



NOVO SUPER SMASH BROS

Jogue com o controle do GameCube, customize seus lutadores e devore tudo com Pac-Man



Nintendo®



SPLATOON

Pegue sua pistola de tinta e entre nessa guerra divertida



ENTREVISTAMOS O MESTRE!

Miyamoto tem uma nova missão: fazer jogos incríveis para o GamePad



amiibo

Os bonecos inteligentes e interativos serão seus melhores amigos



MARIO KART 8

Seja o piloto mais rápido de todos com o nosso guia!

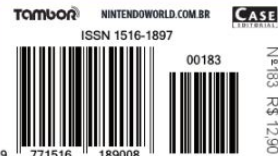


A NINTENDO NÃO ESTÁ PRA BRINCADEIRA!

Testamos os jogos que vão rodar em breve no seu console e contamos tudo para você!

UMA NOVA LENDA CHEGA EM 2015

Enquanto isso, Link enfrenta seus piores inimigos em Hyrule Warriors



SÓ ENTRA NA NOVA ILHA DE YOSHI QUEM CURTE MUITA DIVERSÃO!



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



saraiva.com.br



 **Saraiva**

SUMÁRIO

08 - Enfeitiçada

Bayonetta mostra seu irônico charme no Wii U.

10 - Preview

Deixe Leonardo da Vinci com inveja em *Pokémon Art Academy* (3DS).

12 - De amiibo a Zelda

Contamos tudo o que rolou na E3.

14 - Mestre Miyamoto

Criador de Mario fala sobre

seus novos projetos.

32 - Reviews

Lego The Hobbit (3DS), *Mario Kart 8* (Wii U) e *The Amazing Spider-Man 2* (Wii U).

40 - Mundo digital

Jogos indie ganham o merecido destaque da Big N.

42 - Mario Kart 8

Vença todas as corridas com nosso guia!

48 - Disney Magical World

Saiba como se dar bem em Castleton.

54 - Planeta Pokémon

Groudon e Kyogre reverterem para a forma Primal em *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*.

62 - Comunidade

Invadimos o Invitational, o primeiro campeonato do novo *Smash*.



Code Name S.T.E.A.M.

EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual foi o grande momento da E3 para você?

Igor Andrade (wiigor_rand)

Preciso dizer qual foi?

Rafael Peccioli Moreno

A E3 chegou ao topo quando a Nintendo revelou o primeiro vídeo do novo *Zelda* e o X da *Monolith* virou *Xenoblade Chronicles X*. Campeão!

Ricardo Syozi (I_am_Kyo)

Ver Bayonetta com as roupas de Link e Samus foi a surpresa mais gostosa desta E3. E devo fazer uma menção honrosa para a nova franquia da Nintendo: *Splatoon*.

Hugo Henriques Pereira (hugoh2p)

Foi muito legal topar com Miyamoto logo na entrada do primeiro dia da E3. Ter um autógrafo dele e do Martinet em um dos meus desenhos é surreal!

Thomas Schulze (thomshoes)

A revelação dos amiibo foi tão emocionante que até meu bolso está chorando! Agora só falta uma linha de bonequinhos do Professor Layton para declarar falência!

Fellipe Camarossi (FellipeCamarossi)

Foi durante o *Super Smash Bros. Invitational*, no momento em que Mega Man pegou a *Smash Ball* pela primeira vez. A euforia foi geral: dos jogadores, dos juizes, do público e a minha também. "Super fighting robot, Mega Man fighting to save the world!"

Renato Almeida (RAL1983)

Seja no formato digital ou no tradicional, as conferências da E3 são os momentos mais marcantes. Não consigo me segurar e sempre solto umas lágrimas nos principais anúncios.

Dani Ianni (dani_ianni)

A Nintendo sempre mandou bem na E3. A parte mais legal foi a revelação dos amiibo. Aliás, já estão na minha Gigante Lista de Natal Daileon.

Jorge Simão Jr. (JorgeSimao)

Splatoon é algo por qual eu jamais aguardaria. Mas a surpresa boa mesmo foi a revelação de um novo *Star Fox*. Já estava na hora!

EDITORIAL

INDESCRITÍVEL

Essa é daquelas histórias que vão me acompanhar pelo resto da vida.

As redações costumam ferver duas semanas antes de a E3 começar, pois a gente passa o tempo mandando e-mail para gringo para marcar visita aos estandes das produtoras, é assessor ligando para confirmar entrevista com algum desenvolvedor famoso, isso sem falar nas reuniões com os colaboradores para deixar tudo azeitado.

Apesar da correria, são os dias mais vibrantes do ano. Cada façanha alcançada, como descobrir antes os detalhes de um jogo que só seria revelado no evento, é uma comemoração. O pior é não poder contar para ninguém. Nesse mundo o sigilo vale mais do que ouro.

Era 28 de maio. O expediente passava da metade e o telefone tocou. Do outro lado da linha estava Thiago Dias, assessor de imprensa da Nintendo. Sabia que vinha coisa boa, pois todos os anos a Big N nos oferece uma entrevista com algum figurão na feira, como Hideki Konno, produtor de *Mario Kart*, e a dupla Yoshiaki Koizumi e Koichi Hayashida, produtor e diretor de *Super Mario 3D World*. Como esse ano teríamos duas aventuras de Link despontando no evento, suspeitava que fosse a vez de Eiji Aonuma. Pretensões à parte, nunca vou esquecer o "cara, a gente conseguimos o Miyamoto".

E foi nesse exato momento que tudo



A legenda fica por sua conta, pois até agora ainda não nos recuperamos do encontro com o mestre

mudou. Não estava escalado para cobrir a E3 direto de Los Angeles, apesar de estar cuidando do esquema de cobertura da equipe que representaria os veículos da Tambor lá nos Estados Unidos.

Graças ao apoio da Saraiva (valeu por tudo!) vivemos um dos momentos mais importantes dessa revista. Não é a primeira vez que conversamos com o mestre, mas nada tira da gente o orgulho de recebermos um presente tão único.

Embalados pela oportunidade, tentamos produzir uma edição como nos velhos tempos. Com exceção dos guias de *Mario Kart 8* e *Magical World*, você vai ver que todas as seções falam sobre o que aconteceu em LA, até mesmo no *Correio N*.

E pensar que muita coisa ficou de fora. Mas não se preocupe, pois temos algumas surpresas guardadas da E3 para as próximas edições. Aproveite, pois é para você que trouxemos todas as novidades da maior feira dos games da galáxia!

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_



Rodrigo Brasiense (spitfireXIII)

Não tem como bater a revelação do novo *Zelda*, e *Splatoon* pareceu uma baita de uma boa ideia, mas o cômico vídeo do combate de Reggie e Iwata é diferente de tudo que a Nintendo fez nos últimos anos.



Rodrigo Estevam (rodrigoestevam)

O momento em que Eiji Aonuma deu play na apresentação do novo *Zelda* para Wii U foi de tirar o fôlego. O visual, a ambientação... ficou tudo tão lindo que foi difícil não dar replay no vídeo até cair a ficha: uma nova lenda vem aí!

Rafael Neves

O mais chocante foi o anúncio surpresa de Pac-Man para o novo *Super Smash Bros.* no fim do primeiro dia da E3.



Bruno Rubio

O que não esperava nessa E3 foi a tamanha decepção com *Sonic Boom*. Que banho de água fria!



Hotshots

Notícias, novidades e tudo mais que rola no universo Nintendo



GAROTO-PROPAGANDA

DLC DE MARIO KART É O PRIMEIRO PASSO DA NOVA ESTRATÉGIA DE LICENCIAMENTO DA BIG N



Igor Andrade

Não é algo tão novo assim. Há décadas empresas fazem parcerias com produtoras de games para que suas marcas apareçam em jogos, principalmente nos esportivos. Sonic, por exemplo, já foi visto em outdoors da Coca-Cola nos Estados Unidos, e Pikachu é a mascote da atual seleção japonesa de futebol, após um acordo com a Adidas, marca de material esportivo.

Ainda assim é curioso ver o encanador dirigindo um GLA em Mario Kart 8. A caranga, que no mundo real não é para qualquer um, deve custar por volta de R\$ 150 mil por aqui, faz parte de um DLC que poderá ser baixado em breve sem qualquer custo.

O presente faz parte de uma ação de marketing promovida pela montadora Mercedes-Benz para lançar o carro, que

contratou nada menos que Mario para ser seu garoto-propaganda. O comercial do veículo exibido no Japão, aliás, mostra o bigodudo andando na SUV por *Super Mario Bros*. Algo impensável até então.

A Nintendo, que sempre teve muito cuidado na hora de emprestar seu principal personagem, está mudando de ares. Isso faz parte de uma nova mentalidade de licenciamento, algo que foi anunciado no início do ano. A empresa acredita que o uso de suas criações em produtos de outras companhias pode ser positivo para popularizar ainda mais suas franquias.

É lógico que teve gente que reclamou. O medo é que isso acabe interferindo na qualidade dos games da Nintendo. Ou seja, que patrocinadores influenciem no desenvolvimento dos jogos, o que a gente sabe que nunca vai acontecer. **NW**



A propaganda em forma de DLC estará disponível em breve (e de graça)

ELE NÃO SABE BRINCAR

Um olhar penetrante de Luigi em Mario Kart 8 mostrou que ele não é tão bonachão. A imagem pode ser vista quando você usa o slow motion ao ver o replay de suas corridas. A cara de poucos amigos acabou virando meme na internet. Na hora de disputar um lugar no pódio vale até cara feia!



CUIDANDO DO FUTURO

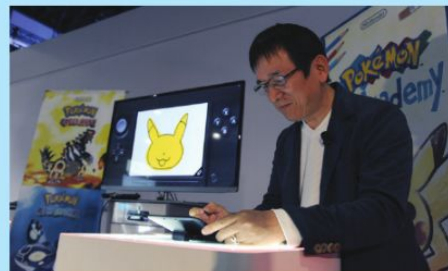
Mais do que qualquer outra empresa, a Nintendo tem um grande público infantil. Depois de promover alguns eventos para mães, pais e filhos na Nintendo World Store, loja oficial da casa do Mario em Nova York, nos Estados Unidos, a E3 também foi usada para chamar a atenção da galerinha.

Apesar de o evento ser aberto apenas a profissionais do mercado de games, cerca de 15 crianças, incluindo filhos de jornalistas, foram convidadas para testar as novidades da Big N na área VIP do estande.

Sortudos, os guris foram acompanhados por Shigeru Miyamoto, Mario, Pikachu e Tsunekazu Ishihara, que é presidente da Pokémon Company. Aliás, os garotos foram os únicos a ver de perto *Pokémon Art Academy*, que não estava disponível para quem cobria a feira.



Sorrisos impagáveis



É a dança do Cucco!

MINECRAFT E SAMUS

Fenômeno dos PCs, *Minecraft* daria certo no Wii U, como disse Shinya Takahashi, executivo da Nintendo que responde pelos games feitos em parceria com outras produtoras, ao site americano *Kotaku*. O GamePad seria um grande aliado na customização dos elementos no jogo. No mesmo bate-papo foi dito que há planos para um novo *Metroid*, que seria um misto de *Prime* com a clássica progressão lateral. São ótimas notícias mas nada é oficial.

VÍDEOS INCRÍVEIS

Eiji Aonuma, produtor da franquia *Zelda*, soltou a franga em um vídeo gravado no mezanino da Nintendo na E3. A ideia era responder uma dúvida importantíssima dos fãs: *Hyrule Warriors* terá uma grande batalha com os Cuccos, galinhas que atazanam Link sempre que são atacadas? Sim, elas estarão no crossover. Veja a dancinha bizarra na página da franquia de Link no Facebook: www.facebook.com/LegendofZelda.

WATCH DOGS CONFIRMADO

A aventura protagonizada por um hacker em Chicago está na lista de lançamentos do Wii U para este ano, mas ainda assim fomos confirmar a informação no estande da Ubisoft durante a E3. De acordo com Bertrand Chaverot, diretor da empresa para a América Latina, "*Watch Dogs* chega ao Wii U adaptado ao seu hardware". A versão será a mesma vista em outros consoles. Nada de "Wii U Edition" com recursos exclusivos para compensar o atraso no desenvolvimento.

BOTÃO RÁPIDO

Atualizações tentam corrigir algumas pequenas instabilidades, mas de vez em quando as alterações são mais profundas. A versão 5.0.0 U, além das melhorias no sistema operacional do Wii U, instalou um menu de acesso rápido que mostra quais games ou aplicativos você acessou recentemente antes mesmo de iniciar o console. Para vê-lo, aperte o Power no console ou o Home no GamePad.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO PLANETA NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - Mario Kart 8 (Wii U)
- 2 - Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS)
- 3 - Tomodachi Life (3DS)
- 4 - Pokémon X e Pokémon Y (3DS)
- 5 - Cardfight!! Vanguard: Lock On Victory!! (3DS)
- 6 - Youkai Watch (3DS)
- 7 - Kirby: Triple Deluxe (3DS)
- 8 - New Super Mario Bros. U (Wii U)
- 9 - New Super Luigi U (Wii U)
- 10 - Mario Kart 7 (3DS)

Fonte: VGChartz



BAYONETTA É BOA, MAS NÃO É BOBA

BRUXA CHEGA AO Wii U AVISANDO QUE ESTÁ COM SEDE DE AÇÃO!

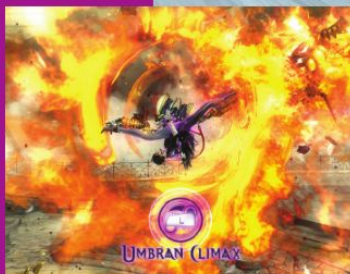


Rodrigo Brasiense

Bayonetta já rodou por outros consoles, mas chega com tudo na Nintendo. Leia-se, exclusiva. Criada em uma época em que o gênero ação parecia abandonado às típicas convenções, a aventura quebrou todas as barreiras, e é óbvio que impressionou os gamers. O problema é que não vendeu o suficiente para impressionar seus investidores. Com um futuro incerto, a Big N apostou em uma sequência ainda mais explosiva e empolgante do carismático projeto da Platinum. Hideki Kamiya ainda é o homem criativo da série, mas a direção foi passada para Yusuke Hashimoto, seu braço direito no primeiro game. Pelo andar da carruagem, a dupla está bem entrosada em *Bayonetta 2*.

MENOS CABELOS, MAIS PODERES

Os poderes de Bayonetta estão diretamente ligados à sua cabeleira. Apesar de comandar uma série de demônios, o único jeito de a bruxa trazê-los ao nosso mundo é por meio de seus cabelos. Inclusive, a roupa da heroína é feita de fios capilares. Mesmo ostentando agora um corte curtinho, ela está mais opressora. Com o inédito sistema Umbran Climax, acionado quando a barra de magia está completa, a donzela libera sua fúria, reunindo as mais estranhas energias e monstros para auxiliá-la no combate, e ainda recupera energia!



FORÇA DA AMIZADE

Ao contrário da Bayonetta fria e despreocupada do game original, a protagonista está mais calorosa. Sim, o cinismo e o sarcasmo continuam lá nas alturas, mas desta vez sua busca é mais altruísta. Continuando sua luta contra o exército dos céus, a bruxa presencia sua amiga e rival Jeanne ser tragada para o inferno após salvá-la de uma invocação demoníaca que, misteriosamente, dá errado. Sua única opção é viajar para a mítica montanha de Fimbulvinter, que liga os três mundos, para trazer de volta a alma de sua parceira.



BEM ARMADA

Se você se impressionou com os calçados mortais de Zero Suit Samus no novo *Smash*, espere mais de quem começou tal moda. A personalização de armas em *Bayonetta 2* será ainda maior. Além de seus poderosos sapatos-de-salto-alto-em-forma-de-revólver, Bayonetta usará lança-mísseis, nunchakus, espadas, chicotes... Enfim, vocês entenderam. Um dos maiores desejos dos produtores é permitir que os jogadores possam escolher exatamente o armamento que a bruxa utilizará em cada uma das mãos e pés. Até mesmo um robô gigante ela terá à disposição!

ENCRENCA EM DOBRO

Na E3 ficamos por dentro da importância de um jovem de adornos egípcios que controlará cartas especiais. As habilidades de Loki serão essenciais para Bayonetta resgatar sua eterna companheira. O que não imaginávamos é que a figura seria jogável. No modo cooperativo a heroína e o misterioso garoto juntarão forças para domar as forças sobrenaturais de Fimbulvinter. Como isto irá funcionar ainda é mistério, mas a Platinum deu a entender que a tela do GamePad será aproveitada.

Sem Loki, Bayonetta não conseguirá salvar sua amiga e rival

DOIS EM UM

Uma das maiores surpresas da E3, e um dos pedidos mais frequentes dos fãs, foi o relançamento do primeiro *Bayonetta*, que acompanhará a segunda aventura. O game terá gloriosos 60 frames por segundo e adições curiosas: a bruxa vestirá roupas de personagens da Big N.

TESTAMOS BAYONETTA 2 NA E3!

Nada mudou em relação aos controles e esquema de jogo em geral. O que nem de longe é uma má notícia, uma vez que a série é conhecida por sua jogabilidade dinâmica e precisa. Permanecem inalterados o Witch Time, câmera lenta ativada quando você se esquivar de um ataque inimigo na hora certa, e o Touch Play, novidade do ano passado que permite que os comandos sejam acionados na tela do GamePad. Mesmo sem grandes alterações na estrutura, fique de olho no Tag Climax, modo multiplayer online para dois jogadores, inédito até então. Em relação ao *Bayonetta* original, o port acerta em cheio ao incluir trajes de Link, Samus e Peach. Cada um traz alterações sutis. Vestida de Peach, as auréolas coletadas dos inimigos se transformam em moedas. Com Link, surgem as Rupees. Por fim, a roupa de Samus faz a arma de Bayonetta ter o mesmo efeito sonoro do canhão da heroína em *Metroid Prime*. **(Bruno Rubio)**

ORIGEM

Ao deixar a Capcom e sem poder trabalhar com *Devil May Cry*, um de seus amores, Hideki Kamiya fez com que *Bayonetta* herdasse sua irreverência e fosse além dos limites da ação 3D. O diretor criou uma cômica bruxa que usa seus cabelos como catalisadores durante suas invocações mágicas. O resultado? A mulher fica praticamente nua quando utiliza o máximo de suas energias. Como não poderia deixar de ser, Kamiya, famoso por desenvolver alguns dos melhores gameplays da atualidade, mistura em seu caldeirão elementos de clássicos dos arcades dos anos 1980, como *After Burner* e *Space Harrier*, ambos da Sega.

BAYONETTA

Lançamento:

29/10/2009 (JP)

Produtora:

Sega

Desenvolvedora:

Platinum

Criadores:

Bayonetta,

Jeanne, Luka

Gênero: Ação

O primeiro jogo da série retorna com skins exclusivas

CHEIO DE SURPRESAS

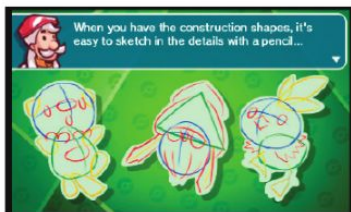
Produzido pela Sega, o primeiro *Bayonetta* é repleto de homenagens. Um dos mais principais demônios na mitologia do game é conhecido como Eggman (o vilão de *Sonic*). Ao morrer, os inimigos derrubam argolas douradas, e até mesmo uma de suas fases é baseada em *Out Run*. Ao longo da aventura, há referências a títulos da Capcom, como *Resident Evil*, *Viewtiful Joe* e *Okami*. Fica a pergunta: agora que a Nintendo bancou o retorno da série, quais Easter Eggs podemos esperar? Façam suas apostas.





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!



POKÉMON ART ACADEMY

PINTE O SETE COM PIKACHU E OS POKÉMON DE KALOS



Igor Andrade

O NINTENDO DS FOI A

casa dos games educativos. Através dele aprendemos línguas, lemos clássicos da literatura, descobrimos apetitosas receitas e, usando a Stylus, sua tela inferior inúmeras vezes foi rabiscada em aplicativos de animações.

