

TOMODACHI LIFE

Nosso detonado revela os segredos da ilha

LAYTON VS. PHOENIX

Você está intimado para o julgamento do século!

JUNTO E MISTURADO

Relembre os crossovers mais bacanas dos games

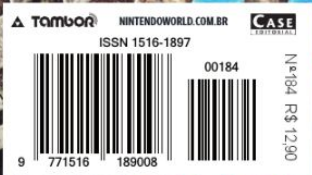
Nintendo®

World



HYRULE WARRIORS

Heróis lendários se unem
para salvar o reino de Zelda



NO WII U O FALTA É D



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390

QUE NÃO DIVERSÃO!



saraiva.com.br



ANOS



Saraiva

SUMÁRIO

08 - Ainda viciante

Lá se vão os 30 anos de *Tetris*.

10 - Preview

Exercite-se sorrindo com *Wii Sports Club* (Wii U).

14 - Na terra de Link

Rodrigo Brasiliense passa férias na Irlanda e toma um susto: Hyrule existe!

16 - Hold It!

Acusada de bruxaria, uma

garota contará com a ajuda de dois senhores da verdade: Layton e Phoenix Wright!

22 - Guerreiros

O universo de Link entra em choque no Wii U.

30 - Reviews

Gardening Mama 2: Forest Friends (3DS), *How to Train Your Dragon 2* (3DS), *One Piece: Unlimited World Red* (3DS), *One Piece: Unlimited World Red*

(Wii U) e *Tomodachi Life* (3DS).

42 - Ilha da fantasia

Luciana Anselmo mostra e dá dicas sobre a vida em *Tomodachi Life*.

58 - Nostalgia Nintendista

Sabe quem fez o primeiro crossover dos games? A gente de conta!



Sir Brasiliense

EQUIPE NINTENDO WORLD

Diz aí: já que os crossovers estão na moda, qual jogo você gostaria que fosse produzido?

Igor Andrade (wiigor_rand)

Talvez seja a resposta mais óbvia de todas, porém sonho com o dia em que Sonic e Mario terão uma série de games de plataforma, unindo então realmente os dois universos. Até dou a deixa: Kamek trairia Bowser para se aliar a Dr. Eggman.



Thomas Schulze (thomshoes)

A matemática ensina que menos com menos sempre dá mais, né? Então será que podia vir algo de bom de um crossover de *Shaq-Fu* com *Super Man 64*? Melhor não arriscar...



Dani Ianni (dani_ianni)

Queria ver Mario e Sonic unidos contra Link e Alex Kidd numa aventura megadoida, com trilha sonora e cenários das quatro franquias. Nossa, qual seria o nome desse jogo?



Bruno Rubio

Espero viver o bastante para um dia ver Mario e Sonic estrelando uma grandiosa aventura num jogo de plataforma que misture os universos desses dois ícones. Que sonho!



Rafael Peccioli Moreno

Um crossover entre *Star Fox* e *Metroid* seria o paraíso do sci-fi! Seria esse, sem dúvida!



Fellipe Camarossi (FellipeCamarossi)

Que tal um jogo de luta nos moldes de *SoulCalibur*? Link, Marth, Chrom, Isaac, Shulk e muitos outros em um torneio pelo título de mais poderoso espadachim da Big N. *Super Smash Bladers* seria uma compra certa!

Ricardo Syozi (I_am_Kyo)

Adoraria ver algo que é especulado há tempos entre os nintendistas: Samus e Fox, *Metroid* e *Star Fox*. Seria uma aventura soberba, com muita ação no espaço e exploração em terra firme. Faça isso por mim, Nintendo!



Filipe Salles

Samus com Fox seria incrível. Imagine só unir o tiroto espacial de *Star Fox* com uma aventura em primeira pessoa no estilo *Metroid Prime*?



Luciana Anselmo (Lucykrp)

Grande fã de terror, adoraria se houvesse um crossover de *Zelda* com *Silent Hill*. As aventuras de Link sempre têm um clima meio sombrio, então nada melhor do que vê-lo em uma cidade realmente assustadora e cheia de monstros de tirar o sono.



Flavio Ferreira

Um mundo com crossovers é um mundo mais feliz, então adoraria uma mistura entre *Zelda* e *Kid Icarus*. Link e Pit seriam ótimos aliados, adversários e até rivais, não acham?



Juno Cecilio (Geraldo)

Mario e Sonic já disputaram Olimpíadas e trocaram voadoras em *Smash*. Bom mesmo seria vê-los no mesmo time em uma grande aventura, algo como *Super Mario & Sonic World*.



EDITORIAL

UNINDO FORCAS

Coincidências... Talvez nem a Nintendo tenha percebido, mas os dois próximos lançamentos da casa de Mario para Wii U e Nintendo 3DS são crossovers.

Tudo bem que *Hyrule Warriors* é um dos mais diferentes da praça, pois cruza personagens de *Zelda* com a mecânica de *Dynasty Warriors*, e o mais comum é o padrão "protagonistas de diferentes séries reunidos por um motivo alheio", como veremos em *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*.

O que certo mesmo é que esse tipo de encontro tem se tornado uma moda, apesar de não ser uma fórmula nova, ajudando inclusive a trazer à tona algumas franquias do passado ou então levando para baixo dos refletores outras com menos vitrine. *Dynasty* tem seu espaço no Japão, mas é com Link que a criação da Koei Tecmo ganhará um belo destaque por aqui.

No caso de *Professor Layton vs. Phoenix Wright* a coisa é mais divertida. Grandes concorrentes, o crossover tem aquele gostinho que tivemos com o primeiro *Mario & Sonic*, uma reunião improvável de titãs que foi o sonho de muitos garotos nos anos 1990.

Pensar que tudo isso começou no Famicom, a Big N sempre está por trás dos grandes acontecimentos da indústria, quando a Konami juntou pedaços de jogabilidade e heróis de seus jogos em uma série que celebrava seu legado.



Crossover: essa foto já tem uns quatro anos, mas é uma das poucas a reunir a galera do Nintendo Blast, Nintendo Party e do Wii Clube

Está tudo lá no Nostalgia Nintendista.

Aproveitando que a Nintendo está preparando outros crossovers, um deles é *Shin Megami Tensei x Fire Emblem* para Wii U, qual você gostaria de jogar nos próximos meses?

Agora você pode comprar a **Nintendo World** na loja virtual da Case Editorial, editora parceira da Tambor. Basta acessar o site loja.caseeditorial.com.br.



IGOR ANDRADE
Editor-chefe

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

Rodrigo Estevam

Adoraria ver um crossover de *Zelda* com *Fire Emblem*. *Twilight Princess* está aí pra provar que um *Zelda* mais sério e sóbrio funciona. Chrom encontrando Link e os heróis precisando unir forças contra um inimigo em comum... Seria épico!

Rodrigo Brasiense

Mario Kart 8 é incrível, mas está na hora de vermos um jogo da série com boa parte dos personagens da Nintendo. Já pensou? Ficaria difícil não se empolgar com Link, Samus e Kirby correndo ao lado de Mario e Luigi, o novo rei das pistas.

Hugo Henrique Pereira (hugh2p)

Espero por um *Super Smash Kart*. Kirby correndo na Rainbow Road no trailer da revelação da Rosalina em *Smash* me deu ainda mais vontade de ver um jogo assim!

Renato Almeida (RAL1983)

Depois de *Mario & Sonic*, o mundo dos games pararia mais uma vez somente se He-Man e Lion-O tivessem um jogo em conjunto.

Bruno Cotrim

Considerando que quase foi lançado um *Chocobo Racing* para Nintendo 3DS, não custa sonhar com um crossover do jogo de corrida da Square Enix com *Mario Kart*. Teria uma quantidade absurda de bons personagens e power-ups.

HotShots

Notícias, novidades e tudo mais que rola no universo Nintendo



LUTANDO PELO eSPORT

NINTENDO VOLTA ÀS ORIGENS AO PATROCINAR O EVO 2014



Igor Andrade



Ricardo Syozi

O maior campeonato de games de luta do mundo, o Evolution Championship Series, que ocorreu em julho nos Estados Unidos, proporcionou muito mais do que golpes espetaculares e uma multidão aplaudindo de pé.

A Nintendo esteve lá e patrocinou o evento, que contou com um torneio de *Super Smash Bros. Melee*. O icônico título do GameCube foi uma das principais atrações do EVO, se consagrando de uma vez por todas como um senhor game de luta, ao lado de gigantes como *Street Fighter*.

A competição foi extremamente acirrada. As finais foram assistidas por mais de 138 mil espectadores através do site de streaming Twitch. A grande decisão foi entre dois veteranos: Mango e seu poderoso Fox contra Hungrybox e seu adorável e mortal Jigglypuff. Após muitas disputas em uma melhor de cinco, o capitão da equipe Star Fox se consagrou o campeão com muito sofrimento, mas também com um enorme merecimento.

O mais legal disso tudo é a volta da Big N ao mundo dos esportes eletrônicos, os tais eSports. Aproveitando então a onda, ela promoveu dias depois o primeiro



Reggie está disposto a promover diversos torneios de *Smash*

campeonato da versão de Nintendo 3DS do novo *Smash*. na Comic-Con de San Diego, que também aconteceu em julho na terra de Obama. Nos anos 1990 a Nintendo organizou eventos míticos, como o Nintendo World Championships, que era praticamente uma Olimpíada, no qual jogadores lutavam pela melhor pontuação em diferentes jogos. O fenômeno até foi tema do filme *O Rei do Videogame* (*The Wizard*, no título original). Depois a empresa acabou saindo de cena nos últimos anos.

Com seu retorno houve um sinal de

VÍDEOS INCRÍVEIS

Liderada por Bill Trinen, o chefe da Treehouse, a Nintendo repetiu a dose e montou seu quartel na Comic-Con, um dos eventos mais importantes do mundo pop dos quadrinhos, cinema e TV, para mostrar as novidades da empresa e das parceiras indie em duas longas transmissões ao vivo. O novo *Smash* para 3DS, claro, roubou a cena! Assista aos vídeos nos links youtu.be/ldwOP5x5b14 e youtu.be/_V1L3Br2GYk.



que as coisas podem se assemelhar aos velhos tempos. Até Reggie Fils-Aime deu as caras no EVO. Em uma mensagem em vídeo saudou os competidores e salientou que logo mais eles vão ter um novo *Smash* para treinar e se enfrentar. **NW**

OBJETOS DE DESEJO

Todo portátil exige cuidado, ainda mais se você é daqueles que não se separa do seu Nintendo DS ou do 3DS. Para não deixá-lo sofrer arranhões ou quedas bruscas, a gente fica gelado quando isso acontece, a Ecogames trouxe para o Brasil uma linha bacana de estojos e protetores da PDP para seu melhor amigo.

ARMADURA: O Crystal Armor, feito de PVC transparente, protege dos riscos e do pó e tem reforço de borracha, além de espaço para as entradas de cartão SD e de fone de ouvido, e deixa todos os botões livres. Para o 3DS original. **Preço médio:** R\$ 79,90.

CABE TUDO: O estojo de nylon de New Super Mario Bros. 2 tem espaço para 27 cartuchos, uma Stylus e um carregador. A surpresa fica por conta da bolsa destacável do console, que tem bolsos para duas fitas. Para DS Lite, DSi, DSi XL, 3DS e 3DS XL. **Preço médio:** R\$ 159,90.



NERF: Com uma camada de borracha que absorve o impacto de uma queda, você troca as peças plásticas do Triple Armor conforme o portátil que você tem, deixando visível a câmera do DS ou as câmeras do 3DS, por exemplo. Para DS Lite, DSi e 3DS. **Preço médio:** R\$ 99,90.



REMIXADO

NES Remix faz uma mistura maluca dos clássicos do Nintendo, colocando personagens de um game em outro, e há sempre um desafio que explica tais encontros. Lançado em duas partes em versão digital, o jogo do Wii U agora sairá em caixinha no final do ano. Ficamos bem contentes com a notícia.



ULTIMATE

Tetris tem uma bela história com a Nintendo. Por isso, era de se estranhar que a mais nova versão, *Ultimate*, não fosse desenvolvida para seus consoles. O jogo foi anunciado na E3, mas a versão para Nintendo 3DS foi revelada só agora pela Ubisoft.



HAMBURGUESA

Os encanadores foram levados a uma lanchonete famosa nos Estados Unidos (é o McDonald's, mas não conte pra ninguém) para promover o Mc Lanche Feliz, que em julho distribuiu miniaturas dos veículos de Mario Kart 8 naquele país. Se inveja matasse...



HORROR!

A história do novo *Fatal Frame* girará em torno de Kozukata Yuuri. Com a ajuda de uma câmera (GamePad) e de sua capacidade de dar forma a fantasmas, a jovem deve encontrar uma pessoa desaparecida nas montanhas. O jogo terá mangá e filme, que será produzido em Hollywood.



ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

10/06 - How to Train Your Dragon 2: The Video Game (Wii, 3DS, Wii U)
24/06 - Transformers: Rise of the Dark Spark (3DS, Wii U)
08/07 - One Piece: Unlimited World Red (3DS, Wii U)
24/07 - Scooby Doo & Looney Tunes Cartoon Universe: Adventure (3DS)
25/07 - Wii Sports Club (Wii U)
29/07 - Lego Ninjago Nindroids (3DS)
29/08 - Professor Layton vs Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS)
29/09 - Hyrule Warriors (Wii U)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO PLANETA NAS ÚLTIMAS SEMANAS

1 - Youkai Watch 2: Ganso & Honke (3DS)
2 - Mario Kart 8 (Wii U)
3 - Tomodachi Life (3DS)
4 - Pokémon X e Pokémon Y (3DS)
5 - Gundam Try Age SP (3DS)
6 - Mario Kart 7 (3DS)
7 - Animal Crossing: New Leaf (3DS)
8 - New Super Mario Bros. U (Wii U)
9 - Youkai Watch (3DS)
10 - Super Mario 3D World (Wii U)

Fonte: VGChartz

DA RÚSSIA COM AMOR

TETRIS COMPLETA 30 ANOS REPLETO DE FATOS PERSPIGAZES



Igor Andrade

Pentaminó, um tipo de quebra-cabeças com 12 peças feitas de cinco quadrados em diferentes formas, foi a inspiração para que Alexey Pajitnov desse vida a um dos games mais populares e viciantes da história, e sem contar com qualquer trama empolgante ou personagem carismático. Programador, Pajitnov usava jogos que inventava para testar os computadores desenvolvidos pelas empresas de tecnologia da União Soviética. Um desses games era *Tetris*, que roubou a cena há 30 anos apenas com figuras geométricas, que até ganharam nome depois, os tais Tetriminos.

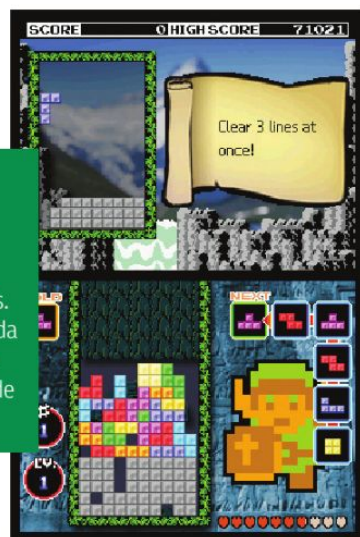
Apesar dos problemas nos primeiros anos de vida, o game sofreu com questões de licenciamento, *Tetris* deixou de ser popular nos computadores para virar um fenômeno nos consoles. O principal deles, claro, foi o Game Boy. Considerada a versão mais empolgante feita até hoje, de acordo com seu criador, o puzzle foi extremamente importante nos final dos anos 1980 para o sucesso do portátil nas Américas.

Muita gente já publicou jogos oficiais de *Tetris*, como Sega, Capcom, EA e agora é a vez da Ubisoft. Ainda assim, a principal parceria nas últimas décadas só poderia ter sido com a Nintendo. Dá uma espiada e junte as peças!

A versão de *Yoshi's Cookie* para SNES foi desenvolvida com o criador de *Tetris*!

SKINS

Os cenários que decoram os diferentes jogos de *Tetris*, por mais que sejam perfumaria, viraram elementos indispensáveis. Tanto que em *Tetris DS* (2006) cada modo do jogo tem como pano de fundo elementos e personagens de franquias da Nintendo.

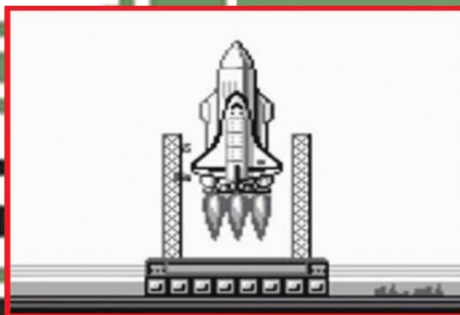
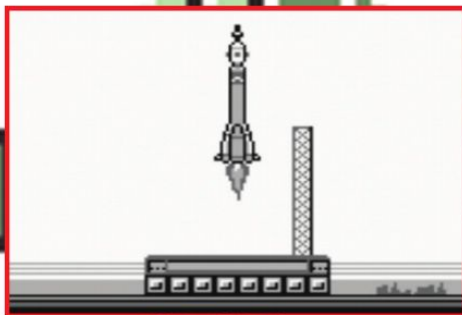


BISCOITO!

Com *Tetris* não foi diferente. O fenômeno ganhou diversas releituras, e até mesmo a Nintendo fez as suas. Em *Yoshi's Cookie* (1993) era preciso combinar guloseimas invertendo suas posições.

Lançado para NES e Game Boy, o jogo foi melhorado ao aparecer no Super Nintendo, sob as mãos da Bullet-Proof. Com gráficos baseados no estilo de *Super Mario World*, acredite, seus puzzles foram redesenhados por Alexey Pajitnov!





DANCINHA E NAVES

Dependendo da sua pontuação nos modos A e B da versão de *Tetris* para Game Boy, uma animação mostrava o lançamento de uma nave. Um deles era o foguete Soyuz. O astronauta brasileiro voou em um desses quando visitou a Estação Especial Internacional em 2006. Quem batia os 999.999 via o Buran partindo em uma missão. Sim, a União Soviética também desenvolveu um ônibus espacial. Ah, não podemos nos esquecer da clássica dancinha.

DISFARCE

Você foi enganado ao jogar *Tetris Attack* (1996). O título do Super Nintendo era, na verdade, *Panel de Pon*, game japonês no qual você gira pequenos quadrados para fazer combinações e então eliminá-los de três em três. A invenção do estilo Attack era uma boa jogada de marketing para atrair os gamers. Além disso, os personagens de *Panel* foram trocados pela turma de Yoshi. Em vez de atacar os capangas de Bowser, tinha que vencê-los em disputas de puzzle.

