

MUNDIAL DE POKÉMON

Ficamos na cola da
delegação brasileira

NEW NINTENDO 3DS

Portátil ganha botões
e fica mais rápido

DISNEY INFINITY 2.0

A adrenalina corre solta
com os heróis da Marvel

NINTENDO: 125 ANOS

Brinquedos mudaram
os rumos da empresa

Nintendo®

World

**SUPER
SMASH BROS.**
for
NINTENDO
3DS



TAMBOUR NINTENDOWORLD.COM.BR

ISSN 1516-1897

CASE

00185

Nº 185

R\$ 12,90



Apenas a vitória interessa!
Os maiores lutadores se unem para um novo desafio



DE QUAI NA G

10

NÃO RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 10 ANOS



saraivaonline



@saraivaonline



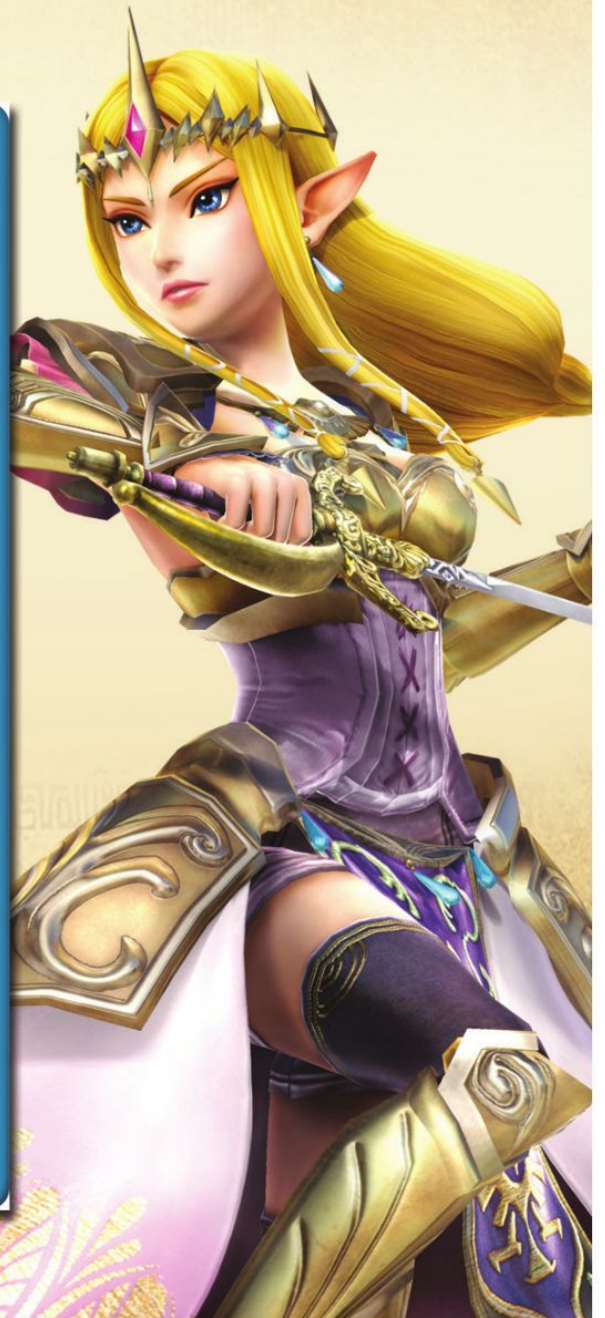
@saraivaonline



vendas 4003-3390

saraiva.com.br

DE LADO VOCÊ VAI LUTAR GUERRA POR HYRULE?



ANOS

 **Saraiva**

SUMÁRIO

09 – Previews

Yu-Gi-Oh! ZEXAL World Duel Carnival (3DS) e FIFA 15: Legacy Edition (Wii).

12 – Liga Pokémon

Mateus Lôbo conta como a LOP ganhou força pelo país.

20 – World Championships

Pachirisu zerou a vida no torneio de Pokémon.

26 – Suas regras, seus heróis

Toy Box fica quatro vezes maior para receber Os Vingadores, Guardiões da Galáxia e a turma do Homem-Aranha.

30 – Música, maestro!

Jogo com a trilha de Final Fantasy ganha um bis.

38 – Treta has been planted

Rafael Peccioli Moreno e

Rodrigo Brasiense sobem à arena para trazer os detalhes de *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS*.

46 – Reviews

Wii Sports Club (Wii U), *Transformers: Rise of the Dark Spark* (3DS) e *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* (3DS).



58 – Ultra Hand

Antes de Mario a Nintendo conquistava os japoneses com seus brinquedos.

62 – GameArt

A seção está de volta e mostra o talento do designer Fernando da Silva Souza.

EQUIPE NINTENDO WORLD

Qual personagem dos games você gostaria de ver em *Smash Bros.*?

Igor Andrade (wiigor_rand)

Acho que seria legal ver Sycamore ou qualquer outro professor Pokémon dando umas bolachas na galera. Isso sim seriam palmadas educativas!



Thomas Schulze (thomshoes)

Está na hora de os indie assumirem os holofotes! Que tal uma dobradinha com Shovel Knight e sua parceira Shield Knight? Certamente os dois trariam uma pá de ação, e trocadilhos infames, às arenas!



Dani Ianni (dani_ianni)

Seria engraçado ver alguns personagens da Disney, como Mickey e o MJ de *Michael Jackson: The Experience*. Imagina ele dando um Moonwalk?



Rafael Peccioli Moreno

Seria épico jogar com Travis Touchdown, o protagonista de *No More Heroes!* Se viesse com sua assistente Shinobu ou alguma vilã como Holly Summers como Assist Trophy... Seria memorável!



Fellipe Camarossi (FellipeCamarossi)

Sora, de *Kingdom Hearts*, seria uma adição e tanto. O estilo de combate e o ar fantasioso teriam uma boa sinergia com a galera de *Smash*. Já para o Assist Trophy, por que não Mickey? Isso fecharia uma coleção de astros junto com Mario, Pac-Man, Mega Man, Sonic e Rayman!



Ricardo Syozi (I_am_Kyo)

O meu sonho desde o primeiro *Smash* é ver o grande inimigo de Samus como personagem jogável, ou seja, o feioso e cruel Ridley. Ele seria sensacional batendo suas asas e atacando os adversários de longe.



Renato Almeida (RAL1983)

Não que quisesse jogar com ele, mas seria interessante enfrentá-lo. Convocaria o cachorro de *Duck Hunt* do Nintendinho. Definitivamente seria a hora de dar o troco naquelas risadas!



Mateus Lôbo

Sem dúvida alguma Phoenix Wright e seu talento de improviso, com a ajuda de Miles Edgeworth. Os dois formam uma boa dupla.



Flavio Ferreira

Sei que é meio difícil, mas depois de *Dream Drop Distance*, colocar algum personagem de *Kingdom Hearts* não é pedir muito... Meu sonho é ter Sora como jogável e Mickey como Assist Trophy!



EDITORIAL

POKÉ TRIP: APRONTANDO NO MUNDIAL

A ideia não era nova, mas ganhou força em janeiro durante uma conversa com um amigo. Fã de *Pokémon*, daqueles que não perdia torneio em eventos de anime no início dos anos 2000, ele sempre sonhou em ver de perto o tal do Mundial.

O *Pokémon World Championships* é o maior encontro oficial de jogadores dos jogos e do Trading Card Game dos monstros de bolso, contando com as participações de grandes nomes por trás da franquia, como o mestre Junichi Masuda.

Hoje é o maior torneio no terreno nintendista, apesar de não ser organizado pela Nintendo. Tudo fica nas mãos da *Pokémon Company*.

Como dessa vez o PWC seria Washington, D.C., capital dos Estados Unidos, lugar mais acessível do que Havaí ou Vancouver, as sedes anteriores, meu camarada me desafiou: "Eu vou. Você topa?". Levei uns dias para embarcar na ideia, mas disse sim. A empolgação só crescia ao ouvir a experiência de brasileiros que já estiveram lá. Porém, semanas antes de a *Poké Trip* começar houve um revés. O tal colega teve de desistir. Ainda assim tive a grande companhia de Rafael Fialho, que faz parte do N-Party.

A proposta era fazer como aqueles repórteres que cobrem, por exemplo, Jogos Olímpicos. Durante três dias acompanhei os atletas do nosso país, que era a



segunda maior delegação do Mundial. Ter esse contato diário, dividir as angústias e alegrias, conhecer melhor cada um deles, ouvir suas histórias... A jornada durou só três dias, mas foi épica!

Mamma Mia!

Em 2012, quando *The Legend of Zelda* completou 25 anos, lançamos o primeiro número da *Nintendo World Collection*. A publicação, originalmente, tinha um destino especial: seria dada a quem fosse a um evento que comemoraria a ocasião. A celebração não saiu do papel, mas ainda assim o projeto continuou em produção.

Diferente da edição mensal da revista, a *NWC* mostra em cada número a trajetória (origem, principais games, fatos curiosos) de uma das grandes franquias do universo da Big N. Na segunda edição

A Nintendo World Collection está de volta. Agora é a vez do encanador!



nossos redatores falam sobre o maior ícone dos videogames: Mario. Corra até a banca mais próxima e garanta sua cópia antes que o encanador entre pelo cano e retorne ao Reino do Cogumelo.

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_

Rodrigo Brasiliense (SpitfireXIII)

Sonic já está em *Smash Bros.*, mas como sou a favor de todo personagem ter seu rival, Shadow entraria para o roster. Além de ser um dos meus favoritos, o ouriço preto é o inverso do ouriço azul e seus poderes místicos dariam efeitos incríveis no game de luta! Para Assist Trophy iria de N, de *Pokémon Black e White*, com os lendários Reshiram e Zekrom.



Hugo H. Pereira (hugoh2p)

Que cavalheiro seria se não escolhesse o gentleman Professor Layton? Uma dupla tipo Ice Climbers com o Professor e Luke seria interessante. Pra completar, Don Paolo e suas geringonças ou Descolé e seus golpes de esgrima dariam excelentes Assist Trophies!