Certas franquias ficaram para trás, mas *Art Academy* ainda dá as caras no Nintendo 3DS, como é o caso de *Lessons for Everyone*, de 2012, e *SketchPad*, que só tem versão para a Nintendo eShop do Wii U. Em breve, aliás, o console recebe mais um jogo da série, agora em formato caixinha.

O que importa agora é que temos um interessante spin-off pintando por aí. *Pokémon Art Academy* parece ser *Mario Paint* sem o inesquecível editor de música, entre outros recursos do clássico do SNES.

Ao todo são 40 lições de desenho artístico, sempre usando os monstros de bolso de exemplo para o aprendizado. São noções de pintura, gravura e desenho ensinadas em quatro módulos. Nos dois primeiros você fará perfis dos Pokémon para então partir para o desenho do zero, aplicando profundidade e sombreamento.



As aulas, lógico, tentam ensinar da forma mais bacana possível como é fácil se tornar um grande artista. Ainda assim, o game não é somente pra quem não manja nada do assunto, mas para quem já mostra seu talento por aí no deviantART.

Sua companheira será a canetinha de plástico do 3DS, que vira um pincel, giz pastel ou lápis, além de contar com uma infinidade de recursos, como a paleta de cores que permitirá que você crie seus tons. Se errou no traço, é só voltar um passo. Como inspiração, 100 artes com

os Pokémon acompanham o game, e também dá para usar fotografias tiradas com a câmera do seu 3DS como modelos.

Como não adianta se expressar sem ter um público para prestigiar, salve suas obras no cartão SD do portátil para imprimi-las ou publicá-las nas redes sociais ou exporte as imagens diretamente para o Miiverse. Quando você concluir seu curso, não deixe de mandar suas façanhas para o *HotPaint*. Quem sabe não te entrevistamos para o *GameArt*? **NW**

DITADO

Pikachu é um bom professor de pintura e já lecionou línguas. *Learn with Pokémon: Typing Adventure* é um jogo que ensinava noções de alfabeto e de digitação por meio de um pequeno teclado que se conectava ao DS. Ditado é algo chato, mas tudo muda quando as palavras soletradas são os nomes dos monstros. Uma pena que o título não foi localizado para as Américas.



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo, Pokémon Company
Desenvolvimento: Headstrong
Gênero: Educativo
Lançamento: outubro (EUA)

É hora de dar a partida!



R\$ 199,90



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

DE amiibo A ZELDA

NINTENDO APOSTA NA EMOÇÃO CONTINUADA E EMPOLGA NA E3



Igor Andrade



Bruno Rubio

Agradecimento Especial  Saraiva



Esqueça as conferências ou até mesmo o Nintendo Direct. A Big N fez diferente e conseguiu ser mais devastadora durante a edição de 2014 da E3, que ocorreu entre os dias 10 e 12 de junho, lá em Los Angeles, na terra de Obama. A sacada foi boa. Olhando friamente, a feira mesmo serve para os jornalistas testarem os games e também para aquele papo com os desenvolvedores. Os anúncios, no entanto, por tradição acontecem antes, principalmente na segunda. As empresas menores até soltam seu line-up dias antes por meio de releases. O que mudou dessa vez é que a Big N fez sua "conferência" com o engraçado Nintendo Digital (valeu, Frango Robô!), mas acabou distribuindo seu poderio em conta-gotas durante os três dias do evento.

A entrada de Pac-Man em *Smash*, por exemplo, foi mostrada durante uma mesa-redonda liderada por Masahiro Sakurai, o diretor da série, no final do primeiro dia da feira. E o que falar do novo *Star Fox*, que até agora tem gente que não acredita que está em desenvolvimento?

As redes sociais estão mudando os padrões. Além de Facebook, Twitter e Instagram, a casa de Mario caiu nas graças do Twitch para transmitir as partidas do primeiro torneio do novo SSB. Talvez tenha sido a primeira grande participação dos gamers em uma E3. A feira é fechada para profissionais do mercado.

NOVATOS

Independente da forma usada pela Nintendo para mostrar o que vem por aí, o



A Big N zerou a vida com o hilário Nintendo Digital!



LUZES ROSADAS

Algumas coisas não mudam na E3. A Nintendo e as principais concorrentes ficam no West Hall, um dos grandes salões do Los Angeles Convention Center, dividindo espaço com estande menores de acessórios e jogos online. No outro espaço, o South Hall ficam as publishers, como Activision e Ubisoft. A área da Nintendo é a mesma de todos os anos, e mais uma vez o cordão da credencial usada pelos jornalistas foi bancado por ela. Enquanto as pessoas encaravam as filas no estande da Big N, garotas com Nintendo 3DS preso ao corpo chamavam a atenção dos marmanjos. O legal é tentar ganhar uns dos brindes oferecidos. Dessa vez o mais valioso era uma moeda do próximo *Smash*. Nós recebemos uma!



que mais devemos comemorar é que ela está atrás de novas séries. A empresa sempre foi questionada por se prender a *Mario*, *Zelda* e *Pokémon*, mas neste ano vimos que outras franquias estão se juntando ao time. Com um toque de anarquia, *Splatoon* é a reinvenção dos jogos de tiro em terceira pessoa, e ninguém deve desmerecê-lo antes de jogá-lo. Já vejo a galera gritando muito enquanto disputam partidas acaloradas com seus amigos.

Code Name S.T.E.A.M., obviamente vai matar a saudade dos fãs de *Advance Wars*. É outro jogo que tenta revolucionar um gênero, no caso o de estratégia em turno. Vamos ver como a Nintendo se sai nessa guerra entre heróis

NA GERAL

Por razões óbvias, o primeiro dia da E3 é sempre o mais empolgante, tipo final de Copa do Mundo, que, aliás, nos ajudou muito na feira. Era só falar que era do Brasil para conquistar a simpatia dos gringos. Esse é o único dia em que a feira abre às 12h, nos outros é às 10h, para que a galera confira as novidades da Nintendo.

O jeito foi acordar cedinho para arranjar um lugar na redação da feira. Para mim, Nintendo Digital nada mais seria do que o Nintendo Direct vestindo roupa de gala. Em certo sentido foi, mas a Nintendo riu de si mesma. O embate de Reggie e Iwata no estilo *Kung-Fusão* foi espetacular.

O mais legal de assistir ao Digital na sala de imprensa era ver os colegas gringos gritando a cada novidade. Para alguns a transmissão começou antes, e eu não era um dos contemplados. Quando alguém comemorava, enfiava a cara no notebook e apertava os fones de ouvido nas orelhas. Nada de spoilers! A exibição acabou e começou a euforia. Cadê aquele jogo? Por que não mostraram games de Nintendo 3DS? Restavam alguns minutos para que os portões da feira se abrissem. Enquanto absorvia uma tonelada de informações, me questionava: o que me aguardava lá dentro? (Igor Andrade)

Os jornalistas se espremem nos portões da E3



tipicamente americanos em meio a uma invasão de alienígenas.

É do universo do encanador que surgiram dois games com grande potencial para virarem séries independentes. Em *Mario Maker* você vai gastar uns minutos para refletir como aqueles poucos bits mudaram a história. *Captain Toad: Treasure Tracker*, então, prova que a estratégia pode ser mais importante do que ser ágil em um game de plataforma.

GAMEPAD

Ainda na pegada das novas séries, Miyamoto tem nas mangas projetos que são totalmente dependentes do GamePad. E a ordem realmente é essa: as pessoas precisam entender as características do controle do Wii U.

Project Guard e *Project Giant Robot* exploram dois aspectos bacanas (uso

de diferentes telas e sincronia entre os botões e os sensores de movimento), mas há um outro recurso que vai roubar a cena. Os amiibo surgem para levar a interação para todos os lados, servindo como os melhores embaixadores que a Nintendo poderia ter. Mesmo quem não tem consoles em casa vai querer um bonequinho de Pikachu, ou estou mentindo?

Nos próximos meses teremos *Hyrule Warriors*, *Bayonetta*, *Smash Bros* e os amiibo, entre outros. Já 2015 promete ser um dos períodos mais importantes da empresa, se levarmos em consideração tudo o que foi exposto na E3. Nada mal para quem vai completar 125 anos em setembro e ainda está tão apaixonante e inovadora. **NW**





UMA MENTE BRILHANTE

SHIGERU MIYAMOTO FAZ UM BALANÇO DE SUA CARREIRA E
COMENTA SOBRE OS JOGOS QUE ESTÁ DESENVOLVENDO PARA O Wii U



Igor Andrade

Não é fácil entrevistar Shigeru Miyamoto. Não falo de sua personalidade, pois ele atendeu a **Nintendo World** com um belo sorriso no rosto, apesar de sua aparente timidez. Me refiro ao mito que o rodeia.

O bate-papo, que durou cerca de 30 minutos, aconteceu na terça-feira, perto do final da tarde do primeiro dia da E3, em uma das salas de reunião que ficam no mezanino do estande de apoio da Nintendo, lugar reservado para a imprensa, funcionários e clientes (lojistas e distribuidores).

Estar naquele lugar já era uma vitória, e ficar ali era mais do que surreal. Entre mesas e estações de teste do Wii U, figurões da Nintendo trocavam ideias, tomavam água ou checavam seus tablets. Pisava no mesmo carpete em que estavam Reggie e rostos conhecidos da Nintendo of America.

Os minutos passaram e logo entrei em sala branca que contrastava com os coloridos quadros dos games de destaque da feira, como *Smash Bros*, um acrílico com os amiibo e um Wii U, que rodava o disco da demo de *Mario Maker*.

Lá dentro estavam Miyamoto, diretor da Entertainment Analysis & Development Division, responsável pelo desenvolvimento de jogos

internos da Nintendo, Bill Trinen, da Treehouse, e Shinya Takahashi, gerente da Software Planning & Development, divisão que produz jogos em parcerias com produtoras e cuida da pesquisa de novas tecnologias.

Anestesiado, cumprimentei cada um. Na verdade, cometi uma gafe ao cumprimentar Takahashi, deixando Miyamoto com a mão no ar. Não estava sozinho. A entrevista foi dividida com o colega Jorge Arellano, editor do site mexicano *Level Up*.

Fazia a pergunta em inglês para que Bill fizesse a tradução. Mesmo sem entender a língua, algo que preciso aprender correndo, era visível a alegria de Miyamoto ao falar. Confiando que os meus dois gravadores registrassem aquele momento épico, várias vezes ignorei as respostas dadas para prestar atenção nele, como quando ele

mexia seu relógio no pulso esquerdo ao ouvir o chefe da Treehouse.

No novo encontro com o gênio criativo, a última entrevista foi concedida para a **NW** foi em 2005 para os inestimáveis Fabio Santana e Pablo Miyazawa, o criador de *Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong* e tantas outras franquias falou sobre sua carreira e sobre seus novos projetos, que têm como lema explorar ao máximo o GamePad, o controle do Wii U.

Não é fácil entrevistar Shigeru Miyamoto. Porém, nada no mundo dos games se equipara à oportunidade de conhecer tal mente brilhante. **NW**

A tradução da entrevista foi feita direto do japonês por Layze Michelle Sakano Fausto.



Miyamoto
abre o sorriso
ao lado de
Takahashi



Antes da E3 o senhor já havia dito que está desenvolvendo jogos que usarão o GamePad das mais diversas maneiras criativas. Não por acaso conhecemos na feira os títulos conceituais *Project Guard* e *Project Giant Robot*. O senhor acredita que alguns jogadores ainda não se familiarizaram com o controle do Wii U? Podemos esperar por jogos no futuro que usem dois GamePad? [Na conferência da Nintendo em 2012 Reggie disse que o Wii U teria suporte para um segundo GP]

Sobre usar dois GamePad em um mesmo jogo posso dizer que não estamos focados nisso no momento. Não vejo por que uma pessoa teria dois controles. Em vez de fazer jogos com vários GamePad, preferimos fazer títulos que usem a internet para interagir com outros jogadores. É verdade que muitas pessoas ainda não experimentaram a interação do GamePad e da TV ao mesmo tempo. Então, é difícil pra eles entender qual é a graça disso. Eles ficam frustrados de ter que interagir com duas telas, mas eu quero que eles descubram a diversão de poder aproveitar ambas enquanto jogam games, assistem a vídeos no YouTube e navegam na internet. Utilizando o GameCube, ops, o GamePad, desse modo acredito que tais gamers vão entender pouco a pouco como o Wii U realmente funciona.

OS ROBÔS ENXERIDOS DE PROJECT GUARD

Shigeru Miyamoto encontra inspirações nas mais diferentes observações para seus jogos. Os canos verdes de *Mario Bros.* foram parar no arcade quando o designer reparou na tubulação aparente em um prédio no bairro onde morava nos anos 1980. Já as formações montanhosas da Hyrule de *Ocarina of Time* vêm de porções de terra vistas por ele durante uma de suas viagens de avião.

Project Guard, no entanto, é uma ideia antiga de um dos produtores da Nintendo. Ela nasceu lá nos tempos do Nintendo 64. "Na época não podíamos fazer isso", explica o mestre.

Sua função no jogo é defender a integridade de um tipo de reator que está no meio de uma sala em forma de labirinto. O artefato é protegido por 12 câmeras, e você escolhe a posição delas antes de a jogatina começar. Pra dar um tchan na partida, a Nintendo espera que seus amigos fiquem gritando onde estão os robôs.

Aos poucos os personagens surgem em uma das telas, e todas são exibidas na televisão. O truque é ser sagaz o suficiente para ficar de olho no que está acontecendo. Ao identificar um penetra, toque na câmera correspondente no GamePad e comece a atirar laser neles!

Como é esperado, você começa a perder o controle conforme robôs de diferentes tamanhos e formatos chegam perto do gerador de energia. Haja coordenação motora!

Aqui vai uma curiosidade: nas câmeras de vigilância dá para notar sem qualquer esforço o logo de *Star Fox*. Não fique surpreso se *Project Guard* for, na verdade, um dos conceitos de mecânica do novo game da raposa mercenária.

Uma das marcas da sua carreira como designer é que a trama de um jogo tem sim sua importância durante seu desenvolvimento, mas nem sempre é o fator mais relevante. Você poderia falar um pouco sobre isso?

No primeiro *Donkey Kong* criei antes a jogabilidade, mas a melhor maneira de os gamers entenderem aquilo era usar uma boa história. Então, parei e pensei: "Que tipo de animação gráfica deveria usar para apresentar o jogo ao público?".

Com *The Legend of Zelda* foi a mesma coisa. Queria que o jogador pudesse explorar um vasto mundo e crescesse junto com a aventura. Daí em diante, pensamos na história e acrescentamos elementos. "Será que devemos colocar falas no jogo? Será que devemos usar o vilão Ganon?". Isso nunca mudou até hoje no nosso processo de criação. Talvez essa dúvida tenha nascido porque *Donkey Kong* foi considerado o primeiro jogo do mundo a ter uma história. Por isso as pessoas confundem, acreditando que a trama foi criada antes da jogabilidade.

Cada vez mais vivemos em mundo conectado e de certa forma os videogames acabam levando a culpa pelo o que está acontecendo. Qual é a visão de quem entende tanto de games sobre essa visão da sociedade?

Não acho que os videogames e computadores substituam o que as crianças podem fazer fora de casa. Claro que, hoje em dia, o computador facilita muito nossas vidas, mas isso não faz você deixar de sair e ter contato com a natureza. Você tem que ter experiências de vida para poder criar suas coisas.

No Japão, os rios têm proteções para impedir que as pessoas caiam neles, mas até mesmo cair em um rio é uma experiência importante. Você vai sentir o que é o perigo e vai saber o que aquilo significa. As crianças crescem tendo suas dúvidas e precisam viver as respostas para evoluir.



Preste atenção nas câmeras de segurança para proteger o reator



PROJECT GUARD: COMO OS HERÓIS DA TV

Que tal fazer como os grandes ícones dos seriados japoneses e então enfrentar gigantes de aço em ringues feitos de fios de alta tensão? A proposta do jogo é simples, mas não é fácil controlar ao mesmo tempo os direcionais analógicos, que avançam e recuam o gigante, e os sensores de movimento do GamePad, que dão intensidade para os golpes desferidos.

Não é apenas nesse quesito que a física impera. Na hora de criar seu soldado de metal (ou de madeira) você define o peso e altura de suas partes. Não adianta deixá-lo com braços descomunais se eles fizerem com que você perca o equilíbrio logo ao dar o primeiro passo. A cada round robôs mais diferentes e mais desengonçados surgem, e até aparecem em duplas ou trios.

O jogo também é uma sugestão de um dos desenvolvedores da equipe de Miyamoto.

Seu robô imitará os movimentos que você fizer com o GamePad



BRINQUE DE MIYAMOTO!

Mario Maker é um editor de fases que permite que você espalhe tartarugas e moedas, entre outros itens e inimigos, por todos os lados. Sim, o Reino do Cogumelo agora é literalmente seu! "O Miiverse será um jeito fácil e prático de compartilhar o que você quiser [produzido no jogo] com os seus amigos", revelou Miyamoto.

O charme do game fica por conta do processo de edição e reedição. Usando um cenário de *Super Mario Bros.* você cria seus desafios e depois testa o que desenvolveu. Se morrer, basta voltar ao ponto crítico e fazer as alterações necessárias. Se quiser algo mais moderno, pode inverter seu estágio, mudando a qualquer momento os gráficos em 8-bit para a alta definição de *New Super Mario Bros. U.*

Por mais que o objetivo seja usar e abusar da criatividade para fazer fases insanas ou repletas de gracinhas (coloque Goombas presos entre tijolos e passe minutos pisando neles!), o game presta um belo serviço ao questionar como os clássicos conquistavam em cheio os gamers com recursos tão simples.



DO A BARREL ROLL!

Já faz um bom tempo que a moçada pede um novo *Star Fox*. Havia a promessa de que Fox cruzaria os céus novamente se *Star Fox 64 3D* desse certo no Nintendo 3DS. Pelo jeito, a remasterização cumpriu seu papel e serviu de base para o que está por vir. O novo *SF* apareceu no final do Nintendo Digital, mas durante a feira o título para Wii U foi confirmado.

Seguindo a filosofia do "todo poder ao GamePad", a tela do controle exibirá o que se passa no cockpit da Arwing. Na tela da TV estará uma visão mais panorâmica do ambiente. O controle da nave ficará a cargo do giroscópio, deixando a jogabilidade mais intuitiva. Apesar de apenas uma imagem oficial ter sido divulgada, espere por muita ação também em terra.

Você poderá mudar para a visão de quem está no tanque Landmaster, além de um helicóptero que ainda não tem um nome maneiro. Com isso, é provável que você não apenas assuma o papel de McCloud, mas também de seus parceiros. Você confirma a informação, Falco Lombardi?



NA VIDA É TÃO BOM TER amiibo!

GUARDE SUAS EXPERIÊNCIAS DE JOGO NOS BONECOS INTERATIVOS DE MARIO E COMPANHIA



Flavio Ferreira



Desde que soubemos que o GamePad teria suporte à tecnologia Near Field Communication (NFC), nos perguntávamos como a Nintendo utilizaria essa função em suas franquias. Timidamente, a empresa mostrou do que era capaz com *Pokémon Rumble U*, game no qual bonecos dos monstros de bolso podiam ser adicionados ao jogo apenas encostando-os no lado esquerdo do controle.

Antes mesmo da E3, a Big N já havia afirmado que tinha planos ainda mais

interessantes para a tecnologia, mas durante o Nintendo Digital Event as cartas (ou melhor, os bonecos) foram colocadas na mesa. Lá, eles anunciaram os amiibo, um dos grandes trunfos para o final desse ano e para o longo da oitava geração, ideia que chamou a atenção de muita gente e que veio para ficar.

FIGURAS DE AÇÃO

Os amiibo são Figures, bonecos colecionáveis em formato de miniatura de personagens, por volta de 10 centíme-

tros de altura, que têm pequenas bases contendo um chip especial que é lido por aparelhos que tenham NFC. Essa tecnologia permite que eles se comuniquem com o GamePad e o Wii U e apareçam dentro de jogos.