LICENCIADOS

Tetris já fez parcerias com grandes nomes da indústria. *Magical Tetris Challenge*, feito por Capcom e Disney, tinha um modo história com a turma de Mickey. Foi lançado para Nintendo 64 (1999) e Game Boy Color (2000).

Pokémon Tetris (2002), que não veio para cá, era uma das opções do portátil Pokémon mini. Para se adaptar ao universo de Pikachu, o desafio era encaixar os Tetriminos em quatro linhas perfeitas para capturar um monstinho. A sombra dele ficava durante um tempo limitado na tela.



Quem é esse Pokémon?

CROSSOVER

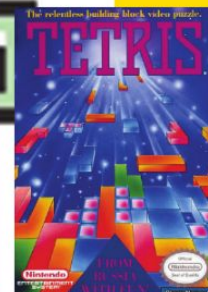
Yoshi's Cookie tem suas semelhanças com *Tetris*, mas o que dizer de *Dr. Mario* (1990), no qual o encanador dizimava vírus com suas Megavitaminas? Para isso ele ajustava as cápsulas de um jeito que elas se alinhassem com as pragas. Igualmente viciantes, os dois títulos foram portados do NES para o SNES em um único cartucho. *Tetris & Dr. Mario* (1994) eram jogados separadamente, mas tinham um modo que permitia que os dois fossem curtidors ao mesmo tempo na tela da TV. É óbvio que o Mixed Match era para duas pessoas, ou você daria conta de jogá-los sozinho?



Mario vs. Tetris!

SLOGAN

From Russia with fun, frase que estampava as caixinhas de *Tetris* (1989) para Game Boy e NES, era um trocadilho sagaz com o nome de um dos clássicos de *James Bond*: *From Russia with Love* (1963).



Nas Américas



No Japão



New Tetris foi polêmico!

DESABAFO

The New Tetris (1999) tinha os inéditos blocos dourados e prateados, que surgiam com o encaixe dos Tetriminos, e paisagens de monumentos egípcios e gregos, tipo aquelas imagens de videogame. Talvez isso tenha alimentado o ódio do líder de programação do jogo. Ele escondeu um belo depoimento no game no qual descreveu como foi ruim desenvolvê-lo. Na mensagem ele

reclama dos diversos bugs que teve que corrigir, além das ordens de seus chefes, dando a entender que seus superiores não sabiam muito bem o que queriam. "Você devia voltar a testar games, mas acho que nem isso você conseguiria fazer", disparou o revoltado contra o produtor.



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!



Wii SPORTS CLUB

O JOGO QUE MARCOU A SÉTIMA GERAÇÃO
RETORNA COM O MEREcido MODO ONLINE



SE VOCÊ TEM UM Wii, possivelmente a primeira coisa que você jogou foi *Wii Sports*, vendido durante anos com o console. E, provavelmente, algum parente que estava por perto ficou encantado com o que viu e se aventurou em partidas de boliche ou de boxe.

Lembro da minha mãe empolgada para lá e para cá com o Wii Remote e o Nunchuk dando uns sopapos destrambelhados em um pobre Mii. Não foi só ela. O título entrou para história ao colocar na frente da TV um público nada acostumado com aquilo. Criou discussões sobre a força do mercado casual e até virou assunto para a medicina.

O tempo voa e o símbolo da sétima geração ressurgiu com gráficos remasterizados no Wii U. Numa primeira olhada dá para ver que sua eficiente simplicidade foi mantida, assim como as mesmas cinco modalidades: tênis, boliche beisebol, golfe e boxe.

Você ainda tem como meta aumentar o nível de seu avatar, e vai sentir uma leve (ou brutal) diferença em alguns esportes. Boxe, por exemplo, agora é

jogável somente com um ou dois Wii Remote Plus. Já golfe e boxe tiram proveito da tela do GamePad, mostrando ângulos diferentes de câmera.

Quem ficou de fora foi o modo que reunia desafios baseados nos esportes. Para compensar, a substituição foi feita por um extra que fez falta na época: partidas online.

Em vez de se divertir com até três amigos na sua sala, convoque alguém da sua lista de amigos, pessoas alheias ou do seu clube. Com suporte ao Miiverse, use o direcional do controle para publicar direto na tela do jogo mensagens de incentivo ou de provocação. Conte também com uma lista de conquistas para se exibir na rede online.

O modo online é dividido em clubes. Há um só para o Brasil

E aqui chegamos à graça de *Wii Sports Club*. Antes de qualquer coisa você tem que escolher qual será sua comunidade. Elas são representadas por países. Com isso, seu progresso fará parte de um ranking, promovendo uma gincana para ver qual nação tem mais praticantes de esportes, mesmo que sejam virtuais. Como descobrimos em 2006, videogame é saúde! **NW**



Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo
Gênero:
Esportivo
Lançamento:
25/07 (EUA) e
29/08 (BR)



EM CAIXINHA

A remasterização estreou em 2013 na Nintendo eShop do Wii U, que não está disponível no país, em um formato incomum. A primeira opção é alugar as cinco modalidades por um único dia, pagando dois dólares, ou então comprar os esportes em pacotes separados, cada um por 10 dólares. A versão em caixinha, por enquanto, é nossa única porta de entrada para o clube de *Wii Sports*.

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

HYRULE WARRIORS



EM BREVE!

© Nintendo © TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved. Licensed by Nintendo. The KT logo is a registered trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

CRIADOR E CRIATURAS

RYOZO TSUJIMOTO EXPLICA AS MUDANÇAS NA SÉRIE QUE MARCAM MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE



Bruno Rubio



Rodrigo Brasiense

A versão definitiva do quarto capítulo da mais famosa série de multiplayer cooperativo do Japão chegará aos Nintendo 3DS ocidentais com novidades que mudarão boa parte da experiência.

Para saber o que está prestes a acontecer nas caçadas em *Monster Hunter 4 Ultimate*, conversamos com o criador, o sempre simpático Ryozy Tsujimoto.

Filho do CEO e irmão do presidente da Capcom, o produtor nos contou um pouco de suas inspirações, sobre o desafio de portar os games para o Ocidente e alguns dos elementos que mais gosta na série. "O tema principal de *MH4U* é a aventura, é o prazer de visitar novos lugares e descobrir um mundo inédito", revela.

Monster Hunter é atualmente uma das séries mais populares do Japão. Você não acha complicado adicionar novos elementos à fórmula?

Bate um medo na hora. Ainda assim, temos que continuar pensando em novidades que mantenham *Monster Hunter* à frente. No entanto, se alguém chega com uma ideia interessante, mas que enfraqueça os elementos do multiplayer, deixamos a sugestão de lado.

Como os fãs do Japão reagiram à nova mecânica de pulo em *MH4*?

No início houve uma certa resistência. Os jogadores achavam que os saltos mudariam aquilo o que eles conheciam como *Monster Hunter* e que seria difícil de executá-lo durante as caçadas. O bom é que, uma vez que o jogo foi lançado, todos puderam apreciar as manobras e entenderam que era uma evolução natural e necessária.

Em *MH4* não há mais combates subaquáticos. Por quê?

Focamos totalmente nos elementos melhorados de jogabilidade. Ou seja, na ação em solo e nas novas formas de interação com esse universo. O combate submarino foi interessante em *MH Tri*, mas disputaria a atenção com as novidades.

DEFINITIVO

Quem já saiu caçando *Brachydios* por aí sabe que a tradição em *Monster Hunter* é ter diferentes versões de títulos para uma mesma geração e nem todas chegam por aqui. Nesse canto do planeta nos últimos anos recebemos os tais games definitivos. Assim será com *Monster Hunter 4*, que chegou às lojas japonesas em setembro de 2013.

A versão melhorada, *Monster Hunter 4G*, prevista para outubro naquele país, vem para as Américas em 2015 como *Monster Hunter 4 Ultimate*. Exclusiva do Nintendo 3DS, terá conteúdo inédito, como duas novas classes de armas, itens e áreas para explorar, além de DLC com elementos da franquia de Link.



De olho na opinião dos fãs, Tsujimoto investiu em mecânicas que deixassem as caçadas mais naturais

Assim como a caçada embaixo d'água, vocês pretendem tornar a mecânica de pulo como algo único da nova geração ou deve ser mantida no futuro?

Por enquanto não temos nada planejado. A verdade é que estamos sempre atentos à opinião dos jogadores. Moldamos a experiência de *Monster Hunter* com base nisso.

Monster Hunter é um dos grandes fenômenos da última década no Japão. Contudo, a série ainda não conquistou os ocidentais de jeito. Por que isso acontece?

Sempre vai haver diferença nos gostos dos jogadores. Muitas coisas que os ocidentais pedem há muito não pudemos executar com perfeição até o momento. Já o multiplayer online [entre portáteis] e o sistema de mira estreiam nesse *Ultimate*, o que acreditamos que vai fazer toda a diferença. Antes tínhamos em mente algo que funcionasse em nosso país, onde tudo é menor e as pessoas gastam bastante tempo no transporte público ou se encontram em áreas comuns. No Ocidente, faz mais sentido as pessoas partirem direto para o online. Por isso fizemos grandes mudanças no recurso.

Quem também passou por grandes mudanças foi a parte narrativa. O novo jogo tem muito mais história do que os antecessores.

Até então, quando você derrotava um monstro aparecia a ceninha rápida dele caindo e logo voltávamos à ação. O que fizemos agora foi ter algo mais sutil. Tudo

ocorre em tempo real, inclusive o personagem aparece nas cenas consecutivas de um combate.

Além de tudo que já conversamos aqui, o que mais deve causar impacto nos fãs brasileiros?

É a verticalidade. Em vez apenas se preocupar com o que está na sua frente, o cenário todo será um grande desafio. Os monstros poderão surgir do alto de uma montanha ou debaixo do caçador, forçando-o a buscar novas formas de se posicionar. Por causa disso, garantimos que a movimentação pelos cenários ficou o mais simples possível. Em vez de apertar um botão para escalar uma montanha, basta correr até ela para que o jogo entenda suas ações.

Dizem que *Monster Hunter* é uma das franquias mais difíceis para quem é iniciante. Há algum plano para torná-lo mais amigável?

Sim, o jogo ganhou uma série de retoques para ser entendido por quem nunca viu *Monster Hunter* na vida. O modo online terá um papel importante, pois você terá alguém que sabe o que está fazendo do outro lado. A experiência se torna melhor, e ambos os lados são beneficiados, já que é sempre mais fácil enfrentar os perigos com mais pessoas no seu grupo, o que também resulta em melhores recompensas. Acredito que a comunidade expandirá muito com isso, e essa troca de informação ajudará quem ficar perdidos em suas primeiras caçadas.

Para finalizar, o que você mais curte na série?

Um combate, personagem, enfim... Kirin é minha criatura favorita em *MH4*, mas os Poogies [risos]... Admiro como os porquinhos estão em todos os jogos. Eles são engraçados, me ajudam a relaxar... É algo bobo, mas adoro. **NW**



SÓ NO BOLSO

Diferente de *Monster Hunter 3 Ultimate*, a nova aventura estará apenas no Nintendo 3DS. Essa dobradinha entre portáteis e consoles de mesa é comum na série. Em *MH3U*, por exemplo, é obrigatório criar uma conexão entre Wii U e 3DS para jogar online usando o portátil. "Com *MH4U* temos tudo isso e mais em um aparelho que cabe no seu bolso. Não precisamos de uma versão de console de mesa", explica Tsujimoto.



Agora você não precisa mais do Wii U para jogar MH online no 3DS

UMA LENDA NA IRLANDA

FOMOS ATRÁS DA CULTURA QUE DEU ORIGEM À MITOLOGIA DE ZELDA



Rodrigo Brasiliense

Quem encontrar primeiro o castelo de Zelda nessa bela paisagem ganha um abraço!



As colinas verdes pareciam se estender ao infinito. Enquanto subia a mais alta delas, de onde, dizem por lá, se enxerga 60% das terras do país, notei melhor a paisagem que me cercava. Ao norte, um rústico e imponente castelo castigado pelo tempo; a oeste, como um gigantesco espelho, um majestoso lago, que muitos confundiriam com o próprio mar, tamanha sua grandeza; ao sul, montanhas imponentes vigilantes e suas nuvens brancas. Poderia estar em Hyrule, mas era a Irlanda.

A ORIGEM

The Legend of Zelda é uma verdadeira exteriorização das aventuras de infância de Shigeru Miyamoto pela paisagem rural de Sonobe, cidade rural japonesa. Do outro lado, a Big N mantém sigilo absoluto sobre o mágico pote de inspirações que dá forma às suas divertidas franquias.

O que não significa que seus criadores não deixem verdadeiros mapas à vista so-

bre as origens de seus games. No caso do reino da Triforce, muitos deles apontam para o pequeno país da Europa Ocidental.

ONDE O VERDE É MAIS VERDE

Aulinha de história: assim como Hyrule, as terras irlandesas foram palcos de algumas das maiores catástrofes da humanidade. Além de invasões constantes e a opressão por parte do antigo e poderoso reino da Inglaterra, duas vezes o país viu mais da metade de sua população morrer por doença e fome.

Qualquer um ficaria traumatizado depois de episódios como estes, mas a lição que os irlandeses aprenderam foi justamente contrária: o melhor que se pode fazer é novos amigos, aqueles que te ajudarão nas futuras adversidades. Por isso eles são tão receptivos.

Já o verde é a cor de suas lindas paisagens quando tudo está em paz, e nas terras de Zelda se espalha em tons nas



Para restaurar a paz, Nuada usou a espada da luz. Master Sword?

vestimentas de seus heróis. Não é difícil para um fã da franquia achar que os irlandeses estão vestidos de Link e Saria durante um dos típicos festivais locais.

Inclusive, sobre os heróis, um dos jornais mais importantes de lá é literalmente chamado de *A Espada de Luz*, ecoando a lenda do guerreiro Nuada. Diz o conto que as trevas serão dissipadas apenas quando a espada de luz for reunida com três tesouros sagrados. Já ouviu alguma história parecida?

PODER DOS NOMES

Ganon, Epona e Zelda são nomes de raízes gaélicas, a língua natural dos irlandeses. Ironicamente um dos significados de Ganon é traduzido como "aquele que descende da luz". Será que ainda veremos o odiado vilão fazer algo que faça jus a seu nome no futuro? Já o nome da fiel égua de Link é o mesmo da deusa protetora dos cavalos. Agora, o mais curioso é o caso de Sheik. Enquanto muita gente ache que seja árabe, pode ser uma flexão das palavras gaélicas Scáil ou Skeith. Ambas têm pronúncias semelhantes à palavra Sheik e significam sombra. Sentido faz e muito.

HYRULE OU HIGH RULE?

Lá nos primórdios, a Irlanda era governada pelo High King, rei dos reis que se colocava acima dos pequenos reinos que formavam o território. Sabe como se chama o período regido por esse poderoso monarca? High Rule. Pronuncie o nome em inglês e veja o que sai: Hyrule. Coisa do acaso?



Se você é fã de Zelda vai encontrar muitas "coincidências" no país europeu



TRIFORCE E MÚSICA

Um dos símbolos mais cultuados na Irlanda é o Trinity Knot, ou Triquetra, que representa os três elementos que regem a harmonia. Para os celtas, ancestrais dos irlandeses, cada ponta dele se refere à terra, água e ar, que comandam as fases do eterno ciclo nascimento, morte e renascimento. A alegoria já foi desenhada de diversas formas, dependendo da interpretação de cada tribo, mas sua forma mais famosa é justamente uma versão mais arredondada da nossa amada Triforce.

As conexões não param aí. Muitas lendas detalham que uma das formas do povo antigo se conectar com a natureza era justamente por meio da música. Com instrumentos que pareciam mágicos, incluindo ocarinas, os celtas contavam que comandavam chuvas, adestravam animais como cavalos e se transportavam pelas paisagens mais inóspitas.

Andar pelo país é como passar de fases em um dos jogos da franquia, e não é exagero falar que cada lugar tem sua própria música de fundo, pois praticamente todo irlandês toca um instrumento. As aulas são dadas na escola desde o jardim de infância e são tão importantes quanto qualquer outra matéria. O resultado? Eles não se importam em mostrar seus talentos sempre que podem. Afinal, como um deles me contou pelas ruas de Dublin, capital do país, "É nessa hora que você pode reverter um dia triste de alguém que estiver passado por perto".

Acredite, é difícil se cansar da música irlandesa, ou melhor, da atmosfera irlandesa. Das planícies verdes sem fim aos castelos, tavernas e eternas lendas, se você é fã do Herói do Tempo, coloque a Irlanda naquela lista de "lugares gamers para se visitar", bem ao lado do Japão. **NW**



O Trinity Knot também simboliza um trio elemental como a Triforce



Como a galera de Hyrule, na Irlanda a cor predileta é o verde e todos adoram uma boa música!





Plataforma:
Nintendo 3DS

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Level-5 e Capcom

Gênero:
Estratégia, Puzzle

Lançamento:
29 de agosto

EM NOME DA VERDADE!

acesse.compre
noWalmart.com

LAYTON E WRIGHT UNEM FORÇAS PARA SOLUCIONAR O MAIOR MISTÉRIO DE TODOS



Ricardo Syozi



Thomas Schulze



Um livro mágico colocará as franquias da Capcom e da Level-5 frente a frente

Todos de pé! O promotor Thomas Schulze e o advogado de defesa Ricardo Syozi chegaram para iniciar a sessão! A 184ª vara de justiça nintendista está reunida para avaliar, relembrar e comparar as sensacionais séries *Professor Layton* e *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

Esse julgamento é de extrema importância, pois elas estarão juntas em uma aventura maravilhosa e exclusiva do Nintendo 3DS. Então prepare-se, pois aqui você é o juiz!

Nossos dois objetos de estudo foram criados no Japão, encontraram o sucesso nos consoles portáteis da Big N e conquistaram uma legião de fãs sedenta por jogos que mesclam puzzles com uma boa história. E não é pra menos!

A corte deve concordar que as obras da Level-5 e da Capcom sempre se empenharam em trazer experiências viciantes, narrativas ricas, muita investigação, diálogos inspirados e personagens

cativantes.

A ideia do crossover é de Akihiro Hino, o principal desenvolvedor de *Layton*. Chamado para depor em uma das edições mais recentes do *Iwata Asks*, Hino explicou que "considerava *Ace Attorney* sua maior franquia rival e pensava em como poderia superá-la".