Juno Cecilio (Geraldo)

Smile, a simpática geleia azul de *Dragon Quest*, seria um oponente com golpes difíceis de prever. E aquele tanque imenso de Rocket Smile como Assist Trophy botaria medo em qualquer marmanjo.



Hotshots

Notícias, novidades e tudo mais que rola no universo Nintendo



Novo direcional se inspira na alavanca do controle do Cubo

NOVO DE NOVO

COM RECURSOS EXTRAS, O NEW NINTENDO 3DS SURGE PARA ATENDER AOS PEDIDOS DOS FÃS



Igor Andrade



Thomas Schulze

Não é de hoje que os nintendistas sonham com algumas mudanças no Nintendo 3DS. A maior delas era um segundo direcional, facilitando a vida em games que exigem que a gente troque o ângulo de câmera ou precise de uma mira. Para isso foi criado o Circle Pad Pro, que se encaixa no hardware e ainda dá botões de gatilho (ZL e ZR) para ele.

Mesmo com periférico na praça, jogadores de *Resident Evil: Revelations* e *Monster Hunter* não ficaram tão contentes. Queriam que o console mudasse. Quando o Nintendo 2DS nasceu, a galera correu para ver se o novo integrante da família terminaria com nossas angústias.

Acontece que a Big N estava ouvindo os fãs e resolveu atendê-los agora. Sem qualquer alarde, usando o costumeiro Nintendo Direct, uma edição feita apenas para os japoneses, lá foi Iwata para frente das câmeras anunciar a boa nova.

RENOVADO

Três anos depois do nascimento do Nintendo 3DS, o New Nintendo 3DS e o New

Nintendo 3DS XL aparecem não só com melhoras visuais, mas com alterações de hardware.

Os dois têm um design bem semelhante ao do atual 3DS XL, mas o destaque está na parte interna. Lá está o pequeno

Agora com gatilhos!



C-stick, alavanca que se inspira no botão semelhante do controle do GameCube. Sim teremos dois direcionais! Por falar nisso, botões de gatilhos, ao lado do L e do R, também foram adicionados.

Para ficar completo, o cartão SD deu lugar ao MicroSD (16GB e 32GB), que ficará escondido atrás da carcaça. Não fique nervoso, pois o novo console cria uma conexão online com seu computador, permitindo que você pegue e envie fotos e outros arquivos de um para outro sem colocar os dedos no cartão de memória.



Tipo Super Famicom

Outros botões mudaram de lugar, a entrada dos cartuchos agora é na parte inferior do portátil, ou ficaram coloridos, como aconteceu com o conjunto ABXY, que segue as cores do Super Famicom, o SNES japonês, no modelo New 3DS. E há aqueles que sumiram. A chave que liga e desliga o acesso à internet virou um ícone no menu do sistema. Isso já existe no Nintendo 2DS, que não está à venda no Brasil.

RÁPIDO E ESPERTO

Era de praxe: bastava mexer o console, com o 3D acionado, para a tela ficar borrada. Isso foi corrigido de vez no New 3DS, que não é uma simples renovação. Ele tem um processador mais potente, deixando-o mais rápido para baixar aplicativos e para rodar games mais complexos.

Ele terá títulos exclusivos ou versões com conteúdo extra de jogos para o 3DS comum. O primeiro deles será o port de *Xenoblade Chronicles*, que tem um vasto mundo aberto. Trocando em miúdos, sem

a melhora no motor o carro não subiria o morro com essa carga enorme.



O port de Xenoblade Chronicles é o primeiro jogo feito apenas para a linha New Nintendo 3DS

COMPATIBILIDADE

O que já se sabe até agora é que cartuchos de Nintendo DS e de Nintendo 3DS funcionarão perfeitamente no novo console. No entanto, como é de se esperar, os games do New 3DS não vão rodar no 3DS que você já tem.

CUSTOMIZAÇÃO

Versões especiais sempre mexem com o coração e com o bolso. E como ficaremos agora, já que o New 3DS muda de carcaça? As Kisekai Plates serão vendidas separadamente, e por enquanto só no Japão, e a cada segundo um novo modelo é anunciado. Teremos desde estampas simples a aquelas com as caras de Mario e companhia.

QUANDO VEM?

Por enquanto, os modelos do New 3DS serão vendidos apenas no Japão, começando em 10 de outubro. Por aqui, há previsão é que o sistema chegue em 2015. Pelo menos é o que diz o comunicado

oficial que recebemos da Nintendo of America. "Cada território possui suas próprias decisões de negócios sobre os produtos e seu timing de lançamento. Não temos qualquer plano de lançá-lo ainda esse ano. Contamos com uma variedade de opções portáteis para nossos consumidores tanto hoje quanto durante as festas de fim de ano. Há uma ótima biblioteca com centenas de títulos para esses sistemas, com apelo para todos os tipos de jogadores, com *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS*, *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*, sendo lançados ainda antes do final de 2014".



Com NFC embutido!

NOVOS RUMOS

A questão é a seguinte: o Nintendo 3DS é um sucesso, mas precisava de algumas melhoras para ficar supimpa. Elas, felizmente, vieram à tona e para muita gente justificam a aquisição de um dos modelos do New 3DS, ainda mais que tais aparelhos vão dispensar a base de transferência de dados dos amiibo, item obrigatório para quem quiser interagir com os bonecos nas versões originais do sistema. Se é para melhorar, que os novos integrantes sejam bem-vindos à família! **NW**



Tenha um console diferente todos os dias com as Kisekai Plates

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS

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



Renato Almeida

GREINJA, O POPULAR?

Um dos períodos mais marcantes para quem curte *Smash Bros.* é entre o anúncio e o lançamento do jogo, quando os personagens que entrarão na batalha são revelados.



Assim que Greninja foi apresentado como um dos representantes de *Pokémon*, certa surpresa tomou conta de todos. Para especialistas e muitos fãs, isso aconteceu por causa da popularidade alcançada pelo personagem em *Pokémon X* e *Pokémon Y*. Mas será que isso é verdade? Não! De acordo com Masahiro Sakurai todo o planejamento para a mais recente edição de *Super Smash Bros.* já estava fechado quando o desenvolvimento do jogo começou, ou seja, a lista de combatentes existia desde os primórdios.

Desse modo, Greninja ainda não havia mostrado sua cara para os jogadores de X e Y. Sakurai ainda frisou que para concebê-lo no game o time teve de usar muitas referências e rascunhos do projeto inicial do personagem e assim animar seus movimentos do zero e de forma independente ao que fazia o time da Pokémon Company. Se foi sorte ou mesmo um olhar apurado de Sakurai, contar com a evolução final de Froakie no próximo *SSB* é nada menos do que uma jogada certa!

Fato rápido: *Smash* foi inicialmente concebido como *Dragon King: The Fighting Game*. Era um "projeto artesanal" da HAL Laboratory. Iwata, então funcionário da subsidiária, programou sozinho a versão de testes no tempo livre dos finais de semana. Sakurai queria fazer um game com quatro lutadores que fugisse da tradição.



ESCOLA DE TALENTOS

Quando Shigeru Miyamoto disse em uma entrevista em 2011 que gostaria de dar uma maneira no trabalho, passando então a ser um consultor, muita gente ficou com medo que a aposentadoria do mestre estivesse a caminho. Um dos planos do produtor, como ficou mais claro em 2013, era transmitir seus conhecimentos para jovens talentos. Isso já está acontecendo.

O mestre está coordenando um novo núcleo, o Garage, onde foram reunidas mentes brilhantes. Lá eles dão vidas a protótipos e tentam defender seus sonhos. O primeiro resultado dessa renovação é *Splatoon*. *Project Giant Robot* e *Project Guard* também vieram dessa "garagem". Novos Shigeru estão surgindo...



Splatoon é o primeiro projeto do Garage que ganhou vida!

ELEMENTAR, CARO WRIGHT!

O famoso detetive Sherlock Holmes estará em *The Great Ace Attorney*. Previsto para 2015, mostrará no Nintendo 3DS a saga do tataravô de Phoenix Wright no período Meiji (1868 a 1912), quando o Japão viveu uma rápida transição da vida feudal rumo à industrialização. (Igor Andrade)



ALÉM DE GOTHAM

Em *Lego Batman 3: Beyond Gotham* a Liga da Justiça deve acabar com um plano de Brainiac. O legal é que aventura será dublada, incluindo as versões para Wii U e 3DS. Para dar voz a Batman e Robin foram convocados os atores Marcos Veras (Robin) e Rafael Infante (Batman). Os dois batem cartão na Globo, mas é provável que você os conheça dos vídeos do grupo Porta dos Fundos. (Igor Andrade)



Santa dublagem, Batman!



IGUALDADE PARA TODOS!

Project CARS, um dos jogos do gênero automobilístico mais esperados dos últimos tempos, irá agraciar o Wii U com sua presença. Com mais de 60 carros licenciados e incontáveis pistas, o título apresenta uma beleza ímpar, se levar em conta outros do mesmo estilo. O melhor de tudo é que, segundo os desenvolvedores, o jogo receberá tratamento especial para que sua qualidade gráfica não fique atrás da concorrência da nova geração! O único contratempo é que os nintendistas terão de esperar até 2015. (Fellipe Camarossi)



BAYONETTA NA MODA

A bela bruxa terá mais uma fantasia para desfilarmos em *Bayonetta 2*: o uniforme de Fox McCloud, de *Star Fox*. Até então já conhecíamos os cosplays de Samus, Peach e Link. Todos também estarão disponíveis no primeiro jogo da série, que acompanhará a versão em caixinha do lançamento. (Igor Andrade)



ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

16/09 - *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (3DS)
16/09 - *Cooking Mama 5: Bon Appétit!* (3DS)
23/09 - *FIFA 15: Legacy Edition* (Wi, 3DS)
23/09 - *Disney Infinity: 2.0* (Wii U)
25/09 - *Yu-Gi-Oh! Zexal World! Duel Carnival* (3DS)
26/09 - *Hyrule Warriors* (Wii U)
05/10 - *Skylanders Trap Team* (Wii, 3DS, Wii U)
14/10 - *Pac-Man and the Ghostly Adventures 2* (3DS, 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 - *Tomodachi Life* (3DS)
3 - *Mario Kart 8* (Wii U)
4 - *Pokémon X e Pokémon Y* (3DS)
5 - *Yoshi's New Island* (3DS)
6 - *Mario Kart 7* (3DS)
7 - *Hyrule Warriors* (Wii U)
8 - *Animal Crossing: New Leaf* (3DS)
9 - *Pokémon Black e White Version 2* (DS)
10 - *New Super Mario Bros. 2* (3DS)

Fonte: VGChartz



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!