Eles foram anunciados primeiramente para *Super Smash Bros. for Wii U*, com diversas possibilidades dentro do game. Com o uso dos amiibo, os smashers farão com que Mario e companhia apareçam na arena para ajudar no meio das batalhas. Enquanto isso, eles vão ar-



mazenar informações de jogo, tais como nível, golpes especiais e até mesmo status de combate, como ataque, defesa e velocidade.

Você poderá treinar determinado personagem jogando com ele e contra ele, armazenar seus dados no chip. E aí pode levá-lo para a casa de seus amigos para usá-lo em partidas de *Smash*.

Eles serão vendidos separadamente, e não serão obrigatórios nos games compatíveis, apesar de trazerem suas vantagens. É claro que, quando o quesito for coleção e diversão, eles realmente fazem com que a gente queira todos.

Sim, a ideia é parecida com o que vemos em *Skylanders* e *Disney Infinity*, e a Nintendo fez questão de deixar que está seguindo o fenômeno. A grande diferença é que os amiibo serão usados em diferentes jogos e são os únicos da praça a usar o NFC.

Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo americana, afirmou durante a feira que o anúncio dos bonecos demorou

VIROU BONECO!

Durante a feira, foram mostradas algumas miniaturas, todas com o visual dos principais lutadores de *Smash*: Mario, Peach, Yoshi, Pikachu, Kirby, Samus, Link, Zelda, Fox, Pit, Marth, Donkey Kong, Villager e a Wii Fit Trainer. Nada foi confirmado ainda, pois os personagens são apenas protótipos do que está por vir. É possível que novos Figures sejam lançados ao longo do tempo, ainda mais se levarmos em consideração que essa não é a lista completa de competidores de *SSB*.



Usando a inteligência artificial, os amiibo se adequam ao seu estilo de jogo

para ser feito porque a empresa queria mostrá-los ao público acompanhados de uma grande franquia.

A escolha de *Smash* para esse lançamento não foi por acaso, já que as possibilidades de gameplay são fantásticas e lá estão diversas séries que todo mundo gosta, atingindo quase todos os tipos de fãs da Big N. Além disso, a justificativa da franquia para reunir personagens de universos distintos é que todos ali são, na verdade, troféus que ganham a vida em ringues de luta.

ALÉM DAS BATALHAS

O projeto dos amiibo vai além, já que eles serão produzidos de acordo com o jogo para o qual serão lançados. Até agora já foram confirmados que haverá versões deles para *Yoshi's Woolly World*, *Mario Kart 8*, *Mario Party 10* e *Captain Toad: Treasure Tracker*. Imagine como seria o bonequinho do encanador em

um kart? Se você reparar na imagem aqui do lado, verá que os personagens de *MK8* aparecem posicionados como se fossem amiibo. Veja só a base onde eles estão!

O NINTENDO 3DS NÃO FOI ESQUECIDO

Como a conexão usada pelo portátil é o infravermelho, a Big N criou uma alternativa para que o 3DS leia os dados dos bonecos através do NFC. Para isso, a empresa lançará em 2015 um periférico, uma boa e velha base.

Com o aparato, os jogadores terão praticamente a mesma experiência de seus jogos no Wii U com o 3DS e, com certeza, os próximos games do portátil também contarão com os amiibo. Prepare-se para ver sua prateleira cheia de pequenos mas divertidos amigos. **(NW)**



PERGUNTE AO MIKE

GERENTE DA NINTENDO ESCLARECE AS DÚVIDAS DOS LEITORES



Igor Andrade



Thomas Schulze

Quem melhor para revelar os planos e novidades da Nintendo para o Brasil do que o gerente sênior de marketing da América Latina? Com as principais dúvidas dos leitores na mão, batemos um papo franco com Michael Amortegui na E3. Olha só!

Os leitores nos perguntam muito sobre a versão nacional da Nintendo eShop do Wii U. Há alguma novidade para que ela esteja disponível em breve?

Estamos avaliando para lançá-la de um modo significativo. Afinal, ela já está presente em alguma medida [a versão da loja virtual para 3DS está em operação]. No entanto, tivemos que mudar nossos planos por causa das novas leis bancárias do Brasil...

Algumas lojas online se adequaram às mudanças alterando os preços de reais para dólares...

Posso verificar isso. Por enquanto, o que consigo dizer é que temos o maior interesse em disponibilizar o serviço o mais rápido possível para um mercado tão importante quanto o brasileiro!

A gente também recebe diversas mensagens sobre o Club Nintendo. Os brasileiros querem fazer parte do clube de vantagens. Sabemos que é complicado distribuir os brindes no país, mas não seria uma opção criar uma versão do CB apenas com jogos

digitais como prêmios?

No momento não temos nada para anunciar, mas vou repassar o pedido.

A Nintendo está contratando tradutores brasileiros. Isso significa que seus jogos de caixinha serão localizados para nossa língua?

Procuramos traduzir os produtos, pois é importante. Hoje já temos os menus do Wii U em português [e do 3DS], além de jogos de parceiras localizados. Estamos avaliando nossos recursos para atender a demanda.

Desde o início do ano os jogos da Nintendo têm sofrido atraso de lançamento no Brasil. Você poderia falar um pouco sobre isso?

Donkey Kong Country: Tropical Freeze atrasou quase quatro semanas, enquanto *Mario Kart 8* levou apenas uma. É sinal de que estamos melhorando, mas de modo algum estamos satisfeitos. Nossa meta é realizar lançamentos simultâneos.

Versões de Wii Remote Plus de Mario, Luigi e Peach foram lançados recentemente nos Estados Unidos. Diferente dos consoles, eles não precisam ser adaptados às regras de mercado do país. Assim, por que eles não serão vendidos por aqui?

Sempre avaliamos quais acessórios fazem sucesso para cada



O sonho de Amortegui é lançar os games da Nintendo no Brasil no mesmo dia dos Estados Unidos

mercado. Então há muitos fatores envolvidos. Desde a produção até a distribuição, precisamos pensar em cada detalhe.

Falando nisso, os amiibo irão ao Brasil?

Não temos uma data exata, mas planejamos apresentar os bonecos na América Latina durante este Natal! Serão aproximadamente 10 personagens.

Há um ano, logo após a E3, você assumiu a gerência de marketing da Nintendo para a América Latina. Como tem sido essa experiência?

É sempre um aprendizado! No Brasil [Nintendo Showcase] fiquei impressionado com a paixão dos fãs... É divertido e desafiador, mas não consigo me imaginar sendo mais feliz em outro lugar. **(nw)**

ELE VEM!

Na edição anterior você leu no *HotShots* que a Nintendo está desenvolvendo um console para países em desenvolvimento, e o Brasil está sim na rota. "Estamos muito empolgados! Será um novo produto, não exatamente um sucessor do Wii U ou 3DS, mas algo diferente e focado nas características e necessidades do mercado latino: desde preços, marketing e até visual", explicou Mike. Ainda não há informações sobre data de lançamento ou preço do console.



SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™



livraria cultura

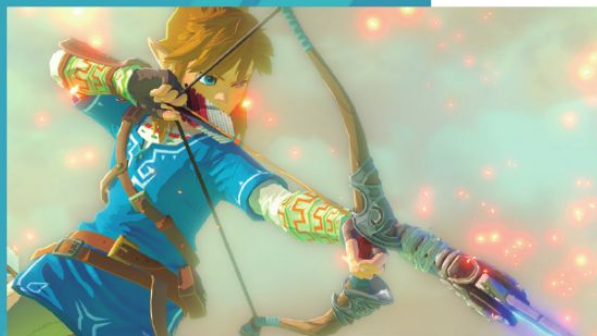
Walmart.com

UMA NOVA LENDA COMEÇA!

NINTENDO, ENFIM, MOSTRA AS PRIMEIRAS IMAGENS DO PRÓXIMO ZELDA



Rodrigo Brasiense



Foram 42 segundos de tirar o fôlego. Em meio à gloriosa onda de anúncios da Nintendo na E3, o mestre Eiji Aonuma surgiu para mostrar aquilo que todos aguardavam ansiosamente: a nova aventura de Link. O próximo *Zelda* promete ser a combinação perfeita entre modernidade e tradição. A maior inspiração para o título do Wii U é o primeiro jogo da franquia, aquele lançado pro NES. "Queria resgatar aquela sensação de se aventurar por um gigantesco e misterioso mundo", contou o produtor. Era uma ideia antiga, testada ao longo de epopéias como *Ocarina of Time* e *Wind Waker*, mas que nunca chegou no nível desejado por causa das limitações tecnológicas.

A nova Hyrule será gigantesca, toda conectada e esbanjando vida. Totalmente em tempo real, produzida com motor gráfico próprio da Nintendo, a vasta e bucólica paisagem do reino literalmente eclodiu em chamas.

O breve trailer divulgado mostrou um cavaleiro encapuzado sendo perseguido

por um monstro de múltiplos braços que dispara raios. O trecho atinge o clímax quando o monstro encurrala o cavaleiro, que revela ser o lendário Link, antes de partir para o contra-ataque, empunhando um arcaico arco que parece disparar flechas de luz.



NOVO HERÓI?

Apesar de breve, o vídeo disse muito sobre a nova produção. A engine do jogo se mostrou extremamente poderosa. Agora, além de todo o detalhamento visual, qualquer mínimo elemento já altera o universo à volta, seja o sopro do vento ou as rajadas de energia que deixam árvores em chamas. Isso indica que o mundo aberto dará aos inimigos a chance de perseguir Link, dando vida

a caçadas dignas dos mais explosivos filmes de ação.

Do outro lado, muita gente se perguntou se estávamos diante de Link. O novo herói seria uma heroína. *Zelda*, talvez? Por ser o primeiro trailer e por não mostrar a Master Sword, essa teoria até pode passar. No mais, o cavalo mostrado no trailer também não se trata de Epona, uma vez que a égua tem crina branca. Para dar força à brincadeira, Aonuma fez uma graça para a imprensa na E3: "Ninguém disse que é o Link no trailer".

Em que época se passa a nova lenda? Diversos elementos de Hyrule lembram muitos pontos do clássico *Wind Waker*, relançado em HD em 2013. A mistura de tecnologia com magia na flecha do herói é bastante incomum, mas pode ter ligação com os Ancient Robot de *Skyward Sword*. Quem sabe?

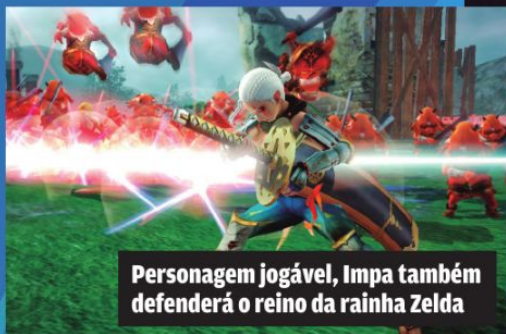
Estaríamos prontos para ver o que acontece no reino de *Zelda* antes da grande inundação ou tudo se passará no futuro? A espera é atordoante, mas fará valer a pena. Sempre vale.

OS GUERREIROS DA TRIFORCE

HYRULE WARRIORS TRANSFORMA O REINO DE ZELDA EM UM CAMPO DE BATALHA



Rodrigo Estevam



Personagem jogável, Impa também defenderá o reino da rainha Zelda



Cia

TESTAMOS HYRULE WARRIORS NA E3!

O jogo é como aquele primo distante: até parece que é da família, mas tem hábitos estranhos e age de forma diferente da sua. Isso não quer dizer que seja algo ruim. Só diferente... Se pensarmos em um título da série *Zelda* e tirarmos suas principais características (puzzles, trama épica, momentos marcantes), teremos exatamente um jogo focado na pancadaria. Você ainda terá bombas e rochas para explodir, mas o que vale é o combate, o que é muito bom! Nunca foi tão divertido atravessar por hordas de Bokoblins e destruir tudo em seu caminho com ataques devastadores. Mesmo sendo um spin-off, *HW* tem tudo para agradar os fãs de ambas as séries, acertando em cheio nas referências à *Zelda* e no estilo ágil de *Dynasty Warriors*. (Danilo Passos)



O que aconteceria se a Nintendo pegasse *The Legend of Zelda* e adicionasse a fórmula dos jogos da franquia *Dynasty Warriors*, da Tecmo Koei? A resposta para essa pergunta chega em setembro, com o lançamento de *Hyrule Warriors*.

Na trama, a feiticeira Cia lidera forças malignas contra o reino de Hyrule, sequestrando a rainha Zelda (tudo é possível em uma dimensão paralela) e causando uma perturbação no equilíbrio da Triforce, artefato sagrado que representa a Coragem, a Sabedoria e o Poder, e que realiza os desejos daqueles que a conseguem tocar. Cabe então a Link, um soldado do exército em formação, encarar hordas dos mais variados e perigosos adversários para resgatar a princesa e devolver a paz ao reino.

PARECE, MAS NÃO É

Não se engane: *Hyrule Warriors* não se trata de um *Zelda* tradicional. Diversos elementos comuns à série estão lá, como protagonistas, coadjuvantes, localidades

e até mesmo a Triforce. Porém, as mecânicas são baseadas nos jogos *Dynasty Warriors*, da Tecmo Koei. Ou seja, os estágios serão imensos campos abertos, com pontos dominados pelas forças adversárias e centenas de inimigos esperando para serem aniquilados.

Será possível controlar diversos personagens da série *Zelda*. Até o momento foram confirmados Link, Zelda, Impa e Midna (de *Twilight Princess*). Cada personagem vai ter seus próprios equipamentos, que serão escolhidos antes de a batalha começar. Por exemplo, Link lutará usando uma espada e um escudo ou somente seu Fire Rod.

Hyrule Warriors vai permitir que até duas pessoas joguem simultaneamente uma mesma partida. Um jogador olha para a TV e o outro acompanha a ação na tela do GamePad. 

PARE, PENSE E ATIRE!

SPLATOON E CODE NAME S.T.E.A.M. SE DESTACAM
ENTRE AS NOVAS E PROMISSORAS FRANQUIAS DA BIG N



Felipe Camarossi



Igor Andrade



Splatoon: estratégico e coloridíssimo



S.T.E.A.M.: estratégico e cartunesco

A Nintendo está atrás de novas franquias, e duas delas merecem sua atenção. *Splatoon*, para se ter uma ideia, só perdeu para *Smash* no quesito "espaço no estande" na E3. Já *Code Name S.T.E.A.M.* foi anunciado de forma misteriosa. Seletos jornalistas (lá estávamos!) foram convidados para uma apresentação sobre um "novo game para Nintendo 3DS" em um teatro do centro de convenções de Los Angeles. É lógico que os palpites eram os mais diferentes. Não era *Metroid*, mas aos poucos quem estava no evento começou a tomar gosto pelo título, ainda mais quando descobrimos quem estava desenvolvendo.

PAINTBALL

Se o mercado está cada vez mais dominado pelos jogos de tiro, a Nintendo deu um jeito de entrar nessa onda.

A diversão alucinada de *Splatoon* é dividida em dois grupos, cada um com quatro jogadores, que fazem uma disputa de tinta na qual vence quem controlar o território do outro.

Seja rápido e fuja dos ataques, e aí está a parte mais legal. Os Inklings se esquivam se transformando em lulas, o que permite que eles fujam nadando rapidamente, até mesmo em paredes, nas manchas de tinta do mesmo time. Caso contrário, você perde velocidade e corre o risco de ser eliminado da partida.

Em vez de munição pesada, recarregue sua arma absorvendo a tinta no chão, e é nesse momento que power-ups surgem para você.

Por mais que o GamePad não seja o melhor controle, é mais certo atirar tinta nos outros usando a ponteira do Wii Remote, ele será indispensável em *Splatoon*. Além de mostrar o mapa, é com o giroscópio que você expande seu campo de visão, entre outros recursos.

Com um bom multiplayer (local e online), a novidade já ganhou pontos ao dar outra cara para um gênero preso aos games de guerra.

STEAMPUNK

Um esquadrão de combate fundado por

Abraham Lincoln, presidente americano, usa a tecnologia dos motores a vapor para enfrentar a raça alienígena que ameaça a Londres, capital da Inglaterra, no século XIX.

A proposta inusitada, que mescla elementos de aventura, jogos de tiro e RPG tático, é o mais novo projeto da Intelligent Systems, a mesma de *Paper Mario*, *Fire Emblem* e *Advance Wars*.

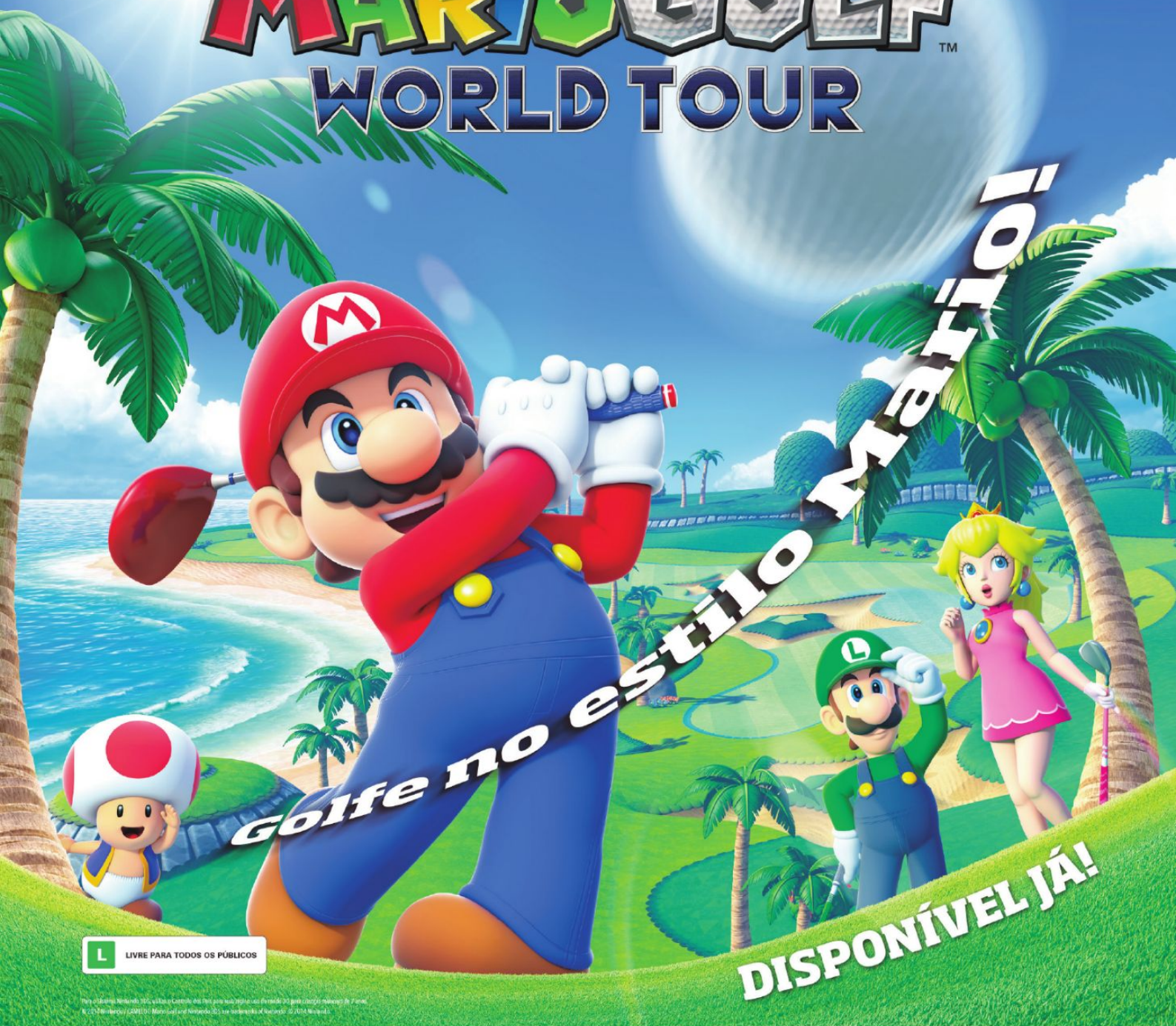
Com jogabilidade de estratégia em turnos, cada personagem pode gastar uma certa quantidade de passos para se locomover e agir, usando armamentos bélicos para combater os oponentes num visual que remete a jogos de tiro em terceira pessoa.