Foi em jantar na sede da Capcom, lá em 2009, que ele procurou Shu Takumi, o diretor e escritor dos jogos de advogado, e propôs a parceria. O próprio Takumi chama com bom humor o acontecimento de "incidente no restaurante".

Durante os primeiros seis meses, Takumi visitava a sede da Level-5, em Tóquio, para ter reuniões com Hino e outros membros da equipe. A partir daí a ideia de julgamentos de bruxas se desenvolveu e alguém da produtora sugeriu algo sobre um vilão que escrevesse histórias que se tornassem realidade.



Layton

Inquisitor Barnham, please allow me to confirm what you believe happened on the night of the crime.



Barnham

Now then, Milord! I believe it is time. I ask that you render your unwavering verdict!



Phoenix

Here, in this world, our sense of logic is completely useless!



EM NOME DE PROFESSOR LAYTON

Um verdadeiro cavalheiro respeita os mais velhos, mas devo levantar uma objeção ao meu amigo: todos os elogios que ele teceu ao roteiro e personagens de *Ace Attorney* se aplicam ao bom e velho professor!

Me divirto com as peripécias de Nick e companhia, mas nenhuma história me fisgou tanto quanto os contos do arqueólogo de cartola! Capazes de surpreender até Sherlock Holmes, suas aventuras transbordam carisma e te deixam na ponta da cadeira até os minutos finais!

Tudo bem que não há tantas piadas e referências à cultura pop quanto em *Ace Attorney*, mas o gentleman compensa com suas centenas de puzzles brilhantes. É de tirar a cartola!



ITENS

Esse tal de Court Record deve ser uma bolsa enorme, não? O tempo todo temos tanta coisa lá, desde evidências até perfis dos envolvidos no caso.

É claro que entendemos que muitas vezes é apenas uma pasta com informações, mas já vimos até mesmo uma máscara de luta livre por lá. Como ele consegue? Layton, temos um enigma para você! "Comofas" para botar tanta coisa dentro da Professor's Trunk?

Na sua maleta cabem diário, eletrônicos, minigames e até animais de pequeno porte! E a gente aqui mal consegue juntar cuecas e meias numa mala pra viagem... Seria ela ainda maior que a Court Record?

AMIGO DO PEITO

Ninguém consegue ser tão fofa quanto Maya Fey. A parceira de Wright possui, além de muito bom humor, o poder incrível de ler as mentiras e dúvidas das pessoas com sua magatama. É claro que isso ajuda a trazer muitas vitórias nos casos mais complexos e a destrinchar os segredos mais obscuros de testemunhas e clientes. Maya ama comer mais do que tudo. Na versão americana dos games ela é fã de hambúrguer; na japonesa é fã de macarrão lámen.

Não se deixe enganar por seu tamanho: apesar de ainda ser criança, Luke Triton é tão astuto quanto o mais perspicaz dos detetives! Auto-proclamado "aprendiz", o garoto tem um toque de Dr. Doolittle e fala com os animais. Talvez a Scotland Yard devesse se preocupar com um adulto que leva um menor para rodar o mundo e se meter em várias enrascadas, mas os fãs da série sabem que Luke e Layton representam uma das amizades mais verdadeiras dos games!



EM NOME DE PHOENIX WRIGHT

Sou fã de carteirinha do melhor defensor dos games, *Phoenix Wright*, e da sua patota de amigos. Gosto de séries em que a história é o grande foco, e com os games do advogado tivemos isso em tonelada.

As piadinhas e reviravoltas fazem com que *Ace Attorney* seja a minha franquia favorita, pois além de me prender com sua investigação, ela me fez apaixonar por cada um de seu elenco caricato.



PROTAGONISTAS

Phoenix Wright é um advogado de defesa dos mais apaixonados. Se esforça até o último momento para tirar aquela carta da manga para salvar seu cliente. Mesmo experiente, volta e meia acaba se desesperando, até refletir e notar alguma peça faltando. Sua melhor qualidade é a lealdade perante seus amigos, pois nunca desiste de nenhum.

Hershel Layton é um renomado arqueólogo, mas você também pode conhecê-lo como o "perfeito cavalheiro". Disposto a ajudar qualquer um que cruze seu caminho, chama a atenção por ser a pessoa mais educada dos games. Por trás de sua gentileza se esconde uma das mentes mais geniais. Nenhum enigma é páreo para ele!

POSES

Nada causa mais impacto que mostrar o dedo pros outros. Mas espere, não pense em grosserias. Estamos falando do dedo indicador! Seja apresentando uma evidência em julgamento ou apontando para quem deu a resposta exata de um enigma, apontar é uma arte! E é claro que decidimos juntar a galera para mostrar o dedo pra todo mundo.

DESENVOLVEDORES

Ter duas mentes brilhantes trabalhando em conjunto não é algo exclusivo do game! Aqui no mundo real tivemos um crossover legal entre os mestres por trás de cada uma das séries. Shu Takumi é o criador de *Ace Attorney*. Desde a direção do game até o excelente roteiro, ele empresta sua voz para *Phoenix Wright* e ainda compôs a música *Guitar's Serenade* para o game de *Apollo Justice*.

Já Akihiro Hino é um dos fundadores da apaixonante Level-5, produtora de *Professor Layton*. Hino é o principal criador de toda a saga do gentleman, desde a produção até o design principal, e é um nome forte quando a palavra "criatividade" é mencionada.



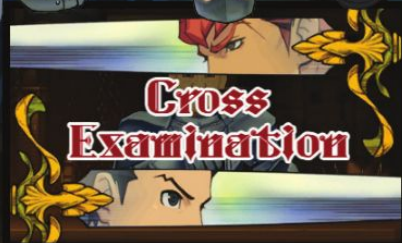
Akihiro Hino



Shu Takumi



Será possível salvar Espella Cantabella da acusação de bruxaria?



ARQUEÓLOGOS E ADVOGADOS

À primeira vista, parece haver pouco em comum entre um arqueólogo que adora solucionar puzzles e um advogado que sempre se mete em encrencas, mas não é preciso ser um perito para notar que as coisas não são bem assim.

Há evidências por todos os cantos: Professor Layton e Phoenix Wright não descansam até encontrar a verdade, são muito conceituados dentro de seus campos de trabalho e adoram investigar mistérios aparentemente insolúveis!

Seus jogos sempre procuram aguçar a inteligência e perspicácia dos jogadores, apostando mais no uso de sua massa cinzenta do que na perícia com o manejo da Stylus. Não era tão complicado unir duas jogabilidades diferentes e, ao mesmo tempo, similares.

Curiosamente, tanto os títulos de Layton como os de Phoenix têm o triste hábito de demorar um bocadinho para ser localizados. Originalmente, o crossover *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* foi lançado em novembro de 2012 no Japão!

Só não pense que essa lentidão foi inspirada em um certo sistema judiciário. Ela acontece porque, além de contar com muitos textos, o roteiro desses jogos têm referências e piadas que se perderiam em uma tradução sem capricho. Ainda assim, a espera vale a pena!

UM CONTO DE DOIS GAMES

A "culpada" por unir esses dois universos tem nome: Espella Cantabella! Quando a jovem se vê perseguida por uma força misteriosa, acaba implorando pela ajuda de Hershell Layton e Luke Triton. As pistas de sua captura levam os dois heróis a descobrir um livro que os transporta para Labyrinthia.

Enquanto isso, Phoenix Wright e Maya Fey, que estavam dando uma voltinha a

trabalho em Londres, acabam esbarrando com a mesma obra. Resultado: ambos são levados a esse mundo estranho dominado por um vilão conhecido como Story Teller.

A história mostra que nem sempre há coincidências no universo, e as famosas mecânicas se juntam em uma jogabilidade inédita, mas cheia de referências aos jogos originais.

QUEBRA-CABEÇA DA LEI

Podemos dividir o game em duas partes: aventura e tribunal. Na primeira, vasculhe os cenários, converse com personagens e resolva puzzles. Isso foi consagrado na série Layton e possui as mesmas nuances que já conhecemos, como as Hint Coins, que são trocadas por dicas, e os Picarats, pontuação que destrava conteúdo extra.

Na parte do tribunal, defenda seu cliente em um julgamento complexo, abusando do glamour das evidências e contradições da série *Phoenix Wright*. Preste atenção em cada testemunha (muitas vezes em mais de uma ao mesmo tempo) para pressioná-la sempre que achar importante, assim desmascarando uma mentira e convencendo o júri e o juiz que seu cliente é inocente. Use as Hint Coins para saber o que fazer quando estiver encalhado!

CULPADOS!

Há quem prefira a série do arqueólogo e quem pira nas aventuras jurídicas. Independente de sua favorita, esse tribunal espera ter o convencido a curtir tudo que elas oferecem de melhor.

Afinal, o veredicto a gente pode declarar sem medo: tanto Level-5 quanto Capcom são culpadas das acusações de nos deixar ansiosos e morrendo de vontade de gritar Take That como um verdadeiro gentleman, é claro! 





© 2014 Nintendo. Nintendo 3DS, Kirby Triple Deluxe e Kirby são marcas registradas da Nintendo. Kirby e Kirby Triple Deluxe são marcas registradas da Nintendo. Kirby Triple Deluxe é uma marca registrada da Nintendo. Kirby Triple Deluxe é uma marca registrada da Nintendo. Kirby Triple Deluxe é uma marca registrada da Nintendo.

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

CAPA

EM NOME DA HONRA!

PARA PROTEGER HYRULE, LINK CONVOCA
OS MAIORES GUERREIROS DA FRANQUIA



Rodrigo Estevam



Plataforma: Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Koei Tecmo
Gênero:
Aventura, Ação
Jogadores: 1-2
Lançamento:
30 de julho (EUA)



#NÃOVAITERTIMELINE

Eiji Aonuma confirmou durante uma entrevista que o spin-off não se encaixa na cronologia de *Zelda*. Tudo se passa em um universo paralelo...

Uma nova lenda não está para começar no Wii U, mas sim a fusão de tudo que já vimos até hoje.

Fruto da parceria com a Koei Tecmo (assim como a Bandai eles também invertem o nome), *Hyrule Warriors* terá a jogabilidade frenética e destruidora de botões de *Dynasty Warriors* com a mitologia da série do herói de gorro verde criada por Shigeru Miyamoto.

Se você já jogou algum título da extensa franquia da Koei, provavelmente já sabe o que te espera: cenários abertos imensos, que devem ser conquistados para aumentar sua influência no território, recheados com centenas de adversários que não vão te deixar respirar.

Esse esquema funcionou tão bem que *DW* conta com mais de 20 games inspirados em batalhas da história da China, e até mesmo dos imensos robôs Gundam. *Samurai Warriors*, uma de suas franquias paralelas, mostra os tempos bélicos do Japão feudal através das façanhas de senhores da guerra, como Oda Nobunaga.

Em *Hyrule Warriors*, as mecânicas de *Dynasty Warriors* vão ser adaptadas da seguinte forma: as forças do bem vão encarar as forças do mal em campos de batalha, como o Hyrule Field, Skyloft e Sealed Grounds, onde cada time vai ter influência sobre uma porcentagem do território (e nem sempre as porcentagens serão compatíveis).

Ganha quem conseguir dominar o espaço, o que se atinge ao derrotar

os líderes do time adversário. Exemplo: para dominar o Hyrule Field, Link abaterá não apenas algumas dezenas de Bulblins, mas também o King Bulblin (que atua como capitão naquela área).

LINK BLOC

Na trama, Link será um recruta do exército de Hyrule. Cia, a feiticeira protetora da Triforce nutre uma afeição pelo herói e, ao perceber que Link e Zelda estão ficando cada vez mais próximos, acaba tomada por uma força maligna. A bruxa se une a Valga e Wizzro e utiliza seus poderes para mergulhar o reino em um completo caos. Como resultado de suas ações, os mundos de *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* e *Skyward Sword* e seus personagens acabam se chocando.

Diferente dos *Zeldas* habituais, nos quais Link dá espadada em poucos adversários por vez e o foco costuma ser a resolução de puzzles e a exploração de dungeons, em *Hyrule Warriors* a ação promete ser frenética, sem masmorras para desbravar. Em compensação, certos elementos que são marcas registradas serão vistos. Um bom exemplo é a forma como King Dodongo precisa ser enfrentado: para derrotá-lo, entupa o bichão com bombas, um dos itens que você encontrará nos clássicos baús. Aí é partir para o ataque enquanto ele se recupera.

Apesar de serem infinitas, elas não serão suas únicas amigas. O arsenal será variado, com armas que farão com



PODER FEMININO

Hyrule Warriors conta com uma gama heróis e vilões clássicos e inéditos. Cerca da metade dos personagens controláveis serão mulheres. Elas estão dominando tudo!

Garanhão: o amor doentio de Cia por Link corromperá a Triforce, colocando diferentes dimensões de Hyrule em choque



JUNTANDO AS PEÇAS

A aventura surgiu quando o pessoal da Koei entrou em contato com a Nintendo com a ideia de unificar as duas séries. Um fato bem curioso é que, nessa mesma época, Eiji Aonuma estava se divertindo com um dos títulos da série *Warriors*. O produtor conta que, enquanto jogava, imaginava como seria ter ali o universo de *Zelda*. É muita coincidência!



O game terá um DLC com as roupas de Link e Zelda de *Ocarina of Time*, *Skyward Sword* e *Twilight Princess*



que o estilo de luta e a forma como os personagens se comportam durante os combates mude de acordo com o que estiver em mãos. Use o tradicional combo "espada e escudo", o famoso cetro Fire Rod ou um par de luvas que garantem força bruta, além dos golpes especiais, que até se parecem com o Final Smash de *Smash Bros*.

Lá estão também equipamentos secundários, como o bom e velho atirador de gancho Hookshot. Isso sem falar no sistema de upgrade dos itens, deixando tudo ainda mais afiado.

Até o momento, personagens de *Skyward Sword*, *Twilight Princess* e até mesmo *Ocarina of Time* já foram confirmados. Alguns serão jogáveis, mas nem todos estarão do seu lado. No entanto, o legal mesmo será ver essa galera em uma só história. Eles serão desbloquea-

dos aos poucos, conforme a trama for se desenrolando, e você poderá usá-los em diversas missões (algumas vão requerer guerreiros específicos).

Até duas pessoas vão jogar *Hyrule Warriors* em multiplayer local: uma acompanhando a ação pela TV e a outra pela tela do GamePad, e vai haver um modo para partidas online, mas sem co-op. Há também suporte para o Wii U Pro Controller e a dupla Wii Remote + Nunchuk.

O título vai contar com DLCs, e já estão confirmados os packs com as roupas de Link e Zelda de *Twilight Princess*, *Skyward Sword* e *Ocarina of Time*. Nada foi comentado até o momento sobre outros tipos de DLC, mas é provável que tudo que for anunciado para o público japonês venha para cá. Mal podemos esperar para entrar nessa batalha! **NW**



Encontre as clássicas armas de Link nos clássicos baús pelos mapas dos estágios

Atenção Nintendistas: Tudo que vocês precisam está aqui.

Professor Layton and the Azran Legacy 3DS



por
R\$ 149,00
10x de R\$ 14,90
sem juros

Mario Tennis Open 3DS

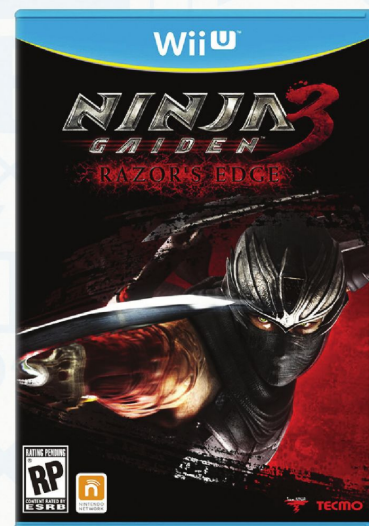


por
R\$ 79,00
5x de R\$ 15,80
sem juros

Yoshi's New Island 3DS



por
R\$ 149,90
10x de R\$ 14,99
sem juros



Ninja Gaiden 3 Razor's Edge Wii U

por
R\$ 179,00
10x de R\$ 17,90
sem juros

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

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 31/08/2014 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/nw ou pelo televidas 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 Televidas: 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.

GUERREIROS

QUAL DOS LADOS FICARÁ COM O REINO DE ZELDA?

Seguindo a série *Musou*, como *Warriors* é conhecido no Japão, *HW* terá muitos personagens se enfrentando pelo reino de Zelda. Como tal universo é bem rico, teremos um elenco de peso. Hey! Listen! Muitos já foram divulgados, mas nada garante que todos sejam jogáveis.



LINK: a encarnação de Link é um recruta do exército real, que descobre que é um dos portadores da Triforce e precisa lutar para manter a paz. Assim como em *Ocarina of Time*, receberá os conselhos de uma pequena fada. Na versão japonesa do jogo ela vai se chamar Proxy (Link e Proxy, sacou?).



IMPA: representante dos Sheika, Impa comanda o exército real. Como com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, ela luta ao lado de seus comandados no campo de batalha, exterminando hordas de inimigos com sua gigante espada.



MIDNA: a princesa dos Twili foi enfeitiçada por Cia e voltou a ter a aparência de um monstrinho. Ela então sai em busca da bruxa para retornar à forma humana e acaba entrando para a turma de Link. Midna invoca um lobo para ajudá-la nos combates.



AGITHA: outra monarca de *Twilight Princess* a dar as caras é a auto-intitulada "princesa dos insetos". Ela usará insetos gigantes para dar cabo em quem cruzar o caminho.



LANA: a sacerdotisa é uma das novas personagens inéditas. A bela é dona de vasto conhecimento sobre monstros e magia e odeia Cia. Lana levou Agitha para o lado de Link.

FI: o espírito que reside na Master Sword é a principal companhia de Link em *Skyward Sword*. Aqui vai controlar as três chamas sagradas vistas naquela aventura do Wii. Ela também utiliza a Heavenly Sword para causar um imenso dano no exército adversário.



RUTO: a princesa dos Zora vai mostrar sua graça nos campos de batalha. A moça tem ataques baseados em água para destroçar quem cruzar seu caminho.



DARUNIA: o Goron boa gente também tem seu lado guerreiro. Seus grandes punhos serão de grande ajuda na hora de combater as forças do mal.



ZANT: o usurpador do trono do Twilight Realm retorna para mais uma vez para atrapalhar Link. Aqui o servo de Ganondorf será o chefe do Palace of Twilight.



