso, a revista dos monstros de bolso surgiria por causa da **Nintendo World**, que já falava do fenômeno desde suas primeiras edições. E vamos falar muito ainda sobre ele. Nos próximos meses você ficará por dentro dos detalhes de tudo que você viu aqui e também de outros marcos, como o surgimento da Liga Oficial *Pokémon*. A comemoração dos 15 anos da chegada da franquia ao Brasil só está começando! **nw**

Fotos Devir: Camila Mancini.

Fotos LOP: Daniel Lima.



TEMOS QUE

NO AUGE, POKÉMON GANHOU CD, ÁLBUM DE FIGURINHAS E ATÉ XAMPU!



Jorge Simão Jr

Aproveitando o sucesso que *Pokémon* fez no início dos anos 2000 no país, diversas empresas correram atrás do licenciamento da marca. Como você vê aqui mesmo, Pikachu e seus amigos estamparam (e ainda estampam) cartas, quadrinhos, jogos de tabuleiros, miniaturas e por aí vai.

Tudo isso era uma estratégia de marketing para vender diversos tipos de produtos e também para divulgar a marca *Pokémon* e lucrar ainda mais com ela. Para nós isso foi ótimo. Pode apostar que vários fãs compraram o Mc Lanche Feliz só para conseguir as miniaturas dos personagens.

Da mesma maneira, muita gente se empanturrou de salgadinhos da Elma Chips só por causa dos Tazos e daquelas

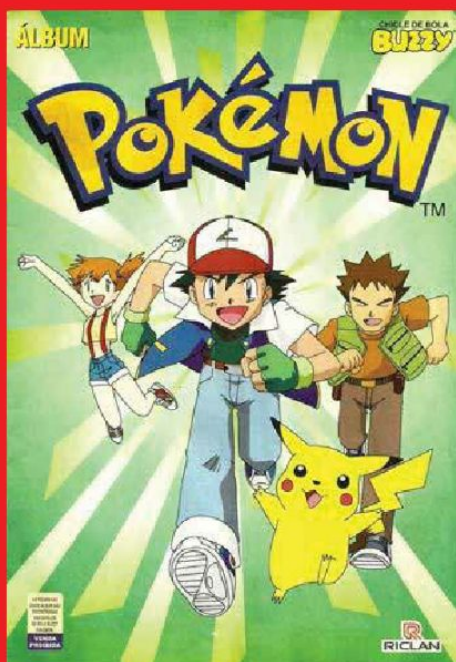
cartinhas que imitavam Super Trunfo, enquanto molhavam a goela com a versão Caçulinha do Guaraná Antarctica.

O prazer de ir às bancas para comprar pacotinhos de figurinhas e ver que *Pokémon* você tirava era indescritível. Ah, você já leu alguma edição da revista *Pokémon Club*?

São tantas coisas que nem todo mundo consegue se lembrar delas. Você já viu o ioiô feito pela Estrela? Sabia que existia até uma linha de beleza de *Pokémon*, com direito a lenços umedecidos?

A conclusão disso é que os monstros de bolso pegaram a gente em cheio. Nem uma Master Ball seria tão efetiva nessa conquista!

Álbuns de Figurinhas



Trading Card Game

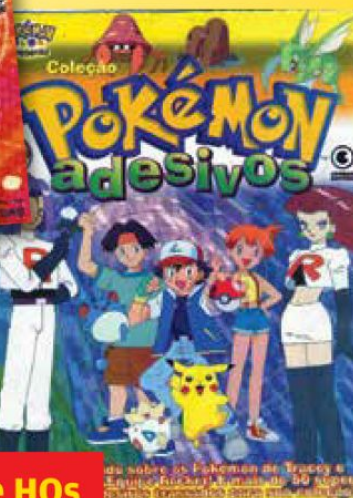
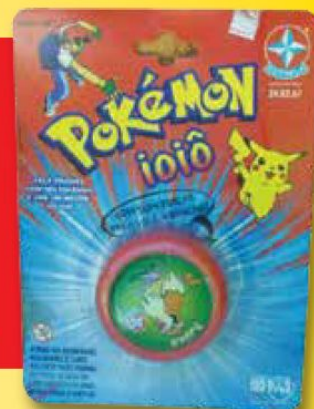
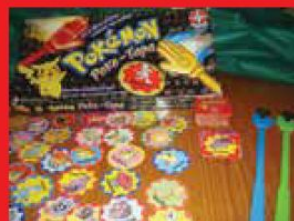


Beleza



COLECIONAR

Jogos e brinquedos



Filmes, anime e música

Revistas e HQs

Colecionáveis





9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

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!



acesse.compre
noWalmart.com

KIRBY TRIPLE DELUXE



SINTA-SE NA ERA DE OURO DA BOLOTA!



Rodrigo Brailienre

COM A CRIAÇÃO DO NINTENDO 2DS, QUE

ainda não está disponível no Brasil, muita gente concluiu que a Big N estivesse para dar uma folguinha à febre do 3D. Não poderiam estar mais errados. *Kirby Triple Deluxe* chega assim do nada para não apenas contrariar a situação, como para mostrar o domínio que os caras da HAL Laboratory têm da técnica visual.

Parecia ser uma bela manhã em Dream Land quando Kirby acordou para descobrir que estava em outro mundo. Ecoando a clássica história de *João e o Pé de Feijão*, uma planta gigantesca cresceu sem precedentes e carregou consigo várias porções da terra dos sonhos, inclusive o castelo do cômico Rei Dedede. Cabe então ao nosso herói rotundo explorar os mistérios desse novo lugar chamado Floralia.

Do descobrimento do vilão por trás da nova

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

Nota Final:

9.5



Plataforma:
Produção:
Desenvolvimento:
Gênero:
Jogadores:
Classificação:
Recursos:

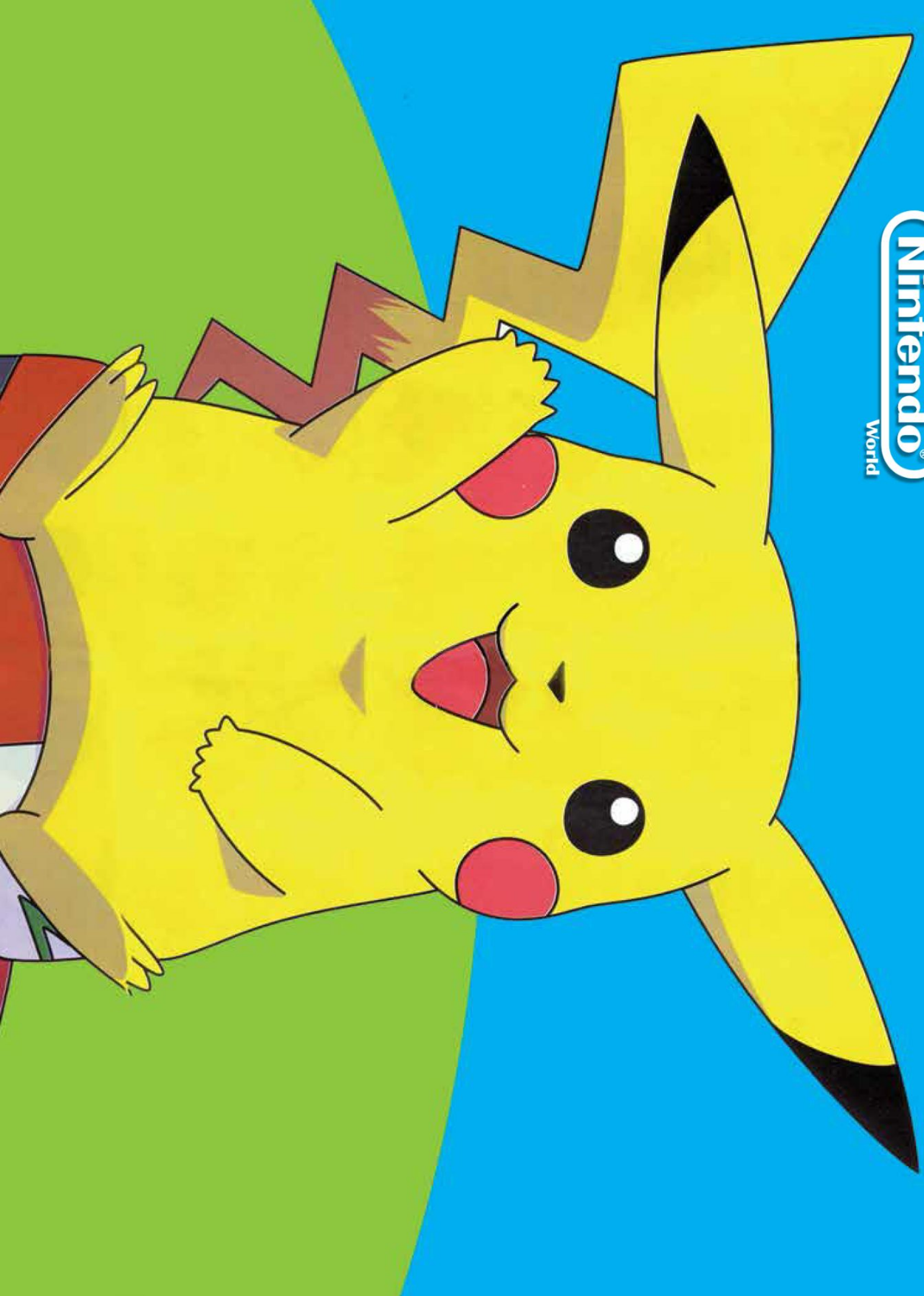
Nintendo 3DS
Nintendo
HAL Laboratory
Plataforma
1-4
Livre
StreetPass

jornada - o estranho inseto de seis braços Toranza, que inclusive capturou Dedede, até todo o desdobramento da aventura -, *Kirby Triple Deluxe* é uma verdadeira joia rara que parece ter escapado do universo 16-bit e se adaptou aos padrões de beleza da atualidade. Há tempos não curtia tanto um jogo de plataforma. Me senti na época de ouro de *Kirby Super Star*, um dos meus títulos favoritos até hoje.

TRÊS VEZES KIRBY

A fórmula em si é o que qualquer um pode esperar de um novo game do temperamental herói rosa:

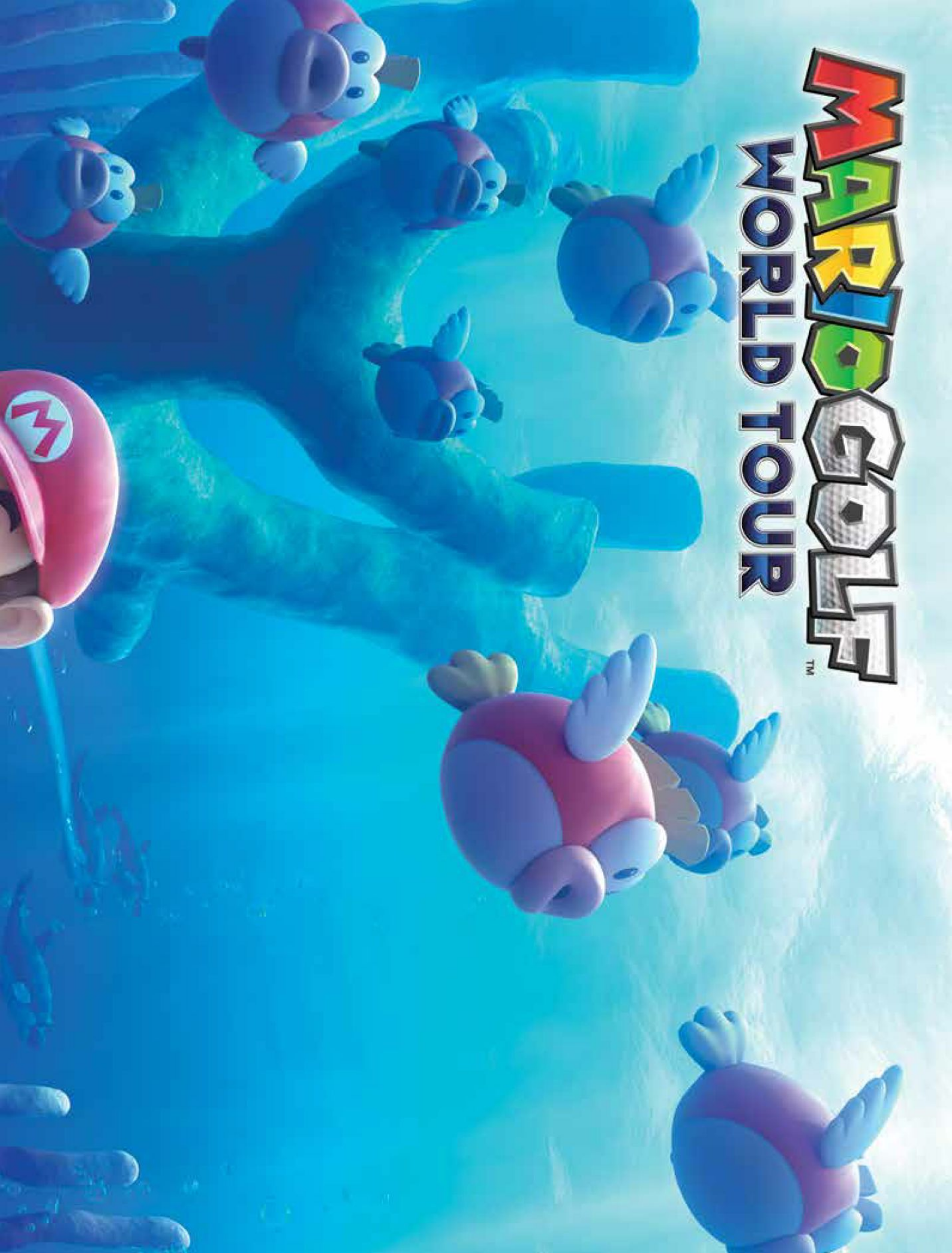
Nintendo®
World





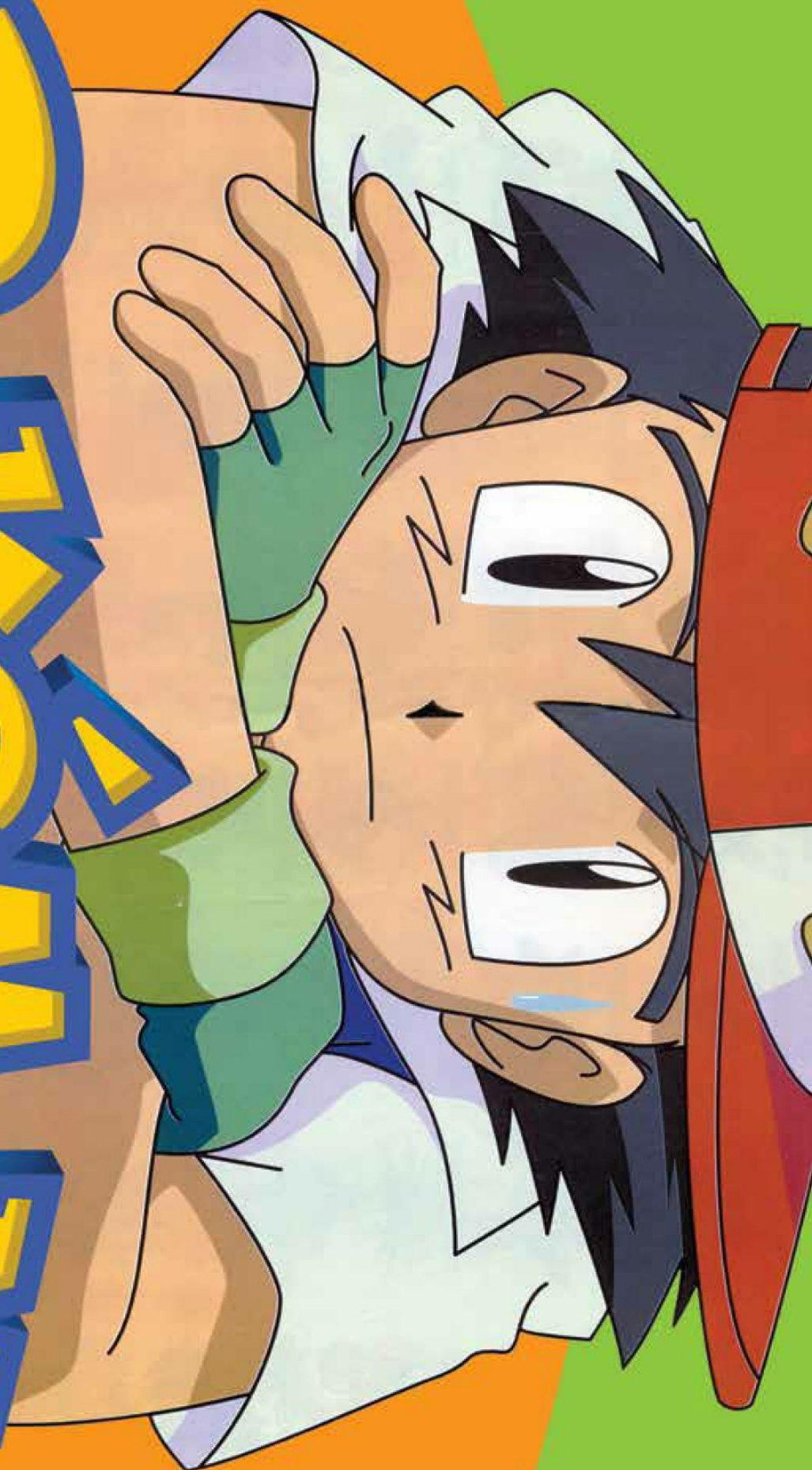
Nintendo®
World

MARIO GOLF WORLD TOUR™



Pokemon

®





Resista à cabeçada da habilidade Beetle

uma boa dose de pulos e plataformas em combinação com a habilidade antropofágica de Kirby de engolir seus inimigos e se apoderar de suas habilidades. A diferença é que agora o 3D também compõe uma grande parcela disso, e a genialidade está justamente na forma como somos apresentados a essas novas mecânicas.

Ou melhor, não somos. De pouco a pouco o game simplesmente vai lançando novos elementos nos cenários. Começa com inimigos rondando aos fundos, depois a aparição de baús e áreas claramente acessíveis em outro plano, até que finalmente



ganhamos a habilidade de explorar as múltiplas profundidades dos cenários. É assim do início ao fim.

O novo Kirby faz uso de praticamente todos os recursos do 3DS. Balançamos o portátil para mirar um canhão ou jogamos na diagonal para ajustar plataformas, tudo é aprendido e reconhecido sem o uso de um mínimo tutorial.

Inclusive este é o maior trunfo dessa obra. Há sempre algo novo para se ver na aventura. Em um momento estamos dando loucas piruetas com o inédito Circus Kirby, em outro estamos atacando de Link com o clássico Sword Kirby, ou simplesmente atropelando tudo que há na frente com meu preferido do game: Beetle Kirby.

MÓRFICO!

Pois é, com inúmeros poderes, vêm inúmeras responsabilidades, mas isto não é dizer que a coisa fique confusa. Pelo contrário, o repertório da bolota é tão grande que as formas de se encontrar os vários segredos pelo mundo, ou mesmo de se virar contra os chefes, são muitas.

Há quem diga que tamanha gama de ações deixe o jogo fácil até demais. Sinceiramente, é justamente isso que diferencia Kirby no oceano composto por outros jogos do gênero. É a chance de traçar uma

EM BUSCA DE VINGANÇA!

Raptado e utilizado como arma após uma boa lavagem cerebral, o Rei Dedede ressurgiu após o final do game decidido a se vingar daqueles que o fizeram de palhaço durante a aventura. Sim, a vingança nunca é plena, mata a alma e a envenena, já dizia Seu Madruga. Neste caso significa que ganhamos um modo todo novo e diferenciado protagonizado pelo vilão.

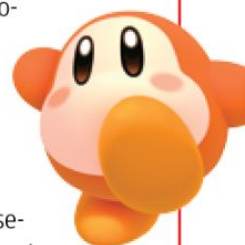
trajetória particular com seus poderes preferidos ou buscar o maior número possível de habilidades por fase.

Visualmente, o novo Kirby é mais corpulento e frenético que qualquer outro jogo da franquia, graças ao 3D e suas múltiplas camadas de ação. Os inimigos chovem em pincas e os cenários se transformam com frequência. Aliás, dá para dizer que até a divertida trilha sonora adota essa postura muito mais imprevisível nesta versão.

Antes que alguém me pergunte, o jogo continua belo em 2D, com seus planos exaltados apenas com um sombreamento mais forte do que o normal. Tudo se torna mais confuso, e em alguns momentos até pode comprometer os reflexos visuais do jogador, mas não é algo que chega a denegrir o todo.

Uma coisa é certa: seja em 3D ou 2D, por mais belo que sejam os cenários, esteja preparado para destruí-los! Sim, a inédita habilidade Hypernova de Kirby é agressiva assim. Exclusiva a determinados pontos da trama, quando acionada o herói brilha nas cores do arco-íris e sopra ou suga com a potência dos mais temidos furacões.

Alguém aí se lembra da sensação de ter pegado o cogumelo Mega Mushroom de Mario pela primeira vez? O sentimento é similar, porém ainda mais libertador. Nada pode com Kirby neste momento, o que significa que o jogador precisará pensar rápido – mas isso eu deixo para você descobrir na hora H. Afinal, Kirby Triple Deluxe é daqueles games que não se pode deixar passar. **NW**



AMOSTRA GRÁTIS

Modalidade é o que não falta em *Triple Deluxe*. O game vem completo com um multiplayer que necessita apenas de um cartucho para que até quatro jogadores se divirtam juntos. O mais bacana dos minigames é justamente a arena de luta de Kirby Fighters. A impressão é que estamos tendo um gostinho de como o aguardado *Smash Bros* ficará no 3DS. E que palhinha sensacional, diga-se de passagem.



MARIO GOLF: WORLD TOUR

O ENCANADOR FAZ UMA TURNÊ MUNDIAL EM BUSCA DE EAGLES E HOLE-IN-ONES



Alveni Lisboa

APÓS CORRER DE KART E JOGAR TÊNIS, Mario agora dá tacadas certas no golfe. *World Tour* leva os jogadores por um passeio em diferentes cenários. Com 18 buracos para alcançar, cada pista tem suas características, tanto no aspecto visual quanto nos desafios, que influenciam diretamente na jogabilidade.

Essas áreas são ambientadas em florestas, praias e montanhas. A primeira é a mais simples, sem grandes obstáculos e com poucos ventos. O percurso à beira-mar tem ventos mais fortes e diversos buracos de areia para te atrapalhar. Já a região montanhosa possui terrenos íngremes e vários obstáculos. As áreas são coloridas, com percursos criativos e com aquele charme inconfundível do mundo do encanador.

Existem aqui dois modos principais: Quick Round e Castle Club. O primeiro é o tradicional, no qual é só chegar e jogar sem compromisso. O Castle Club é um tipo de RPG em que os jogadores coletam e desbloqueiam itens, batem um papo com Peach e companhia, e jogam muito contra adversários offline ou online.

Um das marcas dos games do bigodudo é a progressão adequada da dificuldade. Quem já é familiarizado com isso vai sentir facilidade no início, mesmo porque os controles são dominados na maciata.

Na tela de toque são exibidos os comandos de execução. No modo Manual, escolha

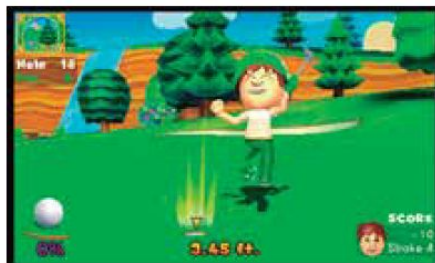
acesse.compre
no Walmart.com



a força e depois acerte na marca correta para dar uma tacada. Se errar, a bolinha pegará uma curva indesejada, parando bem longe do planejado.

Para quem adora coletar apetrechos, *Mario Golf* tem conteúdo de encher os olhos e desafios extras, como acertar a bolinha por anéis flutuantes.

O golfe é um esporte solitário que depende da habilidade do jogador. Porém, as competições necessitam de outros desafios para fazer sentido. O resultado é um dos mais completos multiplayers do 3DS. A Camelot pegou que havia de bom no multiplayer do último *Mario Tennis* e acrescentou o sistema de comunidades de



Pensando em quem nunca jogou golfe, a Nintendo criou diversos recursos amigáveis

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 10

Nota Final:
9.0



Plataforma:
Produção:
Desenvolvimento:
Gênero:
Jogadores:
Classificação:
Recursos:

Nintendo 3DS
Nintendo
Camelot
Esportivo
1-4
Livre
DLC, StreetPass, SpotPass

Mario Kart 7. Você joga através de conexão local ou via internet contra desconhecidos, amigos ou membros da sua comunidade. Nem é preciso ter uma super velocidade de internet para interagir via web, pois os torneios acontecem simultaneamente para todos.

A melhor parte é disputar campeonatos online organizados pela Big N. Neles você obtém itens exclusivos, como um uniforme do Wii U. **NW**

PARA NOVOS GOLFISTAS

Facilitando a vida, a Camelot criou o modo Easy. Nele é preciso ajustar apenas a força, deixando a tacada dar certo sem problemas. À primeira vista, parece mais vantajoso jogar no modo fácil, mas com o tempo o modo Manual passa a ser mais atrativo. É interessante ficar atento às dicas de Toad nos intervalos.

DISNEY MAGICAL WORLD

CUSTOMIZE TUDO O QUE VOCÊ QUISER EM CASTLETON!

 **Geraldo Juno Cecilio**

QUANDO AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES

sobre *Animal Crossing* surgiram, as comparações com *The Sims* foram naturais. Se hoje em dia isso parece absurdo, o mesmo pode ser dito de *Disney Magical World*.

Toda a parte de interação social está lá: bater papo com os vizinhos, quebrar galhos dos personagens, cuidar de plantas, pescar e participar dos muitos eventos que ocorrem no decorrer do ano. A principal diferença é que, sem tirar a liberdade de construir sua vida em Castleton, o jogo tem equilíbrio nos desafios, nas missões progressivas e até na introdução dos personagens com os quais crescemos amando.

A taxa de quadros por segundo aqui é baixíssima, vítima justamente de um dos maiores trunfos: os belíssimos cenários. Castleton e outros mundos possuem detalhes pelos cantos, personagens bonitos e bem representados, mas a geração dos gráficos não acompanha isso.

Aos poucos, a sensação é desfeita na medida em que a magia da Disney toma conta. Levei um bom tempo até perceber que a melhor forma de encarar a aventura é apreciá-la sem expectativas. Já adianto que as minhas foram frustradas, para que no instante seguinte fossem preenchidas com uma surpresa agradável.

Até Mickey foge do clichê. Em vez de ser o rei do pedaço, ele é o maior incentivador da cafeteria que você gerencia. Ainda que pareça um daqueles jogos de Facebook, me pegou de jeito a quantidade de opções de customização. Fiquei encantado e realmente acabei investindo a maior parte do meu tempo ali.

Praticamente todos os itens que reuni pelos mundos foram usados para alavancar



Cuidando direitinho de uma cafeteria, vire parceiro até do rei desse mundo encantado

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0

Nota Final:

7.5



Plataforma:
Produção:
Desenvolvimento:
Gênero:
Jogadores:
Classificação:
Recursos:

Nintendo 3DS
Nintendo
Bandai Namco
Social
1
Livre
StreetPass, SpotPass

as vendas do estabelecimento, principalmente ao combinar elementos como pratos temáticos, móveis e roupas dos funcionários baseados em uma franquia, rendendo visitas inesperadas de alguns figurões da Disney.

Ao atender os pedidos dos clientes, a recompensa vem em forma de novas receitas, dicas de roupas e plantas de móveis. Como a cafeteria ajuda na progressão do jogo, vale a pena cumprir um pedido mais maluco da clientela, se os itens necessários estiverem à mão.

Há poucos mundos para explorar, e isso gera um repeteco. Atividades como dança, esconde-esconde e combates com varinha mágica recompensam com materiais para confecção na loja de Margarida, por exemplo.