PREVIEW **3DS**

YU-GI-OH! ZEXAL WORLD DUEL CARNIVAL

SEU DECK ESTÁ PRONTO PARA O PRÓXIMO TORNEIO?



Igor Andrade

DUELISTAS, COMEMOREM, pois Yu-Gi-Oh! está de volta. O TCG da Konami tem inspirado diferentes animes e mangás, e a fase da vez no 3DS é a Zexal.

O game mostra o World Duel Carnival de uma forma interessante. Em vez de criar seu deck e enfrentar os concorrentes, você escolhe um dos 12 personagens jogáveis. Cada um tem seu baralho pré-definido, e aí cabe a você

chegar ao topo do torneio encarando cerca de 40 duelistas. Para ver todos os lados da competição, comece tudo de novo trocando entre Yuma, Astral, Tori, Shark e companhia.

No Free Duel Mode a coisa é diferente, pois você prepara seu time aproveitando as mais de 5700 cartas à disposição para batalhar contra a CPU. Ah, o jogo

tem um tutorial para quem nunca invocou um monstro na vida. Fique esperto, pois a aventura só será lançada na Nintendo eShop. **NW**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Lançamento: 25 de setembro (EUA)

PREVIEW **wii**

FIFA 15: LEGACY EDITION

ATUALIZANDO O BATE-BOLA



Igor Andrade

JOGOS ANUAIS, DENTRO DE uma mesma geração, não costumam ter grandes inovações de um título para outro. É uma melhora em um modo online, ajuste gráfico e assim vai.

Esse é o caminho do próximo *Fifa*, que volta a rodar em um console de mesa da Big N nas Américas. A edição 2014 para Wii só foi lançada na Europa.

Como não dá pra ignorar a base instalada do sistema, a EA segue um esquema com *Fifa 15*:

Legacy Edition: reaproveitar a versão anterior atualizando os atletas de cada time.

Por isso, o que teremos de recursos vem do *Fifa 2012*. Você disputará confrontos tradicionais, selecionando seu esquadra entre mais de 500 clubes, ou então em disputas de rua de cinco jogadores para cada lado. Destaque naquela versão, nos modos *Be a Manager* e *Streets to Stadium* há um pouco de reality show. No primeiro você é um

técnico tão bom quanto Guardiola que deve levar um clube ao topo, vencendo diversos campeonatos.

No segundo, crie um craque e faça com que o garoto seja digno de estar em times imponentes, como o Barça. Conforme se dá bem no esporte, diversos itens de customização são liberados, inclusive cortes de cabelo. Neymar que se cuide! **NW**



Plataforma: Wii (haverá versão para 3DS)
Produção: EA
Desenvolvimento: EA
Gênero: Esportivo
Lançamento: 23 de setembro (EUA)

PRADA? O DIABO USA MESMO É ESPADA!

PRODUTOR QUE COMANDOU O REBOOT DE NINJA GAIDEN COLOCA O PLANETA EM COLAPSO



Rodrigo Brasiliense

Polêmico, sanguinário e boca suja. *Devil's Third* chega exclusivamente ao Wii U, apesar de antes ter sido anunciado para outros sistemas, pelas mãos da Valhalla com a supervisão do emblemático Tomonobu Itagaki, designer responsável pelo retorno de *Ninja Gaiden* aos consoles.

O anúncio do jogo, além de significar a entrada de uma diferenciada franquia na casa da Nintendo, significa muitas outras coisas. Acima de tudo, é a vontade do produtor, agora com um estúdio para chamar de seu, de apostar em uma série de novas ideias, algumas são simples frutos de sua louca imaginação, possíveis apenas através do hardware do Wii U. E aí fica a pergunta: *Devil's Third* é um jogo de ação em terceira pessoa, um FPS, game cooperativo ou multiplayer? Mistérios assolam a cria, mas a melhor resposta é: tudo isso e mais um pouco!



QUAL É O SENTIDO DA VIDA?

Sem forçar muito na filosofia, esta é uma das perguntas que Itagaki levanta com seu jogo. O pano de fundo se baseia na famosa Teoria da Síndrome de Kessler. Leia-se: um cenário fictício proposto pela NASA em 1978 em que o alto fluxo de satélites na órbita da Terra acaba causando uma verdadeira cadeia de colisões, resultando no nosso planeta rodeado por sucata espacial. As consequências seriam não apenas viagens espaciais impossibilitadas por anos, como a queda de todos os sistemas que regem nossa sociedade. É nesse mundo que abruptamente os personagens se vêm aprisionados.

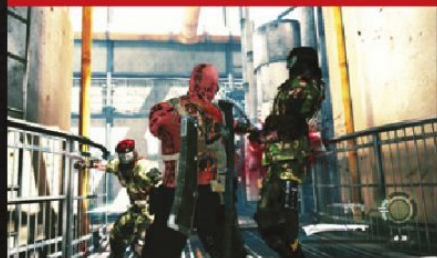


PRIMEIRA PESSOA E BATERIAS!

Uma das maiores curiosidades de quem viu as primeiras imagens do jogo é como serão as sequências em primeira pessoa e por que um dos personagens principais tocava bateria entre um ataque e outro. Itagaki faz questão de não revelar. Pelas dicas sabemos que as sequências em primeira pessoa serão em tempo real e ao comando do jogador. Elas podem ser acionadas, como em *Metroid: Other M*, a qualquer momento, seja durante um salto ou no meio de uma briga de espadas. Há quem diga que o GamePad estará ativamente envolvido nessa transição. Já a bateria... O mistério continua, mas conhecendo a figurinha, não nos espantaria um minigame musical no meio da ação.

ENXERGUE FÁCIL

Uma das prioridades de Itagaki é criar um jogo limpo, mas não da forma que você está imaginando. Calma, os personagens ainda enfiam espadas pelas costas de seus inimigos, fuzilam outros sem dó e atacam sem piedade, até mesmo aqueles que já se renderam. No caso, por limpo deve-se entender por poucos indicadores na tela. O pessoal do Valhalla quer você preso na tela, apertando o botão com mais força a cada choque de espadas ou tiros à queima-roupa.

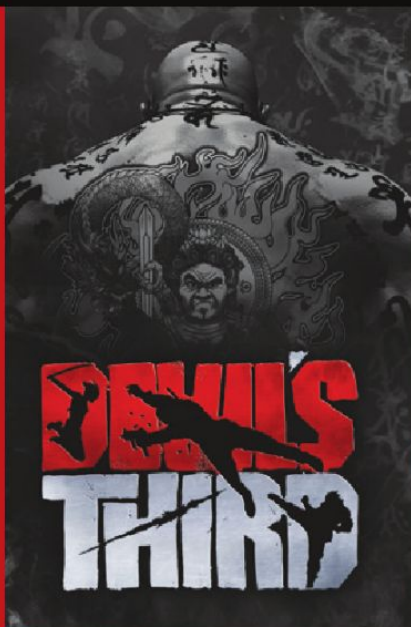


A ESCOLHA DO REALISMO

Devil's Third será um dos jogos mais realistas do Wii U. Antes que você pense nisso, a escolha do sistema não foi tomada apenas para que uma bela loira sem nome fosse retratada da melhor forma na trama.

Ok, talvez um pouco... A razão principal é que o diretor quer que todos acreditem que aquele mundo existe de verdade, não importa o que estiver acontecendo durante o jogo. E, sim, muita coisa vai rolar.

Pelo pouco que vimos já deu para notar que teremos personagem correndo por paredes, saltando de prédio em prédio, fatiando inúmeros inimigos ao mesmo tempo e rebatendo granadas em pleno ar.



SOVIÉTICO

Repleta de sangue, a história mostra um ex-combatente tatuado da União Soviética que era membro do Students of Democracy (estudantes da democracia) enfrentando seus antigos aliados do jeito mais bruto possível, ainda mais que eles estão agindo sobre efeito de mutação química. Sua luta começa na prisão norte-americana de Guantánamo, que fica em Cuba, e partirá para os Estados Unidos, que foi dividido em 13 territórios.

TRILOGIA PREPARADA

Apesar de fazer mistério em cima de seus personagens, Itagaki bota muita fé no potencial do universo de *Devil's Third*. De volta à sua época de Tecmo Koei, ele criou a versão moderna de *Ninja Gaiden*, lançada em 2004, e desenvolveu pessoalmente a sequência, mas acabou saindo da companhia antes de poder sequer pensar na terceira versão, que foi feita pelo pessoal da produtora e deu as caras no Wii U.

O desejo de contar três histórias seguidas de um personagem ainda assim permanece, mas como tudo envolvendo o game, o designer não explica como irá fazer isto com o novo projeto. Curiosamente ele se mostra aberto a tudo, até mesmo reescrever seu próprio estilo, isto é, com exceção da alta dificuldade. Isto nunca faltará em um game de sua autoria.



Itagaki gosta de mesmo é de herói virado no Jiraya!



MUNDO ABERTO E FECHADO

Outro enigma. *Devil's Third* terá mundo aberto, mas seus criadores querem que ele saia como um game de mundo fechado. Apesar de à primeira vista a ideia não fazer muito sentido, tais planos significam que o pessoal da Valhalla está focando grande parte dos seus esforços para criar uma jogabilidade extremamente coesa e cinematográfica, independente das decisões do jogador. Planos ambiciosos, sem dúvida. Se derem certo, com certeza mudarão para sempre a história do gênero.