DE HYRULE



SHEIK: assim como Impa, Sheik é um guerreiro Sheikah que se alia a Link em *Ocarina of Time*. Um dos personagens mais queridos da série, ainda não se sabe exatamente qual será seu papel em *Hyrule Warriors*, e nem se sua identidade será a mesma de *OoT*...



CIA: a terrível feiticeira foi criada especialmente para o jogo. Cabia a ela manter o equilíbrio da Triforce, mas por nutrir sentimentos por Link, virou um desafeto de Zelda. O amor... Com isso, é consumida por forças malignas e se alia a Valga e Wizzro.



VALGA: pouco se sabe sobre o homem cujo nome e armadura lembram bastante o dragão Volvagia. Em um acordo com Cia trocou sua alma por uma força física descomunal.



WIZZRO: um anel que, durante séculos, passou pelas mãos de incontáveis donos, e sugou as energias de todos eles, até que ganhou vida graças à magia de Cia.



THE IMPRISONED: ser das profundezas dos Sealed Grounds. É portador de um poder tão maligno que seria capaz de causar a destruição do planeta sem muito esforço. O ponto fraco é a pedra sagrada no topo da cabeça, que pode selá-lo com a ajuda da Master Sword.



ARGOROK: o dragão de *Twilight Princess* retorna como um Boss. Link e seus amigos vão precisar tomar muito cuidado com suas poderosas asas e seu hálito incandescente.



GOHMA: é um imenso artrópode com seis patas muito velozes e um olho enorme, geralmente seu ponto fraco.



GHIRAHIM: o cruel, impiedoso e espalhafatoso lorde dos demônios é um dos principais antagonistas. Em sua primeira aparição, em *Skyward Sword*, Ghirahim buscava a todo custo libertar o monstro The Imprisoned.



GANONDORF: é a encarnação do mal e a forma humanoide de Ganon. Diversas vezes impedido por Link de levar o caos a Hyrule, é provável que a história se repita mais uma vez...

ESCOLA DE RECRUTAS



**NÃO CONHECE A JOGABILIDADE DE DYNASTY WARRIORS?
ENTÃO SOBREVIVA AO TREINAMENTO DE IMPA!**

Atenção, recrutas!
Acabou a moleza!
A partir de agora vocês vão
começar o treinamento intensivo
comigo, capitã do exército real do
Reino de Hyrule!

Nossa primeira lição é
sobre o uso de bombas.
O item mágico pode
ser utilizado sem
restrição, e seu poder
de destruição é alto!
Além de dar conta de
vários adversários ao
mesmo tempo, arrasa
obstáculos e enfraque-
ce inimigos!



**As bombas serão infinitas, mas não deixe de
arrasar os inimigos com seus golpes especiais**



Os Heart Containers são importantes para torná-los mais
resistentes. Coletá-los vai aumentar suas energias, permitindo
que recebam mais dano durante os combates. Ao juntar quatro
deles sua vida aumentará em um ponto.



Senhores, derrotando os líderes inimigos vocês praticamente
garantem a vitória! Precisamos conquistar todo o território
para impedirmos que o mal domine Hyrule!



Fiquem atentos às dicas dos companheiros e nas indicações no
mapa na tela do jogo. Atendem para os pedidos de ajuda, caso
algum companheiro esteja em apuros.



Caso estejam em desvantagem numérica ou o adversário
seja muito forte, usem ataques especiais. Desferiram golpes
comuns contra os inimigos para preencher a barra de energia.
Assim que ela estiver completa pressionem o botão A.

Vamos lá, soldados, pois Hyrule nos espera!

MARIO GOLF

WORLD TOUR



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com



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!

Diferente de outros simuladores, em *Tomodachi* você nem sempre dá a palavra final. Sim, os Mii têm vontade própria!



TOMODACHI LIFE

A BIZARRA VIDA DOS Mii NÃO FICA TÃO DISTANTE DA NOSSA REALIDADE



Luciana Anselmo

O NINTENDO DIRECT INUSITADO QUE

revelou que *Tomodachi Life* chegaria ao Ocidente foi o suficiente para conquistar não só a mim, como a milhares de fãs da Big N. Se antes ouvíamos falar de sua grande popularidade no Japão, agora poderíamos ver do que aquele estranho jogo realmente se tratava.

Observando de longe e com poucas informações disponíveis, não havia motivo para duvidar quando alguém citava *Tomodachi* como uma mistura de *The Sims* com *Animal Crossing*. Assim que finalmente cheguei à ilha que batizei de Illusion, encontrei algo bem diferente do que pensava e percebi que ali havia aspectos mais profundos do que poderia imaginar.

UMA VIDA SEM CONTROLE

Logo de início, importei minha Mii e já estava ansiosa para colocar meus amigos no jogo também, mas como teria que esperar que me enviassem os códigos QR de seus avatares, resolvi fazer alguém

baseado em qualquer outra pessoa que conhecia. Criei um rapaz que nomeei de Harry, cuja aparência foi inspirada em um de meus professores da faculdade. A princípio foi com apenas estes dois Mii que tentei entender qual era o meu verdadeiro papel em suas vidas virtuais, já sabendo que não poderia controlá-los de uma forma convencional.

Logo me senti frustrada ao perceber que não tinha como fazer Lú (minha sócia) e Harry se conhecerem, algo que só aconteceria se eles quisessem. Por sorte, isso não demorou e eles se tornaram amigos. Para minha surpresa, pouco tempo depois Harry disse que estava apaixonado por Lú, e eu achei melhor que ele esquecesse aquilo. Ainda

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 9.0
Replay: 7.0

Nota Final:

8.0



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

Nintendo 3DS
Nintendo
Nintendo
Simulador

1

Livre

Miiverse, StreetPass, SpotPass

DIGA-Mii COM QUEM ANDAS

Ter criado um Mii baseado em um professor pode parecer engraçado. Contudo, conviver com celebridades, amigos e familiares no jogo garante a experiência de ver pessoas interagindo e se relacionando com quem elas não conheceriam ou com quem não se dariam bem na vida real. Sugerimos que você também deixe a criatividade fluir e coloque em sua ilha todos os Mii que puder imaginar. O resultado será ainda mais engraçado quando as situações sem noção começarem a acontecer.



assim, a ideia não sumiu de sua cabeça.

No fim, acabei cedendo e dei conselhos de como se declarar, o que não o impediu de ser rejeitado. Fiquei chocada por não poder intervir. Contudo, Harry disse que não desistiria fácil e acabou conquistando minha sócia, com quem se casou e tem filhos até agora. Nada disso ocorreu porque eu quis ou porque sugeri, e foi assim que percebi a real profundidade do jogo e qual era meu poder de influência na rotina dos personagens.

AMIGO, ESTOU AQUI!

Em pouco tempo enchi minha ilha de diversos outros avatares e fui cercada por mais situações assim. É dessa forma, repleta de drama, que o simulador deixa claro que você não terá controle algum do que acontecerá na vida de seus Mii, mas, de certa maneira, cumprirá um papel bem especial.

Traduzido livremente como "vida de amigo", o título *Tomodachi Life* não poderia exemplificar melhor o que o game para Nintendo 3DS realmente significa. Reproduzindo a vida cotidiana, ele dá ao jogador a função de ser o melhor companheiro de todos os Mii que moram em sua ilha. Só que, por mais que seus eles confiem em você e te contem tudo sobre suas vidas ou

REVOLUÇÃO SIMULADA

Atualmente, os simuladores estão fazendo mais sucesso do que nunca, mas se *The Sims* e *Animal Crossing* se destacaram pelas experiências diferentes que criaram, é a vez de *Tomodachi Life* dar um ar fresco ao gênero. Não se limitando a simular necessidades sociais, o jogo te coloca como melhor amigo dos Mii que habitam sua ilha. É confiada a você a função de ajudar e apoiar os personagens, mesmo que você sofra com a inesperada falta de controle do que acontece com cada um deles.

peçam auxílio sempre que precisarem, isso não mudará o fato de que eles têm vontade própria e que não precisam ouvir ou seguir nossas ordens e conselhos.

Isso torna tudo imprevisível. Apesar da frustração inicial, a sensação de nunca saber o que acontecerá me agradou muito. O fator surpresa age quando as coisas ficam repetitivas, como alimentá-los e trocar suas roupas com frequência.

E QUANDO A NOVIDADE PASSA?

Já esperava que os momentos sem noção, que acontecem ocasionalmente, fossem um dos pontos mais altos do game, e meus primeiros dias ao lado dos Mii foram muito agradáveis e cheios de surpresa. No entanto, fui tomada pela falta do que fazer e pelo inevitável tédio.

Não foram poucas as vezes que só fiquei olhando para a tela do meu portátil, torcendo para que alguém tivesse um problema (ou um minigame) interessante para resolver. Não se enganem, pois muita coisa nova acontece depois de longas horas de jogo, mas considerando que no início tudo é inédito, ficamos com a impressão de que isso se torna mais raro com o tempo.

Acho que fica fácil perceber que *Tomodachi Life* não é para qualquer pessoa. A falta de controle da ação e de atividades que entretenham pode ser inconveniente para alguns jogadores.



Caso você esteja aberto para uma experiência bem diferente, é uma chance de se divertir, rir e sofrer com as bizarrices e o drama da vida de simpáticos Mii vivendo em uma ilha nem tão distante da nossa realidade. **NW**





ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED

**LUFFY PARTE EM UMA RÁPIDA
AVENTURA EM UMA ILHA MISTERIOSA ...**



Flavio Ferreira

O SUCESSO DE ONE PIECE É INEGÁ-

VEL. O anime já se aproxima dos 15 anos de exibição e, de tempos em tempos, jogos da série dão as caras. Com esse pensamento, a Namco Bandai trouxe para cá *Unlimited World Red*. Mesmo que suas histórias não tenham qualquer relação, a aventura é uma "continuação" de *Unlimited Cruise SP* (Wii e 3DS), que não chegou às Américas.

Dividido em capítulos, o game começa quando Luffy e seus companheiros estão viajando pelos mares e avistam uma misteriosa ilha. Lá, o grupo de piratas se divide para ir às compras, enquanto o protagonista visita a cidadezinha Transtown. Ao voltar ao barco, ele percebe que seus aliados desapareceram. Um vilão resolveu utilizar as memórias da trupe para reviver os desafios mais perigosos que eles já enfrentaram.

Infelizmente, este *One Piece* é feito para quem conhece bem a série, pois são raros os momentos em que há algu-

ma explicação sobre aquele universo.

Outro problema que incomoda um pouco é a câmera. No 3DS, ela é controlada pela tela de toque, deixando a gente na mão, já que ela não é nada natural. Quando menos se espera, não dá para ver mais o inimigo nas batalhas sem ter que parar tudo para ajustá-la. Do outro lado, aproveite os inúmeros personagens carismáticos com golpes e habilidades diferentes sem qualquer dificuldade. Você também pode ir até a taberna de Yadoya para descansar e ajudar na ampliação da cidade com os itens que forem coletados.

Diferente da versão para Wii U, como você vê na análise do Juno aqui do lado, no 3DS a segunda tela mostra o mapa das regiões onde os piratas caminham e batalham, o que ajuda na hora de encontrar o caminho correto.

Unlimited World Red tem jogabilidade dinâmica e, apesar de ser fácil em vários momentos, é bastante divertido. **NW**



Gráfico: 9.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0

Nota Final:
7.5



Plataforma: Nintendo 3DS (há versão para Wii U)
Produção: Bandai Namco
Desenvolvimento: Ganbarion
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1-4
Classificação: 10 anos
Recursos: Não

BATALHAS ALUCINANTES

Encare muitos combates em diversas modalidades no Battle Coliseum. Lute contra aliados, inimigos e hordas de monstros. Com seu progresso, aumente seu ranking e desbloqueie novos personagens, aumentando a vida útil do game.





Nintendo®
World



Nintendo®
World

HYRULE WARRIORS





PROFESSOR LAYTON



VS Phoenix Wright

Ace Attorney™

TM



ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED

... PARA RECUPERAR AS MEMÓRIAS
DE SUA TRIPULAÇÃO PIRATA



Geraldo Juno Cecilio

CONFESSO QUE ESTE É UM DOS

jogos mais bonitos que vi rodando no Wii U, ainda mais se levar em conta que foi desenvolvido originalmente pro 3DS.

Controlar personagens tão queridos, bem retratados, com possibilidades de combos e golpes especiais únicos é o tesouro que recompensa qualquer fã, e revezar entre eles mantém o ar de novidade. Já as nove fases do modo história são pequenas a ponto de dar ao jogo o título "Limited World Red". São todas criadas pelo vilão, a partir das lembranças mais ameaçadoras dos tripulantes do navio Thousand Sunny.

Você e mais dois companheiros (nakamas) controlados pela máquina devem derrotar todos os inimigos para encontrar um baú com a frase secreta que libera o caminho até o chefe. E é isso até o final. Na prática, é muito divertido acabar com a horda de capangas, mas na teoria só empolga quem curte *One Piece*.

Justamente por isso é tão estranho



quando diálogos fogem do contexto. Ao deixar Zoro no comando, seus ajudantes se mostram satisfeitos com ele guiando o caminho, sendo que o espadachim tem o pior senso de direção da trupe. Já no deserto de Alabasta, falas como "Se não achamos logo um pouco de água..." são proclamadas ao lado de uma imensa lagoa cristalina.

Os chefes assustam pelo tamanho e pelo número absurdo de barras de energia. É possível revezar entre três personagens a qualquer momento, o que deixa fácil acabar até com os mais cascas-grossas, incluindo Barba Branca. Isso sem contar o botão de contra-ataque, que pisca o tempo todo para tornar a vida do jogador ainda mais tranquila. As fases são lindas, mas além de curtas são bastante con-

Gráfico: 10
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

Nota Final:

7.5



Plataforma:

Produção:

Desenvolvimento:

Gênero:

Jogadores:

Classificação:

Recursos:

Wii U (há versão para 3DS)

Bandai Namco

Ganbarion

Ação, Aventura

1-2

10 anos

Não

ÚNICO

Durante as fases há áreas que são somente acessadas por um dos integrantes de seu time. Isso obriga o jogador a retornar no mesmo ponto com diferentes personagens. É difícil saber quando retornar, já que cada trecho exige uma habilidade específica.

fusas. Senti muita falta de um mapa na tela do GamePad. É necessário entrar no menu, apesar do loading ser quase instantâneo. Uma pena que não exista nenhuma funcionalidade para a tela extra do Wii U, além da função Remote Play.

Para prolongar a aventura, ajudamos Pato, Yadoya e outros cidadãos a abrir estabelecimentos na cidade. Eles trazem novos itens, upgrades e missões paralelas, como capturar insetos. Nada necessário para a campanha principal. **NW**

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON 2

USE AS HABILIDADES DE BANGUELA PARA SER O MAIS ÁGIL DE BERK



Igor Andrade

DRAGÕES JÁ FORAM UMA BELA

dor de cabeça para os guerreiros de Berk. Hoje, no entanto, são adoráveis amigos e protetores da região. Em tempo de paz, os alados não servem apenas como meio de transporte, mas são usados em torneios. Apesar de ser o game oficial de *Como Treinar o seu Dragão 2*, a trama do filme é deixada de lado e tudo gira em volta de minigames de velocidade e agilidade. A bordo do seu lagartão você sobrevoa constantemente a ilha, que serve de hub para os desafios, que são iluminados e simbolizados por puleiros.

Banguela, assim como os dragões dos amigos de Solução, é controlado pelo direcional analógico. O digital é usado para as manobras. Sim, ele consegue fazer algo semelhante ao barrel roll e até plana de lado, além de disparar bolas de fogo. No entanto, talvez isso não seja tão útil.

Os minijogos são divididos em apenas três mecânicas: corrida, onde você tem atravessa anéis de fogo para pegar impulso; caça de ovelhas, onde você transporta os bichinhos de um ponto a outro, e pontaria, quando, usando a Stylus, você tem que clicar em alvos, como vikings de madeira.

Cada desafio tem três metas de pontuação e você precisa alcançar a mínima para liberar outros. Depois de um tempo chega o momento de encarar um torneio com quatro provas. Por mais que seja uma



competição, seus concorrentes, principalmente na parte das corridas aéreas, te dão um banho colossal. É impossível ultrapassá-los!

Mesmo que power-ups estejam lá para dar uma força, duram por milésimos de segundo e não fazem nem cócegas nos adversários, isso sem contar que seu dragão não mantém velocidade constante. De repente ele para e perde o controle, que

Fãs de Solução, o jogo tem legendas e menus em português!

Gráfico:	5.0	Nota Final:	
Som:	7.0		
Jogabilidade:	6.0	5.5	
Diversão:	6.0		
Replay:	5.0		
Plataforma:	Nintendo 3DS (há versão para Wii e Wii U)		
Produção:	Little Orbit		
Desenvolvimento:	Torus		
Gênero:	Minigames		
Jogadores:	1		
Classificação:	Livre		
Recursos:	Não		

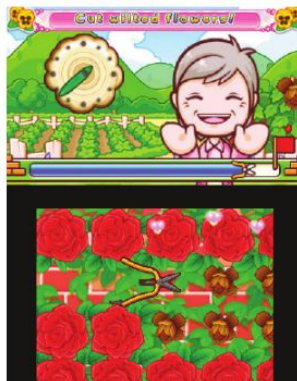
ESCOLA DE ALADOS

A qualquer momento você pode trocar de dupla. Em vez dos protagonistas da série, assuma os papéis de Astrid, Perna de Peixe, Melequento e dos irmãos Cabeçadura e Cabeçaquente. Diferente do esperado, já que cada um de seus dragões tem pesos e tamanhos diferentes, não há muita vantagem no seu desempenho ao fazer a mudança de personagem. Ainda assim, dê uma variada para ter 100% de aproveitamento do jogo.

já não é muito preciso. Mas o problema mesmo é a repetição. Durante um mesmo circuito há provas quase idênticas.

Contando treinos e torneios, são 36 minigames. A intenção é boa, mas eles poderiam ser mais criativos, explorando outras mecânicas.

Por falar nisso, durante uma atividade e outra, dê uma volta por Berk à procura de medalhas e interaja com alguns objetos para desbloquear conquistas. O passeio, pelo menos, será agradável. **NW**



GARDENING MAMA 2: FOREST FRIENDS

TROQUE O AVENTAL DE COZINHA PELO O DE JARDINAGEM



Hugo Henriques Pereira

NA ÉPOCA DO LANÇAMENTO DO

Nintendo DS houve uma enxurrada de coletâneas de minigames tirando proveito da tela de toque do portátil. Dentre os mais famosos estava *Cooking Mama*.