Já no lado artístico, os gráficos se inspiram na era de prata dos quadrinhos, um padrão americanizado e até ironizado, como podemos ver em um golpe do protagonista Captain Fleming, onde uma águia é convocada para atacar.

Por mais que pareça uma jogada arriscada, *Code Name S.T.E.A.M.* tem tudo para dar certo. **NEW**

MARIO GOLF™

WORLD TOUR



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

TEM DE TUDO!

ENFRENTAMOS AS FILAS (NEM TANTO!) PARA TESTAR OS GAMES MAIS BATUTAS

Na E3 há uma guerra silenciosa entre as produtoras, que testam forças com seus estandes, brindes e produtores disfarçados de celebridades que lá estão para tirar foto com os jornalistas disfarçados de fãs. Ainda assim, a verdadeira luta encarada por quem passa pelos corredores do evento é encarar as enormes filas para testar os lançamentos por alguns míseros minutos.

Por sorte, os assessores de imprensa dão aquela forcinha e existe um oásis chamado área VIP, repleto de estações de teste com quase nenhuma alma viva. Confira só o que achamos dos principais títulos jogáveis este ano.



Jornalistas testam o multiplayer de *Monster Hunter 4 Ultimate* no estande da Capcom

Captain Toad: Treasure Tracker

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo

Super Mario Galaxy é tão marcante que ainda rende frutos. A brincadeira com os Toads exploradores na aventura virou um incrível minigame em *Super Mario 3D World*, que agora ganha vida própria. Como Toad não pula ou corre, em *Treasure Tracker* controle a câmera, o GamePad mostrará diferentes ângulos, para que o capitão reúna itens preciosos. Felizmente, parte das fases acontece em mundos mais lineares do que vimos em *3D World* (lá tudo rolava em estágios cúbicos), o que é ótimo para não deixar a coisa entediante depois de um tempo. (Igor Andrade)



Just Dance 2015

Plataforma: Wii e Wii U
Produção: Ubisoft

Com *What Does The Fox Says* entre seus hits, agora você grava sua dança em *Just Dance* e compartilha com seus amigos! As divertidas coreografias ficaram mais mirabolantes, com destaque para o tema de *Tetris*, que faz com que os dançarinos se encaixem no ritmo. (Hugo Henriques Pereira)



Monster Hunter 4 Ultimate

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Capcom

Mais bonito que o anterior, este *Monster Hunter* tem ambientes inéditos e monstros novos, animações mais dinâmicas e um efeito 3D mais imersivo. Testei o diferente Insect Glaive, arma que controla remotamente um inseto aliado. Essa é apenas uma das novas mecânicas que tornam as caçadas mais épicas. (Rafael Neves)



Sonic Boom

Plataforma: Nintendo 3DS e Wii U
Produção: Sega, Big Red Button e Sanzaru

A versão pro Wii U deixa para trás um equilíbrio entre plataforma e velocidade e oferece um mundo genérico. Os combates em *Rise of Lyric* são feitos com socos e chutes, o que é um problema, e tudo piora com a câmera, que não mostra a parte da fase que deveríamos ver. A versão do 3DS, *Shattered Crystal*, se sai um pouco melhor, com uma estrutura de fases 2D, com alguns minigames, mas focando na exploração e nos personagens. (Bruno Rubio)



Harvest Moon 3D the Lost Valley

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Natsume

O simulador de fazenda adota o conceito de *Minecraft* ao estabelecer um mundo feito de cubos e com inimagináveis níveis de customização. Ajude o protagonista a trazer as estações de volta à terra do inverno enquanto planta, cuida de animais e se casa. (Hugo Henriques Pereira)



Mario Party 10

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo

A série festiva do bigodudo promete virar o jogo, pois Bowser é o protagonista da vez. Quem ficar com o controle do Wii U vai influenciar na jogatina dos outros. Em *Bowser's Bad Breath*, por exemplo, use o giroscópio do GamePad para olhar em diversas direções e atirar bolas de fogo. Em *Bowser's Wicked Wheel* até quatro jogadores ficam em uma roda de hamster, e quem escorrega a velocidade de giro é Bowser. (André Segato)



Disney Infinity: Marvel Super Heroes

Plataforma: Wii U
Produção: Disney, Avalanche

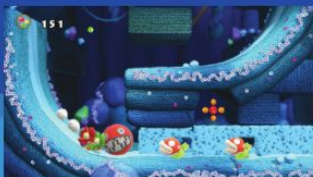
O Toy Box é o grande barato de *Infinity*. No entanto, com a chegada dos heróis da Marvel o modo história ganhou mais peso. Ele ainda é marcado por pequenas missões contínuas, mas agora você terá que combater o crime, tornando-o mais ágil. O TB está quatro vezes maior, permitindo que você crie cidades de uma vez só. Quem gostou disso é Homem-Aranha, que terá uma aventura exclusiva. Quem disse que o jogo é só dos Vingadores? (Igor Andrade)



Yoshi's Woolly World

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo, Good Feel

As fases repletas de tecidos, feltro, fios e algodão permitem formas criativas para progressão e será possível jogar com mais um amigo. Em partidas multiplayer, cada jogador controla um Yoshi de cor diferente e pode sacanear engolindo o outro para virar um ovo de lã, muito efetivo contra inimigos. (Igor Andrade)



PAC-MAN and the Ghostly Adventures 2

Plataforma: 3DS e Wii U
Produção: Bandai Namco

Na sequência do jogo inspirado na animação de mesmo nome, o come-comer divide a ação com os amigos Spiral e Cylindria, enquanto tenta livrar o PacWorld de Lord Betrayus. Se olharmos para o passado, é uma aventura bem diferente, já que o protagonista está em um ambiente de plataforma 3D. Mesmo assim, lá estão os velhos conhecidos fantasmas, esperando para serem devorados por Pac. (Igor Andrade)



Skylanders Trap Team

Plataforma: Wii e Wii U
Produção: Activision, Toys for Bob

Os Skylanders são polivalentes. Dessa vez um novo grupo terá que conter uma rebelião nas ilhas flutuantes, já que fugitivos de uma prisão estão tocando o terror. O que eles não esperavam é que, ao serem capturados, passariam para o lado do bem. O destaque de *Trap Team* é o novo portal, o Traptanium, que emite sons e transfere para o game o herói (boneco) e o vilão (cristal) resgatado. Você joga alternando entre os dois personagens. (Igor Andrade)



Kirby and the Rainbow Curse

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo, HAL Laboratory

O visual impressiona, com direito a marcas de manipulação nas massinhas. Aqui Kirby não engole inimigos e tudo se revolve com a Stylus. O personagem só anda ou ataca quando você toca nele, e é com a caneta do GamePad que você cria plataformas para levá-lo ao final dos estágios. A mecânica não é nova, mas é a primeira vez que a Nintendo faz algo do tipo com um dos seus principais personagens. (Rafael Neves)



Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Capcom

Revivemos os melhores momentos da trilogia original da série no 3DS com visuais remasterizados (nada de pixels estourado), efeito 3D combinando bem com os sprites bidimensionais e músicas retrabalhadas. Só gostaríamos de ver as novas opções e mecânicas de *Dual Destinies*, como mais espaços para saves e recapitulação de diálogos. (Rafael Neves)



Mario vs. Donkey Kong

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo Software Technology

Com mais de 80 estágios, a versão do jogo está bem parecida com *Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem*. O engraçado é que dificilmente você vai prestar atenção na TV, já que a graça mesmo é interagir com a Stylus na tela do GamePad, tirando obstáculos da frente dos Mini Mario. (Igor Andrade)



CHEGANDO COM TUDO!

CONFIRA QUAIS JOGOS RODARÃO EM BREVE EM SEUS CONSOLES



Felipe Camarossi

Quando a gente vai para a E3 sempre levamos conosco uma listinha com que o gostaríamos de ver e testar na feira. Aí fica aquela torcida para que nossos desejos sejam realizados. Como a maioria dos games anunciados tem apenas alguns poucos detalhes ou imagens divulgadas (tipo o novo *Zelda*), a gente acaba se contentando ao saber que o futuro será repleto de diferentes e inúmeros jogos. Entre aqueles para caixinhas (disco e cartucho) e para a Nintendo eShop (os indie) há quase 100 títulos em produção. Os mais importantes você acompanha a seguir.



Xenoblade Chronicles X

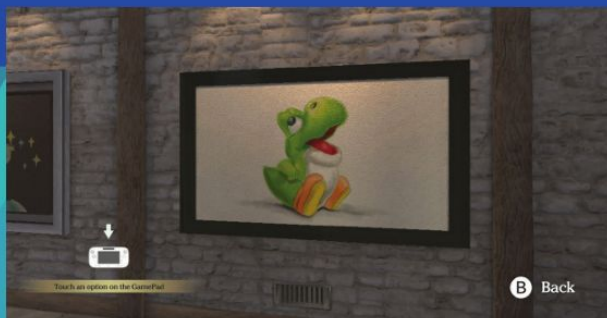
Plataforma: Wii U
Produção: Monolith Soft, Nintendo

Após uma luta colossal para trazer *Xenoblade Chronicles* para o Ocidente na geração passada, não houve nem briga pra que sua continuação tivesse um lançamento mundial. Com uma proposta de exploração equipada em colossais armaduras robóticas, tente garantir sua sobrevivência após a guerra intergaláctica que deixou a Terra desolada. Customize completamente seu personagem, aprenda habilidades ofensivas e defensivas, escolha uma classe e se desenvolva nesse RPG futurista e jogue com seus amigos em um multiplayer de ação impressionante.

Art Academy

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo, Headstrong

Aprendizes de artistas terão um prato cheio no mais novo título da série para Wii U. Com lições robustas que abordam do básico ao mais complexo, é possível aprender a usar diferentes elementos do desenho e da pintura diretamente no seu GamePad. Além disso, novos modos estão disponíveis, como a capacidade de pintar em estilo panorâmico, criando todo um ambiente em 360° e depois compartilhar com seus amigos no Miiverse! Quer mostrar aos colegas como fez o trabalho? Grave o processo em vídeo e passe pra eles!



Persona Q: Shadows of the Labyrinth

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Atlus



Os fãs de *Persona* podem comemorar. Após uma eternidade com o spin-off de *Shin Megami Tensei* dando as caras somente nos consoles da concorrência, enfim poderemos ver as envolventes tramas da série no portátil da Nintendo. Uma história completamente nova reúne os protagonistas de *Persona 3* e *4* em uma aventura através do tempo e do espaço, abusando da jogabilidade de exploração em primeira pessoa e combates de RPG do jeito que só a Atlus consegue fazer. Você está pronto pra transformar seus problemas em sua força?

Fantasy Life

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Level-5

Como o próprio título diz, *Fantasy Life* promete dar a você uma vida de fantasia. Cuide de sua casa, pesque, cace, mine e explore, tenha um bichinho de estimação, interaja com outras pessoas e viva em sociedade. Mas não pense que é só isso! Batalhe, aprenda magia, enfrente dragões, escolha dentre 12 diferentes classes e tenha a sensação do que é viver nos mundos dos RPGs. Coloque *Animal Crossing* e *Final Fantasy* no liquidificador e o resultado provavelmente será essa produção da Level-5.



Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Level-5 e Capcom

Em um dos crossovers mais incríveis do mundo dos jogos, desvende casos com Phoenix Wright enquanto resolve desafios junto de Professor Layton. Conheça a mística cidade de Labyrinthia e ajude Espella Cantabella, uma jovem acusada de bruxaria que depende da cooperação do advogado e do professor para sobreviver. Investigue objetos antigos e pressione testemunhas misturando duas formas de se jogar que entram numa doce sincronia.



Lego Batman 3: Beyond Gotham

Plataforma: Nintendo 3DS e Wii U
Produção: Warner Bros., TT Games

O Cavaleiro das Trevas de Gotham City está de volta ao mundo desmontável de Lego, e agora com reforços. Usando o poder dos anéis da tropa dos Lanternas Verdes, Brainiac transformou a Terra em miniatura e o colocou em sua coleção. Resta ao gênio da Liga da Justiça resolver tudo. Visite a Batcaverna, a Sala de Justiça, enfrente inimigos no planeta ou no espaço, monte seu próprio arsenal e conheça uma história completamente nova, cheia de ação, reviravoltas e diversão!



Fossil Fighters: Frontier

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Red Entertainment, Spike Chunsoft e Nintendo

Embora não seja muito conhecido no Ocidente, a série *Fossil Fighters* tem uma proposta muito interessante, e o jogo mais recente tem uma boa promessa! Suba no seu carro, passe por terras longínquas, escave fósseis e traga-os de volta à vida como Vivosaur. Depois é só colocar suas criaturas para enfrentar a dos outros e mostre qual é o mais poderoso dinossauro! Cansado de jogar sozinho? Escave com até três amigos localmente para ter mais sucesso. Acha que seus Vivosaur estão prontos pro combate? Forme equipes de três e jogue contra outros online. Mostre quem é o melhor treinador... quer dizer, arqueólogo!



One Piece Unlimited World Red

Plataforma: Nintendo 3DS e Wii U
Produção: Bandai Namco, Ganbarion

Baseado em um dos mangás de mais prestígio no mundo, a nova aventura da tripulação do Chapéu de Palha tem ação ilimitada. Feito do zero e cheio de conteúdo exclusivo, Luffy e a galera de *One Piece* são vistos de forma única, com uma história e personagens feitos apenas para a ocasião. Com uma pancadaria divertida, o jogo promete uma série de combos que vão colocar seus reflexos ao máximo, tendo de combater e desviar apertando os botões na hora certa. Um derradeiro teste para quem quer ser o rei dos piratas!



Wii Sports Club

Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo

O jogo mais vendido de todos os tempos não podia passar despercebido. Com o sucesso de *Wii Sports*, era óbvio que a Big N não deixaria passar a chance de pegar o mesmo trem. *Wii Sports Club* já chegou lá fora e está disponível em versão digital, mas enfim está vindo para as Américas agora em caixinha. A versão remasterizada tem novas formas de jogabilidade, explorando o potencial do GamePad.



Yu-Gi-Oh! ZEXAL World Duel Carnival

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Konami

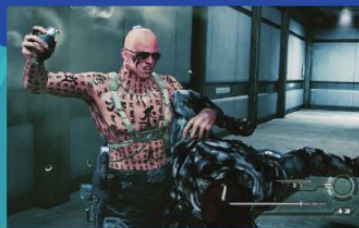
Após um hiato de três anos, um dos mais famosos jogos de cartas do mundo está de volta aos portáteis da Nintendo. *Yu-Gi-Oh! ZEXAL World Duel Carnival* se passa na primeira parte do quarto anime da série, *Yu-Gi-Oh! ZEXAL*, e permite o controle de 11 personagens além do protagonista. Enfrente mais de 40 adversários com seus baralhos únicos e monte o seu com as mais de 5700 cartas disponíveis. Jogue com seus amigos localmente ou online e participe de campeonatos!



Devil's Third

Plataforma: Wii U
Produção: Valhalla

Não só de jogos pra família que vive o Wii U, e *Devil's Third* está aqui pra provar isso. O jogo de tiro em terceira pessoa cheio de panfletaria mistura combate militar de peso com ação em estilo ninja e lutas com espada. Não é o suficiente? Pois saiba que o modo online promete partidas em grupo cheias de estratégia e ação. O que mais esperar do lendário Tomonobu Itagaki, responsável pelo design de games como os da série *Dead or Alive* e *Ninja Gaiden*?



Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Square Enix, indieszero

Continuação do jogo de ação rítmica de 2012, *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (ufal!) traz mais de 200 novas músicas, cerca de 60 personagens diferentes e trechos de diversos pontos da história da franquia. Melodias memoráveis dos momentos mais emocionantes da série, desde clássicos como *Final Fantasy VII: Advent Children* até os mais recentes como *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, dão as caras em novos modos de jogo e permitem partidas com outros jogadores e a capacidade de enfrentar diversos chefes consecutivamente. É pra ouvir e curtir!



Eles vêm aí

Reunimos os principais jogos citados ou mostrados na E3! A lista é de encher os olhos!

- 6180 the moon (eShop Wii U - 2014)
- 90s Arcade Racer (eShop Wii U - 2014)
- A.N.N.E (eShop Wii U - 2014)
- Adventure Time: The Secret of the Nameless Kingdom (3DS - 18/11)
- Affordable Space Adventures (eShop Wii U - 2014)
- Alphadia Genesis (eShop Wii U - 2014)
- Another World - 20th Anniversary Edition (eShop Wii U - 2014)
- Armillo (eShop Wii U - 2014)
- Art Academy (Wii U - 2014)
- A-Train: City Simulator (3DS - 2014)
- Ballpoint Universe: Infinite (eShop Wii U - 2014)
- Bayonetta (Wii U - outubro)
- Bayonetta 2 (Wii U - outubro)
- Big Hero 6 93DS - 28/10)
- Blast 'Em Bunnies (eShop 3DS - 2014)
- Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U - 2014)
- Cartoon Network: Backlot Party (3DS - 28/10)
- Chariot (eShop Wii U - 2014)
- Chromophore: The Two Brothers Director's Cut (eShop Wii U - 2014)
- Citizens of Earth (eShop 3DS, eShop Wii U - 2014)
- Code Name S.T.E.A.M. (3DS - 2015)
- Cooking Mama 5: Bon Appetit (3DS - outubro)
- Costume Quest 2 (Wii U - outubro)
- Cubemen 2 (eShop Wii U - 2014)
- Devil's Third (Wii U - 2015)
- Disney Infinity: Marvel Super Heroes (Wii U - 2014)
- Disney Planes: Fire & Rescue (3DS - 04/11)
- Disney Violetta: Rhythm & Music (3DS - 19/09)
- Falling Skies: The Game (Wii U - 23/09)
- Fantasy Life (3DS - outubro)
- Farming Simulator 2014 (3DS - 2014)

- Fifa 15 (3DS - 2014)
- Guacamelee! Super Turbo Championship Edition (eShop Wii U - 2014)
- Gunman Clive 2 (eShop 3DS - 2014)
- Harvest Moon: The Lost Valley (3DS - 2014)
- Hyrule Warriors (Wii U - 26/09)
- Just Dance 2015 (Wii, Wii U - outubro)
- Kirby and the Rainbow Curse (Wii U - 2015)
- Lego Batman 3: Beyond Gotham (3DS, Wii U - 2014)
- Lego Ninjago: Nindroids (3DS - 2014)
- Lone Survivor (eShop Wii U - 2014)
- Mario Maker (Wii U - 2015)
- Mario Party 10 (Wii U - 2015)
- Mario vs Donkey Kong (Wii U - 2015)
- Monster Hunter 4 Ultimate (3DS - 2015)
- Moon Chronicles - Ep. 2 (eShop 3DS - 2014)
- Nihilumbra (eShop Wii U - 2014)
- One Piece Unlimited World Red (eShop 3DS, eShop Wii U - 08/07)
- Pac-Man and the Ghostly Adventures 2 (3DS e Wii U - outubro)
- Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS - 2014)
- Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (eShop 3DS - 2014)
- Pier Solar and the Great Architects (eShop Wii U - 2014)
- Pokémon Alpha Sapphire (3DS - 21/11)
- Pokémon Art Academy (3DS - outubro)
- Pokémon Omega Ruby (3DS - 21/11)
- Project CARS (eShop Wii U - 2014)
- Project Giant Robot* (Wii U - 2015)
- Project Guard* (Wii U - 2015)
- Saban's Power Rangers Super Megaforce (3DS - 2014)
- Scooby Doo! & Looney Tunes Cartoon Universe: Adventure (3DS - agosto)
- Shantae and the Pirate's Curse (eShop 3DS - 2014)
- Shovel Knight (eShop 3DS, eShop Wii U - 26/06)
- Siesta Fiesta (eShop 3DS - 2014)

- Skylanders Trap Team (Wii, 3DS, Wii U - 05/10)
- Sonic Boom: Rise of Lyric (Wii U - novembro)
- Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS - novembro)
- Splatoon (Wii U - 2015)
- Star Fox* (Wii U - 2015)
- Starwhal: Just the Tip (eShop Wii U - 2014)
- Stealth Inc. 2 (eShop Wii U - 2014)
- SteamWorld Dig (eShop Wii U - 2014)
- Story of Seasons (3DS - 2014)
- Super Smash Bros. for Nintendo 3DS (3DS - 03/10)
- Super Smash Bros. for Wii U (Wii U - 2014)
- Swords & Soldiers II (eShop Wii U - 2014)
- Tappingo 2 (eShop 3DS - 2014)
- Tengami (eShop Wii U - 2014)
- Tenkai Knights: Brave Battle (3DS - outubro)
- Teslagrad (eShop Wii U - 2014)
- Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS - 16/09)
- Thorium Wars: Attack of the Skyfighter (eShop 3DS - 2014)
- Treasurers (eShop 3DS - 2014)
- Watch Dogs (Wii U - 2014)
- Winx Club: Saving Alfea (3DS - 23/09)
- Woah Dave! (eShop 3DS - 2014)
- Wooden SentSeY (eShop Wii U - 2014)
- Xenoblade Chronicles X (Wii U - 2015)
- Yu-Gi-Oh! ZEXAL World Duel Carnival (eShop 3DS - setembro)

A Saraiva viabilizou a viagem do jornalista Igor Andrade a Los Angeles para trazer as principais novidades da E3 para você!