Dá para se vestir da maneira que preferir. Em um dos testes, comprei um conjunto temático da Minnie, e fiquei um DIVO! O pessoal da cidade entrou na onda, rasgando elogios ao vestido que combinou com minhas pernas peludas.

Mesmo sem a profundidade de *Animal Crossing*, *Disney Magical World* é uma experiência versátil, com quantidade surpreendente de objetos, tem sua identidade própria e não deixa o jogador ficar entediado, se você souber aproveitar as opções de diversão. **NW**



Nunca duvide da irmandade dos anões de Erebor

LEGO THE HOBBIT

BILBO RETORNA AOS CONSOLES DA NINTENDO EM UM GAME QUE É UM TESOURO



Thomas Schulze

"ESTOU PARTINDO EM UMA

aventura!", exclamei enquanto corria em direção a Bilbo, Gandalf, Thorin Escudo-de-Carvalho e toda sua trupe, que me esperavam para uma jornada pela Terra-Média. O objetivo de nossa companhia não poderia ser mais arriscado: derrotar o poderoso dragão Smaug, reclamar o lendário tesouro dos anões e marchar em busca de muitos bloquinhos.

O clima dessa epopeia é bem familiar a qualquer um que tenha embarcado em outras aventuras Lego. Há muita exploração, enigmas para quebrar a cuca, sequências engraçadas e bastante conteúdo adicional para prender sua atenção por semanas a fio. Durante a longa campanha encontramos quase 100 personagens, cada um com suas próprias armas e poderes.

Bombur usa a barriga como trampolim, Kili acerta alvos distantes com suas flechas e Bofur minera recursos indispensáveis para a solução dos puzzles. De quebra, basta um simples apertar de botão para os anões formarem duplas capazes de desferir ataques bem efetivos, ideais para abrir rotas secretas e derrotar aqueles chefões

mais poderosos!

O mais legal aqui é se inspirar nesses baixinhos e chamar algum amigo para jogar em dupla usando um Wii U Pro Controller ou Wii Remote, o que aumenta ainda mais a diversão: quase chorei de rir vendo o coitado do meu tio aflito para escalar os gigantes de pedra e fugir do orc Azog pelas árvores.

É difícil não babar um pouquinho ao ver a Valfenda e o Condado em alta definição. Aliás, o único jeito de não se perder por esse enorme mundo aberto é ficar ligado na telinha do GamePad, que fornece um mapa detalhado. Dá até para traçar rotas, marcar seus objetivos e fazer viagens rápidas montado nas águias de Gandalf, o que é uma baita mão na roda.

Pena que em várias ocasiões nos depáramos com personagens agindo de modo estranho, alguns cenários estão incompletos, há travamentos e até mesmo um congelamento completo. Seriam esses bugs obra de um certo Necromante? Para piorar, a história omite os eventos do terceiro filme e acaba na hora em que engrena pra valer.

Gráfico: 8.0
Som: 10
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

Nota Final:

7.5



Plataforma:
Produção:
Desenvolvimento:
Gênero:
Jogadores:
Classificação:
Recursos:

Wii U (há versão para 3DS)
Warner Bros.
TT Games
Aventura
1-2
Livre
Não

Apesar desses obstáculos e da constante impressão de já estar lá e de volta outra vez, repetindo as mesmas atividades que fizemos em tantos outros jogos da série, não dá para negar que a diversão fala mais alto. Assim, meu querido leitor, pode ter certeza de que encontrará em *Lego The Hobbit* uma ótima opção para compartilhar uma aventura. 



CONHEÇO ESSA VOZ!

Além de trazer menus e legendas em português, o game ainda conta com grandes nomes da dublagem nacional, todos repetindo seus papéis nos filmes da trilogia cinematográfica de Peter Jackson.



Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Nintendo eShop

Confira os destaques das lojas virtuais da Nintendo



Nintendo eShop (3DS e Wii U)
Compre pacotes de crédito, o mínimo são 10 reais, ou pague exatamente quanto custa o jogo ou o aplicativo desejado. Atualmente, apenas a versão da eShop do 3DS está funcionando em solo nacional. Em português, a loja aceita cartões nacionais e internacionais das bandeiras Visa e Mastercard. Preços em reais.

DSi Shop e Wii Shop Channel (DS e Wii)
Compre pacotes de Nintendo Points antes de baixar o jogo ou o aplicativo escolhido. No Wii, o mínimo são 2.000 points, o que equivale a 20 dólares. Não é preciso gastar todos os Nintendo Points de uma vez. As duas lojas online só aceitam cartões internacionais das bandeiras Visa e Mastercard. Preços em dólares.

CHILD OF LIGHT

AURORA NO PAÍS DAS MARAVILHAS



Ricardo Syozi

É tão mágico quando nos deparamos com um título que transpira arte, algo que chama a atenção por ser único. *Child of Light* é simplesmente apaixonante! Na nova empreitada da Ubisoft jogamos no papel da garotinha Aurora, que acordou em uma terra desconhecida cheia de seres das trevas e improváveis companheiros, como gnomos e bobos da corte.

O estilo artístico único se mistura a uma jogabilidade de exploração em progressão lateral com batalhas em turno, apresentando um RPG muito diferente dos padrões. A história é contada em versos rimados, com momentos de narração em cenas belíssimas e uma trilha sonora que acaba se repetindo, mas que jamais desagrada. A exploração é tão gostosa que fica difícil cansar, ainda mais por causa da curta duração da aventura.

Jogando no Wii U, é claro que o GamePad tem aquele algo de diferente. Na tela de toque você controla Igniculus, um pirilampo que ajuda a nossa heroína atrapalhando os inimigos, iluminando lugares obscuros e até mesmo coletando itens. Um segundo



Lute em turnos contra seres que parecem surgir de pesadelos

jogador também pode pegar um Wii Remote e entrar na brincadeira controlando a pequena criatura.

O destaque de *Child of Light* é sua arte impecável. Aqui, as próprias artes conceituais viraram os cenários da trama. Tudo parece pintado por guache e se mexe com um bater do vento ou com a movimentação de um lago. O tempo todo me sentia em um livro como *Alice no País das Maravilhas*. A imersão é proposital e funciona quase que instantaneamente nas mãos do jogador

Plataforma:
Wii U
Produção:
Ubisoft
Desenvolvimento:
Ubisoft
Gênero: RPG
Jogadores: 1-2
Preço:
Não divulgado
Gráfico: 10
Som: 8.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:

9.0



mais empolgado. Este game, caro leitor, é o que chamo de verdadeiro capricho. **nw**



"We're trespassing, the door is locked."

CANTINHO DA ARTE

Child of Light usa o UbiArt, o mesmo motor gráfico de *Rayman Legends*. É por isso que tudo parece com cara de obra de arte, pois a engine permite brincar com cores e gráficos, mesclando a Art déco dos anos 1930 com o traço inconfundível de Yoshitaka Amano, o grande mestre por trás das ilustrações de *Final Fantasy*.

The background of the entire page is the game cover art for Donkey Kong Country Tropical Freeze. It features Donkey Kong, Diddy Kong, and Dixie Kong in a snowy, icy environment. Donkey Kong is in the center, holding a large wooden staff. Diddy Kong is behind him, and Dixie Kong is in front. They are surrounded by ice formations and a small boat in the background.

DONKEY KONG COUNTRY™ TROPICAL FREEZE

L

DISPONÍVEL JÁ!

© 2013 Nintendo. Donkey Kong Country and all other trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

 **Saraiva**
saraiva.com.br

 **fnac**

 **LZ GAMES**
com

Submarino
lojas

 **HAPPY**

livraria cultura

LOJAS AMERICANAS
Quintas feiras, preços baixos, todos os dias

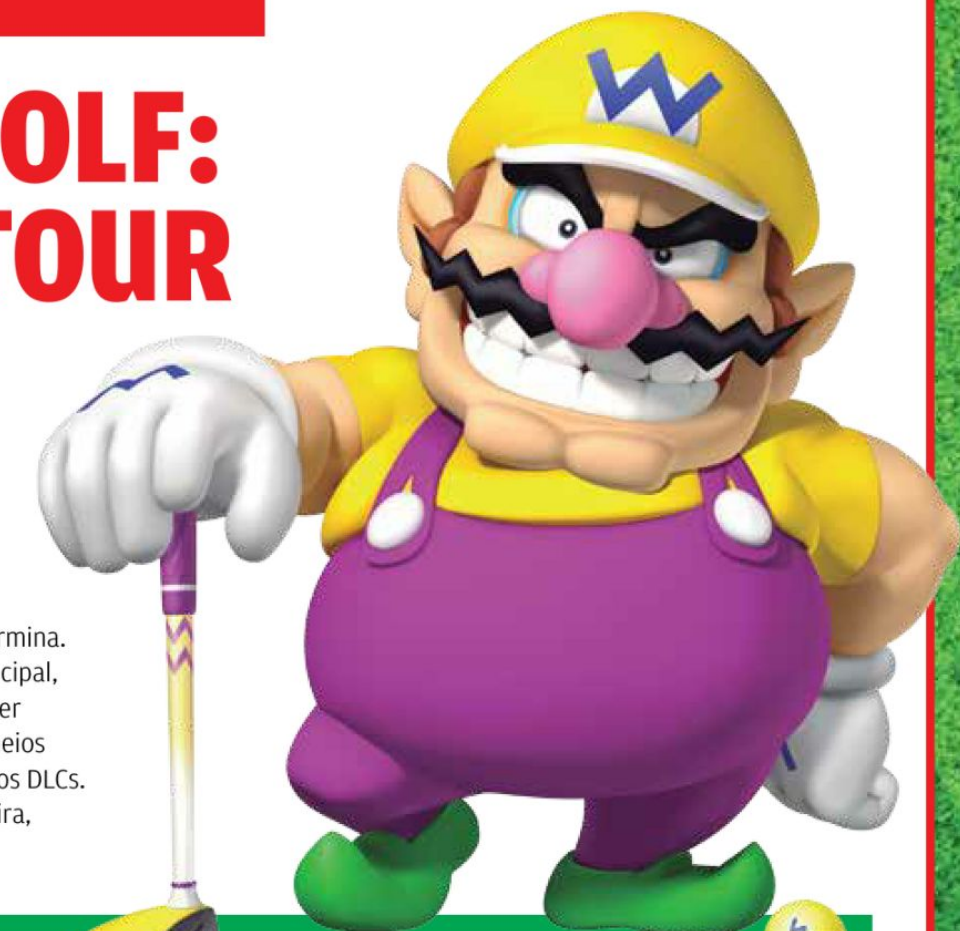
MARIO GOLF: WORLD TOUR

VIRE O REI DO GOLFE COM NOSSOS MACETES!



Alveni Lisboa

World Tour não acaba quando termina. Após finalizar a campanha principal, ainda resta muito conteúdo a ser desbloqueado e há partidas online e torneios regulares para disputar. Isso sem contar os DLCs. Para você se tornar um golfista de primeira, preparamos esse guia!



TOUR MUNDIAL

O jogo é dividido em duas partes principais: Quick Round e Castle Club. Na primeira estão as modalidades clássicas (partida solo, multiplayer e torneios). No outro está o Castle Club. O modo para um jogador tem cinco opções, todas com seleção de regras, que vão de número de Holes à intensidade do vento.

Stroke Play: é a partida tradicional. O jogador compete sozinho pelo menor placar possível. Jogue em qualquer

um dos mapas disponíveis.

Match Play: dispute uma partida contra o computador. Tem as mesmas opções do Stroke Play.

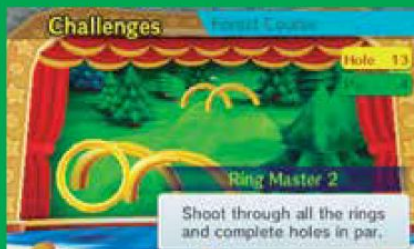
Speed Golf: termine os 18 percursos no menor tempo possível.

Point Tourney: em vez do placar tradicional, cada jogada tem uma quantidade de pontos atribuída.

O Par vale dois, o Birdie vale três e assim vai.

Challenges: supere desafios em cada cenário. Alguns são simples, como coletar uma estrela ao fazer um par, enquanto outros são mais complicados, como alcançar determinada pontuação.

Versus: enfrente adversários reais. As partidas são disputadas localmente via conexão sem fio ou online, contra amigos ou membros da sua comunidade.



E ainda tem no menu do jogo a área Tournaments. Aqui estão os torneios promovidos pela Nintendo com recompensas únicas. Enquanto escrevia esse guia, rolava um campeonato no qual todos só poderiam jogar com Luigi. A recompensa era uma fantasia dele!

HERANÇA

O sistema online de comunidades é baseado em *Mario Kart 7*. Jogue apenas contra integrantes de um grupo, pessoas da mesma região ou contra adversários de todo o planeta.

Apesar de ter de digitar um código para ingressar e não existir um Chat, o recurso é algo positivo.



MANUAL DO ATLETA

Para tirar dúvidas sobre golfe, no subsolo do Castle Club há um Toad que é uma enciclopédia ambulante. Procure-o se você não faz ideia do que significa "fazer um Albatross de Chip-in do Rought a 180 yrs do hole".

CAMPEONATOS

A campanha principal contém três percursos, cada qual com 18 Holes. Para vencê-los é obrigatório conseguir a primeira colocação. A cada partida você acumula moedas que serão trocadas por uma variedade de equipamentos. Tacos, roupas e calçados deixarão seu avatar no estilo. Os equipamentos também aprimoram as habilidades do seu Mii. Ao progredir, novos torneios são liberados, dando acesso a cenários e equipamentos inéditos. A jogabilidade também muda ao incorporar power-ups, Star Coins e moedas. Para uma jogatina mais interativa, aproveite os torneios online, que são realizados em certos períodos de dias e premiam os mais bem colocados com equipamentos exclusivos. Cada jogador tem uma de pontuação de habilidade (handicap), deixando a coisa mais justa. Seguindo à direita até o fim dos jardins do Castle Club está o One-on, One-Putt Challenge. No desafio você dá duas tacadas para acertar o buraco: uma para chegar até o Green e outra para encaixar.