Depois de desbravar a cozinha, Mama tentou explorar diversos outros hobbies sem tanto sucesso. Isto é, até agora. *Gardening Mama 2: Forest Friends* traz ao Nintendo 3DS uma das melhores experiências de minijogos disponíveis para o portátil.

Dessa vez, em vez de cozinhar, ajude a protagonista a cultivar flores, vegetais ou frutas para atender a demanda dos estabelecimentos da floresta. Cumprir pequenos desafios, que chegam através de cartas solicitando seus serviços, garante novas sementes. Conforme você planta, realiza tarefas e vende colheitas, o jardim da jovem senhora e o comércio crescem, atraindo mais atenção.

Embora no começo pareça fácil e lento, quando estiver na sua segunda expansão de jardim o jogo se torna frenético, tendo que pensar bem quando e o que plantar para tirar o maior proveito de seus canteiros. É como se fosse um *Harvest Moon* mais prático e que te recompen-

sa mais rápido por seu esforço. Falando em recompensa, ao concluir as tarefas solicitadas pelos donos dos estabelecimentos (confeitaria, floricultura, restaurante e outros), o jogador é recompensado com tickets para serem gastos no shopping, que vende itens decorativos, opções de customização e sementes com novas cores de flores.

Os minigames, que são o principal destaque em *Cooking*, aqui não têm tanto espaço, mas continuam a divertir. Pena que não exista um modo multiplayer. A ressalva é que o jogo inteiro praticamente só utiliza a tela de toque, deixando de lado o giroscópio e o efeito 3D.

Gardening Mama 2: Forest Friends é um spin-off que consegue até ser melhor que a série principal. O charme de Mama ainda continua lá e as mecânicas de cultivo de plantas garantem um jogo mais robusto do que apenas uma coletânea de minigames. Agora só nos resta guardar a nossa colheita para usar como ingredientes nos pratos de *Cooking Mama 5: Bon Appétit*. **(NW)**



Plante e cultive flores e vegetais para abastecer o comércio da redondeza

Gráfico: 8.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 9.0

Nota Final:
7.5



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

Nintendo 3DS
Majesco
Cooking Mama
Simulador
1
Não informada
Não

A TENTAÇÃO DA COZINHA

Embora a série paralela foque em jardinagem, o que resulta em minigames como tirar ervas daninha ou replantar flores, Mama não consegue ficar muito tempo fora da cozinha. Por isso, alguns desafios ainda acontecem perto do fogão e da pia. O jogo de debulhar o milho, por exemplo, continua idêntico!

Nintendo eShop

Confira os destaques das lojas virtuais da Nintendo

SHOVEL KNIGHT

O cavaleiro invade o mundo retrô



Filipe Saller



A indústria está vivendo uma onda retrô. Graças a serviços como o Virtual Console e os remakes em HD, jogar seus títulos favoritos não é tão difícil. E não é incomum também encontrarmos diversos games que homenageiem as eras 8-bit e 16-bit.

Mas nenhum destes tributos consegue se destacar frente a *Shovel Knight*. O título conseguiu unir o que há de melhor nos clássicos, introduzindo elementos dos jogos atuais, como as conquistas, e deixando os cenários ainda melhores com o 3D do portátil.

O protagonista é um cavaleiro que uniu espadas com sua pá. Além de ser sua principal arma, ele cava tesouros e também a usa como um trampolim. Indícios apontam que ele deu uma passadinha em Patópolis para aprender a técnica com Tio Patinhas.

O enredo conta com os clichês da época, mas dizem que a jornada é melhor do que o fim. O game é prova disso, com seus chefes cheios de carisma e personagens pra lá de nonsense.



Os estágios em plataforma são um dos grandes baratos, e é interessante descobrir como cada parte do cenário se comporta.

Passear pelos ambientes e funcionalidades de *Shovel Knight* me dá a sensação de estar jogando um Frankenstein dos videogames.

Mapa semelhante aos primórdios de Mario e vida e tesouros aos de *Castlevania* são apenas algumas entre muitas referências. O melhor de tudo é que elas combinam muito bem. Então podemos dizer que o monstro está vivo. (NW)



Plataforma:
Nintendo 3DS
(há versão para Wii U)
Produção: Yacht Club
Desenvolvimento:
Yacht Club
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Preço: R\$ 27,99

Gráfico: 8.5
Som: 10
Jogabilidade: 10
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:

9.0



CADÊ OS SEGREDINHOS?

Antes da era dos DLCs, os jogos contavam com uma série de pequenos segredos. Sem a internet, ou revistas especializadas, não era tão fácil descobri-los. Juizes cachorros e personagens cabeçudos, muitos desses segredos transformavam nossos games em pura comédia. *Shovel Knight* conta com mais de 300 e, para tornar as coisas mais engraçadas, experimente inserir seu nome como WSWWAEAW e morra de rir trocando palavras-chave dos diálogos por nádegas.



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.



BLASTER MASTER

Considerado um dos jogos mais difíceis do NES, *Blaster Master* é daqueles clássicos que não recebeu o merecido valor. Se no Japão a trama tratava de um militar em uma arma de guerra na luta contra um imperador, nas Américas a coisa ficou mais suave. Jason é um garoto que entra em um bueiro para procurar seu sapo de estimação. O guri acaba encontrando o veículo de combate SOPHIA no subterrâneo e se mete em uma enrascada, enfrentando diferentes chefões. Volte a uma fase diversas vezes e adquira habilidades ao derrotar os inimigos, como em *Mega Man*.



Plataforma: 3DS (Virtual Console)
Produtora: Sunsoft
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Preço: R\$ 8,99

RABI LABY 3

Sequestrados mais uma vez pela Rainha, Alice e Rabi terão que andar por fases de labirintos para reunir as chaves que liberarão a passagem. Use a habilidade de cada personagem de modo alternado para escapar dos obstáculos.



Plataforma: 3DS (indie)
Produtora: Agetec
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: R\$ 11,99

SQUIDS ODYSSEY

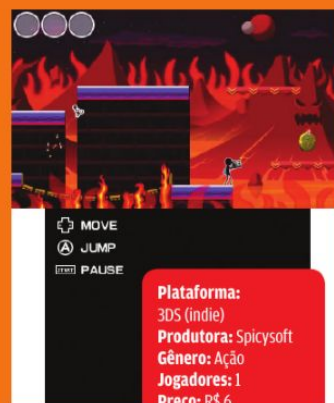
Sob o efeito de um nevoeiro contagioso, caranguejos e camarões corruptos estão tirando o sossego de simpáticas lulas, que vão se unir para dar uma lição neles. Divididas em quatro classes (atiradoras, exploradoras, soldados e curandeiras), monte grupos para combates em turno, por exemplo, em cima de tartarugas. Tudo isso com um visual cartunesco em cerca de 90 estágios.



Plataforma: 3DS (indie)
Produtora: The Game Bakers
Gênero: RPG, Estratégia
Jogadores: 1
Preço: R\$ 35

BIKE RIDER DX2: GALAXY

Ande na maior velocidade em sua magrela por 12 planetas, que representam os signos do zodíaco, com o cuidado para não cair em precipícios, tomar na cara um canhão de laser ou então para não se esborrachar em paredes. Pegue o máximo de power-ups, que te ajudarão a dar pulos mais altos ou poder de voo temporário. No modo Grand Prix você participa de uma corrida sem fim, tentando registrar seu nome entre os melhores jogadores de *Bike Rider*. O game tem dois DLCs com estágios especiais. Cada um custa R\$ 2.



Plataforma: 3DS (indie)
Produtora: Spicysoft
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Preço: R\$ 6

CITY MYSTERIES

Mais de mil objetos foram escondidos em fotos de cidades famosas, como Nova York, Moscou e Paris. Com uma lista de itens nas mãos, identifique-os entre prédios e marcos históricos, antes que o tempo acabe, clicando na tela de toque do portátil. Para ser mais ligeiro, não deixe de usar a lupa para dar zoom nas imagens.



Plataforma: 3DS (indie)
Produtora: Teyon
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: R\$ 8,99

*Os preços dos jogos e aplicativos podem mudar sem aviso prévio.

TOMODACHI LIFE

SUA SEGUNDA VIDA PODE SER MAIS DIVERTIDA DO QUE VOCÊ IMAGINA



Luciana Anselmo

Diferente de qualquer outro simulador, *Tomodachi Life* tem muita coisa para se aproveitar. Por isso, preparamos um guia com o que você precisa saber para tirar proveito de tudo desde o início de sua jornada pela ilha.

DANDO VIDA

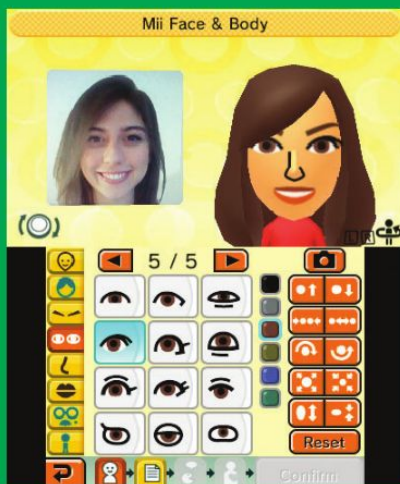
Antes de tudo adicione os Mii à ilha. O primeiro terá que ser o seu, que todos chamarão de "look-alike" (sósia). Os outros podem ser da forma que você preferir. Um dos aspectos mais legais e divertidos é ter avatares de pessoas que você conhece, como amigos e familiares, ou de quem você nunca viu na vida, como celebridades e personagens fictícios. Assim, todas aquelas situações bizarras do jogo ficarão bem mais engraçadas e proveitosas. Afinal, quem nunca quis ver sua mãe em uma



batalha de rap com a rainha da Inglaterra? Mesmo que nunca tenha imaginado isso, *Tomodachi Life* promove tal encontro chocante todas as tardes na pracinha. Para encher seu território, acesse o Criador Mii (aplicativo do Nintendo 3DS), use códigos QR para importar e ler Mii já prontos de amigos ou famosos, crie alguém do zero,

receba viajantes via StreetPass ou até mesmo troque personagens com outros jogadores por conexão local.

Os Mii morarão em um prédio com 24 apartamentos, mas aqueles que se casarem se mudarão para uma casa em um terreno especial da ilha. Mesmo assim eles continuarão a visitar seus antigos vizinhos.



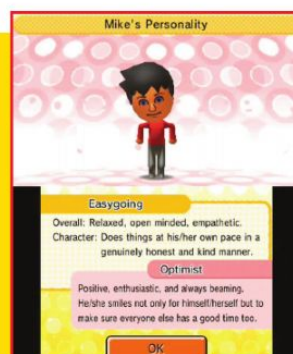
PERSONALIDADE É TUDO

Antes de um Mii ganhar vida decida algumas coisas. Em primeiro lugar, escolha o nome completo, apelido, aniversário (incluindo o ano) e se o avatar tem alguma relação familiar com seu sócia.

Depois disso, vem uma das partes mais divertidas: escolher a voz! É possível determinar se a voz será feminina ou masculina e se soará como uma criança, um adulto ou idoso. Também dá customizá-la em níveis de entonação, tom e velocidade.

Então entra a parte mais importante: a personalidade. Há 16 combinações, e uma delas será dada a partir das características atribuídas ao personagem. Você pode editar seus Mii a qualquer momento, mudando absolutamente qualquer traço que ele tenha. As personalidades determinam algumas coisas importantes no modo como os personagens levam suas vidas e interagem com os moradores da ilha. É isso que define se eles farão mais amigos ou inimigos, se serão tímidos ou extrovertidos e até se terão facilidade para se apaixonar.

Existem quatro categorias principais de personalidades, cada qual com quatro traços únicos, para que você deixe seus Mii ainda mais parecidos com seus modelos na vida real. Para tentar decidir qual delas se encaixa melhor, dê uma olhada na nossa tabela de características.



CONFIDENT (confiante)

Geral: organizado, motivado e focado.

Caráter: enfrenta qualquer desafio de frente e tem grande fé em suas habilidades.

Traços: Go-Getter (determinado), Adventurer (aventureiro), Brainiac (inteligente) ou Designer (planejador).

INDEPENDENT (independente)

Geral: criativo, auto-confiante e um pouco reservado.

Caráter: confortável consigo mesmo e pensa fora da caixa.

Traços: Thinker (pensador), Lone Wolf (solitário), Artist (artista) ou Free Spirit (espírito livre).

OUTGOING (extrovertido)

Geral: sociável, charmoso e energético.

Caráter: confortável em quase qualquer situação e faz novas relações facilmente.

Traços: Leader (líder), Charmer (charmoso), Entertainer (divertido) ou Trendsetter (visionário).

EASYGOING (calmo)

Geral: relaxado, mente aberta e compreensivo.

Caráter: faz as coisas em seu ritmo de forma gentil e honesta.

Traços: Softie (emocional), Buddy (companheiro), Optimist (otimista) ou Dreamer (sonhador).



AGENDA LOTADA



Existem muitos lugares especiais para explorar. Os apartamentos, o mercado e a prefeitura estão disponíveis desde o início, mas o restante é destravado conforme você adiciona pessoas e de acordo com quantidade de problemas resolvidos (alimentar, trocar de roupas, jogar com o Mii...).

- **Loja de roupas:** resolva 5 problemas dos Mii e tenha pelo menos um homem e uma mulher na ilha.



- **Loja de chapéus:**

resolva 10 problemas e tenha dois homens e duas mulheres na ilha.

- **Loja de decoração:** junte \$200.

- **Porto:** ative a função do StreetPass.

- **Loja de penhores:** consiga 5 tesouros.

- **Parque, lanchonete e parque de diversões:** um Mii precisa declarar seu amor a alguém.

- **Torre de observação:** dê um presente para um Mii que subiu de nível.

- **Loja de importados:** use a função StreetPass ou receba um item por SpotPass.

- **Casas dos Mii:** celebre um casamento.

- **Estúdio de fotos:** resolva 50 problemas e tenha 10 Mii.

- **Casa de shows:** dê uma música de presente a um Mii que subiu de nível.

- **Telejornal:** tenha sete Mii em sua ilha. Pelo menos 3 precisam ser homens ou mulheres.

- **Teste de compatibilidade:** resolva 30 problemas e tenha dois homens e duas mulheres na ilha.

- **Quadro de rankings:** resolva 15 problemas e tenha no mínimo cinco Mii na ilha.



- **Compartilhamento de fotos:** tire uma foto em um dos apartamentos dos Mii.

- **Acampamento:** mande um Mii para uma viagem ou receba um viajante em sua ilha.

CAPTURANDO MOMENTOS

Se *Tomodachi Life* é repleto de situações sem noção, precisa ter seus momentos mais legais compartilhados com todo mundo, e garanto que você vai querer mostrá-los para seus amigos. Por isso, a Nintendo disponibilizou não um, mas dois botões para tirar fotos. O botão Y ficou encarregado de fotografar a tela inferior e o botão X ficou com a tela superior.



Também existe um estúdio no qual você faz retratos com poses e em cenários variados. Faça fotos de apenas um Mii, de um grupo ou até mesmo de uma família feliz. As imagens são armazenadas no cartão SD, e aí você pode salvá-las no seu computador a qualquer hora. Elas também são vistas tanto no estúdio fotográfico do jogo quanto na galeria de fotos do console.

Além de postar as screenshots no Miiverse, compartilhe suas maluquices no Facebook, Twitter e Tumblr pelo Nintendo 3DS Image Share. O jogo tem um botão que aciona o recurso na hora!

DOCE SOM DA MÚSICA

Sempre que os Mii sobem de nível você pode presentear-los com diferentes estilos de canção: rap, ópera, pop, musical, rock, techno, metal e balada.

Com isso, o personagem poderá ir à casa de shows para mostrar seu talento. Cada estilo musical tem uma letra padrão, mas você pode editá-la da forma que quiser, trocando as estrofes pelos versos da sua música predileta. Forme grupos com os Mii que souberem os mesmos tipos de canção, como se fossem boy bands. Incrivelmente, este é um dos passatempos mais divertidos, já que você cria algo com chances de ser engraçado.



NÃO VIVEM SOZINHOS

Relacionamentos aqui são as coisas mais vitais. Não há como intervir nos sentimentos dos Mii, mas há espaço para conselhos e algumas pequenas manobras. A verdadeira chave para saber como as relações funcionam é entender como cada uma acontece.

AMIZADES

Os Mii têm bastante facilidade na hora de fazer amigos. No entanto, se dois deles não se derem muito bem, até acabam não gostando nada um do outro.

A única forma de alguém se conhecer na ilha é falar sobre isso contigo. Você dirá se é uma boa ideia um personagem virar amigo de outro ou se é melhor esquecer aquilo (algo que eles podem demorar para fazer).



ROMANCES

Ah, o amor sempre está no ar na ilha de nossos lindos amiguinhos. Eles virão correndo te contar quando estiverem apaixonados e vão querer saber como e onde devem declarar seu amor, mas isso não garante que receberão uma resposta positiva de seus amados.

Caso você não queira que um Mii tenha um parceiro(a), a alternativa é ignorá-lo até ele esquecer da ideia. Também dá para separar um casal, se o relacionamento não estiver dando certo.



CASAMENTO

Depois de algum tempo de namoro, um dos Mii desejará juntar as escovas de dente. Ele virá novamente te pedir ajuda sobre como fazer o pedido. Nada garante que o outro pombinho vá aceitar. Caso você não queira que eles se casem, basta ignorar o personagem.

Se houver casamento, uma linda cerimônia será feita e o casal viajará em lua de mel. Na sequência morarão em uma casa longe dos antigos apartamentos. Raro, o desquite pode acontecer.



FILHOS

Após um tempo indeterminado de união estável, um dos Mii falará que está pensando em ter filhos. Aí dê seus conselhos. Nas configurações do jogo você deixará a opção "ter bebês" desativada desde o início.

Se sua resposta for positiva, depois de alguns dias o casal te chamará para mostrar o herdeiro. Você poderá influenciar no gênero, nome, aparência e personalidade da criança.

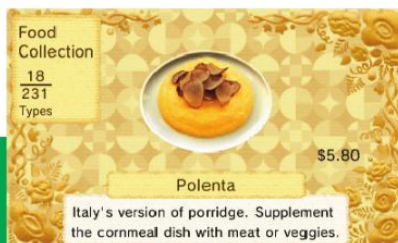
A aparência e personalidade são uma mistura dos pais, mas serão editáveis. Também é possível decidir se, ao ficar adulta, a criança ficará na ilha ou se tornará um viajante (StreetPass).