A princesa pode estar em outro castelo, mas as melhores ofertas estão aqui.



Mario Kart 8 (Lançamento) - Wii U

Por R\$ 199
em 10x de R\$ 19,90



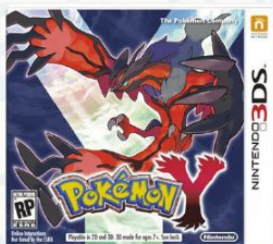
Disney Magical World - 3DS

Por R\$ 149
em 10x de R\$ 14,90



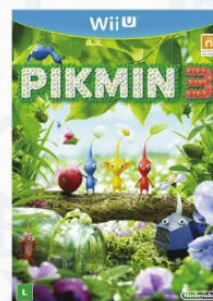
Pokémon X - 3DS

Por R\$ 149,00
em 10x de R\$ 14,90



Pokémon Y - 3DS

Por R\$ 149,00
em 10x de R\$ 14,90



Jogo Pikmin 3 - Wii U

De R\$ 179,90
Por R\$ 159,90
em 10x de R\$ 15,99

- 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 31/07/2014 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nw ou pelo tele vendas 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 Tele vendas: 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.



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!



MARIO KART 8

A FRANQUIA DE CORRIDAS CHEGA PERTO DA PERFEIÇÃO



Thomas Schulze

QUANDO O PRIMEIRO MARIO KART CHEGOU

às lojas tinha apenas sete anos, mas ainda me lembro muito bem das tardes que passei disputando eletrizantes corridas com minha família e amigos da escola. Entre clássicos campeonatos anotados com papel e caneta e muitas risadas, o jogo praticamente me ensinou o significado de diversão multiplayer!

Cá estou com meus 28 anos e muita coisa mudou. Já não tenho o mesmo tempo para jogar, os torneios saíram dos sofás e foram para a internet e, quem diria, não é que aquele simpático joguinho do Super Nintendo virou uma série com mais de 100 milhões de cópias vendidas?

Com todo esse sucesso, não chega a ser uma surpresa que a Nintendo tenha escolhido a franquia de velocidade do encanador para dar aquela guinada esperta no Wii U. Basta jogar por alguns minutos para entender a razão que fez com o game batesse a marca de 1 milhão de unidades em apenas três dias.

UM NOVO ÂNGULO

Esqueça tudo que você sabe sobre corridas nos

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

Nota Final:

9.5



Plataforma:	Wii U
Produção:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Gênero:	Corrida
Jogadores:	1-5
Classificação:	Livre
Recursos:	Miiverse, Nintendo Network, Mario Kart TV

videogames, pois *Mario Kart 8* seguiu o exemplo do nosso amigo Reggie Fils-Aime e já chegou "chutando traseiros". Para cada elemento familiar e clássico da série, há novidades que desafiam convenções e viram tudo de rodas para o ar!

A maior delas é a tão falada antigravidade, que dá literalmente um novo ângulo para as corridas. O mais legal é que, longe de ser uma futilidade estética e forçada para deslumbrar jogador, o recurso é utilizado com parcimônia e sabedoria, e realmente altera a mecânica das corridas.

Mais cerebral e menos dependente dos itens, o jogo premia quem se dedica a estudar até as menores diferenças entre os tipos de pneus e de terrenos. É claro que a diversão de acertar seus amigos continua bem presente, mas agora as corridas estão muito mais próximas de um xadrez sobre



Nintendo®
World



 **Saraiva**

SMASH BROS.

TM

for
WII U



 Saraiwa

Nintendo®
World



SUPER



HYRULE WARRIORS™



Use o chat em corridas com seus amigos

rodas. Até mesmo o infame casco azul deixou de ser aquele temido estraga-prazeres, pois tudo está mais justo e balanceado.

A jogabilidade deve agradar a qualquer estilo de piloto. Então é só escolher seu equipamento favorito: dá pra jogar com o Pro Controller, Wii Remote (com ou sem

enfrentar o mundo, dá para encarar uns rachas online. O mais legal é que agora você pode participar de chats, caso monte uma sala só com pessoas adicionais em seu Miiverse!

Falando na rede, o que não faltam são modos de interagir virtualmente. Dá para tirar onda compartilhando seus fantasmas



Nunchuck) e GamePad. Todos são ótimas opções. Esse último pode até reproduzir um volante com seu giroscópio, servir de mapa da pista ou reproduzir a telona com o recurso Off-TV.

MAIOR GP DE TODOS

São muitas formas de competir, seja sozinho ou com a galera: no modo Grand Prix você e até quatro pessoas podem competir nas 50cc (fácil), 100cc (médio) ou 150cc (difícil), mas claro que você pode treinar bastante no modo Time Trial antes de competir para valer, ou jogar apenas com seus amigos no modo Versus.

Quando já estiver confiante e pronto para



(ghost data) de Time Trial ou brincar de diretor usando a inovadora Mario Kart TV para editar e compartilhar os melhores momentos de suas corridas. Correr em karts nunca foi tão social!

LINDO DE DOER

Nos início, você tem apenas 16 pilotos, oito pistas e meia dúzia de peças de veículos à sua disposição, mas em poucos minutos esse número já dobra. Afinal, tudo que você conquista, um troféu levantado ou uma boa marca em uma volta, gera algum mimo, o que leva o fator replay às alturas!

Tudo em *Mario Kart 8* parece ter sido cuidadosamente lapidado para impressionar o jogador. Por mais belas que sejam as fotos e vídeos que você já deve ter visto

CADÊ AS ARENAS?

Se você gostava de digladiar com seus amigos em arenas claustrofóbicas, talvez estranhe o novo Battle Mode. Em vez de pistas dedicadas aos combates, agora a batalha de balões acontece em oito circuitos normais do game. Leva um tempo para se acostumar, mas ainda diverte.



Use o vácuo para ultrapassar!

por aqui não fazem justiça ao espetáculo visual de ver o game em ação!

O esmero dedicado aos gráficos se espalham para cada detalhe do título e, mesmo após várias horas de jogatina, você ainda vai se pegar descobrindo coisas novas. Seja o olhar maquiavélico de Luigi ao acertar um rival (como não amar o meme do Luigi irritado?) ou o modo como os personagens viram a cabeça para observar a sombra de um casco que está chegando.

Até a trilha sonora aproveita o embalo e surpreende. As melodias são todas orquestradas e incríveis, alternando momentos empolgantes, épicos e belos, sem jamais deixar a peteca sair.

É CAMPEÃO!

Com tantas inovações e virtudes, *Mario Kart 8* já nasceu vencedor. A corrida de mascotes definitivamente chegou à sua melhor forma. Desde já candidato a jogo do ano e é o melhor motivo para alguém comprar o novo console da Big N.

A cada corrida, casco disparado, derrapada em bananas ou ultrapassagem na ponta dos dedos me peguei sorrindo com a mesma alegria daquele garotinho de sete anos, sempre fascinando com a incrível magia que só um bom jogo da Nintendo consegue trazer. Ainda bem que certas coisas nunca mudam! **NW**

THE AMAZING SPIDER-MAN 2

O CABEÇA DE TEIA ENFRENTA O CRIME E O TÉDIO EM NOVA YORK



Bruno Cotrim

DESDE CRIANÇA MEU HERÓI

favorito sempre foi o Homem-Aranha, o adolescente excluído que viu sua vida mudar quando recebeu poderes que nunca pediu. Uma dádiva e uma maldição que moldou seu caráter e o transformou em um herói que é um exemplo para nós. A história de Peter Parker é sobre responsabilidades, e infelizmente ainda não encararam a produção de jogos do herói como uma.

The Amazing Spider-Man 2 é repleto de altos e baixos. Em um momento você está balançando por Nova York de forma divertida e fácil de controlar com uma boa animação gráfica; no outro está conversando com um Rei do Crime poligonal que parece saído de um game da década passada.

A cidade é enorme e há muito a explorar. Porém, é difícil conseguir tempo para fazer qualquer coisa. A onda de violência que se espalha dá um senso de urgência, impedindo que o jogo seja aproveitado, principalmente por causa do sistema Hero or Menace. Se o jogador ignorar algum crime, seu nível de ameaça sobe e os policiais da Task Force começam a te perseguir. O proble-



ma é que existem sempre muitos assaltos acontecendo ao mesmo tempo. Ao atender um, o tempo de outro pode expirar.

Tudo bem que nos quadrinhos o aracnídeo é frequentemente difamado pela mídia, e isso de fato faz com que você se sinta na pele do aranha. Mas os crimes que acontecem são repetitivos e muitas vezes são reciclados.

A história segue um rumo interessante, adaptando bem o que vimos nos novos filmes do personagem. Há uma enxurrada de vilões clássicos para combater, mas as lutas contra chefes são tão óbvias quanto suas missões.

Elas consistem basicamente em obedecer no tempo certo os comandos que aparecem e repetir a mesma ação até vencer. Além disso, muitas das animações de batalha contra chefes são reutilizadas a exaustão. Se você já derrubou Kraven da árvore uma vez, já derrubou todas. Ainda não foi dessa vez que os fãs do aranha foram agraciados com um título que faça jus a um dos heróis mais famosos da história, mas aguardamos ansiosamente o dia em que tiraremos a sorte grande. 



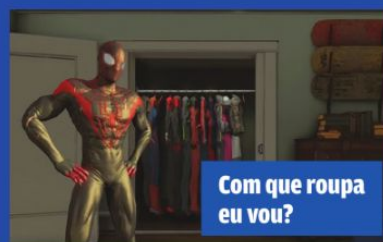
Gráfico: 5.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0

Nota Final:

6.0

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

Wii U (há versão para 3DS)
Activision
Beenox
Ação, Aventura
1
12 anos
DLC



Com que roupa eu vou?

GUARDA-ROUPA

Apesar dos problemas, *The Amazing Spider-Man 2* não é de todo ruim. As missões nos esconderijos dos russos, por exemplo, são complicadas e divertidas. Você deve usar seu sentido de aranha pra detectar oponentes e derrotá-los, sem que ninguém note, até conseguir chegar ao final e ganhar um novo uniforme como recompensa. Vale a pena encarar o desafio para liberar roupas como a do Aranha vivido pelo jovem Miles Morales (imagem acima).

acesse.compre
noWalmart.com



LEGO THE HOBBIT

A JORNADA DE BILBO FICA MENOR MAS CONTINUA EMPOLGANTE NO PORTÁTIL



Igor Andrade

SEMPRE DÁ PANO PRA MANGA

discutir o conteúdo de um mesmo jogo entre diferentes consoles. Se um tem gráficos melhores que o outro, se há algum modo extra ou uma animação (CG) ausente. No entanto, a gente pode chegar a outro nível de discussão, se comparamos entre as versões de um mesmo título para consoles de mesa e portáteis.

É fato que não dá pra portar simplesmente um jogo de Wii U para Nintendo 3DS. E a TT Games, felizmente, já entendeu isso há um bom tempo. Tanto que *Lego Marvel Super Heroes* para os portáteis acabou ganhando um subtítulo, o *Universe in Peril*, justificando a principal característica da versão: em vez de estágios para explorar temos rápidas missões de resgate com a turma dos Vingadores.

Lego The Hobbit para 3DS não chega a ser tão diferente do que vemos no console HD da Nintendo, mas soube aproveitar a estrutura do console. Os longos estágios baseados em trechos importantes dos longas-metragens *Uma Jornada Inesperada* e *A Desolação de Smaug* foram divididos em mundos com duas ou três fases rápidas, com direito a um pequeno chefão.

Dentro das fases lá estão as tradicionais mecânicas. Na parte inferior da tela do console você encontra os anões e outros personagens jogáveis e terá que alternar entre eles, dependendo do puzzle que

estiver à sua frente.

A pontaria de Kili com seu arco e flecha será obrigatória em diversos pontos, por exemplo.

O bacana é que cada estágio tem uma lista de conquistas e colecionáveis para reunir, o que aumenta a pontuação quando você atinge as metas. Se não der na primeira vez, volte para as fases e se divirta no modo Jogo Livre, usando anões especiais comprados com seu dinheiro. Sim, agora vale a pena juntar as moedinhas.

Do lado de fora, visite todos os cantos dos mapas. Em pontos especiais você pode construir caminhos alternativos, ligando estágios distantes, ou construa itens usando os elementos (madeira, ouro, couro) recebidos ao derrotar inimigos. No final, a Terra-Média ficará bonita.

Com ótimas sacadas, como em uma que Thorin comanda o coro da Companhia de Anões na casa de Bilbo Bolseiro, a adaptação de *Lego The Hobbit* para 3DS é tão divertida quanto a aventura para Wii U, levando a gente igualmente para uma jornada inesperada. **NW**



Conte com Thorin para liderar o trabalho em grupo dos anões

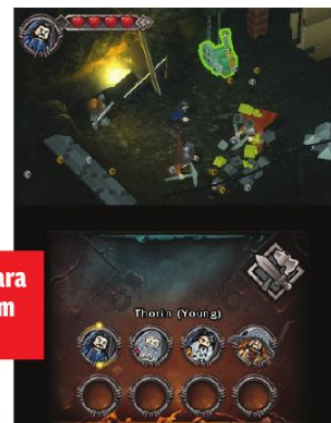


Gráfico: 0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

Nota Final:

7.5



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

Nintendo 3DS (há versão para Wii U)
TT Games
Warner Bros.
Ação, Aventura
1
Livre
Não

PARA OS FÃS

O game presta um serviço bacana para quem curte ou quer conhecer as origens de *O Senhor dos Anéis*, explorando alguns trechos de *O Hobbit* que ficaram de fora das telonas. Apesar de as animações do jogo seguirem inteiramente o roteiro dos filmes, os produtores tiveram liberdade para reinterpretar parte da história em certos estágios. Sempre que der, converse com os personagens não jogáveis pelos mapas. Eles dão preciosas informações sobre a saga que só estão nos livros de J. R. R. Tolkien. Aproveite, já que o game tem legendas em português.

Nintendo eShop

Confira os destaques das lojas virtuais da Nintendo

PIXEL POR PIXEL

Com muito esforço, estúdios indie se destacam na E3



Jorge Simão Jr

A cada ano que passa, os consoles da Big N recebem mais jogos independentes, na maioria lançados nas lojas digitais da empresa, como a Nintendo eShop. Apesar de os fãs aguardarem ansiosamente por franquias de peso e lançamentos de produtoras como Ubisoft, Capcom e Activision, os indie também estiveram no maior evento de games do planeta.

Affordable Space Adventures

Plataforma: Wii U
Produção: KnapNok Games

Com vista lateral, você controla uma nave em cavernas e locais cheios de obstáculos. A missão é explorar um planeta sem ser detectado por seus habitantes.



Thorium Wars: Attack of the Skyfighter

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Big John Games

A indie já lançou de tudo para 3DS e continua com essa estratégia. No novo jogo você pilota uma nave em ambientes tridimensionais, derrotando veículos inimigos e robôs. Conhecidos como Thorions, eles querem dominar a galáxia e acabar com a humanidade.



Shovel Knight

Plataforma: Wii U e Nintendo 3DS
Produção: Yacht Club Games

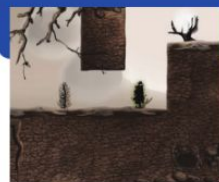
Já escrevemos sobre *Shovel Knight* aqui nessa seção, mas não custa lembrar: você é um cavaleiro que viaja em busca de sua amada e usa sua principal arma, uma pá, para escavar e lutar contra inimigos. O game foi adiado algumas vezes, mas já está saindo do forno.



Nihilumbra

Plataforma: Wii U
Produção: BeautiFun Games SL

Em ambientes sombrios, como um pântano ou então em regiões de vulcão, você é uma sombra que precisa andar para o lado e desviar de ataques inimigos, e até mesmo fugir de uma escuridão que quer te pegar.



Chariot

Plataforma: Wii U
Produção: Frima Studio

Mais um game de vista lateral, o jogador controla um garotinho que deve arrastar consigo, através de uma corda, um sistema de rodas que serve para passar por obstáculos. Pelo caminho há pedras preciosas para coletar. O destaque é o modo cooperativo.



Swords & Soldiers II

Plataforma: Wii U
Produção: Ronimo Games BV

Com visual de desenho animado, o game de progressão lateral é repleto de pequenos demônios que tentam te barrar. Para dar um jeito nesses caras, coloque vikings em ação. Trata-se de uma sequência do título do WiiWare.



6180 the moon

Plataforma: Wii U
Produção: Turtle Cream

Com uma série de problemas pelo caminho, o jogador controla a lua, como o nome do game sugere, e precisa dar um jeito de transpor os entraves que não param de aparecer. De certo modo, há plataformas móveis que ajudam. Tudo isso para encontrar o sol. O visual simples é uma das coisas que percebemos logo de cara: o brilho branco do satélite natural contrasta o fundo escuro.



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.



Stealth Inc. 2

Plataforma: Wii U
Produção: Curve Studios

No título, de progressão lateral e exclusivo do console, você é um personagem bem pequeno que deve desviar de lasers, lâminas giratórias, entre outros, usando um pulo alto ou então elementos das fases, como correntes de ar. Resgate clones e use dispositivos a seu favor.



A.N.N.E.

Plataforma: Wii U
Produção: Gamesbymo

Mesmo sem ter atingido a meta no Kickstarter para produzir a versão do Wii U, A.N.N.E. será lançado para o console. Com um estilo de arte 8 e 16-bit, o título de progressão lateral é inspirado em Metroid. O protagonista até tem uma nave que lembra muito a de Samus, usada para atirar e destruir oponentes.



Armillo

Plataforma: Wii U
Produção: Fuzzy Wuzzy

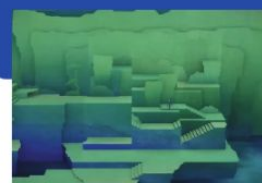
Num ambiente tridimensional, você controla um tatu (Fuleco?) que assume um formato esférico, que parece o Sonic, mas de cor laranja. O objetivo é desbloquear o caminho e há colecionáveis te esperando. O ambiente tem suas semelhanças com Nano Assault Neo.



Tengami

Plataforma: Wii U
Produção: Nyamyam

Criado por ex-funcionários da Rare, Tengami é um jogo bem tranquilo, que te coloca em cenários que, literalmente, dobram e desdobram, abrindo passagens. Ele apresenta uma pegada bem japonesa, e tem o lendário David Wise cuidando da trilha sonora.



Cubemen 2

Plataforma: Wii U
Produção: Nnooo

Com vista superior em um cenário feito de pequenos cubos, use vários soldadinhos para acabar com a tropa inimiga. O lança-chamas dispara chamas em formato de cubo.



WoahDave!

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Gaijin Games

Com visual pixelado, você é um carinha que deve se manter vivo em plataformas que recebem diversos inimigos. Há moedas te esperando nesse ambiente perigoso, e o interessante é um ovo que faz qualquer nintendista se lembrar de Yoshi.