O CLUBE

O Castle Club é um pequeno RPG no qual você joga sempre com seu Mii. Ande livremente e converse com todos, incluindo

Mario. Ao cruzar com outro nintendista na rua, se ambos estiverem com o StreetPass ligado, você o verá na praça principal do clube. Dá para comparar recordes e interagir com o personagem.

Como o lugar é repartido em zonas, gaste os primeiros minutos nele para conhecê-las. Por causa das muitas áreas é fácil se perder no começo. Há mercado, cafeteria, academia, sala de troféus, sala VIP e os jardins externos, que levam às partidas e aos treinamentos.

Quem for veterano pode se arriscar no torneio disponível no Caddie Master's Booth. O percurso é simples, com pouco vento e quase sem obstáculos. Porém, se é sua primeira vez, siga direto até a Practice Grounds, onde estão as áreas de treinamento.



PARA NÃO BOTAR DEFEITO

Cada um dos golfistas tem atributos distintos. O Sweet Point afeta a precisão da tacada. Já o Control tem relação com a velocidade do cursor: quanto mais pontos, mais lento. O Drive é a distância máxima que a bolinha pode percorrer. Observe sempre o estilo da tacada. Pode ser Straight (reto), Fade (curvado pra esquerda) ou Draw (curvado pra direita). Há um medidor com as cores que mostram a intensidade do efeito.



TACADA PERFEITA

Novatos podem usar o modo Easy para uma tacada perfeita. Porém, além de reduzir drasticamente o desafio, a chance de acertar de primeira foge ao seu controle, já que às vezes o sistema automatizado erra. Por isso, recomendamos o modo Manual. Fique de olho:



Força: se for fraco demais, a bola não chega no Hole. Se for forte demais, vai longe demais.

Perfect: depois de selecionar a força, acerte no pequeno tracinho branco. Ele fica exatamente no meio do retângulo verde. Se errar, a trajetória da bola vai entortar um pouco.

Vento: não adianta olhar apenas para onde sopra o vento. Analise a intensidade e o ângulo. Uma intensidade 13 e 45° de angulação têm influência diferente do mesmo vento com 15°.

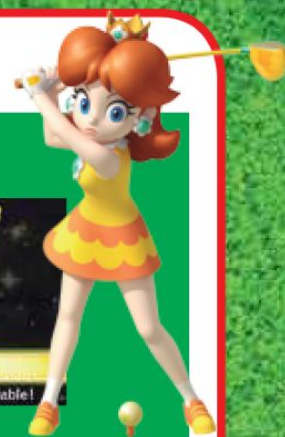
Inclinação: a bola tem a trajetória alterada quando quica em solo inclinado. Se o solo for de descida, ela pegará mais velocidade. Se for uma subida, parará antes do projetado. Além disso, os jogadores têm a força reduzida quando estão em um plano muito inclinado.

Solo: o chão onde você pisa afeta bastante a tacada. Retirar a bolinha do Bunker é bem mais difícil do que no Fairway, por exemplo.

Somando-se esses fatores, dá para encontrar uma localização aproximada do destino da tacada. Complemente a jogada usando o Backspin ou o Topspin ou suas variações (super). O primeiro faz com que a bolinha retroceda algumas jardas, enquanto o segundo faz exatamente o oposto. Aproveite os Power Shots para ter uma forcinha extra na tacada. Eles dão ganho de até 20 jardas. Como o recurso é limitado, use-o apenas em momentos de necessidade.

DIFICULDADE EXTRA

Está achando o game muito fácil? Libere dois modos casca-grossa: **Semi-pro:** reúna 90 Star Coins no modo Challenges. **Ace:** reúna 100 Moon Coins no modo Challenges.



CAMPOS

Três deles são liberados no Castle Club, enquanto outros cinco estão no Challenges Mode:

Seaside Course: seja o primeiro colocado no Seaside Course Championship.

Mountain Course: seja o primeiro colocado no Mountain Course Championship.

Yoshi Lake: reúna 7 Star Coins no modo Challenges.

Wiggler Park: reúna 14 Star Coins no modo Challenges.

Cheep-Cheep Lagoon: reúna 21 Star Coins no modo Challenges.

DK Jungle: reúna 28 Star Coins no modo Challenges.

Bowser's Castle: reúna 35 Star Coins no modo Challenges.

Sky Island Course: complete Sky Island no desafio One-On, One-Putt.



GOLFISTAS

Treze golfistas estão disponíveis logo de cara e mais quatro estão bloqueados. Para liberá-los, cumpra os requisitos a seguir. Além deles, mais quatro são adquiridos por DLCs.



Toad: conquiste 40 medalhas.

Kamek: conquiste 45 medalhas.

Paratroopa: conquiste 50 medalhas.

Birdo: conquiste 55 medalhas.

Toadette: compre o Mushroom Pack.

Rosalina: compre o Star Pack.

Nabbit: compre o Flower Pack.

Gold Mario: compre os três DLCs separadamente ou o Season Pass. A habilidade especial do personagem é a Golden Flower, que concede moedas extras por tacada.

CINTO DE UTILIDADES

Se bem aproveitados, os power-ups concedem vantagens interessantes. Veja só:



Mushroom: a bolinha vai mais longe após tocar o chão.

Fire Flower: garante um impacto maior, transpondo qualquer obstáculo.

Ice Flower: aumenta o número de quiques da bola.

Bullet Bill: transforma a bola em uma bala de canhão que segue em linha reta.

Bob-omb: amplia a altura da trajetória durante tacada.

Boomerang Flower: dá uma curvada na trajetória da bola.

Note Block: cria um bloco, evitando a queda da bolinha na água, penhascos e lava.

Tornado: captura moedas ao redor e aumenta um pouco a altura da trajetória.

Kab-omb: explode no meio do ar e faz a bola cair imediatamente.

DICAS

- Fale com os Toads, principalmente os que estiverem saltitando. Eles dão orientações ou revelam itens disponíveis para compra.

- Acertar o Perfect faz com que você ganhe um Power Shot adicional.

- Na hora do Putting, repare para qual direção as linhas dos quadrados estão se movendo. Isso significa a inclinação do terreno. Vire para o lado oposto e tome cuidado com a força utilizada.

- Bata com um pouco mais de força do que o indicado. A maioria deixa de fazer Eagle ou Birdie porque a bolinha não chega com força suficiente ao buraco. A regra não vale quando o terreno é de descida.

- Albatross x Hole-in-One. O Albatross são três jogadas abaixo do Par, enquanto o Hole-in-One é o acerto de primeira. Geralmente, o Albatross acontece em percursos com Par 5. Já o Hole-in-One é mais comum quando o Par é 3.

- Nem sempre o melhor equipamento será o mais bonito.

- Invista sempre em mais Drive. Quanto mais forte sua tacada, maior a chance de chegar ao Green com tacadas de sobra. Assim, os Eagles (e Albatrosses) ficam mais fáceis.



FANTASIAS DESBLOQUEÁVEIS

As 40 fantasias disponíveis cobrem o corpo inteiro e melhoram as habilidades em vários sentidos. Saiba como obtê-las:

Mario: reúna 40 insígnias de scorecard no Mario Golf.

Luigi: reúna 50 insígnias de scorecard no Castle Club.

Wario: reúna as Star Coins no Seaside Course.

Waluigi: reúna as Star Coins no Cheep-Cheep Lagoon.

Yoshi: reúna as Star Coins no Yoshi Lake.

Peach: reúna as Star Coins no Peach Gardens.

Daisy: reúna as Star Coins na Forest Course.

Bowser: reúna as Star Coins no Bowser's Castle.

Bowser Jr.: reúna as Star Coins no Mountain Course.

Donkey Kong: reúna as Star Coins no DK Jungle.

Diddy Kong: reúna as Star Coins no Sky Island Course.

Wiggler: colete as Star Coins no Wiggler Park.

Toad: colete 100 diferentes equipamentos customizáveis.

Bee Mario: ganhe 20 vezes no treino de Shot (dificuldade Endless).

Cloud Mario: ganhe 20 vezes no treino de Approach (dificuldade Endless).

Boomerang Mario: ganhe 20 vezes no treino de Putting (dificuldade Endless).

Tanooki Mario: colete 50 Moon Coins no modo Challenges.

Fox Luigi: colete 100 Moon Coins no modo Challenges.

Propeller: complete os 18 holes no desafio One-On, One Putt na Sky Island.

Fire Mario: acerte três Holes-in-one.

NES Open: faça três Albatrosses.

No desafio de fantasia no Castle Club estão as roupas de Kamek, Birdo, Paratroopa, Luma, Dry Bowser, Shy Guy, Koopa, Boo, Goomba, Petey Piranha, Baby Yoshi, Reznor, Koopa Clown Car, Nabbit, Boss Sumo Bro, Dry Bones, Piranha Plant e Fuzzy.



PERSONAGENS STAR

Com exceção de seu Mii, a galera do Reino do Cogumelo tem uma versão Star, condição que melhora as habilidades deles. Para obtê-la:

Boo Star: jogue com o personagem na Mountain Course.

Bowser Star: jogue com o personagem na Bowser's Castle.

Bowser Jr. Star: jogue com o personagem na Mountain Course.

Daisy Star: jogue com o personagem na Forest Course.

Diddy Kong Star: jogue com o personagem na Sky Island.

Donkey Kong Star: jogue com o personagem na DK Jungle.

Luigi Star: jogue com o personagem na Cheep Cheep Lagoon.

Mario Star: jogue com o personagem na Wiggler Park.

Peach Star: jogue com o personagem na Peach Gardens.

Waluigi Star: jogue com o personagem na Seaside Course.

Wario Star: jogue com o personagem na Seaside Course.

Yoshi Star: jogue com o personagem na Yoshi Lake.



ESTÁ SURGINDO O POKÉMON PERFEITO!

CONFIRA A TERCEIRA PARTE DO MANUAL DE
CRIAÇÃO E TREINAMENTO DE POKÉMON



Mateus Lôbo

Na edição anterior falamos sobre vários detalhes do Breeding, vimos como passar hereditariamente as Natures, Egg Moves, Poké Balls, Abilities e entendemos o conceito dos IVs e Base Stats. Que tal focarmos agora nos tão conhecidos mas temidos EVs? **NW**

COMEÇANDO DO COMEÇO

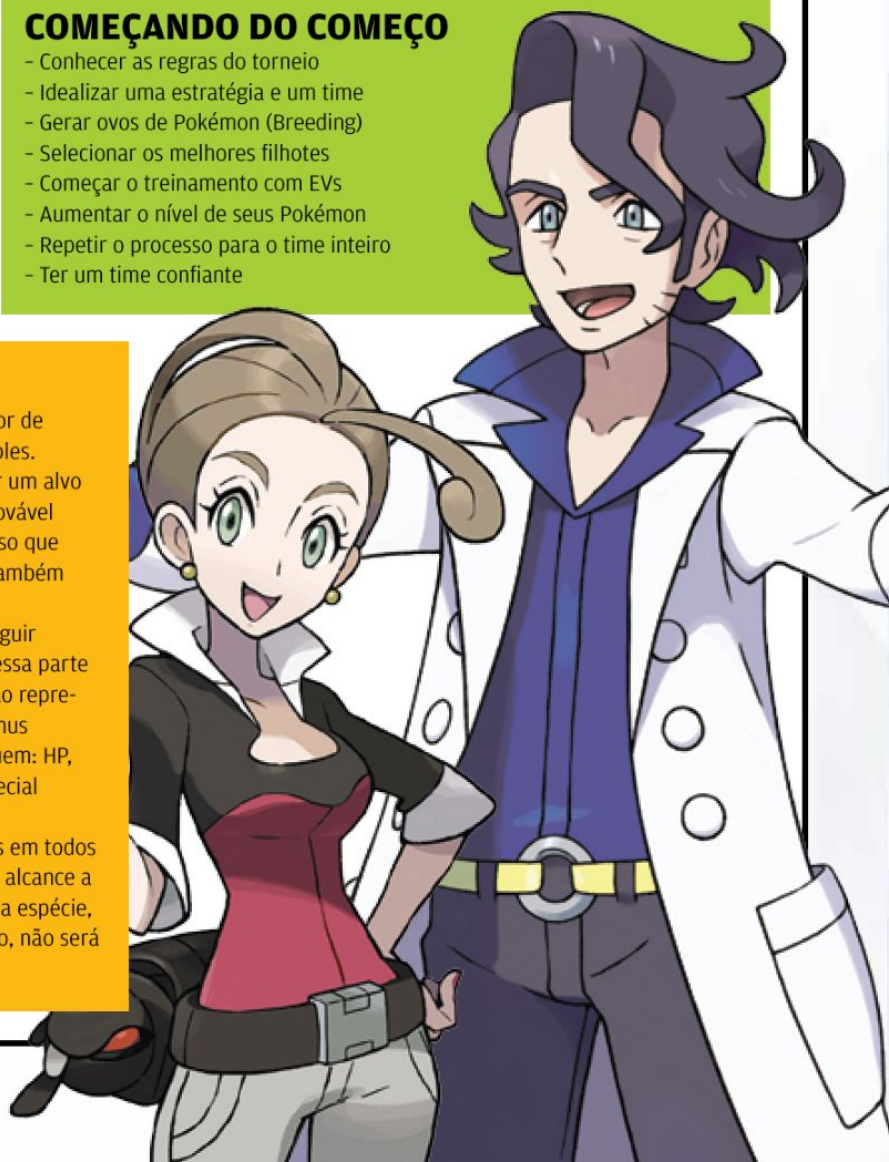
- Conhecer as regras do torneio
- Idealizar uma estratégia e um time
- Gerar ovos de Pokémon (Breeding)
- Selecionar os melhores filhotes
- Começar o treinamento com EVs
- Aumentar o nível de seus Pokémon
- Repetir o processo para o time inteiro
- Ter um time confiante

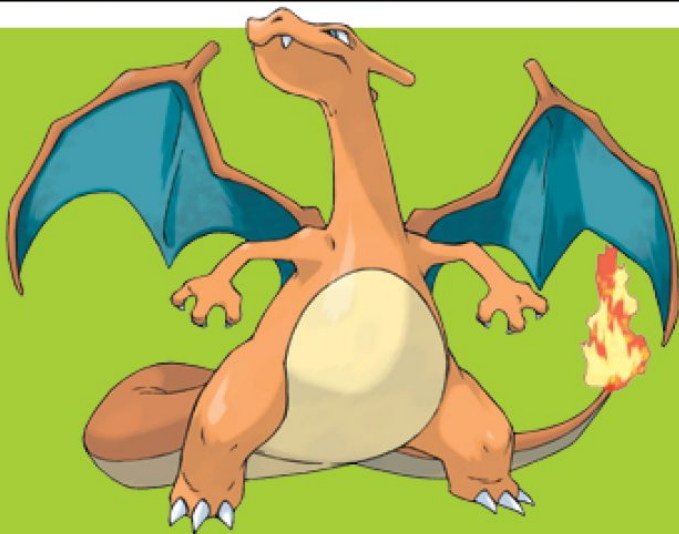
EFFORT VALUE

EV é a sigla para Effort Value, algo como valor de esforço. A lógica por trás desse termo é simples. Imagine que todos os dias você tenta acertar um alvo na parede. Ao fazer isso diversas vezes, é provável que o acerte sem grandes dificuldades. É disso que o conceito trata. Com esforço, os Pokémon também ficam mais fortes e ágeis.