JOGOS E TESOUROS

De vez em quando, seus Mii vão querer brincar contigo. Desde jogos da memória até descobrir quais objetos estão borrados na tela, os joguinhos parecem não ter tanta utilidade, mas dão verdadeiros tesouros. E estou falando literalmente!

Cada vez que você vence um desafio, pode escolher algo entre três caixas de tamanhos diferentes. Só dá para escolher uma por vez, e dentro há um "tesouro" que será parte de uma coleção. Não há como usá-los de decoração ou como dá-los aos avatares. No entanto, são os únicos itens que valem um dinheiro na loja de penhores. É claro que você pode guardá-los para sempre, mas não faz mal vender os repetidos. Ainda assim, acredito que, como eu, você nunca vá se desfazer de seu Nintendinho ou do peculiar Virtual Boy.



SONHANDO ACORDADO

Muitas coisas ocorrem quando você menos espera em *Tomodachi*, seja quando um Mii solta uma frase estranha, quando participa de um evento nada convencional ou até mesmo ao sonhar. E assim como os nossos próprios devaneios, eles também não fazem muito sentido. Além de nos entreter, os sonhos também servem para nos dar itens e tesouros exclusivos.

Cada um item específico, que é sempre dado após o Mii acordar assustado com a bizarrice. Ah, enquanto eles estiverem dormindo, não perca tempo e faça desenhos engraçados nos rostos do seu Mii. Basta clicar em sua cabeça.

Os devaneios acontecem quando seus Mii se deitam para dormir à noite ou nos cochilos no meio da tarde. Você reconhecerá que alguém está sonhando pelo símbolo que sai da cabeça dos Mii.

Não fique tão esperançoso para ganhar diversos prêmios, pois um Mii pode dormir pesado e não sonhar.



QUEM QUER DINHEIRO?

Faça algo que agrade um Mii e receba um pouco de dinheiro em troca. Contudo, que graça teria não poder gastá-lo? Por isso, existem várias lojas em sua ilha, onde você compra comida, roupas, chapéus e decoração para os apartamentos.

Diariamente o comércio é abastecido com novidades. Além disso, novas cores para certas roupas e chapéus são liberadas. Para se ter ideia da variedade de coisas que podem ser adquiridas, fizemos as contas para você:

- 231 tipos de alimentos ou pratos normais
- 48 alimentos ou pratos especiais
- 410 roupas, com 3.205 combinações de cores
- 153 chapéus, com 1.082 combinações de cores
- 102 estilos de decoração para os apartamentos
- 18 itens dados a você pelos Mii
- 152 tesouros

Os alimentos especiais são os únicos que são comprados com as moedas douradas dos Mii viajantes que passarem em sua ilha. Através do SpotPass a loja de importadas recebe roupas exclusivas.



HORA MARCADA

A vida social é muito importante e seus Mii não perdem uma oportunidade de se divertir. Para a felicidade deles, existem inúmeros eventos que ocorrem em locais e horários diferentes todos os dias. Para que você se divirta com as coisas insanas dessas situações, listamos o local e o horário das atividades.

PARQUE DE DIVERSÕES

– Show de mágica (10h às 11h): um Mii e seu assistente farão alguns números mágicos. Você pode interagir.

– Tomodachi Quest (14h30 às 16h30): seus Mii se tornam personagens de um típico RPG da era 8-bit, enfrentando inimigos e explorando dungeons com magia ou ataques (clique nos botões na tela inferior do console para agir). O minigame só pode ser jogado uma vez por dia.

– Mercado noturno (17h às 21h): aproveite para comprar itens por um preço mais barato.

– Tomodachi Quest (21h às 23h): para quem perdeu a chance de jogá-lo à tarde.



LANCHONETE

– Encontro das garotas (sem horário definido): um balãozinho fora da lanchonete te avisará quando o evento estiver acontecendo. Você encontrará de duas a quatro mulheres conversando. Garanto que você testemunhará os melhores diálogos da sua vida.

– Encontro dos rapazes (sem horário definido): os rapazes também adoram se reunir para focar na lanchonete.



PARQUE PÚBLICO

– Lançamento de disco (8h às 9h): jogue frisbee com seus Mii, mas não espere que seja uma atividade super animada.

– Mercado da tarde (12h às 14h30): compre roupas pela metade do preço!

– Churrasco (14h30 às 15h30): enquanto fofocam um pouco mais, os avatares aproveitam um churrasquinho no parque. Além de acompanhar os fabulosos diálogos, assopre a fumaça da churrasqueira.

– Sessão de fotos (16h às 17h): capriche no sorriso para participar da fabulosa sessão de fotografias.



FONTE

– Mercado da manhã (06h30 às 12h): compre alimento para seus Mii por um preço bem camarada.

– Batalha de Rap (18h às 19h): os Mii amam música, então o que poderia ser mais engraçado do que uma desafio de rap?

– Doação de dinheiro (sem horário definido): uma vez por dia visite a fonte e receba dinheiro dos Mii. Eles colocam suas economias em um porquinho de vidro.



TORRE DE OBSERVAÇÃO

Perguntas estranhas: é a chance de reunir um grupo de Mii e perguntar qualquer coisa. Pode ser feito a qualquer hora.



PRESENTEIE SEM MOTIVO

Ao alimentar ou ajudar seus Mii com seus dilemas, eles ficam mais felizes e sobem de nível. Cada vez que isso acontece você pode presentear-los com algo especial. Até o nível 19, dê frases customizadas (você define o que eles dirão), itens, músicas (para os shows) e decorações para os apartamentos. Os itens dados não são usados como decoração, mas serão apreciados quando eles não estiverem fazendo outra coisa. Isso acontece tanto dentro dos apês quanto no parque ou na praia, por exemplo.

O contrário também ocorre. Se eles estiverem felizes te presentearão com objetos que podem servir para qualquer Mii. Os itens só podem ser usados uma vez, mas você receberá um mesmo presente diversas vezes das mãos deles. A partir do nível 20, dê roupas e chapéus que já tenha comprado, mesmo que não estejam disponíveis em seu inventário.

O melhor é que a cada nível conquistado a partir dos 20 você não receberá mais presentes comuns, mas moedas de ouro e de prata, que valem muito dinheiro na loja de penhores.



CHEFÃO DE FAMÍLIA

Este é um dos únicos jogos de simulação no qual o jogador não controla cada aspecto de seus personagens ou ambientes. *Tomodachi* coloca você na função de amigo dos Mii. Ou seja, muitas vezes sua única opção será aconselhá-los no que puder, e eles nem sempre darão ouvidos ao que for dito.

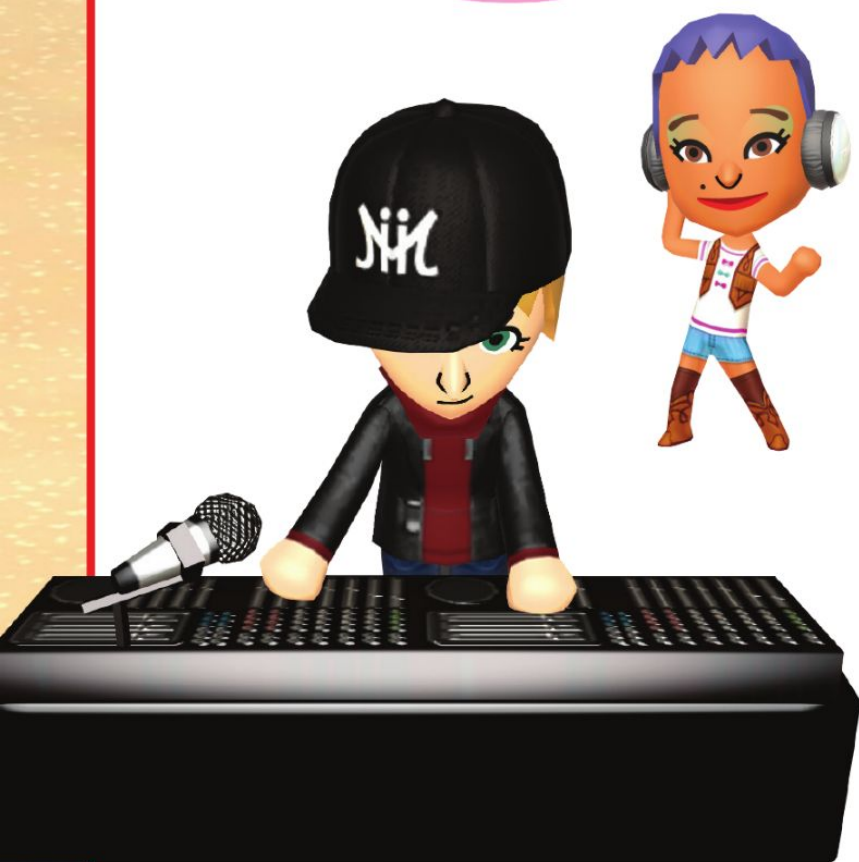
Você será responsável pela alimentação, pelo vestuário e pela decoração dos apartamentos dos avatares. Eles virão a você quando quiserem algo ou se sentirem doentes. É seu papel garantir a felicidade e bem-estar de cada um, e nesse sentido você passa a ser um pai ou mãe deles.

Os moradores da ilha sentirão saudades se você ficar fora por muito tempo, mas não haverá muitas mudanças caso isso aconteça. Como o jogo funciona em tempo real, é importante planejar suas visitas para participar dos eventos e interagir com os Mii quando eles estiverem acordados ou sonhando. Não se assuste com as responsabilidades. Cuidar dos Mii leva poucos minutos por dia e eles são muito fáceis de lidar. Além disso, as atividades mais bacanas têm horários definidos e são de curta duração.



BADALADA

Contar com Mii de seus amigos em sua jogatina é legal pacas, mas os famosos deixam tudo mais divertido! A Nintendo publicou no site oficial do jogo QR Codes de celebridades, como da nintendista Christina Aguilera ou do jogador de basquete Shaquille O'Neal. Vai que um deles dá bola para você!



Christina Aguilera



Debby Ryan (atriz)



Shaquille O'Neal (atleta)



Shaun White (atleta)



Zendaya Coleman (atriz e cantora)





NEW CHALLENGER APPROACHING



CAMPO DE BATALHA

ELES EXIGEM MUITA HABILIDADE, MAS CERTOS
GOLPES DE SMASH SÃO MAIS DO QUE MATADORES



Rodrigo Brasileiro

Super Smash Bros. está mais competitivo do que nunca. A cooperação com a Bandai transformou os combates da nossa amada série em uma arte ainda mais completa e minuciosa. Apesar do turbilhão de novidades, o título para Wii U e Nintendo 3DS promete ser tão acessível quanto suas aparições anteriores.

A diferença é que nossos oponentes terão ainda mais oportunidades de ataques. Só que, como todo bom combate que se preze, sair antes para desferir aquela bola de fogo certa pode render na bela Master Sword girando em retorno.

Por isso é importante estudar as técnicas de *Smash*, marcadas por nomes estranhos e engraçados. Aprender os termos, antes de tudo, significa entender como reconhecer e como evitar tais movimentos.

Como meu próprio sensei dizia quando comecei a praticar caratê: "Todo contra-ataque começa nos olhos". Antes de tudo é necessário enxergar o que está acontecendo... E, além do mais, você pode não participar de torneios, mas e quanto a derrotar seus amigos nas boas e velhas competições de final de semana?



Ledge Recovery: segure as pontas para voltar à arena em grande estilo



Space Management

Infelizmente não temos como detalhar todos os termos existentes porque, na realidade, precisaríamos de uma revista inteira para isto. Por isso, ficamos com alguns dos mais importantes.

SPACE MANAGEMENT

Literalmente "gerenciamento de espaço", é o mesmo que induzir diretamente ou indiretamente a

movimentação de seu oponente de acordo com os pontos fortes de seu lutador. Um bom exemplo com Samus é manter o solo sempre recheado de armadilhas, para que ele seja obrigado a saltar diretamente para um dos certos Screw Attack da caçadora de recompensas. Em *Smash* o termo acaba indo até mais longe do que a maioria dos outros jogos de luta, pois muitos cenários têm vida própria e podem ser utilizados ao seu favor.

MATCHUP

Designa as prioridades de cada personagem contra outros do game. Como a roda elemental de *Pokémon*, o repertório de cada



SALVE A REALEZA!

Muita gente cantou essa bola: a princesa Lucina de *Fire Emblem* e sua lendária Falchion chegaram ao universo de *Smash Bros*. A diferença é que ela vem bem acompanhada. Robin, o poderoso estrategista real que controlamos em *Fire Emblem Awakening* se junta ao panteão nas versões homem e mulher.

Com tantas surpresas, fica difícil lembrar que Captain Falcon também teve seu retorno confirmado, o que não significa que amamos menos o detentor do explosivo Falcon Punch!

Do lado dos Assist Trophies, Rayman, mascote da Ubisoft, confirmou presença e, para espanto de todos, dos, Sakurai contou que foi a própria produtora que modelou o herói. Eles pediram desenhos para usar de guia, mas a desenvolvedora francesa mandou o herói já pronto. Prestativos, não? (Rodrigo Brasiliense)



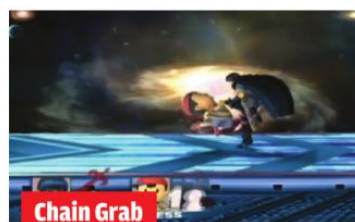
A Ubisoft também está no jogo: Rayman será um Assist Trophy



Matchup



Meteor Cancelling



Chain Grab

lutador conta com uma série de vantagens e fraquezas que os tornam mais suscetíveis à vitória ou à derrota. Meta Knight em *Super Smash Bros. Brawl*, por exemplo, tem 95% de chance de se dar bem contra os ataques de Ganondorf. Novamente como em *Pokémon*, ter a prioridade contra certos inimigos não garante a vitória, claro.

METEOR CANCELLING

Meteor Smashes estão entre os ataques mais clássicos de *Smash Bros*, capazes de lançar oponentes desprevenidos com força para o canto da tela e geralmente rumo

ao fim. O que nem tudo o mundo sabe é que dá para diminuir bastante a eficácia do movimento com o chamado Meteor Cancelling. Basta pressionar o botão de pulo ou utilizar o terceiro jump attack para cima no exato momento em que o oponente te acertar. Demora um pouco para pegar o timing exato, mas a técnica funciona e faz toda a diferença.

CHAIN GRAB

Arremesse um oponente a uma distância próxima de forma que ele caia em uma posição pronta para ser arremessado novamen-

te. Alguns dos jogadores mais perigosos do mundo utilizam esta técnica infinitamente até que o adversário já esteja fraco o suficiente para ser finalizado. Apesar de soar como algo terrível, o Chain Grab nem sempre é fácil de ser aplicado, dependendo bastante do tamanho e do peso de seus oponentes para funcionar. De qualquer forma, não custa ressaltar: use e abuse de suas esquivas para não ser agarrado durante os combates.

S. KICK

Geralmente é uma voadora neutra





sem sair do lugar (pode ser para frente ou para trás em certos personagens). A sacada do S. Kick é que falamos de um golpe aéreo que só é efetivo em seu primeiro segundo, capaz de contra-atacar um grande número de investidas, ou seja, que precisa ser efetuado com velocidade e precisão após o ataque aéreo de seus oponentes.

Prever um golpe desses não é fácil, então fique esperto ao buscar jogadores que estão atacando constantemente da mesma posi-

ção. Lembre-se que o golpe nunca sai de guerreiros em movimento.

LEDGE RECOVERY

Agarrar-se pelos parapeitos dos cenários aparentemente será ainda mais fácil no novo *Smash*. O que pouca gente sabe é que cada lutador tem um certo período de invencibilidade ao se agarrar pelos cantos do cenário.

A chave é nunca subestimar um personagem que se segura por um triz antes de cair da arena.



S. Kick

Mestres no game utilizam justamente este momento de invulnerabilidade para iniciar poderosos contra-ataques, rolando para trás de seus oponentes, ou iniciando combos da própria posição. **NW**

HIT BOX

Os lutadores se apresentam

O maior campeão das corridas mais perigosas e disputada das galáxias, o torneio F-Zero, é um lutador que não poderia ficar de fora de *Smash*! Isso vindo de um personagem que não é guerreiro, mas sim piloto (mas até aí Mario é encanador e luta muito...).

Seus golpes são todos de curta distância, mas alguns estão entre os mais poderosos de suas categorias. Desde o primeiro título da franquia, a técnica Falcon Punch, seu *Smash* padrão, é capaz de lançar adversários com facilidade para fora da arena. Para isso, no entanto, o jogador precisa saber a hora certa de usá-lo, ou então arriscar ficar desprotegido.

Falcon é um personagem para gamers experientes. Com peso idêntico a Link e habilidade limitada de retorno ao campo, ele faz o tipo ofensivo: derrube o adversário antes de ser derrubado. Em *SSB*, tal como em *F-Zero*, é tudo ou nada para o capitão!



Tô passando!



O PRIMEIRO CAMPEÃO

VENCEDOR DO SUPER SMASH BROS. INVITATIONAL,
FALA SOBRE A CARREIRA DE JOGADOR PROFISSIONAL



Felipe Camarossi

Gonzalo ZeRo Barrios ainda se surpreende por ter sido chamado para o primeiro torneio do novo Smash Bros, realizado na E3. Representante da América Latina no Invitational, durante as partidas ele ostentava um cachecol, um presente da mãe dado há seis anos. "Sempre [vou aos campeonatos] com ele, mesmo no calor. Dá uma força extra, como uma lembrança da minha vida no Chile", conta. Morando com a família na Filadélfia, nos Estados Unidos, ele separou um espaço para contar sobre suas façanhas.

Então você é o primeiro campeão de *Smash for Wii U*...

Foi marcante. Recebia mensagens de texto de vários amigos [dando apoio] e estava tenso, pois não podia decepcioná-los. Jogo para inspirar as pessoas, e é ótimo ter conseguido essa honra.

E a escolha dos jogadores?

Nem sei ao certo porque fui selecionado [risos]. Acho que foi pelo meu histórico como um dos jogadores mais bem sucedidos da América Latina. Apesar disso, não acredito que a vitória seja tudo. O mais importante é como

you age fora do jogo, como você contribui para o competitivo.

E como foi a competição?

Achava que teria sorte se passasse das eliminatórias, mas caí contra três dos maiores jogadores do mundo [PPMD, DJ Nintendo e Korean DJ]. Aí pensei: "Se passar dessa fase atravesso o torneio todo". Quem diria?

Algumas pessoas acreditam que *Brawl* seja menos competitivo que *Melee*. E você?