NINJA GAIDEN (Reboot)

Lançamento:
02/03/2004 (EUA)

Produtora:
Tecmo Koei

Desenvolvedora:
Team Ninja

Personagem-chave:
Ryu Hayabusa

Produtor-chave:
Tomonobu Itagaki

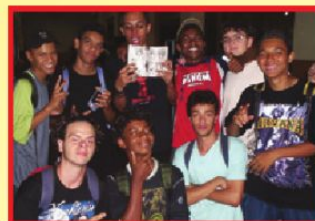
Devil deve contar com elementos que o produtor não usou em *Ninja Gaiden*

A ORIGEM DA LIGA

A LOP UNE E REVELA GRANDES JOGADORES DE POKÉMON ATÉ HOJE



Mateus Lôbo



Só no cabo Link: galera disputava partidas de Ruby e Sapphire com seus Game Boy Advance



Não sou parcial ao dizer que *Pokémon* é uma franquia incrível. São 18 anos de sucesso, 15 deles no Brasil, com uma legião de fãs disposta a explorar a franquia através de iniciativas criativas. Uma delas é a Liga Pokémon.

De 2001 em diante, muitos pais tiveram que reservar seus finais de semana para levar seus filhos aos torneios da série. Naquele ano a *Pokémon Club*, uma revista lembrada com muito carinho, resolveu organizar o que seria "o torneio nacional" de *Pokémon*, o Desafio à Elite dos Quatro Brasileira (DE4-BR ou DE4).

A BATALHA COMEÇA

Encabeçado por Eric Araki, uma das figuras mais conhecidas da publicação, o campeonato, organizado em São Paulo no

Animecon, foi um sucesso e despertou no jornalista a vontade de fazer algo maior.

Era 16 de outubro de 2001 quando Araki enviou um email aos campeões do DE4. A mensagem, não muito extensa, agradecia pelo desempenho nas partidas, além de convidá-los para uma entrevista para a *Pokémon Club*. No entanto, havia algo mais no e-mail. "Estamos estudando também a realização de eventos do gênero por todo o país, como uma verdadeira liga Pokémon, com rankings e outras inovações. A cada mês uma capital será escolhida para sediar os campeonatos e, quando chegar aos seus estados de origem, gostaríamos de contar com suas presenças como campeões", escreveu Araki.

Assim, pouco mais de um ano depois,

surgia a LOPE, sigla para Liga Oficial Pokémon Evolution, com o Evolution representando a *Pokémon Club Evolution*. A LOPE começou a atuar em cidades como Rio de Janeiro, São Paulo e Brasília, onde moravam os campeões do DE4-BR, mas logo expandiu suas fronteiras.

Os modelos de desafio eram simples e tentavam seguir a ideia dos jogos. Eram realizados torneios especiais, nos quais os vencedores poderiam desafiar um discípulo do "dono" de ginásio e, só então, poderiam desafiar o líder, que concederia uma insígnia se fosse derrotado. Claro, quem juntasse oito insígnias poderia desafiar diretamente a Elite dos Quatro no dia do nacional sem passar pelo campeonato.

Apesar de ter uma enorme popularidade, reunindo dezenas ou até mesmo

TESTEMUNHA OCULAR

Daniel Lima, tricampeão do Desafio à Elite dos Quatro e um dos fundadores da LOPE, trocou umas palavrinhas conosco sobre sua carreira.

Como foi estar no primeiro DE?

O torneio fez um sucesso acima do esperado. No primeiro dia a final foi entre João Paulo Nogueira "Noga", de Brasília, que já foi responsável pelo *Planeta Pokémon*, e um colega de Porto Alegre. No segundo dia venci um paulista. Isso fez surgir na mente do Eric Araki, o organizador, a ideia de fazer campeonatos pelo Brasil.



Daniel (centro) marca um X no seu coração!

Os fãs reagiam ao encontrar os treinadores que apareciam na *Pokémon Club*?

Dei alguns autógrafos nos Animecon 2001 e 2002. Quando já era Gym Leader viajei pra Sampa de surpresa para participar de um torneio apenas como jogador. Saindo do ônibus, morrendo de sono, escutei alguém gritar: "Pai, é o Hunter, é o Hunter!". Quando olhei, um garoto estava acenando. Era o Henrique "Yu-Gi Xavier", que, mais tarde, virou meu amigo e líder do E4.

Qual é a influência de *Pokémon* em sua vida?

Conheci a série aos 19 anos. Não era fã do anime e um primo recomendou o jogo dizendo que era um bom RPG. Sempre fui tímido, não sabia me comunicar. De repente me vi numa final de DE4 cercado de gente torcendo contra. Era um carioca tentando vencer um paulista em São Paulo. Tive que engolir a timidez. Desde então fiz amizades e o Araki me convidou para escrever sobre *Pokémon* para a *Nintendo World*.

E HOJE?

Atualmente a LOP é conhecida como Liga Organizada Pokémon, atuando em mais de 10 estados no Brasil. Além de parabenizar e agradecer a todos os organizadores e membros da E4, registro um agradecimento especial para Daniel Lima "Maverick Hunter" (campeão do primeiro DE4 e fundador da LOPE), João Paulo Nogueira "Lorde Noga" (campeão do primeiro DE4 e ex-organizador geral), Fábio Corato "Sábio Florestal" (ex-organizador geral), Tiago Silva Cintra "TSC" (organizador e ex-mod do *Pokéland*) e Luiz Cláudio P. Labriola "Xaruto" (ex-campeão, E4 e organizador geral).

Torneios chegaram a reunir 300 treinadores!

mais de 100 treinadores em alguns encontros, foram 300 no Animecon de 2002, o formato tinha um problema: as cidades tinham um número restrito de ginásios, que nunca chegavam a oito. Resultado: para ter as insígnias era preciso sair em uma jornada pelo Brasil.

Por conta disso muitos jogadores viajavam para outros estados mesmo sabendo que não teriam como juntá-las. Por que fizeram isso? Para conhecer lugares e pessoas que gostavam de *Pokémon*. No entanto, muitas coisas começaram a mudar com o fim da *Pokémon Club Evolution*, que saiu de circulação em 2003.

TREINADORES REUNIDOS

Os torneios estavam deixando a segunda geração (*Gold*, *Silver* e *Crystal*), migran-

do as partidas para a terceira (*Ruby* e *Sapphire*). Houve também mudanças organizacionais, alterando não só o nome da liga, que perdeu o E de Evolution, mas também no formato dos desafios.

Cada LOP tinha seu quadro de líderes de ginásio, fazendo com que não fosse mais vital atravessar o país para conquistar insígnias. Contudo, muito mochileiro ainda gastou sola de sapato por aí para aumentar suas chances de vitória.

Já 2004 ficou marcado pelo surgimento do cargo de organizador geral, que registrava todos os dados de competições e cuidava dos torneios em cada cidade. Mesmo que aquele ano seja conhecido pelo começo do declínio de *Pokémon* como uma febre, foi importante para o

crescimento da LOP, que se firmou definitivamente como uma liga. A organização expandiu sua área de atuação para mais estados, mostrando que a franquia da Nintendo ainda tinha um público muito grande interessado em participar de torneios.

A criação de uma Liga Pokémon de uma revista, que foi mantida pelos fãs quando ela deixou a bancas, transparece um dos lados que, particularmente, mais aprecio na franquia: a união. Não é só o Ash que pode fazer amigos em várias cidades e viver momentos únicos durante uma jornada. Afinal de contas, depois de todos esses anos de apoio e trabalho dos treinadores, podemos dizer que vivemos em mundo *Pokémon*. **NW**

PARA AS NOVAS GERAÇÕES

BASEADA EM ANIMAÇÃO, BANDAI NAMCO LANÇA SEQUÊNCIA DE PAC-MAN AND THE GHOSTLY ADVENTURES



Felipe Camarossi



Igor Andrade



Plataforma: 3DS
(haverá versão para Wii U)
Produção: Bandai Namco
Desenvolvimento: Namco Bandai
Gênero: Aventura, Ação
Lançamento: 14 de outubro (EUA)

Pac-Man, como diriam os mais velhos, está na crista da onda. Um dos principais ícones dos games se prepara para dar uns sopapos no próximo *Smash Bros.*, como você pode ver na matéria publicada nesta edição.

Além disso, ele volta a livrar seu mundo das ameaças de um fantasma que ameaçaria até mesmo Blinky, Inky, Pinky e Clyde, que estão na cola de Come-Come há três décadas, em *Pac-Man and the Ghostly Adventures 2*, que será lançado para Wii U e Nintendo 3DS agora em outubro.

A aventura é baseada no desenho que aqui se chama *Pac-Man e as Aventuras Fantasmagóricas*, exibido no Gloob, e coloca o herói e seus amigos em um game

de plataforma 3D repleto de poderes. Um deles o transforma no gigante PacZilla!

Na trama, o incansável Lord Betrayus colocou seu exército fantasmagórico mais uma vez nas ruas. Com isso, Pac terá que explorar estágios em oito mundos, na sequência anterior eram cinco, para dar um jeito na situação.

Andando pelo espaço, no fundo de oceanos ou mesmo pelas ruas da futurista Pacopolis, ele terá que eliminar os minions do jeito clássico: comendo todos. O mais engraçado é tentar engolir vários de uma vez. Quando isso acontece, o herói vai de um ponto a outro no cenário em segundos.

Quando a coisa ficar mais feia, basta apelar para as Power Berries. As frutas



Para Kunito Komori, a dobradinha entre TV e jogos é essencial para mostrar Pac a quem não conhece seu passado dourado



DIVIDINDO A CENA

Pac não estará sozinho em *Ghostly Adventures 2*. Em certas fases Cylindria e Spiral assumem a ação. A garota sobe em seu skate voador e sai atirando em fantasmas. Já o carinha pilota um helicóptero para movimentar objetos entre os cenários. Por falar nisso, Pac-Man também usará alguns veículos vistos em sua animação. Entre eles estão o Lemon Rocket e o Pacerchini.



dão habilidades especiais para Pac. Ao virar Fire Pac ele atira fogo nos capangas, por exemplo.