No entanto, como todo treino, é preciso seguir algumas regras para que ele funcione, e é nessa parte que muitos acabam se confundido. Os EVs são representados por números e atuam como um bônus para os seis atributos que os Pokémon possuem: HP, Ataque, Defesa, Ataque Especial, Defesa Especial e Velocidade (Speed).

Seus Pokémon não podem ser os melhores em todos os atributos. Se você quiser um Blaziken que alcance a velocidade máxima e o HP máximo da própria espécie, ele só atingirá esses dois extremos e, por isso, não será capaz de ter outros atributos no máximo.





POR QUE ISSO ACONTECE?

Cada Pokémon é capaz de absorver, adquirir e suportar 510 EVs, que são distribuídos entre seus seis atributos. Aqui vão algumas leis:

- 1 - Cada atributo suporta, no máximo, 252 EVs. É impossível treinar um atributo com um valor maior que esse.
- 2 - Os EVs são categorizados de acordo com os atributos, e cada Pokémon que você derrota te dá EVs específicos para cada um deles. Exemplo: um Pidgey concede 1 EV de Speed ao perder o combate. Sem a ajuda de itens seria impossível treinar o Ataque de um Pokémon enfrentando apenas os Pidgey.
- 3 - Os EVs funcionam como bônus nos atributos de acordo com o level do Pokémon, e podem ter resultados diferentes por conta disso. Exemplo: o mesmo Pokémon, no level 100, com 252 EVs em HP, teria um bônus diferente se estivesse no level 50. No entanto, ao alcançar o nível 100, ele teria o bônus de acordo com este level.

Um Charizard no level 100, com IVs de HP 31, tem o total de 297 de HP. Caso ele receba 252 EVs de HP, seu HP final será 360. O mesmo Charizard, agora no level 50 e sem os EVs, tem 153 de HP. Com 252 EVs de HP, seu HP final seria 185.

Façamos cálculos para achar as diferenças:

- O Charizard de level 100 tinha 297 de HP e, ao receber os EVs, ficou com 360. Subtraindo esses dois números, encontramos 63, o valor do bônus.
- Enquanto isso, o Charizard de level 50 tinha 153 de HP e, ao receber os EVs, ficou com 185. Com o mesmo procedimento, concluímos que o bônus foi de 35. Por que isso aconteceu?

O jogo tem múltiplas maneiras de calcular os atributos dos Pokémon em função de seus níveis. O cálculo do bônus dos EVs no level 100 é mais simples que nos outros níveis, além de dar resultados diferentes. No level 50, até mesmo os IVs influenciam no bônus dos EVs.



CALCULANDO EVS NO LEVEL 100

Como é necessário fazer contas para treinar seu Pokémon da melhor forma possível, tem gente que acha o processo complicado. Mas basta ter paciência!

Os números 4, 8, 12, 16, 20, 24 e etc são múltiplos de 4, e é assim que vamos entender melhor os EVs. No level 100, cada atributo recebe 1 ponto para cada 4 EVs. Já que cada atributo suporta até 252 EVs, divida os EVs por quatro para saber qual será o bônus em seu atributo.

4 EVs = +1 atributo

8 EVs = +2

12 EVs = +3

É assim por diante até chegar em 252, cujo bônus final é 63. Lembra do Charizard de level 100? O bônus que ele ganhou foi de 63. Pode olhar.

Com uma fórmula bem simples dá para conhecer o valor final dos atributos de um Pokémon:

HP Máximo da espécie = Base Stat x 2 + 204

Todos os outros atributos (máximo da espécie) =

Base Stat x 2 + 99

O resultado será o atributo com IV 31 e 252 EVs, sem influência da Nature. Veja na prática:



Swampert

Base de HP: 100

Base de Ataque: 110

HP Máximo = $100 \times 2 + 204$

HP Máximo = $200 + 204$

HP Máximo = 404 (HP de um Swampert level 100 com IV 31 em HP e 252 EVs de HP)

Ataque Máximo = $110 \times 2 + 99$

Ataque Máximo = $220 + 99$

Ataque Máximo = 319 (atributo de ataque de um Swampert level 100 com IV 31 em ataque e 252 EVs de Ataque)

ONDE ENTRAM AS NATURES?

Se for uma Nature positiva, ou seja, se aumentar o atributo calculado, basta adicionar 10% depois de todo o processo. No caso, se Swampert fosse Brave (+ATK / - Speed), ele teria 350 de Ataque.

Se quiser descobrir o atributo máximo de um Pokémon, sem os EVs, basta aplicar a fórmula e subtrair 63 do resultado, para qualquer atributo.

Base de Defesa de Swampert: 90

Defesa Máxima = $90 \times 2 + 99$

Defesa Máxima = $180 + 99$

Defesa Máxima = 279

Defesa Máxima sem EVs: $279 - 63 = 216$

Agora você sabe por que os EVs são importantes e como eles funcionam. Aprender a obtê-los.

TREINANDO EVS

Há três formas para isso:

- Consumindo itens (vitaminas e penas) específicos
- Usando o Super Training (aplicativo de X e Y)
- Ganhando experiência (EXP) nas lutas



Itens específicos: o primeiro conjunto é composto por vitaminas que adicionam 10 pontos de EV por unidade. Elas só funcionam até 100 EVs. Ou seja, são usadas por até 10 vezes.

HP Up: +10 EVs HP

Protein: +10 EVs ATK

Iron: +10 EVs DEF

Calcium: +10 EVs SATK

Zinc: +10 EVs SDEF

Carbos: +10 EVs Speed



O segundo conjunto é composto por penas, que aumentam 1 ponto de EV, sem limite máximo.

Health Wing: +1 EV HP

Muscle Wing: +1 EV ATK

Resist Wing: +1 EV DEF

Genius Wing: +1 EV SATK

Clever Wing: +1 EV SDEF

Swift Wing: +1 EV Speed



PP Up: aumenta os PPs, que representam o número de vezes que um golpe pode ser usado (1/5 por unidade, com o máximo de três utilizações).

PP Max: funciona como se você tivesse usado 3 PP Up.

Rare Candy: aumenta o nível do monstro sem interferir nos EVs.

SEGREDOS PARA TREINAR EVS

- Ligue o EXP Share (ON)
- Contamine seus Pokémon com Pokérus
- Equipe os Power Items que te interessam
- Trave batalhas em horda usando golpes de grande alcance, como Surf e Earthquake.

Exemplo: se você encontrar uma horda de Gulpin, que dá 1 EV de HP para cada Pokémon derrotado, ao fim da luta você leva 5 EVs.

Se você equipar o Power Weight, cada Gulpin dará 1 + 4 EVs de HP. Como são cinco deles, você ganharia 25 EVs.



GANHANDO EXPERIÊNCIA:

Cada Pokémon derrotado dá uma quantidade de EV de um atributo. No entanto, treinar apenas dependendo desses valores é demorado. Felizmente as coisas ficaram melhores em Pokémon X e Y. A partir de agora, termine o treino dos EVs de um Pokémon, ou até mesmo de seis deles, em menos de 15 minutos.

Isso dependerá da distribuição de EVs desejada. Contudo, preste atenção nesses recursos:

Pokérus

- O vírus dobra a quantidade de EVs recebidos após o término de uma luta
- Uma vez curado, o Pokémon não pode mais receber esse bônus
- Para identificar um Pokémon infectado, olhe o Summary
- Se o monstro doente batalhar, é provável que ele infecte quem estiver no mesmo time
- Guarde o Pokémon com Pokérus na Box para que ele não perca o vírus



Power Items

Quando equipados, seus monstros ganham 4 EVs de um determinado atributo cada vez que um oponente for derrotado, mesmo que o Effort Value fornecido pelo adversário não seja do mesmo atributo. Os Power Items são trocados por Battle Points na Battle Maison, em Kiloude City, lá em Kalos.



Power Weight: +4 EVs HP

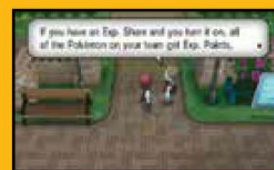
Power Bracer: +4 EVs ATK

Power Belt: +4 EVs DEF

Power Lens: +4 EVs SATK

Power Band: +4 EVs SDEF

Power Anklet: +4 EVs Speed



Exp. Share

Os Pokémon do seu time ganharão os EVs correspondentes às batalhas travadas pelo monstro que estiver liderando. Caso os Pokémon tenham o item e Pokérus, também ganharão os bônus. Para conseguir o item, derrote Viola no primeiro ginásio, vá para a saída do norte da Santalune e bata um papo com Alexa. Depois, equipe-o.

Caso esteja infectado com o Pokérus, que dobra os EVs, vai receber 50!

Fica a dica para ativar batalhas em horda com objetivo de treinar EVs, vá para um local onde não esteja chovendo e que tenha a horda que você deseja encontrar. Aí, utilize o golpe Sweet Scent, que é aprendido por Pokémon do tipo Grass, como Roselia, ou o item Honey. Certifique-se de que o Pokémon que irá batalhar esteja com um nível alto.



TCG

Trading Card Game



O X E O Y DA QUESTÃO

**EM PORTUGUÊS, TCG COM A SEXTA
GERAÇÃO DE POKÉMON GANHA AS RUAS**



Ricardo Syozi

Com torneios regionais, um nacional, que é realizado uma vez por ano, e um campeão mundial, o jovem Gustavo Wada, há muitos jogadores trocando, pensando em estratégias e fazendo amizades graças ao Trading Card Game de Pikachu e companhia.

Atualmente produzido pela Copag, chega ao país a geração de Estampas Ilustradas baseada em *Pokémon X* e *Pokémon Y*. Há muitas novidades, todas ligadas aos games, e o mais bacaninha é que está em português.

As MegaEvoluções são o principal destaque. Elas aparecem como nos jogos eletrônicos, oferecendo uma vantagem ao treinador para alcançar a vitória mais cedo. Contudo, assim que você coloca a carta especial em ação, seu turno acaba. Ou seja, nada de ataques naquele momento.

Os MegaPokémon da primeira expansão são Blastoise e Venusaur, ambos com muita resistência e golpes fortes que derrubam qualquer adversário. Além disso, cartas dos lendários Xerneas e Yveltal estão mais do que garantidas, fazendo com que diversas estratégias sejam criadas a partir deles.

Aqui também teremos os Pokémon distribuídos em 16 tipos (Type), com a estreia da divisão Fada (Fairy). Aromatisse e Slurpuff aparecem pela primeira vez no card game já em grande estilo.

Há também as estampas de treinador, que servem como itens ou reviravoltas nos combates, e recursos famosos entre os jogadores, como o Muscle Band, que adiciona dano ao ataque do Pokémon, e Super Potion, que cura até 60 de dano de monstinho. Ah, Professor Sycamore e a divertida Shauna ilustram cards, entre outros personagens, igualmente na versão brasileira de X e Y.

Vendida em decks, blisters ou boosters, será possível encontrar na coleção um card raro especial de Gyarados e de Gallade. Como ainda tem muita coisa boa pra vir, fique de olho! E avise a turma que o mundo do Trading Card Game agora tem lugar garantido no *Planeta Pokémon*!



PREPARE SEU TIME

O jogo funciona com baralhos de 60 cards, colocando dois jogadores se enfrentando em combates divertidos. O principal objetivo é nocautear seis Pokémon do oponente. Há estampas comuns, como as de Charmander, outras incomuns, como as de Charmeleon, e as raras, como as de Charizard. Além disso, há cards ainda mais difíceis de encontrar. Aí é interagir com outros jogadores para realizar trocas e partidas. Nas próximas edições explicaremos tudo isso nos mínimos detalhes.



Além das Estampas EX, jogo também terá cartas de MegaEvolução





NEW CHALLENGER APPROACHING



MINHA ESTRATÉGIA, MINHA VITÓRIA!

ITENS PODEM SER TÃO ESTRATÉGICO COMO UM GOLPE EFETIVO



Rafael Peccioli Moreno

Super Smash Bros. é muito versátil quando se trata de regras. Você pode alterar completamente o jogo impondo condições especiais a uma luta, como obrigar os combates a serem sempre em uma ou algumas arenas pré-definidas, não usar Final Smashes (no caso, em *Super Smash Bros. Brawl*), iniciar as lutas em Sudden Death, para que o primeiro que atacar provavelmente vença, jogar em modos especiais com personagens pequeninos e equipados com itens e assim vai.

A cada novo game da franquia mais opções são incluídas para diversificar os combates, mas nenhuma parece ser mais significativa do que a exclusão dos artefatos.

Uma prática comum, sobretudo em torneios, é jogar em estágios planos e banir os itens das batalhas. Isso assegura que o que acontecer nas lutas será por mérito da habilidade do jogador e não pelo acaso. Isso também torna os desafios muito mais técnicos.

Mas vamos combinar: se você



Pelo peso, deve ser algum item matador!

não está disputando nada, poucas coisas são mais engraçadas do que virar um resultado com uma Poké Ball ou um Hammer da sorte. Os itens são uma das maiores diferenças na comparação de *Smash* com outros títulos de luta e tornam tudo muito mais aleatório. Por isso, vamos dar o devido crédito a eles!