Wooden Sen'Sey

Plataforma: Wii U
Produção: Neko Entertainment

Típico game de progressão lateral com abismos. Com uma corrente e machado em sua ponta, a ideia é dar um jeito nos inimigos e continuar avançando para o lado. Outra finalidade da arma é usá-la como um gancho para atravessar locais sem chão.



Teslagrad

Plataforma: Wii U
Produção: Rain Games

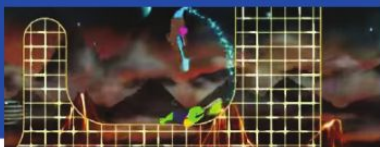
Aqui você é um garotinho que aciona mecanismos, segue em frente, fica pendurado e por aí vai. Algo interessante é um morcego que parece familiar. Samus que o diga!



Starwhal: Just the Tip

Plataforma: Wii U
Produção: Breakfall

Nesse game você deve girar, girar, girar... E usar as paredes, pegando impulso no cenário para alcançar certos locais que dão pontuação. É um dos títulos mais estranhos que vimos por aí.



Talk Show

A Big N deu uma força legal para os indies ao convidar seus produtores para o Treehouse Live @ E3, talk show exibido ao vivo durante a feira. Qualquer espaço de divulgação é importante em um mundo onde superproduções acabam dominando tudo. (Igor Andrade)



ESTRATÉGIA!

MARIO KART 8

COM NOSSAS DICAS VOCÊ VAI CHEGAR SEMPRE NA PRIMEIRA POSIÇÃO!



Thomas Schulze

O mais recente game de velocidade de Mario está cheio de novidades bacanas que tornam suas corridas ainda mais eletrizantes! Como ninguém quer fazer feio nos torneios contra os amigos, saiba como virar um verdadeiro ás das pistas!



CARTILHA DOS CAMPEÕES

Apesar de a sorte ser um fator bem relevante em *Mario Kart*, há algumas técnicas que você deve dominar, se quiser aumentar suas chances de vitória.

Momento da largada turbo

- Uma boa corrida começa com uma boa largada. Assim que o número 2 começar a desaparecer no contador, pise no acelerador e não solte mais o botão, largando então com um pequeno turbo!

Boost nas Rampas

- Toda rampa é uma oportunidade para ficar mais veloz! Assim que você chegar na beirinha de um salto, aperte ZR prestes a decolar para realizar uma manobra irada, se exibir e ganhar um valioso boost!

Pegando moedas

- Coletar moedas não é importante apenas em *New Super Mario Bros. 2*! Aqui, além de garantir um boost, quanto mais moedas você tiver, maior será a velocidade máxima de seu kart.

Pegando vcuo

- Como nas corridas reais, ficar atrás de um carro permite que você pegue o vácuo, deixando-o mais rápido! Basta colar por alguns segundos na traseira de seu rival.

Fazendo drift

- Só pisar no acelerador garante vitórias nas 50cc, mas se quiser virar um profissional é preciso a fazer drifts. Pule com ZR e mantenha o botão pressionado até seu kart soltar uma faísca e ganhar um boost. Os campeões fazem isso até nas menores curvas!

PILOTO DE FUGA

Como de praxe, os personagens são divididos em escalas de peso. Os mais leves possuem maior aceleração, mas não alcançam uma boa velocidade máxima. Já os peso-pesados são os mais velozes na pista, mas demoram a acelerar e penam com tração precária e controles mais duros. O segredo, independente da sua escolha, é montar um kart que compense suas fraquezas ou fortaleça suas principais virtudes.

Momento da largada turbo

- Uma boa corrida começa com uma boa largada. Assim que o número 2 começar a desaparecer no contador, pise no acelerador e não solte mais o botão, largando então com um pequeno turbo!

Peso-pena: Baby Mario, Baby Luigi, Baby Peach, Baby Daisy, Baby Rosalina e Lemmy Koopa.



Peso-leve: Toad, Toadette, Koopa Troopa, Shy Guy, Lakitu, Larry Koopa e Wendy Koopa.



Meio-médio leves: Peach, Daisy e Yoshi.

Meio-médio pesados: Mario, Luigi, Iggy Koopa e Ludwig von Koopa.



Tanques: Donkey Kong, Waluigi, Rosalina, Roy Koopa.

Peso-pesado: Metal Mario e Pink Gold Peach.



Monstruosamente pesados: Bowser, Wario, Morton Koopa.

Mii: verdadeiro coringa, pois seu peso é determinado pelos atributos físicos de seu avatar!



DOMINE A GRAVIDADE

A antigravidade é a bola da vez, mas não representa apenas uma mudança estética: os pilotos mais sagazes sabem aproveitar tais setores da pista.

- Fique de olho nos pequenos pilares luminosos espalhados pelo circuito. Bater neles garante um valioso turbo.
- Jogue seu kart contra adversários quando estiver correndo sem gravidade. Com o ângulo certo, o choque gera um boost apenas para você.
- Subir pelas paredes é ótimo para escapar do tráfego e dos power-ups atirados.

ITENS PARA QUE TE QUERO

Não importa se você é muito bom no volante. Se não usar todos os itens com propriedade, dificilmente terá chance de vencer. É comum que o primeiro colocado só pegue cascos, bananas e moedas, enquanto os últimos ficam com o filé: raios, estrelas e Bullet Bill. Então, calcule sempre o custo-benefício de fazer uma ultrapassagem perto de uma caixa com itens. Pilotos veteranos podem estranhar, mas dessa vez você não mais carrega dois itens ao mesmo tempo. Isso torna os primeiros colocados mais vulneráveis, alterando drasticamente a dinâmica das corridas.

Green Triple e

Green Shell:

arma de ataque padrão, pode ser usada como escudo.



Red e Triple Red Shell:

versão teleguiada de seus primos verdes.



Banana e

Triple Banana:

segure atrás do seu kart para se proteger.



Mushroom e Triple Mushroom:

seu melhor amigo para cortar caminho nas pistas.



Golden Mushroom:

turbo infinito... por alguns segundos.



Fire Flower:

atira bolas de fogo para frente ou para trás. Elas ricocheteiam!



Star:

com a invencibilidade, nem raios e cascos são páreo para você.



Blooper:

perfeito para atrapalhar a visão dos adversários.



Bob-omb:

difícil de mirar, mas a explosão faz um estrago danado na pista.



Spiny Shell:

pesadelo de 10 entre 10 pilotos, tenta acertar quem está na primeira posição da corrida.



Lightning:

raio que encolhe quem estiver na pista. Quanto melhor for sua posição, mais tempo ficará pequenino.



Bullet Bill:

o apelão dá invencibilidade, condução automática e um enorme boost.



Boomerang Flower:

pode ser atirado três vezes. Lembre-se que o item vai e volta!



Piranha Plant:

abocanha moedas, itens e pilotos e os transforma em boosts para você!



Super Horn:

destrói qualquer projétil em seu caminho, até mesmo o temível casco azul.



Crazy 8:

se um item é bom, imagina oito de uma só vez!



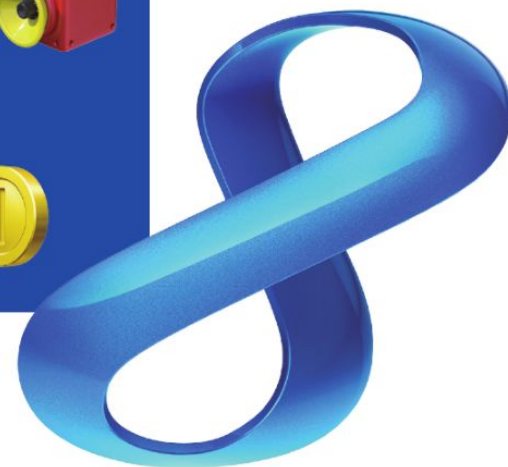
Coin:

duas moedinhas para aumentar sua velocidade.



MAIS DO QUE DINHEIRO

Quer montar o melhor carro do mundo? Para faturar o lendário kart dourado, conquiste ao menos uma estrela em cada uma das copas, inclusive no Mirror Mode. Já as rodas de ouro são obtidas quando você deixa todos os staff ghosts da Nintendo comendo poeira no modo Time Trial. O glider dourado exige que você jogue por horas a fio e some 10 mil moedas no total. O ideal é dividir a missão com os amigos, já que o total de moedas de todos os jogadores é somado ao fim das copas.



NÃO É SÓ CORRER!

Todo fã do encanador que se preze sabe que seus jogos costumam vir com uma tonelada de itens e segredos para desbloquear! Descubra como liberar tudo em *Mario Kart 8*!

Mirror Cup

Pegue o primeiro lugar em todas as Cups das 150cc para liberar o desafio Mirror Mode, uma versão espelhada dos circuitos.

Stamps

Depois de fazer muito sucesso em *Super Mario 3D World*, as Stamps, aqueles carimbos que embelezam seus posts no Miiverse, estão de volta! São 90 ao todo, mas 28 você recebe de cara ao ligar o jogo! Assim fica fácil, né? Para coletar mais, vença um campeonato em qualquer dificuldade com cada um dos 30 pilotos. Se você quiser um carimbo de Baby Mario, coloque o pimpolho para competir. Pode ser até nas 50cc da Mushroom Cup. Você terá um pouco de trabalho para fechar a coleção, já que será preciso entrar no modo Time Trial e vencer os fantasmas dos desenvolvedores da Nintendo (aqueles com o nome Nin *) em cada uma das 32 pistas! Pedreira braba!

Libere os pilotos!

Na primeira corrida haverá 16 personagens liberados. Para habilitar os 14 restantes é preciso vencer GPs distintos. Ou seja, tenha 14 troféus diferentes na estante. Os pilotos são liberados aleatoriamente.

Pimp my kart

Liberar partes para você montar seu caranga como quiser é uma tarefa bem complicada. As moedas que você pega nos GPs, VS, Time Trial e modo online ajudam a liberar uma nova parte (corpo do carro, rodas ou asa-delta) de forma aleatória (na sorte mesmo). As recompensas vêm a cada 50 moedas que você coletar mas, depois que você somar 1000 moedas no total, os brindes passam a chegar de 100 em 100 moedas.



Até esbarrões podem ser vantajosos durante a corrida

ESTRATÉGIA!

JEITINHO

Há uma boa centena de atalhos e modos de cortar caminho em *Mario Kart 8*, e uma das coisas mais gratificantes é descobrir como melhorar seu tempo. Aqui vão oito dicas para você voar baixo.



Thwomp Ruins: munido de um cogumelo, vire à esquerda logo no começo da corrida, vá pela grana e aproveite a rampa.



CLOUDTOP CRUISE:

Se você achar que não vai dar para pegar a primeira colocação no fim da corrida, aposte tudo subindo nas folhinhas. É uma manobra de alto risco que pode fazer toda a diferença!

SHY GUY FALLS:

pouco depois do salto que o leva para uma pequena caverna, vire imediatamente à direita para encontrar uma série de rampas ocultas. É um salto traiçoeiro. Pratique bastante!



SHERBET LAND:

em vez de contornar a última curva, vá reto para encontrar uma rampa e sair voando com tudo em direção à chegada. Um atalho fácil, mas leve um cogumelo para não perder velocidade na neve!



Sunshine Airport:

em vez de contornar a pista por fora, dê um salto de fé na água para encontrar uma rampa serelepe bem escondida! Calcule o pulo para não perder os pisos de turbo logo na sequência.



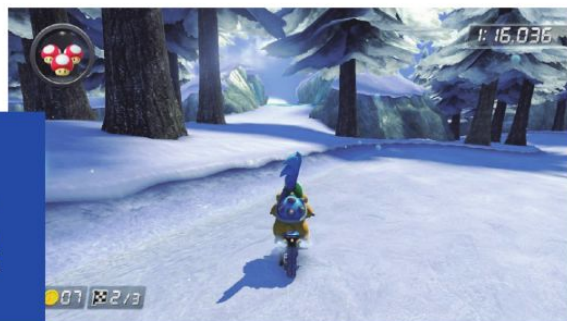
Dolphin Shoals:

em vez de pegar impulso em um dos três canos que liberam água, olhe para a direita e encontre um cano sapeca que o leva a uma caverna com um turbo escondido.



MOUNT WARIO:

quando chegar à floresta, corte caminho pelo meio das árvores e use um cogumelo na neve para encontrar uma rampa escondida que o mandará voando pelo resto do caminho.



MARIO KART TV

Se você vivia se vangloriando de suas vitórias épicas online e ninguém acreditava nas suas histórias, seus problemas acabaram! Agora é possível assistir ao videotape de suas corridas sempre que quiser, graças à inovadora Mario Kart TV! Funciona assim: suas últimas seis corridas ficam salvas automaticamente na memória do videogame, prontas para serem vistas, revistas e editadas quando você bem entender. Para não correr o risco de perder uma corrida acidentalmente, você pode apertar o botão + ao fim da corrida para marcá-la com uma estrela e garantir que ela não será sobreposta por outro replay.

Quando estiver assistindo suas façanhas na Mario Kart TV, basta apertar A para ser levado ao menu de opções. Lá, você pode clicar em Edit Highlight Reel para deixar o vídeo como bem entender. Dá para mandar a câmera focar apenas em um certo piloto, nos acidentes, derrapagens. Você é o diretor! Se você achar que mais gente no mundo deveria ver seu incrível vídeo, clique em Share Highlight Reel para subir seus melhores momentos no YouTube! Fique atento, pois o vídeo não pode ter mais de 60 segundos, e você precisa ter uma conta, que é gratuita, no Google para hospedar o seu material.



AO REDOR DO MUNDO

Mario Kart sempre foi uma experiência social interessante. Desde a jogatina em tela dividida com os amigos até os frenéticos rachas online, competir com gente de carne e osso é possivelmente a maior diversão da série. Sorte a nossa que o multiplayer online está melhor do que nunca! São quatro as principais opções de jogatina. No modo Worldwide você participa de corridas e batalhas rankeadas contra gente do mundo inteiro. Seu piloto começa com 1000 pontos. Dependendo do seu desempenho nas corridas, o número vai subir ou descer aos poucos, tudo relativo à quantidade de participantes. Já no Regional você enfrenta apenas a galera das Américas. Se você não quiser correr contra estranhos, clique na aba Friends, que importa sua lista de camaradas. Aqui, o legal é clicar em Create Room para entrar numa sala de bate-papo com a turma, ou clicar no Mii de seu amigo para mandar uma mensagem pelo Miiverse.



CORRA CONOSCO!

Há muitos modos de jogar online, mas nosso favorito é o Tournaments! Lá você pode montar uma competição com suas próprias regras e critérios bem rapidinho. Como ninguém é de ferro, não resistimos e montamos nosso próprio torneio. Então, cola lá para correr contra o pessoal da redação! Para isso, clique em Search by Code e digite o número: 5315-3279-2150! Estamos te esperando!

DISNEY MAGICAL WORLD

SEJA BEM-VINDO AO UNIVERSO DE MICKEY E SEUS AMIGOS!



Geraldo Juno Cecilio

No jogo para Nintendo 3DS, além de revermos os mais queridos personagens da infância, encontramos também uma série de segredos e itens que só aparecem se você se dedicar bastante em sua jornada. Você está pronto para isso?



A CASA É SUA!

Logo no início você escolhe se quer usar seu Mii ou se cria um personagem do zero. Depois, fique por dentro disso:

Café: abra um baú no castelo para se tornar dono da cafeteria, onde você deve preparar pratos e decorar o lugar da maneira que preferir. Ícones da Disney visitarão seu estabelecimento!

Quarto: ao expandir o Café você terá seu próprio cantinho para mobiliar.

Multiplayer: convide seus amigos para visitar seu Café e seu quarto através da conexão sem fio do portátil. Para tanto, eles também precisam ter o jogo.

AR Cards: no site disneymagicalworld.nintendo.com/mobile/bonus-items você baixa e imprime cards de Realidade Aumentada. Fotografe-os com a câmera do 3DS para liberar novos itens!

Datas Especiais: venda pratos especiais e decore seu Café de acordo com a ocasião, como o Natal.



Quests: explore e acabe com os monstros nos Adventure Fields de cada um dos mundos.

Cards: ao vir um personagem com um cartão indicado em um balão de fala, não perca tempo e cumprimente-o. Ele pode te dar um card, que é colecionável!



EXPLORE TUDO!

A aventura começa em Castleton. Dali você parte para mais quatro mundos. O quinto, baseado em Piratas do Caribe, é um DLC à venda na eShop.

Cinderella World

Aqui vivem felizes para sempre a Gata Borralheira e o Príncipe Encantado. Visite-os para participar de um baile!

Aladdin World

Embarque no tapete voador, visite o mercado de Agrabah, encontre Aladdin e Jasmine e prepare-se para muitas aventuras no deserto!

Alice in Wonderland World

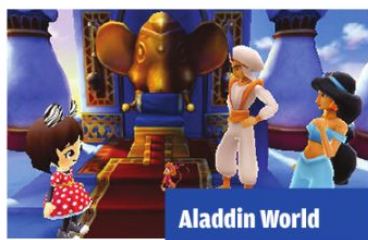
Siga o coelho branco e conheça o País das Maravilhas. Desbrave o labirinto da Rainha de Copas e não perca a hora do chá com o Chapeleiro Maluco!

100-Acre World

Conheça o ursinho Pooh e seus amigos, caminhe pela floresta e cultive plantações!



Cinderella World



Aladdin World



Alice in Wonderland World



100-Acre World

ADESIVOS

Há 100 Happy Stickers, que servem como guia de tudo que há para fazer no jogo, e que são recebidos ao completar certas tarefas. Em caso de dúvida, toque na tela do mapa (a inferior) para ter ideias de onde consegui-los. Ou então siga nossas dicas!



Touch the shining icon!



You met with Mickey and friends!

AMIGOS DO PEITO

A turma sempre estará pronta para te ajudar. Se ficar perdido, procure por eles:

Minnie: ela ama moda e vai te ensinar como combinar suas roupas!

Donald: o pato te dá dicas sobre pescaria.

Margarida: cria acessórios com os itens que você reúne.

Tico e Teco: preparam móveis para sua casa e varas de pescar, usando sempre os itens que você levar para eles.

Tio Patinhas: tem uma loja de departamentos.

Huguinho: o patinho de vermelho fica na seção de moda da loja de Patinhas.

Zezinho: o patinho de azul fica na seção de móveis da loja de Patinhas.

Luizinho: o patinho de verde cuida da seção de materiais da loja de Patinhas.

Chapeleiro Maluco: ensina novas receitas para você servir em seu Café.

Yen Sid: o grande mago de Fantasia te dará uma varinha mágica. Sua missão será ajudá-lo a acabar com os monstros que tentam invadir os mundos da Disney.

Cameron: a câmera adora belas imagens. Aproveite e tire fotos de sua jornada.

The King: o rei procura por novas aventuras para seus súditos. Mostre com frequência sua coleção de cards para ele!

Letitia: a carta mágica entrega mensagens pelo reino. Ela adora conversar!



ADESIVOS: GARBOSO E ELEGANTE

Após as dicas da Minnie, preste atenção em como combinar suas roupas e acessórios. Faça as tarefas abaixo para receber Happy Stickers:

- Combine 5 roupas
- Combine 8 roupas
- Combine 12 roupas
- Combine 16 roupas
- Combine 20 roupas
- Combine 30 roupas
- Combine 40 roupas

- Combine 50 roupas
- Consiga 15 tipos de tiaras de orelhas de Mickey
- Consiga 10 perucas
- Consiga 100 tipos de sapatos (comprados ou recebidos, podem ser do mesmo modelo mas com cores diferentes)
- Roupas de mascote (use uma fantasia, como a de astronauta ou cenora gigante)

ADESIVOS: COISAS DA ROTINA

Amigos: fale com Mickey, Minnie, Donald, Daisy e Pateta no mundo principal.

Compras: vá à loja de departamentos com Minnie. Ela vai comprar a roupa que você escolher. Selecione entre a roupa do Mickey ou a da Minnie, independente se você for menino ou menina. Escolha uma e ganhe um adesivo.