Não é a primeira vez que a bolota sai do seu ambiente natural. No entanto, o que marca essa franquia paralela é o esforço da Bandai Namco para mostrar a importância do personagem para as novas gerações. Para falar sobre isso, conversamos com Kunito Komori, produtor responsável pelo spin-off.

Quais são as novidades que merecem destaque na segunda aventura da série Pac-Man and the Ghostly Adventures?

O game tem toda uma gama nova de novos power-ups e muitas melhoras na jogabilidade. Agora, a câmera irá acompanhar Pac-Man conforme ele muda de caminho. Assim você vai poder ver o mundo da aventura [PacWorld] em diferentes ângulos e vai aproveitá-lo mais, diferente do *Ghostly Adventures* original.

Há diferenças de jogabilidade entre as versões para Wii U e Nintendo 3DS?

O gameplay da versão de Wii U é praticamente o mesmo do primeiro *Pac-Man and the Ghostly Adventures*. É um jogo de ação e aventura em perspectiva 3D.

O primeiro tinha uma câmera livre e isso dificultava muito, pois, por exemplo, ela podia entrar na parede. Já a versão do Nintendo 3DS é plataforma mais tradicional, ou seja, tem apenas uma câmera livre.

Você poderia nos dizer quais funções o GamePad vai acrescentar à jogatina no Wii U?

Por ser um jogo para vários consoles, o controle não tem nenhuma função exclusiva.

Todos os personagens têm habilidades diferentes entre si?

Sim, sim. Veja, Pac-Man tem todo o gameplay original. Mas isso é muito importante, porque, com power-ups, ele pode se transformar em Fire Pac, Ice Pac, Robo Pac, Chameleon Pac e Giant Pac. É um ar meio 1980, sabe?

Pac-Man é um dos lutadores do próximo Super Smash Bros. Como foi para vocês receber tal convite?

Na verdade, tenho muito pouco para falar sobre *Smash Bros.* porque não é minha área, mas todos nós estamos empolgados com isso. Sabe, Pac-Man é

um personagem bem legal e com uma grande longevidade.

Pac-Man and the Ghostly Adventures 2 é baseado em um desenho animado. Qual a importância da animação para apresentar Pac a uma geração de gamers mais novos?

Os mais velhos podem saber sobre o passado dele, mas quando se tratam de crianças vem a pergunta: "O que o Pac-Man já fez?". Então, estamos dando para elas um novo personagem. É o mesmo de sempre, mas há agora novos amigos. O original tinha como inimigos apenas simples fantasmas, então tivemos que fazer adições como Betrayus, que é o inimigo da aventura. Pac-Man é o cara que pode salvar o mundo, que tem que enfrentar o mal. Com essa combinação da animação de TV e o jogo é possível criar uma interatividade. Você assiste à série e joga depois, ou o contrário. É isso que queremos que aconteça.

Se recebesse um convite para fazer o remake do primeiro jogo de Pac-Man você aceitaria?

[Rindo] É... eu gostaria de tentar. 

O NOVO
Super Smash Bros. agora no Nintendo 3DS!
Seja quem for o adversário, qual seja o desafio,

ACERTE AS CONTAS NO
Smash!



Os maiores lutadores da Nintendo estão aqui,
com novos desafiantes juntando-se à batalha



Crie Mii Fighters!

Pela primeira vez,
crie seu Mii Fighter e
escolha entre três
estilos de lutas:
BRAWLER, GUNNER e
SWORDFIGHTER.
Quem você levará
para a batalha?



Conheça os campos de batalha.

Alguns estágios são
inspirados em
diversos games
portáteis.
Você pode detonar
seus oponentes na
Rainbow Road ou no
traíçoeiro Gerudo
Valley.



**SUPER
SMASH BROS.**
for
**NINTENDO
3DS**



Conheça o...

Smash Run.



Corra por 5 minutos em um labirinto repleto de inimigos das mais famosas franquias da Nintendo. Colete itens para aumentar o poder do seu lutador. Finalize em uma batalha Free-for-All contra adversários que também melhoraram o poder de seus lutadores.



Personalize os desafiante!



Fireball

Fast Fireball

Fire Orb

Batalhe através de diferentes modos para desbloquear movimentos especiais e equipamentos para todos os seus personagens. Cada lutador tem um total de 12 movimentos especiais e toneladas de emblemas que melhoram certos status.



Lute com seus amigos...

em épicas smash fests online* ou através do modo de conexão local sem fio. Você também pode lutar competitivamente com pessoas ao redor do mundo, a qualquer hora, via internet.

FOR FUN – Estágios são selecionados aleatoriamente e apenas suas vitórias são registradas.

FOR GLORY – Escolha entre uma variedade de estágios no formato Final Destination e todas as suas vitórias e derrotas serão registradas.



SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

NINTENDO 3DS™



© 2014 Nintendo. Original Game: © Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc. / MONOLITHSOFT. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

POKÉMON WORLD CHAMPIONSHIPS 2014 (PARTE 1)

DIRETO DE WASHINGTON, D.C., SAIBAM O QUE ROLOU NO MUNDIAL DE POKÉMON



Mateus Lôbo



Felliipe Camarossi



Enquanto Igor Andrade, nosso editor-chefe, acompanhava cada passo da delegação brasileira de fãs e competidores que foram ao mundial de *Pokémon*, eu (Mateus Lôbo) e o Felliipe Camarossi assistimos às lutas do VGC e TCG pelo streaming oficial, disponibilizado no site Twitch.TV. Nossas impressões vocês conferem agora!

A QUEDA DOS PODEROSOS

O começo do campeonato de videogames foi um bocado inesperado. A primeira luta foi do campeão mundial da Masters Division em 2013, Arash Omati

(Itália), que acabou perdendo para Gavin Michaels (EUA). A segunda partida exibida pelo streaming seguiu o mesmo embalo e nos mostrou Ray Rizzo (EUA), tricampeão mundial consecutivo (2010, 2011 e 2012), perdendo para o atual campeão nacional dos EUA, Alex Ogloza, que mostrou escolhas mais coerentes e uma estratégia mais poderosa que a de Ray.

Foi um choque para a torcida, que não esperava ver os favoritos caindo em seus primeiros combates. Mas por que os campeões mundiais estavam

perdendo dessa maneira? Isso pode ser explicado pela mudança de geração, que sempre traz novidades muito impactantes para as batalhas. Novos tipos, mecânicas, habilidades, tudo isso influencia, e quem consegue abusar mais disso leva a melhor. Aqui, ser diferente pode ser a chave...

O PODER DA CRIATIVIDADE

Um dos destaques mais criativos do campeonato foi Michael W., que conseguiu fazer uma grande combinação com o Rotom-Fan, versão não muito utilizada



do monstinho, mas que cobria muito bem as fraquezas de seu Gyarados. Após conseguir resistir à pressão de um Garchomp e um Ferrothorn ao mesmo tempo, o australiano teve o reconhecimento da torcida, que começou a bradar o nome do Pokémon inesperado. Os gritos de apoio continuaram mesmo após a derrota, o que mostra o quanto os jogadores ficaram surpresos pela utilidade de Rotom.

Com Se Jun Park a surpresa foi ainda maior. Além de ter se consagrado como campeão mundial, o coreano mostrou

para o mundo inteiro que Pokémon fofinhos, como o simpático roedor Pachirisu, podem ser muito úteis em grandes campeonatos. Pachirisu serviu como um ótimo elemento surpresa, mas fez muito mais que isso, sendo responsável por segurar diversos golpes dos adversários, chegando a aguentar um Rock Slide de um Tyranitar e, logo em seguida, um Draco Meteor de um Salamence, recuperando então HP com a sua Sitrus Berry. Com a combinação de Follow Me e Nuzzle, ele deu o suporte que seu time precisava para que o coreano conqui-

tasse o primeiro lugar do campeonato.

OCARTAS NA MESA

Já na área das Estampas Ilustradas, o jogo está bem mais centralizado. A mudança de geração não teve tempo para adaptar o estilo de jogo dos jogadores, as MegaEvoluções ainda não estão com espaço o suficiente para agir e o competitivo de TCG continua muito centralizado, com cartas já conhecidas pelos jogadores pelo quanto foram usadas em torneios passados. Aqui é preciso ainda mais coragem para ser criativo.



Esse medo de sair da zona de conforto foi o que levou jogadores como os jovens Haruto Kobayashi e Takashi Oguni, finalistas da divisão Junior do mundial, a usarem alguns dos decks mais fortes e populares atualmente. No fim das contas, a combinação de Mewtwo-EX, Yveltal-EX e Garbodor de Takashi acabou não sendo o suficiente para derrubar a mortal sinergia das cartas Plasma de Haruto, que usou e abusou dos populares Thundurus-EX, Deoxys-EX, Kyurem e fechou a combinação com Latias-EX, perfeita para este competitivo cheio de Abilities.

A CORAGEM DOS MAIS VELHOS

Contudo, alguns jogadores mais velhos tiveram coragem para tentar algo novo e pegar seus oponentes de surpresa. O norte-americano Trent Orndorff mostrou uma estratégia inusitada com poucasíssimas energias no baralho, mas muitos treinadores e Pokémon capazes de distribuir dano uniformemente nos seus adversários, deixando-os com efeitos negativos e impedindo o oponente de usar itens para se recuperar.

Combine isso com a habilidade de seu Dusknoir de manipular livremente os contadores de dano dos Pokémon ini-

tigos e mesmo o baralho de Keldeo-EX, Blastoise e Black Kyurem-EX do finalista Alex Croxton acabou cedendo ao controle total de Trent.