MATERIALIZAÇÕES DO CAOS

Itens estão entre as coisas que mais provocam a anarquia, espe-



cialmente em cenários menores ou que se movem. Um Bob-omb pode ser um horror de se desviar em mapas como o Planet Zebes do primeiro *SSB* ou em certas partes de Mute City de *Melee*.

TOP GUNS

Estes são alguns dos nossos itens preferidos, em nenhuma ordem específica:

POKÉ BALL: invoca um poderoso Snorlax ou um Goldeen inutilmente se debatendo. Os estágios de *Pokémon* também têm suas invocações específicas, como o *SSB* original e a fase Saffron City e os *Pokémon Stadium*. Nos próximos jogos haverá também Master Balls com monstros como Arceus!



RAY GUN: Dispara muito rápido. Apesar de cada tiro só causar entre 2% e 4% de dano, ela pode fazer embaixadinhas com os oponentes e destruí-los, se o jogador for bom de pontaria.



HEART CONTAINER: porque recuperar toda a porcentagem e reduzi-la em 100% nos outros jogos é bom demais!



BUNNY HOOD: outro item da série de Link, as orelhinhas de coelho aumentam drasticamente sua velocidade e altura do salto. Em *Melee*, o ataque normal de Marth, e só dele, se torna mais rápido também. Vai entender!



HOTHEAD: desde *Brawl*, a bola de fogo e raios pode se grudar a superfícies e correr por elas. Ataque-a com fogo ou eletricidade e ela se torna ainda mais poderosa. Uma Hothead "carregada" pode lançar um alvo para fora da luta, mesmo com baixa porcentagem. As faíscas emitidas causam duas vezes mais dano que o normal!



STARMAN: deixa você invencível por 10 segundos, desde o primeiro jogo da série.



Hand Grenades



Hammer



Maxim Tomatoes

Eles são muito distintos entre si, mas há coisas em comum: primeiro, alguns aparecem no cenário espontaneamente e outros são criados por certos personagens, como os pêssegos (Peach) que surgem, adivinhe, no Final Smash da Princesa Peach ou as granadas (Hand Grenades) de Snake.

Existem também colecionáveis como CDs, Stickers e Trophies, claro. Eles não fazem nada na luta, mas são raridades que merecem



Trophy



Bumper

ser pegas! Isto é, se a CPU, ou o seu amigo espírito de porco, deixar...

Além disso, há aqueles que servem para bater, como a Beam Sword e o Hammer. Alguns fazem coisas extras como disparar projéteis, a exemplo da Star Rod. Há também itens que grudam em certas partes dos cenários como as Motion-Sensor Bombs e os Bumpers.

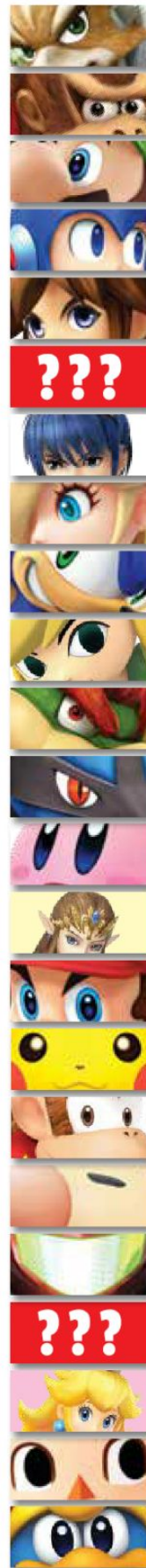
Porém, nem só de dano vive um

lutador. Maxim Tomatoes e a futura Fairy Bottle recuperam a vida da pessoa ou da equipe. E, como a maioria dos itens, podem vir de uma classe especial de objetos, ou seja, os contêineres.

Barris, Assist Trophies e as Poké Ball, além de serem lançados para atingir os oponentes e causarem dano, liberam conteúdos, sejam outros itens ou Pokémon. Como não é possível o que há dentro deles, contêineres são caixinhas de surpresas!

FUTUROS ITENS

Masahiro Sakurai, diretor da franquia, já confirmou novos itens para os futuros *Super Smash Bros.* for





Ore Club

Wii U e Super Smash Bros. for 3DS. A gama é ampla e alguns roubam a cena!

Um exemplo é o Ore Club, poderosa arma do universo de *Kid Icarus*.



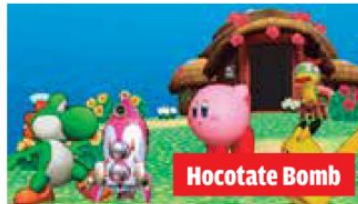
Galinhas?

rus. Além de aplicar uma porrada lendária, pode criar ventos.

Outro que também lança ventanias e soprar tudo para longe é o Gust Bellows, de *The Legend of*



Gust Bellows



Hocotate Bomb

Zelda: Skyward Sword. Só um aviso dado por Sakurai: "Quando alguém o derruba, os ventos enlouquecem!".

Da saga de Link também vêm os inimigos mais medonhos: os Cuccos! As galinhas aguardam pacientemente até que alguém as ataque, para então revidar brutalmente o alvo!

Pior que isso, talvez só as novas e devastadoras X Bombs, que explodem em um imenso X, e a Hocotate Bomb, de *Pikmin*, que voa e cai quando menos se espera. Ambas prometem tornar as lutas muito mais caóticas. Adoramos isso! **NEW**

HIT BOX

Antes de Lucario, Sonic ou Marth, lá estava a caçadora de recompensas. É minha preferida desde o clássico jogo da franquia para Nintendo 64, não apenas pelo amor a *Metroid*, mas por casar com uma visão pessoal do que é um lutador perfeito. Samus tem alcance, poder de fogo e uma série de armadilhas e contra-ataques, pecando apenas no corpo a corpo, coisa muito bem resolvida com um belo Smash Attack carregado para mandar qualquer oponente que se preze de volta para uma distância segura. Um jogador engenhoso tem várias formas de vencer com a heroína. Isto é, atacando diretamente com os poderosos feixes de energia e mísseis, abusando das bombas ou armadilhas de forma defensiva, ou mesmo aguardando o contra-ataque, pegando os inimigos em pleno ar com o icônico Screw Attack.

O maior problema de Samus surgiu em *Brawl*: ela perde sua poderosa Varia Suit ao desferir o assombroso Final Smash. Não mais! No novo *Smash* ela continuará intacta após seu especial.

A garota voltará a ser o poderoso tanque de guerra do passado. A parte boa é que ninguém saiu perdendo. Zero Suit Samus se tornou um personagem próprio do game, adicionando ainda mais emoção para a jogatina.

(Rodrigo Brasiliense)



Varia Suit ou Zero Suit? Jogue com as duas!



A vibrant, stylized illustration for the Mario Kart 8 game. In the foreground, Luigi is driving a green kart with a white 'L' on the front, followed by Princess Peach in a pink kart. A banana peel is on the track ahead of them. In the background, a large, ornate castle sits on a hill. A massive, blue, metallic Mario Kart 8 vehicle is shown in a dynamic, angled position, appearing to fly or race through the air. The track is a winding road with yellow and red borders, set against a bright blue sky with soft clouds. The overall art style is colorful and cartoonish, characteristic of the Mario franchise.

MARIO KART 8™

© 2014 Nintendo. Mario Kart 8 e 8 are trademarks of Nintendo.

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

EM BREVE!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

HOENN CONFIRMED!

COM O REMAKE DE RUBY E SAPHIRE, VOLTAMOS À TERCEIRA GERAÇÃO DE POKÉMON



Felipe Camarossi

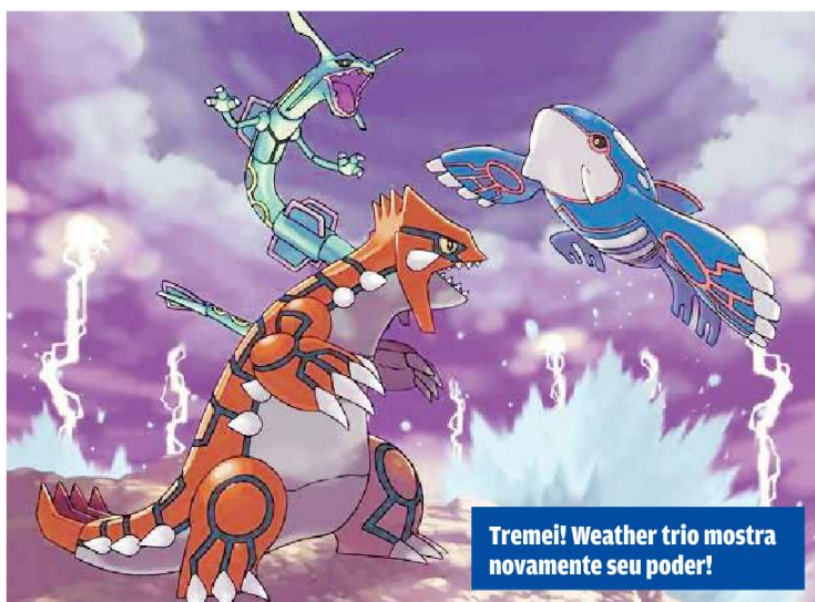
Ah, Hoenn. Suas terras irregulares, água para todas as direções e uma trilha sonora que rende piadas até hoje fazem da chegada dos monstinhos de bolso no Game Boy Advance uma das experiências mais repletas de amor e ódio da história de *Pokémon*. Bem, para mim é muito mais amor.

MERGULHANDO

Pokémon Ruby e *Pokémon Sapphire* foram particularmente especiais para mim e devem ter sido especiais para a Nintendo. Minhas primeiras experiências no cenário competitivo foram nesta era, e ela marcou o primeiro salto que a série deu de um jogo para outro. Comparando o visual da segunda e da terceira geração,



Hoenn é a região da franquia com o maior equilíbrio entre porções de terra e água



Tremei! Weather trio mostra novamente seu poder!

fica claro que houve uma evolução, mas não é só disso que estou falando. Falo de ambientação.

A primeira marca que Hoenn deixou e que deu seguimento foi o maior foco na história, dando uma importância astronômica para os atos do protagonista. Enquanto a Equipe Rocket era uma grande organização criminosa com a intenção de

controlar o mundo com Pokémon poderosos, a Equipe Magma e a Equipe Aqua tinham uma visão ainda mais megalomaniaca.

As facções queriam se apoderar dos lendários Groudon e Kyogre para dominar



Brendan e May

Team Magma

Team Aqua

EU ESCOLHO VOCÊ!

Falando em controvérsias, os iniciais são os mais interessantes da franquia, apesar de alguns acharem que eram estranhos demais; outros disseram que eram extremamente carismáticos. O mais interessante de Treecko, Torchic e Mudkip é que a Game Freak começou a variar um pouco nos tipos de suas formas finais, trazendo Blaziken como Fire/Fighting e Swampert como Water/Ground. Infelizmente, Sceptile não teve a mesma sorte, mantendo seu único tipo como Grass, mas acabou sendo a opção de Ash no anime!



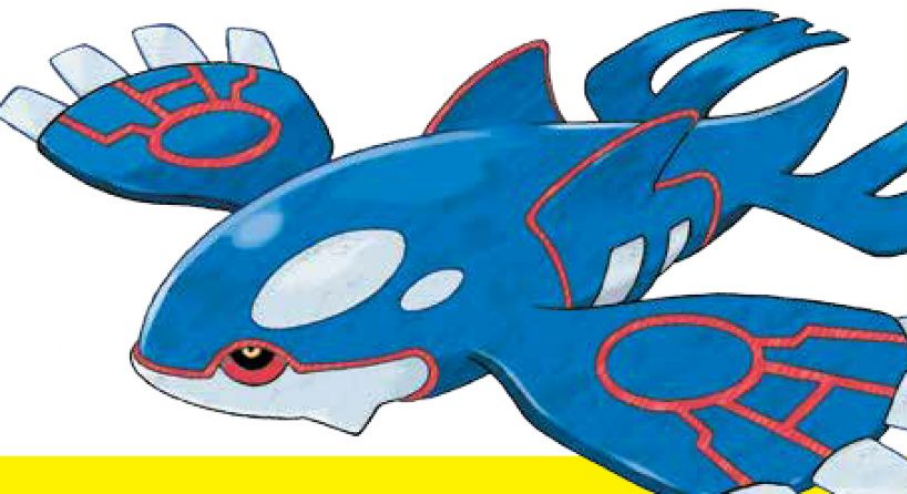
a terra ou o mar. O interessante é que isso trouxe, pela primeira vez, as mudanças climáticas em *Pokémon*. Lá estavam ambientes com chuva, tempestade de areia e sol escaldante.

ROMPENDO VÍNCULOS

Os dois jogos se esforçaram em quebrar vínculos, mas isso nem sempre é coisa boa. Diferente da relação entre *Red* e *Blue* e *Gold* e *Silver*, *Ruby* e *Sapphire* não tem compatibilidade com os jogos anteriores. Com isso, qualquer monstro capturado nas primeiras gerações ficou perdido para sempre, o frustrou os treinadores. Isso e mais

uma série de outros fatores foram deixados para trás, como o ciclo de dia e noite. Ironicamente, o relógio se manteve. Perguntávamos se um dia seríamos capazes de ver a lua refletida nas águas de Hoenn. Talvez essa chance esteja chegando... Além disso, outro recurso ignorado foi a animação dos Pokémon.

Em *Pokémon Crystal*, versão definitiva da segunda geração, as



MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS

Tudo o que você gostaria de saber e não tinha a quem perguntar



Renato Almeida

A MAIS DIFÍCIL MISSÃO DE BOND, JAMES BOND

Acostumado com as mais intrépidas missões, o agente 007 enfrentou um desafio de proporções apocalípticas em 1997. Na E3 daquele ano, *GoldenEye*



Ninguém deu bola pro jogo na E3 de 1997!

007 passou por maus bocados, como foi revelado pelo diretor do jogo em 2004.