Roupa perfeita: use uma roupa com itens que combinam e receba elogios de cinco personagens. Minnie te ajudará a ficar na moda.

Complete uma tarefa: ajude um morador da cidade ou personagem da Disney que pediu sua força. A primeira tarefa virá de Margarida, que precisa de uma flor Purple Cosmos.

Três roupas: faça três peças de roupa diferentes na loja da Daisy. Faça um Simple Cap, um Simple Pants e um Simple Sneakers.

Três tarefas: complete três pedidos de ajuda na cidade principal.

Educado: aprenda o cumprimento especial com o King's Minister (ajudante do rei) e use-o com dez

moradores de Castleton.

Varinha: pegue a receita de vara de pescar com Donald e peça para Tico e Teco montarem o objeto para você.

Pescaria: pesque um peixe no lago do Donald.

Peixes: pesque peixes de três espécies diferentes.

Proprietário: abra o baú no Castelo e se torne o dono do Café.

Retrato: peça para Cameron tirar uma Memorial Photo de você em frente ao Café.

Desempenho: complete certas tarefas para aumentar seu Owner's Rank no Café.

Varinha: fale com Yen Sid e receba a varinha mágica.

Efeito Sparkle: fale com a senhora que lê o futuro para receber o Sparkle, efeito brilhante para equipar seu personagem.

Todos os Sparkles: receba todos os Sparkle da senhora que lê o futuro.

ADESIVOS: HORA DO PESCADOR!

Preste atenção na vara que você usa. Peça ajuda de Tico e Teco e de Donald para melhorar sua pontaria. Pesque determinadas vezes para ganhar mais Happy Stickers:

- Pesque cinco tipos de peixes diferentes
- Pesque oito tipos de peixes diferentes
- Pesque 12 tipos de peixes diferentes
- Pesque 16 tipos de peixes diferentes
- Pesque um peixe com pelo menos 50 centímetros
- Pesque um peixe com pelo menos 100 centímetros
- Pesque um peixe com pelo menos 180 centímetros
- Pesque o lendário peixe brilhante Shining Fish
- Pegue a receita da melhor vara de pesca com Donald, e leve-a para Tico e Teco construírem o objeto



ADESIVOS: BIRTHSTONE BUBBLES

Durante a pescaria você também encontrará as Birthstone Bubbles, itens especiais baseados em minerais e meses do ano. Ao encontrar as 12, você ganha um adesivo. Elas estão espalhadas nos mundos:

Cinderella: garnet (janeiro), amethyst (fevereiro), diamond (abril) e sapphire (setembro)

Alice no País das Maravilhas: berilo (março), emerald (maio) e opal (outubro)

Pooh: pearl (junho), peridot (agosto) e torquoise (dezembro)

Aladdin: ruby (julho) e topaz (novembro)

ADESIVOS: DIGA X!

Fotos especiais garantem adesivos. Ah, outros personagens também podem aparecer na foto.

- Tire uma foto com Alice
- Tire uma foto com Cinderella
- Tire uma foto com Aladdin
- Tire uma foto com o Pooh
- Tire uma foto com Peter Pan
- Tire uma foto com a Fera
- Tire uma foto com Branca de Neve
- Tire uma foto com o Stitch
- Tire uma foto com Hércules
- Tire uma foto com Tico e Teco
- Tire uma foto com Bafo de Onça
- Tire uma foto com Huguinho, Zezinho e Luisinho



ADESIVOS: TRABALHANDO NO CAFÉ

Decorar seu espaço de trabalho será muito importante para ter mais Stickers.

- Encomende um móvel com Tico e Teco
- Encomende cinco móveis com Tico e Teco
- Encomende 10 móveis com Tico e Teco
- Encomende 30 móveis com Tico e Teco
- Encomende 50 móveis com Tico e Teco
- Encomende 100 móveis com Tico e Teco
- Combine pratos: prepare uma refeição com Light Meal, Drink e uma Dessert de um tema popular do menu
- Combine pratos: prepare uma refeição com Light Meal, Drink e uma Dessert de nível prata ou superior
- Prepare 10 pratos diferentes
- Prepare 30 pratos diferentes
- Prepare 50 pratos diferentes
- Faça duas combinações decorativas do mesmo tema do seu Café
- Combine o papel de parede e o piso do mesmo tema do seu Café
- Combine as mesas e cadeiras do mesmo tema do seu Café
- Combine o papel de parede, piso, mesa, cadeira e balcão do mesmo tema do seu Café
- Combine as roupas dos funcionários no mesmo tema do seu Café
- Combine refeições (comida, bebida, sobremesa) com o mesmo tema
- Combine papel de parede, piso, mesa, cadeira, roupas dos funcionários, balcão, comida, bebida e sobremesa
- Combine três utensílios de mesa do mesmo tema
- Combinar três móveis do Café no mesmo tema
- Faça quatro das combinações acima no Café
- Faça seis das combinações acima no Café
- Faça uma das combinações secretas (ao realizar oito combinações descritas acima, você verá que na lista de tarefas no Café surgirão pontos de exclamação. São combinações que exigem os móveis mais caros. Faça uma delas para ganhar mais um adesivo)
- Aumente seu Owner's Rank até 20 (complete os pedidos do manager do Café).



ADESIVOS: PROGREDINDO NA AVENTURA

Encare as missões pelos mundos de Magical World para faturar aqueles adesivos!

- Complete três episódios dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin para ganhar um selo. Os três podem ser do mesmo mundo ou um de cada.
- Complete cinco episódios dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.
- Complete dez episódios dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.
- Complete 15 episódios dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.
- Complete 20 episódios dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.
- Complete 30 episódios dos

mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.

- Complete 40 episódios diferentes dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.
- Complete 50 episódios dos mundos de Cinderella, Alice, Pooh e Aladdin.
- Complete um Challenge Episódio, um episódio de desafio. São eles o 23º capítulo de Cinderella, o 13º de Aladdin e o 13º de Alice.
- Vença o chefe do mundo de Cinderella, a rainha de espinhos, visto no episódio 5.
- Vença o chefe do mundo de Aladdin, o Gala Golem, visto no episódio 8.
- Vença o chefe do mundo de Alice, o Guil-Tea Pot, visto no episódio 3.



ADESIVOS: CULTIVANDO SUA HORTA

No mundo do Pooh você planta vegetais e alguns deles garantem adesivos.

- Plante, regue, faça crescer e colha algo no jardim do coelho Abel
- Plante e colha cinco itens no jardim de Abel
- Plante e colha 10 itens no jardim de Abel
- Plante e colha 20 itens no jardim de Abel
- Plante e colha 30 itens no jardim de Abel
- Plante e colha 40 itens no jardim de Abel
- Plante e colha 50 itens no jardim de Abel
- Plante e colha a flor lendária

Large Sunflower. Você precisará da Mysterious Flower Seed, colhida quando você cultiva Royal Roses.

- Colete um jarro de mel brilhante. Depois de plantar uma flor lendária e deixá-la crescer, as árvores de mel do mundo do Pooh começarão a produzir. As rosas pretas e vermelhas também dão mel. Basta deixá-las plantadas e colher-las. A cada dois ou três jarros de mel um deles será brilhante (Prism Honey).
- Plante e colha o Shooting Star Radish. Ao plantar e colher os Big Turnip, algumas vezes você ganhará uma semente dourada misteriosa. Cultive-a para colher o rabanete especial.



ADESIVOS: SELOS SECRETOS

Os Happy Stickers do fim da jornada são os mais difíceis de conseguir. Boa sorte!

- Durante o baile da Cinderella, complete uma dança com nível de dificuldade três estrelas
- Complete o baile com ranking alto (high score)
- Complete o último nível (Basement Level 5) do Magic Dungeon, lá em Castle Town
- Ganhe o Secret Staff. Faça com que Yen Sid crie um dos cetos secretos, que são: Mickey Star Cane, Donald Star Cane, Goofy Star Cane, Minnie Star Cane, Crystal Rose (Cinderella), Wonder Watch Cane (Alice), ou Constrictor Beckett Staff (Aladdin).
- Cada um dos mundos explorado te permite ter Adventurer's Clothes. Adquiras as de nível alto para receber um adesivo. Tais roupas são: Luxurious Dreammaker (Cinderella), King of Hearts e Queen of Hearts (Alice), Desert King e Desert Queen (Aladdin).
- Gaste 100 mil Pecos na loja de departamentos de Tio Patinhas.
- Troque cards com o ajudante do rei e receba um card de raridade nível prata.
- Troque mais cards com o ajudante do Rei e receba um card de nível ouro.
- Colecione 100 cards
- Colecione 200 cards



Nintendo

MARIOKART 8

#MK8

DIVERSÃO ANTIGRAVIDADE

DISPONÍVEL JÁ



Jogo e console vendidos separadamente.

SOMENTE PARA

Wii U

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com



NEW CHALLENGER APPROACHING



DO JEITO QUE O POVO GOSTA

INOVIDADES DO NOVO SMASH MOSTRAM QUE SAKURAI ESTÁ DE OLHO NOS FÃS



Igor Andrade

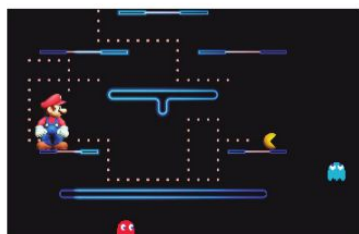


Rafael Peccioli Moreno

Os futuros *Super Smash Bros. for Wii U* e *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* possuem tanto conteúdo que, apesar de seu diretor, Masahiro Sakurai, postar imagens diariamente sobre os jogos no Miiverse, a Nintendo ainda teve fôlego para recheiar uma transmissão digital e uma mesa-redonda (estivemos lá!) com informações inéditas.

NOVOS DESAFIANTES

Se havia uma coisa que esperávamos ouvir na E3 era sobre novos personagens. No Nintendo Digital foram apresentados os Mii e Palutena, a deusa de *Kid Icarus*. No Round Table, realizado no final da tarde do primeiro dia da feira, tivemos mais uma confirmação esperada, mas bombástica: Pac-Man.



Mii e Palutena lutando em *Smash* é bacana, mas nada supera a presença de Pac-Man no jogo

A mascote da Bandai, que está desenvolvendo os *Smashs* em conjunto com a Sora e a Big N, recebeu a atenção em uma luta entre desenvolvedores durante a mesa-redonda, onde foi mostrada sua habilidade de lançar esferas



Sakurai dá um coro nos colegas em evento na E3



The screenshot shows the character selection interface of Super Smash Bros. Brawl. At the top, there's a 'Smash' logo and a 'Time' indicator. Below this is a grid of 30 character portraits arranged in three rows of ten. The first row includes characters like Pit, Bowser, Donkey Kong, and others. The second row includes Zelda, Villagers, Jigglypuff, and others. The third row includes Olimar, Little Mac, and others. At the bottom, three character cards are displayed: Mario (Player 1), Kirby (Player 2), and Link (10). A 'None' button is located on the right side of the bottom row.

O Figure Player convocado ajudará o jogador ou lutará contra ele, aprendendo estratégias sozinho. Uma vez que descubra, por exemplo, que é inútil disparar contra um escudo que reflete tiros, desenvolverá novas táticas para essa situação.



E as opções de personalização não terminam aqui: será possível equipar até três itens em cada personagem, de acordo com sua preferência ou estratégia. A loucura só tem um limite, descrito pelo próprio diretor: "Para manter o equilíbrio, personagens customizados não estarão disponíveis em partidas do modo online", disse.





Manter *Smash* equilibrado é uma prioridade. Segundo Sakurai, os lutadores foram balanceados seguindo as sugestões de 12 pessoas da equipe. Antes, ele fazia isso sozinho. Alguns desafiantes serão mais indicados para duelos um contra um, enquanto outros terão técnicas que facilitarão combates contra um número maior de oponentes. Isso, unido ao modo online For Glory, mostra que a série está dando atenção também para os jogadores competitivos.

FIQUE DE OLHO!

O modo de jogo exclusivo para 3DS, o *Smash Run*, já prometia ser uma das coisas mais divertidas do game. Na E3, Sakurai contou que as fases do modo serão geradas aleatoriamente a cada partida. Os jogadores também não saberão onde cada um estará no imenso mapa. O esmero do diretor tam-



bém se reflete na apresentação dos menus, que usarão ícones grandes e facilmente identificáveis em vez de textos.

Super Smash Bros. for 3DS chegará às Américas em 3 de outubro, enquanto que a versão para Wii U invade as lojas no final do ano.

Esse tempo, conforme Sakurai, será usado para tirar qualquer bug do jogo.

A pedido dos jogadores, a Nintendo vai relançar o controle do GameCube junto do jogo, além de um adaptador para o Wii U para que já tem o acessório. **(NW)**

TESTAMOS O NOVO SMASH NA E3!

Não é exagero dizer que *Smash* tomou uma proporção muito maior este ano na feira. Eram vários os terminais de teste, todos com filas consideráveis, apenas rivalizando com *Hyrule Warriors*. O diferencial mesmo foi jogar num telão gigante, com direito a uma pequena arquibancada e narração, como em um torneio.

Quem já passou das centenas de horas em *Melee* e *Brawl* estará em território totalmente conhecido. Os controles permanecem os mesmos, assim como a estrutura, inalterada desde o primeiro *Smash*, lá do N64. Dessa forma, as novidades se resumiram a conferir lutadores inéditos, como Mega Man, Little Mac e Wii Fit Trainer, e estágios novos, como *Skyloft* (*Skyward Sword*), *Mushroom Kingdom U* (*Mario U*) e *Pilotwings*. Os Mii Fighter, Palutena e Pac-Man infelizmente não estavam disponíveis para jogar.

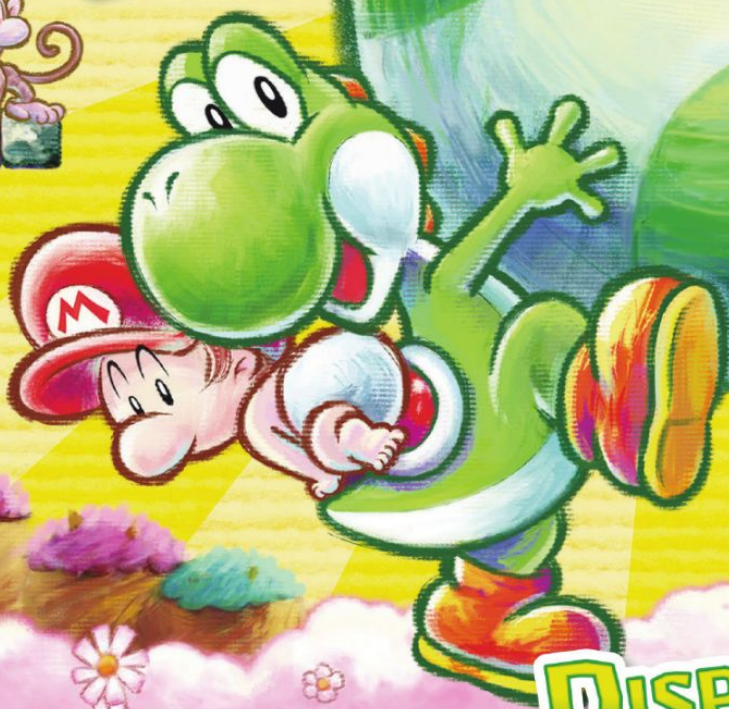
Não nos esqueçamos da versão para 3DS, que também estava disponível para teste. Passado um estranhamento inicial por jogar numa tela reduzida e com controles diferentes, concluímos que a adaptação para o portátil replica perfeitamente a conhecida mecânica, ainda que com características únicas.

Oferecendo ainda uma nova interação com os amiibo, a expectativa pelas duas versões do novo *Smash* só aumenta, e será uma longa espera até o lançamento. **(Bruno Rubio)**



NOVA ILHA, NOVA AVENTURA!

YOSHI'S New ISLAND™



DISPONÍVEL JÁ!

L

LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2014 Nintendo. Yoshi's New Island and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Saraiva

fnac

Submarino



livraria cultura

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

TODO O PODER PARA GROUDON E KYOGRE!

FORMA PRIMAL DOS LENDÁRIOS SURGE EM OMEGA E ALPHA



Mateur Lôbo

Os nintendistas certamente tiveram muitos motivos para vibrar após a E3, e isso inclui muitas novidades sobre *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*. **(NW)**

PRIMITIVOS

Os Pokémon na capa dos jogos para Nintendo 3DS são Primal Groudon e Primal Kyogre. As Primal Forms não são exatamente MegaEvoluções, mas possuem algum tipo de conexão. Elas são descritas como uma "reversão anciã", que é causada pela absorção de uma grande quantidade de energia da natureza, fazendo com que Groudon e Kyogre fiquem colossais e retornem para um estágio mais primitivo e mais poderoso. Primal Kyogre recebe um bônus no seu Special Attack, enquanto Primal Groudon ganha bônus em seu Attack e ainda adquire o tipo Fogo, tornando-se Ground/Fire.



A nova forma deixa os lendários gigantes e até muda seus tipos

EVOLUINDO

Além das 28 MegaEvoluções apresentadas em *Pokémon X* e *Pokémon Y*, teremos outras exclusivas na região de Hoenn. Swampert, Sceptile, Diancie e Sableye são alguns dos monstros que tiveram suas evoluções especiais reveladas. Mega Swampert possui a Ability Swift Swim, que dobra sua velocidade durante o Rain Dance. Sceptile ganhou o tipo Dragão, mas apenas em sua forma Mega, sendo um Pokémon Grass/Dragon com a Ability Lightning Rod, que faz com que golpes elétricos sejam atraídos para o Pokémon portador, que terá seu Special Attack aumentado ao ser atingido.



MegaDiancie é uma das novas MegaEvoluções



GANGUES E TREINADORES

O design dos membros do Team Aqua e do Team Magma foi reformulado, mostrando diferenças notáveis de suas versões clássicas. Será que eles continuam com aquelas ideias malucas de dominação do planeta?

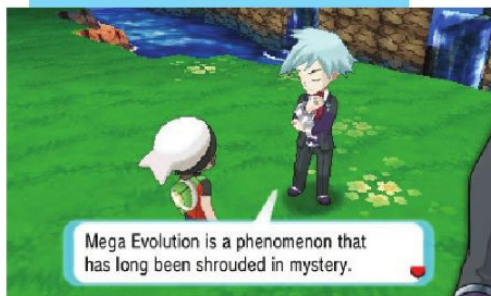
O mesmo acontece com os protagonistas, que tiveram suas roupas levemente modificadas. O nosso colega Fellipe Camarossi observou que suas vestes agora combinam mais com o clima tropical de Hoenn.



May e Brendan ganharam aquele tapa no visual

ELE SABE!

Steven Stone realmente terá um papel fundamental que será relacionado às MegaEvoluções. Não sabemos se o jovem treinador será o campeão da liga, como em *Ruby* e *Sapphire*, ou se Wallace estará ocupando o posto, como em *Emerald*.



QUE BIITO!

Várias screenshots e artes do jogo foram reveladas na E3 e mostram belos cenários, como uma praia de Hoenn e o mapa completo da região. Além disso, por conta de uma dessas imagens é possível ver um espaço que nas versões *Ruby* e *Sapphire* era uma entrada para uma Secret Base, recurso que permitia a criação de uma base decorada pelo jogador. Coincidência?



EM NOVEMBRO!

O lançamento das aventuras foi confirmado para 21 de novembro, lá nos Estados Unidos. Por aqui deve ser no mesmo dia ou bem próximo disso. Por curiosidade, *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire* foram lançados no Japão em 2002 na mesma data.

CADÊ?

Como era de se esperar, as remasterizações de *Ruby* e *Sapphire* não estavam jogáveis na E3. Ainda assim, havia um espaço no estande da Nintendo para galera tirar fotos com Pikachu. (Igor Andrade)



TCG

Trading Card Game

MUDANÇAS À VISTA

NOVA REGRA ALTERA O USO
DE CARDS EM TORNEIOS



Ricardo Syozi

A Pokémon Company fez uma pequena mudança nas regras para torneios sancionados, aqueles que valem pontos para o ranking mundial. Isso vale inclusive para os brasileiros. A partir da terceira expansão americana de Pokémon XY, com o lançamento previsto para agosto, os novos cards só poderão ser utilizados em torneios oficiais 21 dias após chegarem às lojas.