Já na divisão Masters, a inovação foi bem mais sutil. Os dois jogadores partiram com o famigerado baralho de Genesect-EX com Virizion-EX, popular no competitivo atual. A diferença estava nos Pokémon de suporte que cada um preferiu; o português Igor Costa recorreu à Drifblim como uma forma de abater possíveis usuários de Plasma, enquanto Andrew Estrada fez uma escolha bem mais inusitada ao trazer Mr. Mime



como uma forma de proteger o seu banco. Essa decisão lhe deu a vantagem que precisava para conquistar o troféu e ser o primeiro no pódio.

E MAIS UM MUNDIAL TERMINA

O Mundial de *Pokémon* 2014 é um marco por ser a fronteira final entre a geração antiga e a nova. Ano que vem teremos novos *Pokémon* tanto nas cartas como nos jogos com o lançamento de *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* para Nintendo 3DS e as novas coleções das Estampas Ilustradas. Tipo Fairy, MegaEvoluções, novas combinações,

novas ousadias. Ano que vem, os velhos campeões estarão acostumados, e os novos treinadores estarão prontos.

Será que na próxima teremos brasileiros no pódio? Talvez novos rostos ganhando os holofotes? De uma forma ou de outra, vocês podem contar novamente conosco para uma visão diferente do Mundial de *Pokémon*.

Se você é um pokéfã, já deve estar careca de saber que não houve melhor lugar no mundo para estar nos dias 15, 16 e 17 de agosto lá Washington, nos Estados Unidos. Afinal, a cidade deixou de ser capital americana para virar a capital

dos *Pokémon*!

Rafael Lazari, 11 anos, entrou para a história ao ficar na quinta colocação na categoria Junior da divisão de Trading Card Game. Morador de Sorocaba, no interior de São Paulo, o garoto começou a jogar há apenas um ano, fato que mostra que ele tem talento de sobra! **NW**



A jornada continua na próxima edição!

TRÊS É DE MAIS

ENTREVISTAMOS RAY RIZZO, O ÚNICO TRICAMPEÃO NA CATEGORIA VGC DO MUNDIAL!



Felipe Camarossi

Como você se sente sendo o único treinador a se consagrar três vezes campeão mundial?

É incrível. Sempre quis ser um "Mestre Pokémon". Conforme fui crescendo, descobri que realmente existiam torneios sérios, e sendo a pessoa competitiva que sou, quis participar. Contudo, nunca imaginei que um dia seria um campeão mundial sequer uma vez, imagine três! Ainda é muito surreal para mim.

Mas no Mundial você teve problemas com Pokémon X e Pokémon Y, não é? As novas mecânicas te complicaram dessa vez?

Realmente gostei de jogar com X e Y e consegui ir bem até o Mundial. Dos campeonatos que participei, em todos cheguei aos quatro melhores e fechei com a segunda melhor pontuação dos Estados Unidos. Então acho fui bem esse ano. O problema é que, conforme vou envelhecendo, vou ficando sem tanto tempo para treinar. Ainda assim, pretendo ir melhor no próximo ano.

Nem todos têm a habilidade de não envelhecer de Ash Ketchum.

Exatamente [risos]!

Quais foram as mudanças que você mais gostou na nova geração?

Há três que curti muito. Foram elas a redução do poder de Critical Hits, a remoção dos itens da categoria Gem e a redução de certos golpes muito fortes, como Draco Meteor, Overheat e Fire Blast.

Há uma coisa em comum entre as mudanças: todas refletem o metagame. O que você pode nos dizer sobre o cenário competitivo de Pokémon? Está muito diferente do ano passado?

O foco é enorme nas MegaEvoluções, algo que é muito único. Os Mega podem ser ainda mais fortes que lendários, que nem são permitidos em campeonatos oficiais. Ter certeza que seu time consegue dar suporte ao seu Mega e combater os oponentes mais populares são fatores cruciais no metagame atual.

Qual é a sua MegaEvolução favorita?

É Mawile porque seu poder ofensivo é absurdo com a habilidade Huge Power, e a [habilidade] Intimidate de sua forma básica é excelente quando combinada com seu tipo Steel/Fairy. Isso sem mencionar que bate de frente com a Mega mais popular, a mãezona Kangaskhan.

E qual é seu Pokémon favorito? Existe algum que sempre está no seu time?

Nos últimos anos era Cresselia, mas já que não foi permitida nesse campeonato, Mawile foi o núcleo dos meus times.

Quais são suas expectativas para o VGC de 2015?

É difícil fazer expectativas até as novas regras serem anunciadas, mas espero que incorporem os novos Pokémon dos remakes de Hoenn, já que estavam banidos esse ano. Também estou empolgado com a possibilidade de novas regiões se unindo ao campeonato. No último ano a



De óculos, Rizzo ostenta seu terceiro troféu no Mundial de 2012

África do Sul participou, então quero ver cada vez mais países na competição!

Você tem algum conselho para os treinadores?

Acredito que testar todas as ideias que você tiver é a melhor pedida. Se descartasse as ideias que achei que não dariam certo, provavelmente não teria ganhado nenhum Mundial. Pode ser que as ideias realmente não funcionem, mas também pode ocorrer de uma delas se encaixar com seu estilo e te ajudar a ganhar torneios.

Já que mencionou os remakes, como se sente quanto a eles? Qual pretende comprar? Existe algo que esteja esperando muito deles?

É nostálgico, curti muito os jogos quando era mais novo. Provavelmente pegarei *Alpha Sapphire* porque gosto mais do Kyogre. Espero ver mais Mega Evoluções para criar novas estratégias.

Pra fechar, você tem alguma mensagem para que está começando uma jornada competitiva?

Aproveitem ao máximo. *Pokémon* é uma série muito divertida e foi essa diversão que me levou ao lado competitivo. Acho que meu conselho é que nunca deixem a competição subir à cabeça. Assim não esquecerão a diversão do jogo.

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

HYRULE WARRIORS™



Algo é vendido separadamente.

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

AO INFINITO E ALÉM!

AS AVENTURAS DOS HERÓIS DA MARVEL TÊM UM NOVO ENDEREÇO:
O UNIVERSO DE DISNEY INFINITY



Igor Andrade



Plataforma:
Wii U
Produção:
Disney Interactive
Desenvolvimento:
Avalanche
Gênero:
Aventura, Simulador
Lançamento:
23 de setembro (EUA) e
outubro (BR)

"Sempre somos questionados: de onde tiramos as ideias para as nossas histórias?". Essa frase, que faz parte de um dos famosos vídeos institucionais gravados por Walt Disney, foi recuperada quando *Disney Infinity* estava prestes a ser lançado há um ano.

E nada melhor explicaria a verdadeira missão do jogo: colocar o mundo da Disney nas mãos de seus fãs não era suficiente, mesmo que encontros nunca imaginados, como ver Senhor Incrível e Jack Sparrow dividindo o mesmo chão

colorido, já fizessem a gente pirar. A grande tacada foi mesmo convidar os gamers a usar a imaginação.

Por isso, a aposta no Toy Box era imensa. O modo permite que você crie ambientes, desenvolva passatempos e se divirta interagindo com seus personagens preferidos. Sem precisar apelar para a lâmpada mágica, mas sim para John Lasseter e sua experiência na Pixar e para a mente brilhante de renomados roteiristas dos filmes da casa, o projeto deu certo.

De acordo com a própria empresa,

foi o game interativo que mais vendeu em 2013. Era esperado. Até mesmo quem não tem um console em casa fica com vontade de colecionar os bonecos da franquia. Buzz Lightyear e tantos outros fazem, fizeram ou farão parte de nossas vidas.

Independente de quanto dinheiro entrasse para a caixinha, a Disney já tinha avisado que *Infinity* teria uma vida longa. Por isso, um segundo passo foi dado agora em 2014. E foi um passo dos grandes, do tamanho da pisada de Hulk.

O QUE TEM NO KIT?

Disney Infinity 2.0 terá dois kits iniciais. O primeiro dele virá com o jogo, dois Discos de Poder para o Toy Box, o playset da aventura dos Vingadores, a base de transferência dos personagens e os bonecos de Homem de Ferro, Thor e Viúva Negra. A previsão é que ele esteja aqui em outubro. O segundo Starter Pack, planejado para novembro, tem praticamente o mesmo conteúdo, troca os heróis por Merida e Stitch.



E NO BRASIL?

De acordo com JC Rodrigues, diretor da Disney Interactive Brasil o jogo, como no ano passado, terá menus em português e dublagem com os atores originais. Isso vale tanto para os personagens das animações quanto aqueles dos filmes de ação.

Além disso, os kits iniciais, playsets, bonecos e discos do poder anunciados estarão à venda por aqui. Só não virão edições limitadas vendidas exclusivamente em certas redes de games e brinquedos em países como os Estados Unidos.



Personagens clássicos da Disney serão jogáveis apenas no novo Toy Box

A S.H.I.E.L.D QUER VOCÊ!

Marvel Super Heroes (não confunda com o jogo da Capcom ou com o título da Lego), que encabeça a fase 2.0 do game, vem em boa hora. Os filmes de Homem de Ferro, Capitão América e Thor têm levado milhões aos cinemas e fizeram com que o moral dos heróis aumentasse nos últimos anos.

De primeira, cerca de 20 personagens foram apresentados e eles se dividirão em três aventuras originais assinadas pelo roteirista premiado Brian Michael Bendis (*Powers*, *Ultimate Spider-Man*, *All-New X-Men*...).

Na jornada dos Vingadores você terá que deter os planos de Loki e de M.O.D.O.K. e o exército dos monstros Frost Giants, que pretendem congelar o planeta, começando então por Nova York. A cidade também é palco da ação da aventura de Homem-Aranha, que

terá de enfrentar clones de Venom criados sem o consentimento do vilão, que, por causa disso, irá para o lado dos bonzinhos, além de outras artimanhas orquestradas por Doutor Destino.