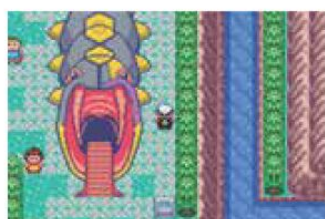
Segundo Martin Hollis, era um FPS para consoles, indo contra a maré dos jogos de tiro popularizados pelos PCs. O game também estava cronologicamente atrasado, pois o filme com o qual tinha ligação havia saído dois anos antes. Para piorar, o longa seguinte de Bond, *O Amanhã Nunca Morre*, já estava sendo filmado em Hollywood.

Além da recepção fria por parte da imprensa, o que mais assustava era a quantidade de pessoas que ignorava o game no evento. Se a fama da E3 fizesse justiça, *GoldenEye 007* estaria condenado ao limbo. Porém, como lembra Hollis, assim que o game foi lançado, apesar dos reviews medianos, as vendas foram satisfatórias.

Com um mês nas lojas, as vendas continuaram chamando a atenção. Dois anos depois e *GoldenEye 007* ainda estava lucrando. Três, quatro... cinco anos! O cartucho não só chegou ao posto de terceiro título mais vendido do Nintendo 64, com mais de 8 milhões de cópias, como colocou James Bond no imaginário de muitas pessoas. O segredo da volta por cima, para o diretor, era realmente a qualidade do time da Rare e do produto entregue, que acabaram eclipsados pelos problemas de bastidores. No fim das contas, este 007 quebrou um dos maiores tabus da feira e se tornou símbolo dessa virada. Podemos esperar que novos casos como esses aconteçam?

Fato rápido: um dos maiores trunfos do jogo é o multiplayer viciante e competente. O desenvolvimento do modo foi realizado em apenas algumas semanas e sem conhecimento da chefia da Rare e da Nintendo. Ainda no discurso de Hollis, se não fosse nessas condições, jamais seria aceito na versão final de *GoldenEye*.





imagens dos monstros eram animadas, dando mais vida aos personagens, mas voltaram a ser estáticas no GBA. Felizmente, tudo voltou ao normal em *Pokémon Emerald*, versão definitiva da terceira geração.

Lembro que outra coisa que me fez reaprender a jogar *Pokémon* foi a chegada das Abilities. Logo que escolhi meu Torchic, percebi que, em seu sumário, havia uma tal de Blaze. A habilidade natural do monstinho aumentava seus ataques de fogo quando sua vitalidade estivesse baixa. Quando constatei que cada Poké-



mon tinha sua particularidade, minha euforia foi ímpar. Das mais simples, como aumentar a força de alguns golpes, até as mais complexas, como evocar um clima ao entrar em campo, elas lideraram uma revolução.

A importância de *Ruby* e *Sapphire* é tamanha que, juntos, são os jogos mais



vendidos do portátil. É claro que a Big N não deixaria esse sucesso passar despercebido, e os fãs finalmente serão recompensados.

A GUERRA CONTINUA

Assim como a primeira e a segunda gerações foram agraciadas com remakes, vêm aí *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* pro Nintendo 3DS. As versões atualizadas surgiram de surpresa, com apenas um simples anúncio. Nem preciso dizer que esperei a adrenalina baixar para escrever esse texto. Do contrário, seria inteligível qualquer ideia que tentasse expressar.

Embora não tenhamos detalhes do que está por vir, já há uma série de teorias. Por exemplo, as imagens nas capas dos jogos parecem versões MegaEvoluídas de Groudon e Kyogre, algo que surgiu em *Pokémon X* e *Pokémon Y*. A questão é: como poderiam essas evoluções saírem de Kalos? Aí temos de voltar para a história de Hoenn e perceber que tudo esteve na nossa cara.

Steven Stone, campeão de *Ruby* e *Sapphire*,



Professor Birch



Rayquaza

estudava pedras das mais diversas origens, o que poderia levar a encontrar as MegaStones. Além disso, a região centrada em natureza mostra em diversas partes a valorização do vínculo entre Pokémon e treinador (como o slogan de Mossdeep City: "Valorizem os Pokémon"). O fator é fundamental para atingir o novo

nível evolutivo.

O que me deixa mais ansioso é ver a terceira geração usando as capacidades do 3DS. Em Hoenn dava para fazer bases secretas e customizá-las como uma segunda casa, e qualquer treinador que te enfrentasse teria acesso à sua base. Além dos gráficos em 3D, imagine compartilhar sua base via StreetPass!



Seria Steve Stone o cara por trás das MegaEvoluções em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*?





**Groudon e Kyogre
estão mais poderosos
com gráficos em 3D**

Ruby, Sapphire e Emerald foram divisores de águas, e graças a eles jogamos Pokémon de um jeito diferente. Neles há coragem para desbravar novas mecânicas e uma nova visão para as aventuras dos treinadores. Eternamente estarão entre meus jogos favoritos.

Agora é aguardar pelas versões renovadas e reaprender sobre as maravilhas da terceira geração. Seja no amor ou no ódio, Hoenn está confirmada, e tudo que podemos fazer é aproveitar. **(NW)**



CONFRONTO CLIMÁTICO

Na trama há uma guerra de climas por causa das vilãs Magma e Aqua e dos lendários Groudon e Kyogre. Os dois representam a litosfera e a hidrosfera, os continentes e os oceanos, e têm a capacidade de convocar um sol forte (Drought) ou uma chuva torrencial (Drizzle) ao entrar em combate. Os grupos queriam usar seus poderes para aumentar a área terrestre ou marítima do mundo por acreditar que havia um desequilíbrio ecológico. Não por acaso, o território de Hoenn foi um dos mais equilibrados entre terra e água. Contudo, ainda existia um terceiro Pokémon. Rayquaza era o representante do equilíbrio e da atmosfera. Sua habilidade única, Air Lock, permite que qualquer efeito climático seja anulado, comprovando sua capacidade de estabilizar o confronto dos dois. Inclusive, em Emerald, o trabalho do protagonista era encontrar o dragão para impedir a calamidade ecológica!

VOZ DO ALÉM

É hora de polêmica



Filipe Siqueira

O AMOR EM TOMODACHI LIFE

Mesmo a Nintendo, que se preocupa fortemente em transmitir uma imagem familiar, às vezes se vê em meio à polêmica. A mais recente envolve Tomodachi Life, no qual os Mii tem relacionamentos amorosos. O problema começou quando descobriram que a versão japonesa, por causa de uma abertura na programação, permitia namoricos de avatares do mesmo sexo no jogo. No entanto, isso foi alterado e não estará na versão americana do simulador. Alguns sinalizaram que a decisão da empresa é simbólica, pois ela estaria desatenta às mudanças do mundo. No entanto, a Big N se posicionou. Em um comunicado oficial, ela afirmou que "os relacionamentos do game fazem parte de um mundo alternativo (...) e não de uma simulação do mundo real".

Pedindo desculpas pela exclusão da opção, a Nintendo informou que o próximo game da série será "mais inclusivo". Após alguns pedirem um patch para incluir a possibilidade, mas o código do jogo está fechado. E assim o assunto morreu, com os dois lados mais ou menos satisfeitos.

A imprensa americana, de dois anos para cá, acha que a única coisa que move games é engajamento social, quase sempre sem qualquer contexto. Se por um lado esse progressismo parece ser um motor importante para evoluir os games narrativamente, todos devem entender que tipo de jogos a Nintendo fez e ainda faz: basicamente títulos para todas as idades, com especial atenção aos adolescentes.

Como a Nintendo não é uma empresa socialmente vanguardista (ela deixa isso para a narrativa e para os aspectos técnicos de seus produtos), provavelmente preferiu esperar para inserir relacionamentos do gênero em seus games em um futuro próximo.

**O que a gente não faz
em nome do amor?**



DANDO AS CARTAS

OS VENCEDORES DO NACIONAL DE POKÉMON 2014 SE APRESENTAM!



Bruno Cotrim



Flavio Ferreira



Fellipe Camarossi



Igor Andrade

O Trading Card Game de Pikachu e companhia possui um cenário competitivo tão grande quanto o dos videogames, e isso foi provado no Nacional 2014 de Pokémon, o maior campeonato do gênero no país.

Organizado pela Copag, que produz a versão nacional das Estampas Ilustradas desde 2011, o evento aconteceu no primeiro final de semana de maio em São Paulo. Foram 240 pré-inscritos, mas 221 compareceram, vindos de todos os cantos do Brasil. Estavam lá jovens entre 7 e 30 anos que fariam inveja em Ash Ketchum no domínio dos Pokémon.

Como mandam as regras internacionais da Pokémon Company, os jogadores se dividiram em três categorias: Junior, com 19 participantes; Senior, com 35, e Master, com colossais 167 jogadores. O torneio seguiu o sistema suíço, alocando e realocando os jogadores em chaves para selecionar os 16 melhores para as rodadas finais em sistema eliminatório.

Os oito mais bem colocados de cada divisão foram premiados (também queremos os bonés dos Pokémon iniciais de X e Y), mas os destaques foram os "presentes" do segundo e do primeiro lugar. Os vice-campeões levaram para casa um Wii U. Já os campeões terão suas despesas de viagem bancadas pela Copag para o Pokémon World Championships deste ano!



A família de Thales Argelo deu a maior força para o campeão



TREINADORES

A visão de qualquer um no evento era a de dezenas de pessoas carregando caixinhas ou pastas repletas de cards. Eram figuras de todos os tipos, alguns com bonés de treinador ou de Magikarp. "Fiquei surpresa com a quantidade de gente. Achava que só crianças participavam", contou Roberta Emy

Argelo, mãe do vencedor da categoria Senior.

Entre os jogadores, a cada ano é mais comum ver no Nacional a formação de clãs. É o caso de Pedro Medina, que faz parte do Team Macumba, lá de Salvador, na Bahia. "O nome da equipe é brincadeira, a gente treina junto e troca cartas, mas é só pra se divertir",

explica. Além de arranjar amizades, a ocasião foi ótima para fazer StreetPass, já que os treinadores curtiam seus portáteis ou participavam de campeonatos paralelos de TCG nas pausas das partidas do Nacional. Não por acaso, a Gaming do Brasil esteve lá, represen-

tando a Nintendo com os jogos mais recentes de Nintendo 3DS e Wii U para teste. Com o crescimento do cenário competitivo de *Pokémon*, tanto no TCG quanto nos games, a tendência é que tenhamos cada vez mais eventos como esses, além de outras novidades. **NW**

ETERNO TREINADOR

Falando no treinador de Pallet, Fábio Lucindo foi o mestre de cerimônias do torneio. O dublador anunciou as rodadas, sempre narrando com a voz de Ash, tirou fotos e deu autógrafos, a maioria em cards.



MUNDIAL

O Pokémon World Championships costuma fazer um rodízio entre cidades da América do Norte. Ano passado foi em Vancouver, no Canadá, mas dessa vez será em agosto em Washington, nos Estados Unidos. A diferença do Mundial é que não apenas os campeões dos países convidados têm vaga garantida. Há uma repescagem para os interessados. A Copa do Mundo de *Pokémon* é dividida em TCG e videogame. Há planos para que isso aconteça em breve no Brasil, mas vai depender das bênçãos da Pokémon Company. Arceus, contamos convosco!



JUÍZES TAMBÉM JOGAM!

Pela primeira vez na América do Sul foi realizada a Professor Cup, somente para professores de *Pokémon* credenciados pela Pokémon Company. Disputada com 30 cartas no baralho em vez de 60, o campeão foi Diego Cassiraga, que já chegou ao top 8 mundial duas vezes. O argentino, que foi o juiz principal do Nacional, venceu Felipe Ponce, que também é da terra do tango!



Diego e Felipe dão um sorriso para a câmera!

AÍ ESTÃO OS VENCEDORES DO NACIONAL!

Categoria Junior

- 1º lugar: Gabriel Di Mônaco
- 2º lugar: Rafael Lazari
- 3º lugar: Rafael Breanza



Categoria Senior

- 1º lugar: Thales Argelo
- 2º lugar: Henrique Bonenti
- 3º lugar: Alexandre Braga



Categoria Master

- 1º lugar: Marcelo Xavier
- 2º lugar: Alex Silva
- 3º lugar: Wilton Arruda



PAPO DE CAMPEÃO



"Vídeos de batalhas são interessantes para aprender estratégias"

Gabriel Di Monaco, 10 anos, venceu na divisão Junior, para nascidos a partir de 2003, do Nacional. O paulistano, apesar de treinar bastante, não acreditava em subir no primeiro lugar do pódio.

Você já participou do Nacional? Há quanto tempo você joga TCG?

Foi a primeira vez. Jogo sério desde novembro de 2013. Comecei a comprar as cartas com sete anos, mas ainda não sabia jogar. Aí me divertia brincando com meus pais. No ano passado, comecei a frequentar uma loja e entrei em torneios.

Você tem algum estilo de jogo?

Não. Costumo variar bastante. Treino às vezes na loja que frequento ou com algum amigo.

Como você se prepara para ser um bom treinador?

Gosto de ver muitos vídeos de batalhas na internet. São interessantes para entender técnicas e estratégias.



"Meu estilo é bem agressivo"

"Estou sem palavras, não caiu a ficha ainda. Tenho que agradecer à galera que me ajudou a treinar". Thales Argelo, campeão da divisão Senior, para nascidos entre 1999 a 2002, é um cara que não desiste nunca. Olha só o que jovem paulistano de 15 anos nos disse.

Há quanto tempo você joga TCG?

Faz uns dois anos, só que jogar sério mesmo foi só no final de 2013. Um amigo meu colecionava as cartas, me mostrou e ensinou. Quando a Copag começou a produzi-las em português tive facilidade para comprá-las.

Você participou de outros campeonatos? Venceu algum?

Esse é o primeiro que ganho, mas já fiquei em segundo no Regional.

Como foram os dois dias do Nacional pra você?

O primeiro dia foi mais tenso, porque na primeira rodada eu perdi feio. Bateu aquele medo de que o deck não funcionasse, que fosse eliminado já no começo.

Você tem algum estilo ou técnica de jogo?

Jogo bem mais agressivo. O pessoal gosta de usar Yveltal e Sableye. Eu já foco no Sableye e parto pra porrada.