Não acho que *Brawl* seja menos competitivo por ser mais lento. Exige apenas mais tática para conseguir fazer combos. É errado achar que jogo mais rápido é mais difícil.

O novo *Smash* se parece mais com *Melee* ou *Brawl*? Você jogou a versão para 3DS?

Está exatamente no meio entre os dois, como se atraísse os dois públicos. Não tive a chance de testar o jogo para 3DS, mas estou ansioso para isso!

Como começou sua carreira como jogador de *Smash*?

Desde a versão para Nintendo 64 participava de torneios peque-



nos para afiar minhas habilidades. Via isso como um esporte, como motocross e ciclismo, que praticava mas não me preenchiam por completo. Com *Smash* ganharia a vida com os games. Virou meu objetivo!

Por que Zero Suit Samus foi sua lutadora no Invitational?

Foi com quem me dei melhor nas rodadas de treino. Sua agilidade seria muito útil no combate e alguns de seus ataques eram muito potentes.

Sua vitória no evento teve reações controversas. Alguns dizem que foi uma estratégia desleal evadir ataques até acabar o tempo. O que você acha disso?

Fico feliz que tenha perguntado isso. Qual é o propósito de um competidor? É vencer! Se dissesse que perdi porque não quis adotar uma estratégia as pessoas dariam risada. No fim, tudo é estratégico.



MINHA BASE, MINHA VIDA

TENHA SEU CANTINHO EM POKÉMON OMEGA RUBY E ALPHA SAPHIRE!



Mateur Lôbo

Sim. Está confirmado o retorno das Secret Bases, recurso de exploração e personalização que apareceu pela primeira vez na região de Hoenn, lá no Game Boy Advance. Com certeza teve gente que chorou de emoção ao saber disso! As Super-Secret Bases são versões aprimoradas das clássicas bases secretas. Nelas, é possível montar um ambiente de acordo com sua preferência, escolhendo alguns móveis, itens decorativos em formato de Pokémon e até mesmo puzzles.

Por conta disso, dá até mesmo para montar seu próprio ginásio no espaço! Batalhe contra outros jogadores através das suas bases, participe de desafios,

como captura de bandeira, além de usar alguns poderes, como os O-Powers de *Pokémon X* e *Pokémon Y*.

As Super-Secret Bases serão compartilhadas via StreetPass ou pela leitura de QR Codes por meio da câmera do Nintendo 3DS. Pode apostar que teremos um festival de interatividade! Chega logo, novembro! **(NIN)**

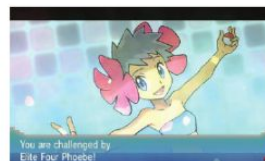
NOVO VISUAL E MEGAEVOLUÇÃO

Depois dos treinadores, foi a vez de alguns ginásios e o visual de seus líderes, além de integrantes da Elite Four, serem revelados. Entre eles estão Roxanne (Rustboro City), Bravly (Dewford Town), Wattson (Mauville City), Flannery (Lavaridge Town) e Sidney e Phoebe, ambos da Elite.



Eles estão doidos para te enfrentar em *Omega & Alpha*!

Além disso, uma nova MegaEvolução foi anunciada: Mega Metagross, com a Ability Tough Claws, que aumenta em 33% o poder dos golpes de contato direto, como Meteor Mash. A evolução do Pokémon será usada por Steven, campeão da Liga Pokémon.



COSPLAY

Outro ponto interessante é que teremos vários ratos elétricos vestidos com roupas diferentes, os tais Cosplay Pikachu. É como se estivessem preparados para uma apresentação de Constest, um estilo de torneio Pokémon que surgiu na região de Hoenn, em que a beleza e sincronia conta mais que a força bruta. Os nomes são graciosos: Pikachu Rock Star, Pikachu Belle, Pikachu Pop Star, Pikachu Ph.D. e Pikachu Libre vão girar no Pokémon-Amie, que está volta.



TORNEIOS ONLINE

Se você não pode ir para o Pokémon World Championships, não se desespere. Seu conhecimento de batalha pode ser mostrado ao mundo em competições online. Para participar tenha uma conta no Pokémon Global Link.

O que já era bom ficou ainda melhor depois de X e Y, que trouxeram novas formas de torneios. Todos os meses há competições com regras especiais para agradar os jogadores com os mais variados gostos.

Um exemplo disso foi o Eevee Friendly, que só permitia o uso de Eevee e suas evoluções. Outro torneio, que será realizado em setembro só contará com Pokémon do tipo Fairy.

Os campeonatos funcionam com um sistema de pontuação, e dá para ver sua colocação no Global Link.



MUNDIAL DE POKÉMON

Agora é a vez da nossa Copa do Mundo! O Pokémon World Championships é organizado pela Pokémon Company anualmente desde 2004, quando começou apenas com a categoria Trading Card Game.

A partir de 2009 a competição adotou também a categoria Video Game, permitindo que os jogadores de *Pokémon Platinum* (Nintendo DS) também participassem.

Várias nações são convidadas para o Mundial, inclusive o Brasil, que por enquanto só possui vagas para a categoria de TCG. Os jogadores se classificam para o torneio participando dos campeonatos oficiais em seus países, dos LCQs (repescagem realizada um dia antes do Mundial), ou alcançando uma boa colocação na edição anterior do Championships.

O torneio sempre acontece em agosto e é realizado em alguma cidade dos Estados Unidos. A edição de 2013, no entanto, ocorreu em Vancouver, no Canadá, reunindo em três dias milhares de amantes da franquia.

Em 2011, Gustavo Wada, representando o Brasil na divisão Junior da Categoria TCG, foi consagrado campeão mundial. O PWC desse ano será sediado em Washington D.C, nos Estados Unidos, e contará com mais de 100 mil dólares em bolsas escolares, viagens para os campeões e itens colecionáveis de *Pokémon*. Você acompanha o primeiro torneio da sexta geração pelo streaming oficial do evento, com uma ótima narração em inglês, em www.twitch.tv/Pokemon.



Vamos torcer pelos brasileiros no Mundial de Pokémon!

BATA AS ASAS!

Não são somente os torneios que agitam o mundo online de *Pokémon*. Há também a distribuição de monstros promocionais exclusivos que não são capturados normalmente dentro dos jogos. O caso mais recente foi o de Fancy Vivillon, com asas de cores diferentes, distribuído para comemorar as mais de 100 milhões de trocas de Pokémon realizadas no Global Trade Station (GTS). O evento ocorreu entre 8 e 31 de julho.



TCG

Trading Card Game



VERDADEIRO MESTRE POKÉMON

APRENDA A MONTAR UM DECK IDEAL PARA CAMPEONATOS



Ricardo Syozi

Há muitos torneios e ligas de TCG pelo Brasil e pelo mundo. Logo quando começamos a jogá-lo passamos pela tensão de enfrentar jogadores mais experientes e com decks (baralhos) melhores do que os nossos. Pensando nisso, aqui estão dicas para você entrar nos circuitos mais competitivos de *Pokémon*. Começemos pelo básico: montando um deck de respeito.

1 - Escolha seu Pokémon!

Apesar do lado da competitividade, o card game de *Pikachu* e companhia é feito para os fãs. Por isso, escolha um de seus Pokémon favoritos para montar o seu deck. Após essa decisão, é só dar uma estudada nos golpes, HP, custo de recuo e habilidades usados para vencer as batalhas.

2 - Cards de treinador

As estampas mais importantes em um deck são as de treinador, ou seja, os itens, apoiadores e estádios. São elas que fazem tudo acontecer, que aceleram o jogo e dão aquela virada de mesa. Ocupam, normalmente, quase que metade do baralho. Cards que realizam compras de outros cards, que buscam cards específicos e que ajudam a montar seu principal Pokémon são indispensáveis. Professor Sycamore, Rare Candy e Ultra Ball são excelentes exemplos.

3 - Energia pra que te quero!

Sem as cartas de energia seu Pokémon não ataca. Muitos treinadores de primeira

jornada acham que devem ter várias em um baralho. Em um deck competitivo, temos de 8 a 12 delas. Há poucas exceções... Outro ponto importante: muitos cards de treinador ajudam a recuperar energias para as cartas na sua mão ou até para seu deck. Fique esperto!

4 - Quatro cópias!

Aproveite a regra e tenha até quatro cópias do mesmo card (exceto energias básicas, que não possuem limite) em seu deck. Desta forma, a possibilidade daquela peça importante de seu jogo aparecer em sua mão aumenta, elevando as chances de montar mais rápido sua mesa para a batalha.

No final, é ver se seu deck possui 60 cards e começar a testá-lo. A partir daí, você deve efetuar as alterações necessárias para seu estilo. Aos poucos você entenderá melhor o que é o metagame, algo que discutiremos nas próximas edições.



Crie estratégias usando seus Pokémon preferidos



Estampas Trainer podem virar a mesa!



Tenha sempre muitas cartas de energia em seu deck



Seu baralho pode ter até quatro cards idênticos

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.

CRUZANDO CAMINHOS

OS CROSSOVERS ESTÃO NA MODA, MAS JÁ DAVAM AS CARAS NO FAMICOM



Bruno Cotrim

Em 2007, o game oficial dos Jogos Olímpicos de Pequim, para Wii, entrou na memória de muitos gamers, para nunca mais sair de lá, ao mostrar os dois maiores ícones dos games subindo ao palco da cerimônia do evento. Tínhamos ali um dos maiores e mais épicos crossovers da história.

Tal palavra é usada quando há o encontro de duas ou mais propriedades intelectuais em uma obra. É um fenômeno que acontece em filmes, quadrinhos, jogos e seriados. Você se lembra do encontro dos Power Rangers com as Tartarugas Ninja?

No nosso universo, grande parte dessas reuniões acontece em jogos de luta. *Capcom Vs* e *Super Smash Bros.* são os maiores exemplos disso, já que o gênero não exige roteiros mirabolantes para justificar as misturas. Já o recente *Project X Zone*, do Nintendo 3DS, trouxe os mais conhecidos personagens da Namco, Capcom e Sega em um RPG estratégico.

Falando em Capcom e luta, por que não mencionar um dos títulos mais esquisitos que já apareceram no Game Boy Advance? *Super Puzzle Fighter II Turbo* juntava *Street Fighter* e *Darkstalkers* em algo semelhante a *Tetris*. O curioso é que nunca existiu um *Puzzle Fighter I*. O nome é uma brincadeira com os inúmeros *Street Fighter II*, já que a franquia que demorou mais para avançar para o terceiro título do que *Kingdom Hearts*.



Há diversos tipos de crossovers, mas os games de luta e os RPGs se destacam



MUVUCA

A Konami é a primeira produtora a fazer um crossover. Foi em 1988 para o Famicom. Em *Konami Wai Wai World* o jogador começava a campanha como Konami Man ou Konami Lady e partia ao resgate de seis prisioneiros em seis mundos diferentes. Cada libertado virava um personagem controlável. A lista de heróis incluía Simon Belmont III, de *Castlevania* e Mikey Walsh, do filme *Os Goonies*.



Tudo começou com Wai Wai

Não existe uma regra. Na maioria dos casos, uma breve trama explica como os universos se cruzaram. Há títulos que sequer dão bola pra isso. Enquanto *Wai Wai World* se encaixa na segunda categoria, um exemplo bem conhecido do primeiro é *Pokémon*



Puzzle Fighter II



DIREITOS RESERVADOS

Uma das maiores dificuldades para esse tipo de encontro é o licenciamento de personagens. Nas telonas, por exemplo, Homem-Aranha está nas mãos de uma produtora, o que o impede de aparecer nos filmes dos Vingadores. Felizmente isso não afeta os videogames da Marvel. Por isso, *Marvel Ultimate Alliance* e *Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects* foram lançados com a galera dos Vingadores, X-Men e até o Quarteto Fantástico. Do outro lado é muito mais simples promover um crossover com personagens de domínio público, o que explica as inúmeras histórias em que Drácula aparece. O conde foi acidentalmente registrado dessa forma quando foi criado. Se o autor Bram Stoker não tivesse cometido tamanho deslize, talvez *Castlevania* precisasse encontrar um novo vilão.



Conquest (DS), no qual os monstros batalham



ao lado dos senhores feudais de *Nobunaga's Ambition*.

Há também os encontros que vencem barreiras de mídia e promovem a fusão de figurões de animes ou filmes. *Jump Ultimate Stars* (DS) tem heróis famosos, como Goku e Naruto, da revista japonesa *Shonen Jump*, que publica mangás para o público jovem masculino. Pena que o game nunca tenha vindo para as Américas.

Outro caso parecido é *Disney Infinity*, que juntou personagens de variados filmes e desenhos e, de quebra, colocou todos em interação no Toy Box através de seus bonecos inteligentes.



MANJA MUITO

Vem da casa de Mickey um dos crossovers mais conhecidos de todos os tempos: a série *Kingdom Hearts*, fruto de uma parceria com a Square Enix. Era difícil imaginar que personagens dessas duas empresas pudessem coexistir em um jogo com tamanha harmonia. O mais engraçado é que a ideia tenha surgido de uma simples conversa entre os executivos. É o tal do "e se..." que deu certo. No final, tomou uma importância digna das principais sagas de RPG.



A Square Enix, aliás, manja dos paranauê. Ainda na época do SNES surgiu *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, que combinava personagens de Mario e mecânicas de jogos como *Final Fantasy* e *Chrono Trigger*. A parceria rendeu outros títulos na sétima geração,

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS

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



Renato Almeida

OBJECTION! HIDEKI KAMIYA NOS TRIBUNAIS!

Você viu na edição 179 que o criador de *Bayonetta* trilhou sua carreira para ser um dos desenvolvedores mais criativos, admirados e bacanas da indústria. O que você provavelmente não saiba é que Hideki Kamiya também curte seus momentos



Kamiya, dê um tostão de sua voz!

de estrela. Em *Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations*, um título WiiWare, ele deu as caras, ou melhor, a voz, para um dos personagens mais marcantes da franquia: Godot, o promotor viciado em café.

A proximidade com a Capcom, onde ele fez parte de diversos projetos, incluindo *Resident Evil*, e com a equipe de *Phoenix Wright* deu essa oportunidade bacana para Kamiya. Uma pena, no entanto, que a participação se limitou à versão japonesa do título.

Fato rápido: recheada de Easter Eggs, com referências ao mundo pop, na versão americana de *Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All* o palhaço Moe deixa escapar, em meio a uma de suas falas, uma homenagem à famosa série *The Fresh Prince of Bel-Air*.

O texto, que aparece rapidamente após uma chicotada desferida por Franziska von Karma, revela parte da letra do tema de *Um Maluco no Pedaco*, como chamamos aqui o seriado estrelado por Will Smith. Só faltou a dancinha do Carlton, hein?



como *Fortune Street*, que se parece com Banco Imobiliário. A união também produziu *Mario Hoops 3 on 3* e *Mario Sports Mix*, jogos esportivos com a turma do encanador e de *FF* e de *Dragon Quest*.

DUELOS DE GIGANTES

Quando Mario nasceu, na época dos arca-des, seu principal antagonista era Donkey Kong. Eles trilharam caminhos diferentes, cada um fazendo seu nome e sucesso. Até que, em 2004, os dois voltaram a se enfrentar na telinha do Game Boy Ad-vance em *Mario vs. Donkey Kong*, que é a volta às origens de duas das figuras mais populares da Big N. Apesar de empolgan-te, era previsível, já que os personagens são da mesma empresa e não haveria dificuldades em colocá-los lado a lado. Aliás, DK adora participar de *Mario Kart* e de outros games esportivos do bigoduto.

Porém, até mesmo rivais acabam ce-dendo a essas lucrativas parcerias e dão à luz a games que ninguém ousaria so-



Reencontro: a rivalidade de Mario e DK renasceu das cinzas no GBA

nhar. Foi um susto para a comunidade o anúncio de *Mario & Sonic at the Olympic Games*, lançado para Wii e DS. Afinal, Nin-tendo e Sega estiveram por muitos anos no centro da "guerra dos consoles". O ouriço foi criado para vencer o encanador em popularidade.

Dito isso, é fácil compreender por que a parceria foi tão chocante e grandiosa. A ideia nasceu quando a Sega conseguiu a licença para criar jogos baseados nas Olimpíadas, e a atmosfera competitiva foi perfeita para juntar os rivais. *Mario & Sonic* foi aclamado e chegou a ser considerado por alguns críticos o melhor jogo de Wii em 2007, viran-do então uma série.

Obscuros ou icônicos, o fato é que os crossovers praticamente viraram prati-camente um gênero de games. Tanto que muitos dos títulos mais aguardados para Wii U e 3DS são encontros de franquias. De *Konami Wai Wai World* ao clássico *Bat-tletoads & Double Dragon: The Ultimate Team*, os crossovers sempre foram e sempre serão títulos queridos por quem curte um apertar de botões. Quando se trata de jogos, um é bom, dois é demais, e mais do que isso é épico. **(NV)**



Battletoads & Double Dragon



NO CASTLE OBLIVION



Gabriel Toschi

Sou um grande fã de RPGs. E ainda mais da Disney. Imagine a felicidade de conhecer uma franquia que mistu-ra a magia das maiores animações do cinema com *Final Fantasy!* Fui apresen-tado assim a *Kingdom Hearts* e decidi começar por *Chain of Me-mories*, de Game Boy Advance, a entrada do crossover nos consoles da Nintendo. Para que o portátil suportasse os duelos entre Sora e seus inimigos, a mecânica de batalha foi trocada por uma baseada em cartas. Vermelhas atacavam, verdes para suporte, azuis para magia... Me lembro como se fosse hoje. Algo que me fascina é a fluência do sistema e como exigia estratégia e agilida-de ao mesmo tempo. Exigia até demais, na verdade. A única parte ruim de *Chain of Memories* é que nunca cheguei no final, mesmo depois de tentar várias vezes. Tra-verse Town, Wonderland, Monstro e Agrabah já estão cansadas de ver a minha cara, principalmente depois da décima vez. Quem sabe um dia eu consiga chegar ao topo do Castle Oblivion e venço as memórias de Sora (e as minhas)?

Parceiro da Nintendo World, o *Nintendo Blast* fala especialmente do que acontece no universo da Nintendo. Acesse: www.nintendoblast.com.br.



CAMEOS

Às vezes um personagem aparece brevemente em uma franquia que não é sua, sem grandes desta-ques. É o tal do cameo. Podem ser desde os bo-necos de Mario e Yoshi em cima de um computador em *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (GC), até a aparição de Link em *SoulCali-bur II* (GC). Igualmente é comum que jogos façam referência entre si. Por exemplo, Kirby teve seu power-up da espada alterado para ficar semelhante, nos movimentos e na aparência, ao herói da fran-quia *Zelda*.