Já os Guardiões da Galáxia, naturalmente, vão enfrentar missões pelos confins do universo. Apesar de cada um dos playsets ser jogado por personagens específicos, parte dos heróis fará participações especiais em diferentes histórias.

Assim como nos quadrinhos, o guardião Rocket Raccoon mostra o poder de suas armas na trama dos Vingadores. Para desbloqueá-lo, você precisa reunir 10 moedas especiais com a cara do guaxinim espalhadas pelo mapa. E ele não é o único. O Homem de Ferro fará um crossover com o playset de os Guardiões da Galáxia e Nova aparecerá no playset do Homem-Aranha. Para

que eles se tornem jogáveis, claro, você precisa ter os bonecos.

ORIGINAIS

A partir de agora, tudo o que for lançado para Disney Infinity fará parte da versão 2.0 do game. Isso vale também para quem for herói, mas que não saia voando por aí, a não ser que use um tapete mágico...

Com o selo Originals, até o final do ano as lojas vão receber os bonecos das franquias dos estúdios da Disney. Entre eles estão Donald, Stich, Malévola e os protagonistas Hiro e Baymax da animação inédita *Operação Big Hero 6*. Os novos personagens não terão histórias próprias (playsets), mas poderão aprontar todas no novo Toy Box. Ou seja, você precisará ter o DI 2.0 para acessar o modo e, por exemplo, recriar Agrabah do seu jeito.



O Toy Box está quatro vezes maior!

UM BAÚ GIGANTE!

Dessa vez o jogo chegará apenas para o Wii U, a versão anterior também foi lançada para Wii e Nintendo 3DS. A notícia boa é que haverá certa compatibilidade entre as versões. Todos os bonecos do primeiro jogo

serão jogáveis no Toy Box de *DI 2.0*, assim como os recursos dos Discos de Poder (alteração de cenários e itens), e suas criações no TB original poderão ser transferidas. No entanto, elas não serão editáveis.

A propósito, o modo ganhou um

reforço. Ele tem quatro vezes mais espaço para ser customizado. Se quiser, transforme-o em uma metrópole repleta de arranha-céus e faça isso rapidinho. A ferramenta Auto Creator vai ajudar na construção de seus mundos e minijogos.

RETORNADO À AÇÃO

Estamos de volta para falar de *Marvel Super Heroes*. Testamos os playsets dos Avengers e do Aranha no escritório da Disney em São Paulo e vimos que nossas expectativas estavam certas. A entrada dos heróis em *Infinity* corrige uma certa injustiça.

Quem jogou as aventuras da primeira versão, como o playset de *Universidade Monstros*, sentiu que o modo



HERÓIS E VILÕES

É provável que a lista de personagens aumente nos próximos meses, mas até agora já podemos contar com os poderes de cerca de 20 heróis e vilões.



história era baseado na resolução contínua de pequenas sidequests, que eram recompensadas por dinheiro que liberava itens para o Toy Box. As missões continuam, mas elas seguem um fio da meada.

A certa monotonia deu lugar para uma boa ação. Durante o hands-on enfrentamos Loki e é bem complicado dar uma sova no irmão de Thor, principalmente se seu personagem não tiver um nível alto. O máximo é o level 20, antes era o limite era 15, e conforme você progride faz upgrades em seus atributos liberando golpes em uma árvore de habilidades.

O bacana é dosar a ação conforme o desafio. Alguns heróis se defendem na pancada e outros se viram atirando.

Conte também com os Discos de Poder, que influenciam no status do herói e até mudam a cor de seu uniforme!

"Sempre somos questionados: de onde tiramos as ideias para as nossas histórias?". A gente responde, Walt. Ela vem da capacidade que todos

temos de largar nossa imaginação por aí e ver o que acontece.

Muitas vezes nascem coisas sensacionais, como as histórias que a Disney conta. Vamos ver agora onde até podemos ir quando certos heróis entram na brincadeira. **NW**



Rocket Raccoon faz parte do playset dos Guardiões da Galáxia, mas ele pode ser desbloqueado na aventura dos Vingadores



DISCOS DE PODER

Quinze novos discos usados pelos personagens da Marvel entram na nova fase. Alguns têm efeito apenas no Toy Box, como o World War Hulk Sky, que deixa o céu verdinho, e outros servem para o modo história. O Marvel Team Up: Soldado Invernal convoca o soldado para te ajudar nos momentos mais perigosos.



ESPECIAL



FECHANDO AS CORTINAS

O ESPETÁCULO MUSICAL DE FINAL FANTASY SE DESPEDE DO NINTENDO 3DS



Ricardo Syozi



Pode até parecer algo simplório ou mesmo dramático, mas já começo este texto enfatizando a minha tristeza por falar sobre o último game da série musical com os personagens de *Final Fantasy*. É isso mesmo o que você leu. A sequência de *Theatrhythm Final Fantasy*, lançado em 2012 para Nintendo 3DS, é a empreitada final da recente e estupenda franquia.

É como um bis, aquela última canção feita para simplesmente agradar aos fãs mais ardorosos de todos os títulos que a Square Enix produziu. Por isso, traz consigo um repertório impecável com diversos sucessos e algumas músicas menos conhecidas. Prepare os aplausos, pois as cortinas logo vão se fechar.

OS INSTRUMENTOS

Curtain Call funciona exatamente como o predecessor: use a tela de toque do Nintendo 3DS para acertar as notas nos momentos certos e, assim, continuar se

aventurando pelas melodias e cenários marcantes da série. Como nos títulos principais, jogamos normalmente com uma equipe de quatro personagens.

Seus favoritos ou aqueles que trazem boas lembranças estarão com certeza entre os 60 disponíveis. A cada acerto eles realizam alguma ação, como usar magias famosas (cura ou haste) ou atacar os inimigos.

A jogatina é dividida em três categorias: Battle, Field e Event. Na primeira temos nossa equipe naquele estilo todo fofo enfrentando inimigos e, por fim, um boss famoso também em miniatura. Na segunda, usamos apenas um herói que passeia por um campo para chegar até seu destino. Se você for bem, um Chocobo pode aparecer para dar uma carona esperta. Por fim, na categoria Event vemos um show de computação gráfica com animações de *FF*, onde cada toque



na tela representa uma continuação dos eventos da cena.

QUAL É A MÚSICA?

Os três modos já estavam no game anterior, mas o Versus é a grande novidade

AS ARMAS DO VERSUS MODE

Aos poucos, sua barra de EX Burst vai aumentar durante uma partida versus (local e online). Assim, você poderá desencadear efeitos aleatórios nos seus adversários para conquistar a vitória. São nove mudanças de status que poderão ocorrer:

- **Chain Attack:** você dará dano em seu oponente equivalente ao número de hits na sua atual corrente (chain).
- **HP Swap:** o restante do HP dos dois jogadores é trocado, causando grandes mudanças na disputa.
- **Judgment:** apenas hits críticos valerão neste momento. Qualquer outro resultará em miss (erro).
- **Monster Buff:** o monstro de seu oponente ficará mais forte e causará rotações no cursor.
- **Mystery Triggers:** cursores viram pontos de interrogação até momentos antes de atingirem a marca.
- **Random Speed:** os cursores se moverão em velocidades diferentes para confundir o jogador.
- **Super Speed:** os cursores ficarão mais rápidos.
- **Wave Speed:** os cursores ficam doidos e passam a se movimentar como ondas.
- **Zooming Triggers:** os cursores diminuem de tamanho, mas crescem repentinamente quando chegam perto da marca de ativação.





O jogo é musical, mas conta com diversos elementos de RPG

de *Curtain Call*. Nele, dois jogadores se enfrentam na mesma música e vence quem tiver a maior pontuação.

O mais bacaninha é que cada um acaba ganhando um cartão de perfil, o ProfiCard, para acompanhar o progresso na aventura. No cartão ficará registrada sua melodia favorita.

É claro que teremos músicas extras vendidas via DLC. No Japão foram confirmadas canções de *Final Fantasy Tactics* e *Final Fantasy VIII*. Por aqui, até o fechamento dessa edição a Square Enix ainda não havia revelado os detalhes do conteúdo.

COLECIONE TODOS!

O CollectaCard, um tipo de figurinha colecionável, dará aquela força no seu game. Para adquirir é fácil: normalmente após cada música jogada você receberá um, mas também aumentará sua coleção a cada nova batalha no Versus Mode. Eles servem para muitas coisas, mas o principal é aumentar a força de seus personagens. Você pode conectar até oito Collectacards em seu guerreiro. A raridade das figurinhas afeta diretamente a eficiência. Então, fique bastante atento nas combinações.

Outra bela sacada é o Quest Medley. O personagem passeará pelos Chaos Maps, onde será obrigado a jogar uma música de dificuldade aleatória em cada



parada. O planejamento aqui é tudo, pois seu HP não é recuperado durante o caminho. Mais cedo ou mais tarde um boss surgirá e, caso o derrote, ganhará uma recompensa, pontos de experiência e tesouros. Além disso, grave seu mapa no ProfiCard para compartilhar com o Versus e o StreetPass.

Desta vez haverá ainda mais opções de controle para deixar o maestro mais confortável: usando a Stylus ou apertando os botões do console, há até mesmo a chance de usar tudo junto e misturado para aqueles mais indecisos. Com estes "instrumentos", viajaremos por mais de 25 anos de, talvez, o RPG mais conhecido no mundo todo. Será um show inesquecível! **NW**

OS ARTISTAS

É fato que *Curtain Call* jamais veria a luz do sol se não fosse pelos sensacionais compositores que passaram pelas entranhas de *Final Fantasy*. Os arranjos e as escolhas de estilos, que variam desde a cadência lenta e triste a batidas fortes e emocionantes, se tornaram uma marca. Tudo isso graças a alguns figurões.



NOBUO UEMATSU

A lenda compôs sozinho a trilha sonora dos nove primeiros títulos de *FF*. Seu passado mostra que, quando se tem talento, se chega a qualquer lugar. Autodidata, aos 11 anos conheceu sua maior influência: Elton John. Nobuo se juntou a Square em 1986, onde logo conheceu o criador da franquia, Hironobu Sakaguchi, começando então uma parceria de quase 20 anos. Em 2004, o compositor deixou a empresa para montar uma gravadora. Ele continua compondo para a publisher.