"Durante o jogo penso em várias possibilidades"

Depois de passar raspando em 2013, o brasileiro Marcelo Xavier venceu na categoria Master, para nascidos em 1998 ou antes disso.

Quando você viu que tinha talento para a coisa?

Não sei... Não tenho muito talento para montar decks, mas durante o jogo consigo pensar em várias possibilidades. Acho que tenho um pouco de sorte também.

Como foi o campeonato para você?

Esse é meu terceiro Nacional. Na primeira vez fiquei em 26º. Ano passado fiquei em segundo lugar. Confesso que dessa vez não estava esperando ganhar. Não treinei muito e usei um deck diferente. Perdi a primeira rodada, o que me desanimou bastante. Fui escalando até chegar no top. Nas finais, algumas batalhas foram decididas no cara ou coroa. O nível foi bastante alto, com todos jogando bem.

E o Mundial?

Fui em 2013 e sei que é uma experiência bacana. O campeonato será em um formato diferente, com uma nova coleção [XY]. Então, preciso esperar um tempo pra começar os preparativos.



ENTREVISTA

A FEBRE CONTINUA!

CONVERSAMOS COM A COPAG SOBRE O CRESCIMENTO DAS ESTAMPAS ILUSTRADAS NO BRASIL!

No final do evento sentamos com Fernando Carvalho, coordenador de projetos da Copag, para falar sobre o Nacional e a geração de TCG baseada em *Pokémon X* e *Pokémon Y*.

Como você vê essa evolução no aumento e na qualidade dos jogadores no campeonato?

O único evento do gênero que a Copag promove é o Nacional. Os torneios menores, como o Regional, são organizados por representantes. Percebemos que alguns desses parceiros estão sentindo falta de espaço em seus pontos de venda, e isso mostra que a procura está crescendo. As pessoas estão lendo mais, estudando análises diversas.

Pokémon X e Y, pelo menos na área dos games, trouxe antigos fãs de volta. Agora é a vez do TCG da sexta geração de Pokémon chegar no Brasil. Como vocês encaram isso?

Realmente essa mudança na série mexe com toda a programação da empresa. Lançamos em maio o XY e no final de agosto teremos mais uma expansão. Estaremos sempre três meses atrás dos Estados Unidos. Conseguimos baixar de oito meses para três a diferença entre a distribuição.

Em relação ao Brasil, vocês têm permissão pra fazer produtos exclusivos para nosso mercado ou as latas



Para Fernando Carvalho, cada vez mais os jogadores de TCG tentam se profissionalizar

e kits são os mesmos vistos lá fora?

Adorariamos produzir tudo o que é visto lá fora, mas nem sempre é possível. Elegemos alguns itens, discutimos com a Pokémon, explicamos as características do país. No final, conseguimos trazer boa parte dos produtos. Em relação a X e Y teremos um kit do treinador para iniciantes. Provavelmente daqui a uns oito meses, digo isso em primeira mão, lançaremos a Charizard Box, uma caixa com uma carta EX, boosters e um card gigante de Charizard. Apostamos muito nisso.

Em nome da Copag, o que você diria para os treinadores de TCG?

O card game de *Pokémon* é um dos melhores do mundo. As pessoas que já se interessam devem conhecê-lo a fundo. Além disso, é possível sim ser um campeão mundial.





O espaço para você falar o que quiser!

Mande sua carta para: Av. Marquês de São Vicente, 446 (Antigo 10) - Conj. 1101 - andar 11 - Barra Funda - São Paulo - SP. Cep: 01139-000. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade, telefone 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, Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

Ano mágico

Já se passaram 23 anos desde meu primeiro contato com um videogame. O Atari abriu as portas, mas o primeiro console em minha casa foi um Mega Drive 3. Por ser muito jovem, não "conhecia" a Nintendo. Acabei descobrindo o SNES em uma locadora da minha cidade. Sempre o jogava por uma hora quando alugava games de Mega Drive. Até 1997 foi um ano mágico, quando entendi o que é diversão. Na escola um amigo me mostrou o encarte de *Super Mario 64*. Ao folhear, percebi que Mario tinha muitos movimentos e que o jogo era em 3D. A novidade me fez querer insanamente ver tudo aquilo. Meu amigo me convidou para jogá-lo e minha vida nunca mais seria a mesma após ouvir o "It's a me, Mario!".

Voltei para casa e falei para minha mãe sobre o que vi. Estavam nos meus olhos a alegria, a ansiedade e a empolgação. Precisava de um N64! Depois de dois meses, já com o dinheiro, realizei meu sonho. O console veio com *Star Fox 64* e um tal de Rumble Pak. Nem sabia para que servia...

GoldenEye 007, *Banjo-Kazooie*, *Ocarina*, para mim o melhor jogo já feito... O N64 era legal, muito legal. A Big N fez com perfeição a transição de suas franquias do 2D para o 3D. Alguns colegas me perguntam por que gosto tanto da Nintendo. Eles olham minha pilha de **Nintendo World**, que compro desde a 1ª edição, e ficam abismados. Não sei explicar. Talvez seja por causa das séries que me pegaram em cheio. Enfim, parece que vi algo especial nessa empresa gigante ao experimentar o N64 pela primeira vez.

Leonardo do Nascimento
Itapeverica da Serra - SP

Depois dessa declaração de amor, não temos muito que dizer. Só nos resta admirar. E, realmente, é difícil explicar por que o universo de Mario e companhia atrai tanto a gente.

NINTENDISTA EM SANTOS

Quero contar pra vocês como conheci a revista. Moro em Santos e em 2012 fui passear em São Paulo. Lá acabei comprando meu Nintendo 3DS e na loja estava a **Nintendo World**. Vocês conhecem? Gostei muito dela e pensei que não tinha em Santos. Depois de mais ou menos três meses achei a revista numa livraria daqui. Até hoje nunca esqueço de comprá-la.

Antonio Henrique
Por e-mail

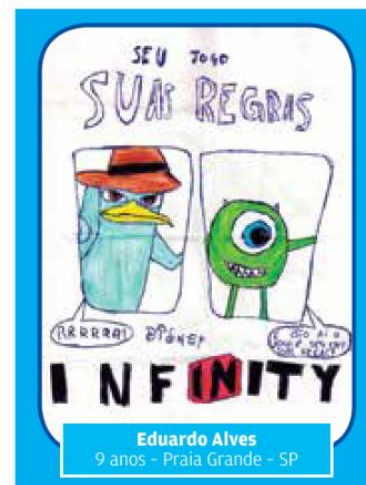
Oi, Antonio.

Nunca é tarde para conhecer a Nintendo World! Sobre a distribuição da revista, a galera aqui está se esforçando para que ela seja encontrada em mais pontos de venda.

METROID 3D

Fala, pessoal!

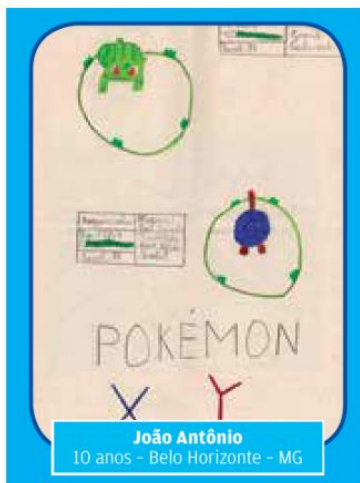
Sou estudante de jornalismo (quem sabe um dia não escrevo matérias para vocês?) e fiquei muito feliz com a capa da edição 179. *Super Metroid* marcou minha infância de uma for-



Eduardo Alves
9 anos - Praia Grande - SP

ma espetacular, assim como *A Link to the Past*. Bem que a Big N poderia fazer um remake em comemoração aos 20 anos da aventura de Samus. Provavelmente seria um sucesso de vendas, já que a galera gosta de relembrar os clássicos. Eu mesmo comprei o 3DS por causa disso. Os dois *Zelda* [*Ocarina 3D* e *Between Worlds*] trazem um sentimento nostálgico incrível! Coisa que só a Nintendo consegue proporcionar.

Yuri Roza
Por e-mail



João Antônio
10 anos - Belo Horizonte - MG



Lorenzo Burgos
14 anos - Uberlândia - MG

Envie sua obra de arte e participe!

Vencedor do mês

João Medeiros e Albuquerque

Idade: 10 anos

Onde: Rio de Janeiro - RJ

Comentário: Inspirado em *Super Mario 3D World*, o João reuniu a turma do encanador, colocando na parada até Yoshi, que não aparece no jogo do Wii U. Pelo desenho, o nintendista recebe um game para o console citado em sua carta.



Adriel Pereira
23 anos - Niterói - RJ

Que bom que você curtiu a homenagem, Yuri. Samus merecia isso, ainda mais por ter uma importância histórica tão grande. Em breve ela dará uns sopapos em *Smash*, mas queremos que a Nintendo anuncie mais um jogo da caçadora de recompensas. Vamos cruzar os dedos para que isso aconteça logo!

MOTHER

Por que vocês não fazem uma matéria especial sobre *EarthBound* do mesmo jeito que fizeram com *Super Metroid*?

Luciano Coutrim
Por e-mail

Luciano, a primeira aventura da franquia foi destaque do *Nostalgia Nintendista* da edição 170. Há planos para falarmos mais sobre o trabalho de Shigesato Itoi, principalmente quando a Nintendo eShop do Wii U for liberada. *EarthBound* é um dos



Fale conosco!

Além do redacao@nintendoworld.com.br, mande sua mensagem através do Facebook ([fb.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)) e do Twitter (twitter.com/nintendoworld).

títulos disponíveis na loja virtual.

GATO POR LEBRE

Caras, comprei um Wii Remote falso, apesar de o vendedor jurar que era original. Pena que só descobri tarde demais. Quando peguei na mão pela primeira vez, achei que era meio diferente dos outros que tenho, mas a serigrafia estava perceptivelmente grosseira, o som era ligeiramente mais metálico e o sensor de movimento era menos sensível.

Flávio Dechen
Via Facebook

Como somos uma revista oficial, é delicado tratar esses assuntos. Contudo, seu alerta é uma ótima oportunidade para mostrar que só devemos adquirir os produtos da Big N em lojas confiáveis. Na dúvida onde comprar, dê uma olhada nas páginas dessa revista. As lojas que aparecem nas propagandas são parceiras da Nintendo, o que garante que jogos, acessórios e consoles anunciados tenham garantia e estejam dentro dos padrões exigidos pelo governo.



Daniel da Cunha
35 anos - Duque de Caxias - RJ



Bruno da Silva
9 anos - Rio de Janeiro - RJ

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETOR DE NEGÓCIOS
Isac Guedes

COORDENADORA FINANCEIRA
Tâmara Nogueira

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alvení Lisboa, Bruno Capozzi,
Bruno Cotrim, Fellipe Camarossi,
Filipe Siqueira, Flavio Ferreira,
Geraldo Juno Cecílio, Jorge Simão Jr.,
Luciana Anselmo, Mateus Lôbo,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasiense, Rodrigo Estevam
e Thomas Schulze

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/nintendoworld_

Av. Marquês de São Vicente, 446
(antigo 10) - Conj. 1101 - andar 11
Barra Funda - São Paulo - SP
Cep: 01139-000

Revista Nintendo World 182
Junho de 2014

Me esperem!

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

CONTATOS
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Tamboão da Serra/SP
CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

SÓ ACONTECE NA E3

Conferência é legal, mas os bastidores do evento são inesquecíveis

Igor Andrade



Renato, você já esteve três vezes na Electronic Entertainment Expo. Estar lá é o sonho da maioria da galera, mas sabemos que cobrir um evento como esse é uma correria danada.

Renato Almeida



Ora, a gente trabalha com games. É muita responsabilidade, mas é nossa paixão. Digamos que com a E3 esse trabalho é dobrado, mas a paixão e o prazer também multiplicam. Assim fica fácil aguentar a rotina insana do evento. Isso e os espetos de salsicha com Dr. Pepper, claro!

Igor Andrade



Mandou bem. Falemos de bastidores. Tirar fotos com os figurões, incluindo Regginator, ou participar de conferências é sempre bacana. Mas o que me marcou quando estive lá foram dois encontros alimentícios. Momentos antes de uma conferência começar, vi Hideo Kojima, o mestre de Metal Gear, procurando uma mesa para fazer um lanchinho. Depois, flagrei Hideki Konno, produtor de Mario Kart, no bandeirão de um dos restaurantes do Centro de Convenções de Los Angeles. Eles também são mortais!

Renato Almeida



Também tive minha dose de momentos como esse. O mais marcante foi levantar o copo e brindar com esse tal de Reggie. Sujeito boa praça! Agora, tirando os flagras, a E3 de 2013 foi campeã. Num mesmo lugar conversei com Hideki Kamiya, Eiji Aonuma, Koichi Hayashida e Yoshiaki Koizumi, os homens por trás de Super Mario 3D World e de outros jogos do Wii U. Os caras até me fizeram tirar a famosa foto dos gatinhos...

Igor Andrade



Imitar felinos e cantar a música de DuckTales na frente das câmeras faz parte dos micos do ofício. Aliás, paguei um "Donkey Kong" na intrépida entrevista que fiz com Mark Wentley. O então gerente de marketing da Big N sempre deu entrevista em castelhano para os veículos latinos, mas preferiu usar o inglês no nosso bate-papo. A conversa rolou em português, inglês e espanhol. Foi bizarro, tremia como uma vara verde, mas até que saiu legal.

Renato Almeida



Comigo foi na Calçada da Fama, que fica perto da E3, quando gravava uma reportagem em vídeo. Passava da 1h da matina e fomos abordados por alguns populares bem animados. Uma das garotas, Shaniqua, se não me falha a memória, fez questão de ressaltar a importância dos games e a beleza das brasileiras. Coisa de louco!

Igor Andrade



Esse tipo de experiência não tem preço. Aliás, quem sobrevive ao evento sempre sai mudado. Mas esse papo fica para outro dia...



Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

 **Saraiva**
saraiva.com.br

 **fnac**

 **GAMES**
com

 **PIMAPPO**

livraria cultura

Walmart.com

DÊ A TACADA CERTEIRA!



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

f saraivaonline

@saraivaonline

g+ saraivaonline

verder 4003 3390

saraiva.com.br



 **Saraiva**