Isso quer dizer que se uma nova expansão for lançada, por exemplo, em 1º de setembro, ela só será válida a partir do dia 22 do mesmo mês. A ideia é dar tempo para os jogadores conseguirem as estampas desejadas e, assim, criarem estratégias com calma para suas batalhas.



Treinadores terão mais tempo para
conhecer as expansões do TCG

A MELHOR MEGAEVOLUÇÃO

Com o lançamento oficial em português da coleção XY, já podemos conhecer muito bem os novos cards e ter alguma preferência. A novidade são as MegaEvolução e, após um certo estudo, elegemos nosso destaque: Blastoise! Com ele em jogo, os adversários passam a temer a enorme quantidade de dano que será espalhada entre seus Pokémon, pois o ataque, além de dar 120 de dano no ativo, também dá 30 de dano em dois outros Pokémon do seu banco. Desta forma, a vitória chega lentamente, mas pode ser alcançada em um único golpe final bem destruidor. O MegaVenusaur também é forte, mas por causa da versatilidade e do poder de dano, o Pokémon do tipo Água é o nosso favorito.



MEGACHARIZARD ASCENDE!

Com chamadas para todos os lados, a segunda expansão de Pokémon XY fez a sua estreia nos Estados Unidos. Flashfire é baseada no sempre popular Charizard, contendo suas duas versões Mega que podem atacar com até 300 de dano. É claro que outros Pokémon também marcam presença como Butterfree e a fadinha Florges. Cards de treinador aparecem pela primeira vez para oferecer aquela ajuda, dando a chance ao jogador de curar bastante seus Pokémon machucados ou até mesmo energizar com maior velocidade seu tipo Fogo que estiverem em jogo. Logo mais veremos todos esses cards em português através da Copag, que distribui as Estampas Ilustradas em nosso país.



The background of the entire page is a promotional art for the game Donkey Kong Country Tropical Freeze. It depicts Donkey Kong, Diddy Kong, Dixie Kong, and Kiddy Kong in a tropical setting, surrounded by ice and snow. Donkey Kong is in the center, holding a large wooden staff. Diddy Kong is to his left, wearing a red cap and a red scarf. Dixie Kong is to his right, wearing a pink headband and a pink dress. Kiddy Kong is at the bottom, wearing a white headband and a white dress. They are all smiling and looking towards the viewer. In the background, there are two wooden sailing ships on a body of water, and a large, stylized tree with a red trunk and green leaves. The title "DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE" is prominently displayed in the center, with "DONKEY KONG" in red, "COUNTRY" in green, "TROPICAL" in orange, and "FREEZE" in blue. The word "FREEZE" is stylized to look like it's made of ice.

DONKEY KONG COUNTRY™ TROPICAL FREEZE



DISPONÍVEL JÁ!

© 2014 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii U are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac

Submarino



livraria cultura

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

QUE COMECEM AS LUTAS!

SUPER SMASH BROS. INVITATIONAL INAUGURA A ERA DOS TORNEIOS DO PRÓXIMO GAME DE LUTA DA BIG N



Hugo Henrique Pereira

Não há dúvidas de que no primeiro dia da E3 a Nintendo estava na boca do povo: após abrir o dia com seu excelente Digital e com o Treehouse Live, a joia da histórica terça foi o Super Smash Bros. Invitational, que reuniu alguns dos melhores jogadores de *Smash* do planeta, com direito a surpresas.

Muitos expectadores e fãs com excelentes cosplays não paravam de chegar e rapidamente lotaram o auditório do Nokia Theater, onde antes rolava a conferência da Nintendo. Já que estava alugado, era melhor aproveitar o espaço, né? A galera fantasiada foi a que mais se deu bem: quem estivesse com as roupas de personagens da Nintendo tinha passe livre para os assentos mais próximos do palco. De Little Mac a Greninja Shiny e até dois pequeninos irmãos vestidos de Mario e Luigi, os fãs animavam a galera e constantemente eram capturados pelas câmeras.

1,2,3, FIGHT!

Quando o evento finalmente começou, fomos brindados com a primeira surpresa: após a introdução do anfitrião e dos locutores que narrariam as partidas, eis que ninguém mais ninguém menos que o próprio Masahiro Sakurai subiu ao palco para dar um oi, recepcionar a galera e dar o pontapé inicial. Desne-



Novato em *Smash*, Little Mac acompanhou o evento de perto



Pela cara, Sakurai curtiu o Invitational! Nós também!



Zelda Williams está sempre bela...

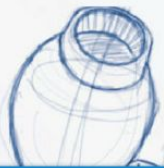
cessário dizer que a turma foi à loucura, dando início àquela gritaria lascada.

Logo vieram as excelentes batalhas, que mostravam técnicas novas para personagens antigos e o potencial dos novatos da quarta edição do jogo. Os fãs torciam vigorosamente e, ao final de cada rodada, escolhiam seu lutador favorito, levantando fichários com as fotos dos personagens. Fox venceu a eleição.

TORNEIO DENTRO DO TORNEIO

Um show à parte foi o Celebrity Rumble. A luta com celebridades contou com a atriz Zelda Williams subindo na arena com uma Majora's Mask. Keegan Allen, da série *Pretty Little Liars*, foi o campeão, mostrando toda a agilidade concedida a Bowser.

A mídia especializada também teve seu momento, com o Media Rumble.



Um dos editores da revista japonesa *Famitsu*, Basara Sato, levou a luta usando Greninja. Apesar de alguns suicídios, a Water Shuriken carregada ao máximo e seu Final Smash compensaram e o fizeram ganhar. Mas não foi por menos: Sato nos contou depois que já ganhou até do próprio Sakurai!

SABOR DE QUERO MAIS

A emocionante final foi entre o americano Juan Manuel Debiedma, o Hungrybox, e Gonzalo Barrios, o ZeRo. Levando a brincadeira a sério, os dois apareceram usando roupões de boxe. O único momento que talvez tenha ficado perto de uma morte súbita entre os dois, que contou com nervos de aço por parte dos competidores e muita esquiva, foi quando Mega Man (Hungrybox) utilizou



seu Final Smash, reunindo no telão suas versões, arrancando gritos e suspiros, e eu diria até lágrimas de quem estava lá.

O próprio Reggie Fils-Aïme entregou o troféu de campeão ao chileno ZeRo, não perdendo a oportunidade de reiterar o sucesso do evento e instigar sobre a possibilidade de fazê-lo novamente em 2015, para o delírio dos fãs. Sakurai adorou o Invitational, mas a Big N ainda não confirma se outras edições serão realizadas em breve. **NW**

HORA DOS NOVATOS!

Contando com 20 personagens, mas apenas 16 competidores, principalmente gente dos Estados Unidos, era inevitável que alguns ficassem de fora. Para surpresa geral, todos os novatos foram escolhidos, sobrando os Sonic, Pikachu, Donkey Kong e Samus (com a Varia Suit). Curiosamente, durante o evento ela foi confirmada por Sakurai, segundo alguns testes, como a personagem mais eficiente do elenco no novo *Smash*.

AÍ ESTÃO OS VENCEDORES DO TORNEIO!

Categoria: Invitational

1º lugar: Gonzalo Barrios

O chileno aproveitou o poder dos chutes de Zero Suit Samus e o arsenal (que está maior) de ataques paralisantes para garantir a vitória.

2º lugar: Juan Hungrybox

Usou Kirby e tirou vantagem do seu novo Final Smash, com o qual eliminou três oponentes de uma só vez.

Categoria: Fan Favorite

1º lugar: Kevin EG PPMD

Escolheu um dos mais apelões, Fox McCloud, e manteve estratégias já consagradas, conseguindo o apoio dos fãs.



O troféu foi pro chileno!

PARA ENTRAR NA HISTÓRIA

Além de ser o primeiro torneio de *Smash* organizado pela Big N nas Américas, e usando uma versão demo dos jogos da quarta versão da franquia, o evento ainda foi transmitido via internet pelo Twitch, quebrando o recorde de campeonato de luta com mais espectadores. Foram, no total, mais de 145 mil pessoas assistindo de suas casas!





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

A POLÊMICA DAS LOJAS VIRTUAIS

Confesso que não leio a revista com frequência, mas minha irmã comprou a edição 181. Notei que há uma seção com jogos da Nintendo eShop. Ora, vocês devem saber dos problemas da loja no Brasil.

A maioria dos cartões de crédito não funciona no Nintendo 3DS por causa da mudança das regras bancárias, e o serviço parece estar simplesmente ausente no Wii U. Não tenho meu próprio ainda.

Achei bem desrespeitoso colocar na revista uma seção dedicada aos jogos que não podemos comprar de forma alguma.

Anônimo
Por e-mail

Entendemos seu ponto de vista e discutimos sempre o assunto aqui na redação. A seção sobre jogos digitais existe desde 2010, quando falávamos das novidades para Nintendo DS e Wii. Por isso, nada mais natural do que mantê-la na revista, apesar do que está acontecendo com a Nintendo eShop do Nintendo 3DS de uns meses para cá.

Seria muito complicado tirar a seção, pois a gente cometeria um erro ao omitir informações dos leitores, pois tem gente que ainda consegue comprar jogos na loja. Essa mudança foi imposta pelos maiores bancos privados do país, mas há alguns, principalmente os estatais, que não implicaram com isso. Sobre a eShop do Wii U, a Nintendo está esperando uma solução para o caso dos bancos para liberá-la. É claro que adorariamos que isso já tivesse acontecido, mas isso só cabe à empresa e suas parceiras comerciais. O nosso desejo é que tudo esteja funcionando direitinho em breve, e torcemos muito por isso. Por enquanto, mostramos de leve o que está acontecendo na eShop, é o nosso dever jornalístico, mas nunca tivemos a intenção de ofender ninguém.

SURTO

Agradeçam a Big N pelo incrível trabalho feito na E3. Surtei ao ver os vídeos apresentados na feira. Os trailers de *Zelda* quase causaram um infarto. Minha nossa, essa com certeza foi a melhor E3 que já ocorreu!

Marcelo Miyamoto
Via Facebook

Oi, Marcelo. A gente também deu uma surtada, ainda mais por acompanhar tudo aquilo ao vivo. Liberando bombas durante os três dias da E3, a Nintendo arrasou com tudo! Não é todo dia que temos dois *Zelda* na parada. Ah, você é parente do mestre?

YOSHI BOM DE BRIGA

Tenho lido as últimas notícias sobre o *Smash Bros.* que está por vir. Meus anos de ouro nesse clássico foram na versão pro Nintendo 64, jogando sempre com o Yoshi, que injustamente foi taxado na edição 179 como um personagem que poderia "surpreender". Yoshi é o melhor personagem do game para N64, mas

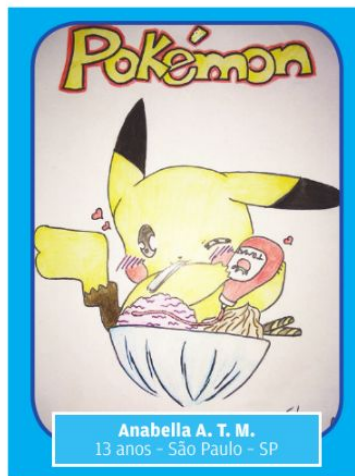


Ana Claudia Amorim
21 anos - Salto - SP

infelizmente perdeu as melhores características no *SSB Melee*. A dúvida é: onde está ele no lançamento pra Wii U?

Ricardo Bertolucci
Por e-mail

Oi, smasher. Yoshi continua firme e forte em *Smash*. Alguns poucos detalhes sobre suas características de luta foram divulgados, mas nos próximos meses tudo será revelado. Sobre a "injustiça", apenas reproduzi-



Anabella A. T. M.
13 anos - São Paulo - SP



Everson Tenório de Faria
28 anos - Sorocaba - SP

Envie sua obra de arte e participe!

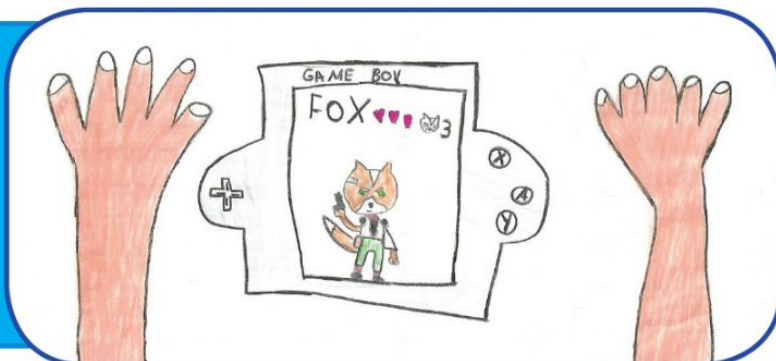
Vencedor do mês

João Fábio

Idade: 7 anos

Onde: Gravataí - RS

O nosso amigo desenhou Fox na tela do Game Boy, mas bem que poderia ser no GamePad, não é? E logo isso vai acontecer, já que *Star Fox* está confirmado para o Wii U. Pela homenagem, João recebe um jogo para o console citado em seu desenho.



Luiz Felipe Balaminate
dos Santos
8 anos - Santo André - SP

mos o que jogadores profissionais de *Smash* nos disseram. Para eles, é raro ver o dinossauro em torneios.

TÁTICO

Queria que vocês falassem mais de *Fire Emblem Awakening*. Sei que o jogo já tem um bom tempo de lançamento, mas acho que seria legal se vocês publicassem mais uma matéria sobre ele.

De Anabella A. T. M.
Por e-mail

Anabella, *Awakening* já é um clássico. Não temos planos para falar dele em breve, mas estamos ansiosos para ver como vai ficar *Shin Megami Tensei X Fire Emblem*. Ainda sem data de lançamento, o crossover produzi-

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).

do pela Atlus para o Wii U é um dos títulos mais aguardados aqui da galera.

MAIOR OU MELHOR?

Tenho uma pergunta que não sai da cabeça: há algum problema ou diferença muito grande jogar games do Nintendo do 3DS no 3DS XL? Gostaria muito de jogar o novo *Smash* no XL. Não sei se vai sair uma versão especialmente para ele.

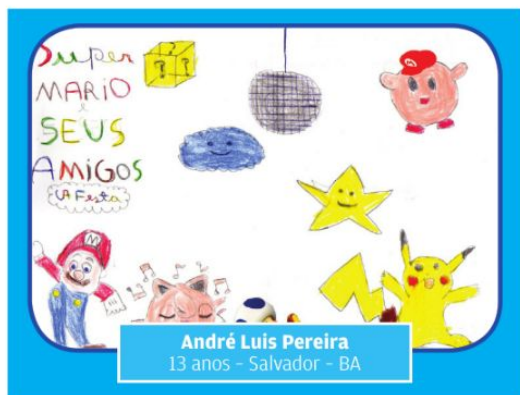
Bruna Garbemia
Via Facebook

Como vai, Bruna? A versão "tamanho família" do Nintendo 3DS tem bateria com maior duração e cartão de memória com mais espaço (4GB em vez de 2GB), além do visual e

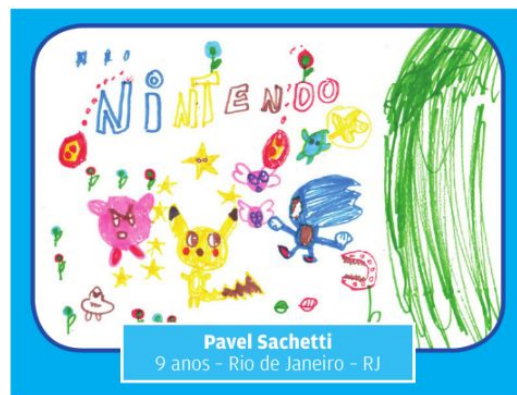


Leticia Sampaio
14 anos - São Paulo - SP

tamanho diferentes. No entanto, são os mesmos sistemas, com os mesmos aplicativos e mesmos jogos. Talvez demore um pouquinho, mas logo você vai se acostumar com a tela maior do XL. Por se tratar de um título de luta, a melhor coisa é jogá-lo usando o modelo maior do portátil.



André Luis Pereira
13 anos - Salvador - BA



Pavel Sachetti
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
André Segato, Bruno Cotrim,
Bruno Rubio, Felipe Camarossi,
Flávio Ferreira, Geraldo Juno Cecilio,
Hugo Henriques Pereira,
Jorge Simão Jr., Layze Michelle
Sakano Fausto, Mateus Lôbo,
Rafael Peccioli Moreno, Rafael Neves,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasiliense, 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

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

Revista Nintendo World 183
Julho de 2014

É isso que acontece quando você
coleta 120 estrelas, recupera a
Triforce ou manda Olimar para
casa? Pode apostar que sim!

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaina 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.



Aqui os colaboradores comentam os assuntos do momento

SÓ ACONTECE NA E3 (PARTE II)

Os bastidores da feira são memoráveis!

Igor Andrade



Mês passado conversamos sobre os bastidores da E3. Ou seja, como cada centímetro do Los Angeles Convention Center esconde algo memorável. Meu grande presente foi entrevistar o mestre Miyamoto. E vocês?

Bruno Rubio

A feira talvez seja o único lugar em que você está andando e... opa! Olha lá o Charles Martinet! Neste ano não me acanhei e tirei fotos com os figurões!



Renato Almeida



O curioso dessa vez foi ver Shigeru esperando o carro oficial da Nintendo pra ir embora como um simples mortal. Será que ele passa por revista no aeroporto como todo mundo?

Igor Andrade

Acredito que sim, mas para ser tietado pelos agentes. O que vocês acharam dessa E3? Tenho a impressão que aquela imponência está acabando.



Renato Almeida



Começo de nova geração é assim. A Nintendo, por ter saído na frente, já mostrou uma nova postura este ano. Com títulos de peso e boas novidades, para 2015 devemos ter uma excelente engrenada. Alguém duvida da força dos "super amiibo"?

Bruno Rubio

Antigamente os grandes anúncios eram feitos na E3. Hoje revelações importantes são espalhadas por todo o ano. Nesse sentido sim, a feira perdeu força. Porém, ainda é o evento de maior relevância do gênero e deve continuar assim.



Igor Andrade



Senti falta de *Metroid*, mas *Star Fox* me deixou felizão. Quem merecia mais destaque entre os jogos da Nintendo?

Bruno Rubio

Definitivamente o Virtual Console! Poxa, Nintendo, por que lançar os clássicos a conta-gotas? Com o lançamento do adaptador de controles do GameCube pro Wii U, teria sido uma ótima oportunidade incluir títulos do cubo no serviço.



Renato Almeida



Por mais um ano aguardei alguma notícia sobre *Pokémon* aterrissando no Wii U. Seja no formato tradicional ou mesmo aos moldes de *Pokémon Stadium*, queria muito ver os treinadores jogando online com seus monstros alta resolução.

Igor Andrade

Para finalizar, queria relembrar algo que disse na edição anterior: sempre saímos mudados de uma E3. É um país diferente, muita informação compartilhada em poucos dias e uma cobertura intensa. No final, a sensação é de ter passado uns dias no Olimpo.



Renato Almeida



Mesmo depois de todos os anos em que estive lá ainda choro, me emociono, dou risada e vivo intensamente cada momento. É a pura verdade, Igor, sempre voltamos mudados. No que depender de mim, estou sempre pronto pra mudar um pouco mais.

Bruno Rubio

Enquanto vi alguns colegas reclamarem da mesmice, o brilho nos olhos para mim continua o mesmo. Ir para a E3 recarrega minhas energias, mesmo que isso pareça contraditório diante de vários dias de trabalho. É um deslumbramento renovado a cada ano, só entendido por quem ama de verdade esse universo dos games.



DISPONÍVEL JÁ!



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

© 2013 Nintendo. Super Mario and Wii U are trademarks of Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U

FOI DADA A LARGADA!



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

f saraivaonline

@saraivaonline

+ @saraivaonline

📞 vendas 4003-3390

saraiva.com.br



 **Saraiva**