Nintendo

MARIO KART 8

#MK8

DIVERSÃO ANTIGRAVIDADE
DISPONÍVEL JÁ



Jogo e console vendidos separadamente.

SOMENTE PARA

Wii U

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com



MAIS EXPLOSIVO QUE UM CASCO AZUL!

GALERA ACELERA NO PRIMEIRO TORNEIO OFICIAL DE MARIO KART 8



Thomas Schulze



Hugo Henriques



Bruno Cotrim



Fellipe Camarossi



Luciana Anselmo



Igor Andrade



São Paulo é mesmo o lar do automobilismo. Além de abrigar o famoso circuito de Interlagos, onde rolam as corridas da Fórmula 1, a terra da garoa também sediou o primeiro campeonato nacional de *Mario Kart 8*!

Organizado pela Gaming do Brasil, 106 pilotos, amigos e parentes (a torcida é sempre importante!) estiveram na Saraiva do Shopping Center Norte em 19 e 20 de julho para mostrar que são ágeis no controle do volante Wii Wheel.

O torneio reuniu pilotos de todas as idades, começando pelo caçulinha Gael Alejandro Herrera, de apenas 4 anos, que ficou entre os finalistas. Divididos em duas categorias (maiores e menores de 12 anos), as feras se digladiavam em

baterias de três pistas que eliminavam o pior colocado.

Teve gente de todo o país prestigian-do o evento, como o Arthur Araújo, que veio da Paraíba visitar a namorada e aproveitou para bater uns rachas com a galera. A Saraiva estava decorada para o evento: o primeiro piso da loja conta-va com um Wii U com *MK8* à disposição dos clientes, enquanto o segundo andar empolgava a galera com um telão que mostrava os melhores momentos da série.

Quem competiu levou algum mimo para casa, desde bonés e mochilas temáticas do Wii U até pelúcias dos personagens do Reino do Cogumelo. No entanto, os verdadeiros prêmios aguar-

davam aqueles que fossem capazes de subir ao pódio. O terceiro lugar de cada categoria levou para casa um jogo de Wii U, o vice faturou três games do console e o primeiro faturou uma TV de 40 polegadas. Tá bom ou quer mais?

ACELERA, MATHEUS!

Quem diz que a pressa é inimiga da perfeição não deve conhecer Matheus Souza de Paula. O atleta de 10 anos teve o apoio do tio Marcos, que também competiu. Sabe o que foi mais legal? O garoto foi o primeiro a chegar na loja no sábado e foi o primeiro colocado também!

"Só estou aqui por causa do meu tio, que me incentivou a gostar de video-games", explicou Matheus. "Se sou o primeiro colocado eu dedico a ele!"

Matheus não foi o único a fazer bonito. Munyr Samy (vice-campeão) e Pedro Henrique Carvalho (terceiro colocado) jogaram duro, o que valorizou ainda a posição deles no torneio.

"Me desesperei por um momento, porque seria eliminado, mas uma estre-la me salvou", comemorou Pedro, bem treinado pelo Fabio Santana, o lendário



Fabão, pai coruja e velho conhecido aqui das páginas da **Nintendo World**.

PRA GENTE GRANDE

O período da tarde do evento ficou reservado para os 95 dos 96 inscritos na categoria adulta. Entre tantos pilotos, o pódio ficou com Lucas Barbosa (terceiro), Alexandre Junior Maciel (segundo) e Lucas Alves Miras (vencedor).

Não tinha como ser mais eletrizante: escapando de um casco azul por milésimos de segundo, o campeão da categoria berrou, pulou e se jogou no chão de tanta alegria! "Tive um ataque cardíaco no fim da partida", exclamou Lucas enquanto seu Metal Mario comemorava a vitória. "Foi por muito pouco que cruzei a linha de chegada e escapei da explosão. Aquilo poderia ter custado minha posição do pódio. Acho



Um casco azul quase alterou o resultado do torneio!

que estou traumatizado", brincou. Mas qual é o segredo para a vitória? Será que basta ter somente sorte? "Claro que não. Jogo na defensiva. Não me arrisco se sei que não vou conseguir passar por um atalho. Se há uma porcentagem de erro, ele vai acontecer. Por isso, é bom se precaver".

MY WII IS READY

A Gaming sorteou um Wii autografado por Reggie no evento. Quem se deu bem foi Alexandre Crespo, que mostrará pra todo mundo o console do Regginator!

Sábias palavras de um competidor, que já se deu bem em diversos eventos do gênero, principalmente nos torneios de *Smash Bros*. Mas não foi só o Lucas que curtiu uma bela festa. Quem esticou por lá depois do campeonato participou de um meetup esperto, com direito a desafios de *Luigi's Mansion* e *Mario Kart 7* valendo brindes como o incrível CD da trilha sonora de *Bravely Default*.

Invejou? Não marque bobeira e fique atento ao nosso site e à nossa página no Facebook ([fb.com/NintendoWorld](https://www.facebook.com/NintendoWorld)). Assim você ficará por dentro dos próximos eventos da Gaming. **NW**

VENCEDORES

Até 12 anos

- 1º lugar: Matheus Souza de Paula
- 2º lugar: Munyr Samy Said
- 3º lugar: Pedro H. C. de Souza

Maiores de 12 anos

- 1º lugar: Lucas A. M. Lopes André
- 2º lugar: Alexandre J. M. da Silva
- 3º lugar: Lucas Barbosa Marques



Foto: JBC/Divulgação

COSPLAYERS RUMO AO TETRA!

Todo ano o Festival do Japão recebe a final brasileira do World Cosplay Summit, principal concurso cosplay do planeta. A edição de 2014 trouxe as 12 melhores duplas, que foram selecionadas em eventos em diversas regiões do país. O que mais chamou a atenção foram as três primeiras colocações. Todos homenagearam séries da Nintendo.

A dupla Diego Pereira e Fernando Henrique Medeiros fez uma performance e cosplays baseados em *Fire Emblem Awakening*. Eles serão os representantes brasileiros do WCS 2015 na final internacional em Nagoya, no Japão, e podem trazer o tetracampeonato para o país.

Em segundo lugar ficou a dupla Juno Cecilio (quem será?) e Gabriel Niemietz Braz, que se inspirou em *Majora's Mask*. Nathalia Lelis e Gabriela Birchall ficaram com o terceiro lugar e também representaram o universo de Link, ao levarem ao palco as princesas Zelda e Hilda.

Logo no primeiro ano do WCS os irmãos Maurício e Mônica Somenzari conquistaram o título mundial. Em 2008, fomos bicampeões com Gabriel Niemietz Braz e Jéssica Campos. Em 2011, Maurício e Mônica se destacaram mais uma vez e levaram o título. Agora é torcer pelo tetra! (Geraldo Juno Cecilio)



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

DE VOLTA PARA O FUTURO

Sou fã Nintendo desde os 14 anos. Porém, fiquei um tempo, coisa de uns dois anos, sem comprar a revista. Minha coleção, modéstia à parte, era bem grande. Voltei há um ano... e quanta coisa mudou! Estou mais perdido que cachorro que caiu do caminhão de mudança! Parei na era do GameCube, tanto que tenho muitos jogos e acessórios para ele. Na época estavam falando do Revolution, que depois fiquei sabendo que virou Wii.

Minha situação financeira melhorou e comprei o Wii, mas nem sei o que ele pode fazer e nem para que servem todos aqueles menus. Fiquei triste ao ler na **NW** que não dá mais para jogar online com ele e com o DS, que será minha próxima compra. Puxa vida, esses consoles ainda são o melhor que muita gente pode ter. Sei que o futuro é o Wii U, mais que mal faria dar suporte para quem tem Wii!

Ah, por que não tem mais aquela página com a venda de edições antigas?

Douglas W. Luno
Capela do Alto - SP

Sua história parece coisa de filme, tipo *De Volta para o Futuro*, e saiba que você não está sozinho nessa. Uma galera bacana que curti a Nintendo no passado voltou a esse universo por causa do sucesso do Wii e do DS. A jogatina através do Nintendo Wi-Fi Connection vai deixar saudades, mas a Big N tomou essa decisão para focar na Nintendo Network, que oferece muito mais recursos para o 3DS e Wii U.

Por falar nisso, se você ficou confuso com os menus do Wii, imagina quando vir o sistema do Wii U. Fique tranquilo, pois os dois são amigáveis! Para adquirir as edições antigas, que tenham até um ano de vida, mande um email para contato@tambordigital.com.br. Valeu por tudo!

CONTROLES

O novo *Smash* será jogado com Wii Remote e Wii Remote + Nunchuk? *Mario Party 10* será jogado como nos títulos anteriores, ou seja, só com quatro Wii Remote tanto nos tabuleiros quanto nos minigames, ou o GamePad será obrigatório? Posso jogá-lo com quatro pessoas, cada um com um Wii Remote, e deixar a CPU controlar o Bowser? *Hyrule Warriors* será jogável com dois Wii Remote ou o primeiro player deve usar o GamePad? Em todos esses games consigo deixar o GamePad desligado?

Thalys Bueno
Por e-mail

Oi, Thalys

Como Shigeru Miyamoto explicou na entrevista que publicamos na edição passada, o lema atual da Big N é criar jogos que explorem todos os recursos de GamePad. Por isso, ele é obrigatório na maioria dos títulos. Por enquanto, não é possível desligá-lo durante a jogatina, mas em alguns casos ele para de emitir imagens, como em *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. Sobre os controles, aí



Benjamin Areias
6 anos - São Paulo - SP

vão as informações: o *Smash* será compatível com o GameCube Controller (a Nintendo vai lançar um adaptador para isso), GamePad, Pro Controller, Wii Remote e Wii Remote + Nunchuk. Já em *Mario Party 10* as funções de Bowser serão controladas por alguém. No entanto, isso faz parte apenas de um dos modos do jogo. Lá estará também o modo tradicional, no qual os personagens são apenas controlados por Wii Remote. Já *Hyrule* será jogável com GamePad (primeiro jogador) e o segundo usará o Pro Controller ou Wii Remote + Nunchuk.



Lucas D'Amaral Matheus
14 anos - Osasco - SP



Giovani Vitti Mamprin
8 anos - Rio Claro - SP

Envie sua obra de arte e participe!

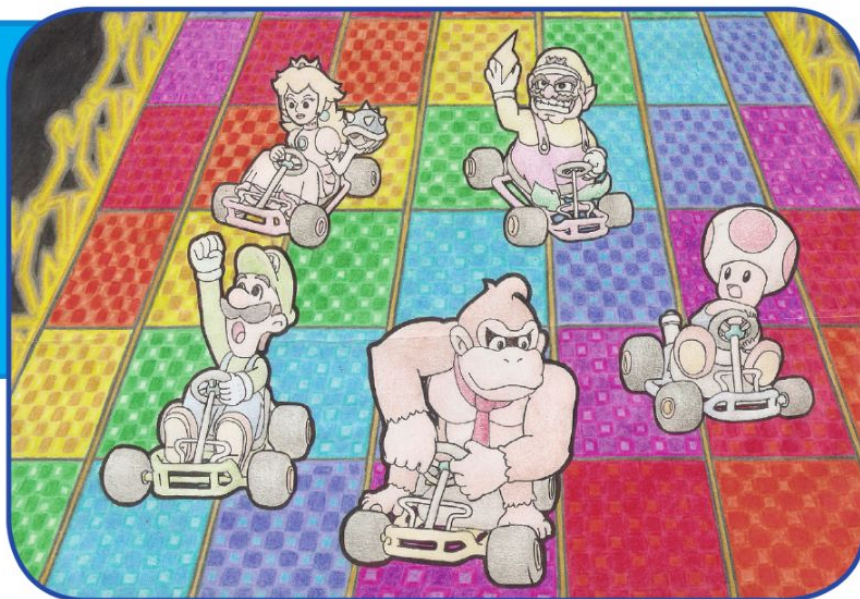
Vencedor do mês

André Mendes Mesquita

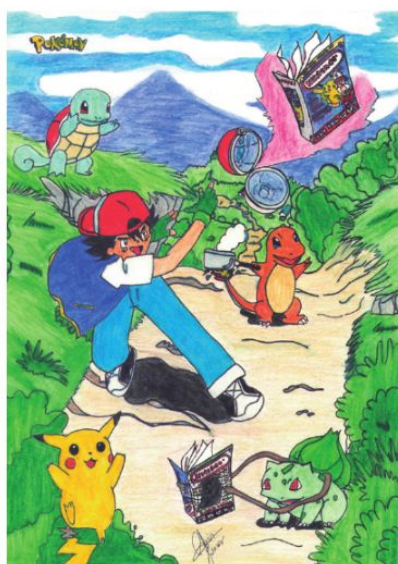
Idade: 16 anos

Onde: Nova Serrana - MG

Comentário: Jogar Mario Kart é muito bom, ainda mais quando encaramos a Rainbow Road! Pelo desenho, André ganhará um jogo para o console citado em sua carta!



Gustavo Schulmann
10 anos - Rio de Janeiro - RJ



DESENHO

Fiz um desenho na época das primeiras edições da **Nintendo World**, mas não sei por qual razão nunca mandei! Espero que gostem! Parabéns pelo trabalho e pela capacidade de se reinventar!

Júnior Silveira
Por e-mail

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).

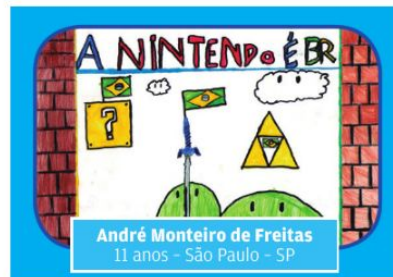
Oi, Júnior, sempre é tempo de correr atrás dos sonhos. Aqui está seu desenho, e, por coincidência, tem tudo a ver com os 15 anos de Pokémon de Brasil. Fantástico!

INFÂNCIA MÁGICA

Tenho 11 anos e me orgulho de dizer que coleciono a **Nintendo World**! Tudo começou quando meu irmão, que tem 22, começou a colecioná-la. Via ele passando o tempo lendo, até que um dia me deu sua coleção. Curtia muito o conteúdo, já temos um Nintendo 64.

Nunca me esquecerei das partidas com meu irmão de **Pokémon Stadium** e de **Super Mario 64**. A gente tinha um cartucho dourado de **Majora's Mask**, mas estava quebrado. Meu irmão disse que havia conserto, mas sem querer derrubei o cartucho e a fita se espatifou!

Ramon Ribeiro
Por e-mail



André Monteiro de Freitas
11 anos - São Paulo - SP

Carinha, a gente fica feliz pra caramba quando vemos o nintendismo passando pelas gerações, e fica a dica: você recebeu um tesouro inestimável do seu irmão. Guarde com muito carinho! Sentimos muito pelo cartucho destruído, mas temos certeza que você conseguirá encontrar outro por aí. Pode deixar que as deusas de Hyrule vão te ajudar nessa missão!



Giovanna e Rodrigo Sanchez
8 e 4 anos - São Paulo - SP

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETOR DE NEGÓCIOS
Isac Guedes

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Bruno Cotrim, Bruno Rubio,
Fellipe Camarossi, Filipe Salles,
Flavio Ferreira, Hugo Henriques,
Geraldo Juno Cecilio,
Luciana Anselmo, Mateus Lôbo,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasileiro, Rodrigo Estevam
e Thomas Schulze

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

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

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

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

Revista Nintendo World 184
Agosto de 2014

Jorge, toda a sorte do
mundo nessa nova jornada!

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

IT'S A BLAST!

LÁ SE VÃO QUATRO ANOS DE CROSSOVER COM O NINTENDO BLAST!

Igor Andrade



Tinha acabado de entrar na Tambor, por volta de duas semanas, quando você apareceu na redação para formalizar a parceria, no final de 2010. O que era o *Nintendo Blast* na época e como você vê hoje o site, que deu origem ao *GameBlast*?

Sérgio Estrella



Naquela época, o *Blast* tinha pouco mais de dois anos e experimentava uma ascensão inesperada entre os sites e blogs sobre Nintendo. A parceria criou uma ponte com grande circulação de colaboradores entre os veículos. O que era blog, virou portal e deu origem a sites irmãos. Com certeza é muito mais do que esperava quando criei aquele humilde blog em 2008...

Igor Andrade



O mais interessante, pra mim, é o fato que quase 100% da nossa redação é formada por pessoas que passaram ou estão no *Blast*. E quem não era acabou colaborando para vocês também. É um celeiro de grandes talentos!

Sérgio Estrella



É verdade. Engraçado você dizer isso, pois internamente a gente costuma brincar que, quando é época de entrada de novos membros no *Blast*, é a nova temporada de *Malhação* chegando. Fico muito feliz quando vejo alguém que iniciou sua carreira conosco participando de outros veículos, como a *NW*. É um sonho para muitos.

Igor Andrade



É ótimo contar com quem já tenha boa experiência na área. Jogador não é sinônimo de redator. É preciso treinar muito para sair escrevendo, e a gente sempre está aprendendo. Diz aí: como é recepcionar essa moçada? Querem seguir o jornalismo ou apenas querem fazer parte de um grupo com objetivos em comum?

Sérgio Estrella



O grupo é heterogêneo, principalmente porque não temos vagas apenas para redatores. Temos revisores, designers, programadores, pessoas que lidam com vídeos e podcast. A maioria dos que escrevem chegam verdes, quase sem experiência. O *Blast* acaba funcionando como uma escola. Muitos têm interesse em seguir carreira, outros encaram apenas como hobby. Unânime é o sentimento de pertencer a uma família. Sempre que alguém precisa sair da equipe por alguma razão cita isso, e toda vez que chega gente nova é uma festa. Recebemos os novatos reconhecendo que cada um está dedicando uma parcela do tempo livre para fazer o portal ainda melhor.

Igor Andrade



Que ótimo, Sérgio! Me empolgo quando vejo a disposição da sua galera, e é bacana ver de perto o crescimento profissional deles, principalmente daqueles que deixaram seus nomes registrados nas páginas da *Nintendo World*.

Sérgio Estrella



Boa parte deste crescimento vem da nossa parceria. Espero que continue por muito tempo trazendo bons frutos para ambos!

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

SUPER SMASH BROS.™

for
NINTENDO
3DS



1 EM BREVE!

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

**A GUERRA VAI COMEÇAR
E VOCÊ FOI CONVOCADO!**



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.



f saraivaonline

@saraivaonline

+ @saraivaonline

📞 vendas 4003-3390

saraiva.com.br



 **Saraiva**