MASASHI HAMAUZO

Trabalhou na Square por 14 anos, desde que foi contratado como estagiário em 1996. Nasceu na Alemanha, mas cresceu no Japão em meio a uma família de músicos. O primeiro game para o qual compôs toda a trilha foi *Chocobo no Fushigina Dungeon*. A partir daí trabalhou em diversos títulos da série, em especial o *XIII*.



Nintendo®
World



MARVEL
SUPER HEROES



Nintendo®
World

SUPER SMASH BROS.

for
NINTENDO
3DS





OS ARTISTAS



NAOSHI MIZUTA

Ex-empregado da Capcom, Mizuta compôs para games como *Street Fighter Alpha*. Seu maior sucesso na Square foi a trilha sonora de *Final Fantasy XI* ao lado de Uematsu e Kumi. Sua maior paixão é o rock.



HITOSHI SAKIMOTO

Aos 16 anos começou a compor para videogames. Sua carreira começou em 1988, quando se tornou um freelancer na área. Em 1997, já na Square, atingiu o sucesso internacional com o trabalho feito em *Final Fantasy Tactics*.



KUMI TANIOKA

Fez a trilha da série *Final Fantasy: Crystal Chronicles*. Sua principal marca é juntar instrumentos de vários cantos do mundo para criar composições cheias de originalidade e vida. Em 2010 deixou a Square Enix para se tornar independente.

AS MÚSICAS

Muitas das melodias escolhidas são extremamente famosas, enquanto outras não são tão populares assim. Mas é claro que o repertório do game foi bem selecionado. Dá uma conferida!

MAIN THEME (Final Fantasy)

É claro que a principal música da série tem que estar na lista. A canção de Nobuo Uematsu possui uma força emotiva enorme, com momentos de animação e aventura que representam muito bem o que vemos na história.

THE BOUNDLESS OCEAN (Final Fantasy III)

Prende o jogador tão bem que o faz ficar passeando no mapa do game apenas para ouvi-la. Após restaurar o water crystal, a canção surge ao navegarmos com o Nautilus. Foi regrava e ganhou voz no disco *Final Fantasy: Pray*.

BATTLE AT THE BIG BRIDGE (Final Fantasy V)

Tema do personagem e boss Gilgamesh. Inicialmente, a canção surge e toca incessantemente quando o grupo de heróis entra na locação de mesmo nome.

ONE-WINGED ANGEL (Final Fantasy VII)

Muitos consideram este como o melhor game de toda a série. Colocando gostos de lado, a canção é memorável para qualquer fã e foi a primeira a ter vocais na série. É ligada ao personagem Safer-Sephiroth, que possui seis asas brancas no lugar de pernas e uma asa negra onde seu braço direito deveria estar. A canção é a mais regrava e rearranjada da franquia.

FINALE (Final Fantasy II)

Outra belíssima composição de Uematsu. Assim que o jogador derrota o chefe final Emperor of Hell, ela começa a ser tocada para dar o baque certo na mente dos aventureiros. Muitos a consideram como uma das melhores.

THEME OF LOVE (Final Fantasy IV)

Uma das músicas mais queridas, representa o relacionamento de Cecil Harvey e Rosa Joanna Farrell. É tão importante que até foi incluída nos livros de aprendizado musical das escolas japonesas.

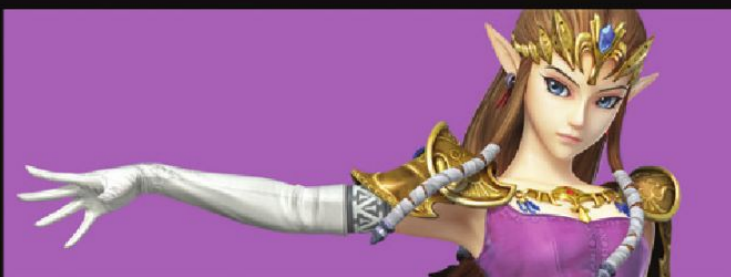
CELES' THEME (Final Fantasy VI)

Feita para uma das personagens mais complexas da série. Celes não apenas possui um tema todo lindo que aparece após ela cantar na ópera, mas também ilustra um dos momentos mais delicados de *FF*. Sua melhor versão está no disco *Piano Collections: Final Fantasy VI*.



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Square Enix
Desenvolvimento:
Musical
Gênero:
indieszero
Lançamento:
16 de setembro (EUA)





Rafael Peccioli Moreno



Rodrigo Brasiliense

LUTAS SEM FIM

QUEM SERÁ O REI DAS ARENAS DE SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS?

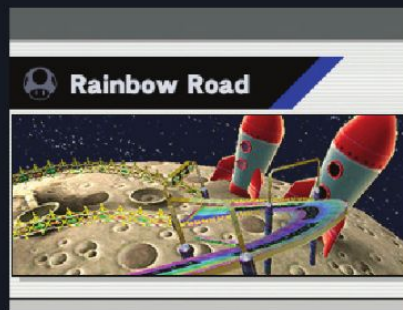






Exclusivo da versão do Nintendo 3DS, o Smash Run coloca você contra os principais vilões e minions do universo da Nintendo

Acione o StreetPass para lutar com personagens ghost data no StreetSmash



Quando Mario, Pikachu, Link, Samus, Fox e mais sete personagens de franquias distintas da Nintendo foram reunidos pela primeira vez em 21 de janeiro de 1999, um subgênero dos games de luta deu as caras.

Em *Super Smash Bros.* a necessidade de zerar a barra de vida do adversário foi descartada em favor de um combate com regras quase de sumô: o segredo então era tirar os adversários da arena. Para isso, no entanto, era preciso causar dano, medido em porcentagem: quanto maior o percentual de alguém, mais longe os golpes lançavam e mais difícil ficava para retornar à contenda.

De lá para cá, apesar das melhorias, a fórmula se manteve. Cada smasher possui sua velocidade, seu peso e seu estilo de luta. Usando seu favorito, é vital atirar seu adversário para as estrelas sem que façam o mesmo contigo.

O conceito, simples de entender e difícil de dominar, foi expandido para o quarto título da série, que na verdade são dois: *Super Smash Bros. for Wii U* e *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS*. Ambos foram produzidos pela Sora e pela Bandai Namco sob o olhar atento do pai de Kirby e diretor da franquia, Masahiro Sakurai, e da Nintendo.

O desenvolvimento dos games foi anunciado em 2011 por Iwata durante a E3, pegando todo mundo de calça curta, mas só tomou fôlego no ano seguinte. *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* será lançado

primeiro, enquanto a versão de Wii U deve chegar às lojas no final do ano.

O MELHOR DE DOIS MUNDOS

Apesar de as versões serem do mesmo jogo, não se engane. Para começar, não será possível disputar partidas entre ambas, pois cada uma terá estágios exclusivos. Além do efeito 3D, você pode ligar ou desligar contornos nos personagens, que dão um aspecto mais perto do cel shading, deixando a coisa mais cartunesca. Vários itens e Assist Trophies só serão vistos em apenas uma das versões.

O portátil terá o Smash Run. Nele os jogadores são colocados por um tempo definido em um imenso estágio gerado aleatoriamente e devem coletar power-ups para melhorar sua força, velocidade e outros atributos. Ao final, os players enfrentam uma batalha com os upgrades.

O modo pode parecer como um Time Attack, mas passa longe disso. É mais semelhante ao *The Subspace Emissary* de *Brawl*, no qual atravessávamos fases como em um jogo de plataforma.

O diferente aqui é que não se trata de correr feito um louco. Em vez disso, até quatro pessoas disputam a supremacia pelos vastos cenários. Cada competidor começa em um ponto e a chave para sobreviver será saber quando atacar seu oponente e quando juntar forças para superar os desafios impostos, que serão

verticais, horizontais ou combinando tudo. A parte boa é que a tela inferior do portátil manterá um mapa como os do clássico *Metroid*. Assim ninguém se perde. A versão também contará com o StreetSmash. Basta andar com seu console por aí para que um personagem selecionado vá para cartuchos de outras pessoas e vice-versa. Aí é lutar com as visitas.

PERSONALIZANDO

Apesar da separação entre as versões, há também semelhanças. Transfira lutadores customizados entre os dois *Smash* utilizando os amiibo, que armazenarão seus dados. O Nintendo 3DS (3DS XL e o 2DS) receberá um periférico que permitirá lê-los em 2015. Felizmente, o New Nintendo 3DS terá o leitor de NFC embutido.

Além de guardar dados, os bonecos poderão ser invocados durante partidas. Eles não serão controlados pelos jogadores, mas ajudarão seus donos. Assim que os 12 primeiros amiibo forem lançados daremos mais detalhes sobre eles.

Já o ataque especial *Smash* terá três opções para cada direção que for apontado. Escolha, por exemplo, entre a *Fireball* normal de Mario, uma bola de fogo mais fraca e mais rápida ou um orbe flamejante lento e poderoso.

PARA TODOS OS GOSTOS

No *Trophy Rush Run Contest* você golpeia um saco de pancadas para aumentar sua



O Target Blast e outros minigames vão melhorar suas habilidades. Logo seus adversários vão dizer: "Mal posso ver seus movimentos!"

porcentagem de dano e então lançá-la o mais longe possível dentro do tempo. Há ainda o Target Blast, que é similar ao Home-Run Contest. Aqui o jogador precisará golpear uma bomba e lançá-la em alvos distantes para destruí-los. O clássico Multi-Man Mode, um combate desesperado contra diversos inimigos de uma só vez, retornou. Desta vez o objetivo é enfrentar os novos e desejados Mii Fighters.



Plataforma:
Nintendo 3DS (haverá versão para Wii U)
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Sora, Bandai Namco
Gênero:
Luta
Lançamento:
3 de outubro (EUA)



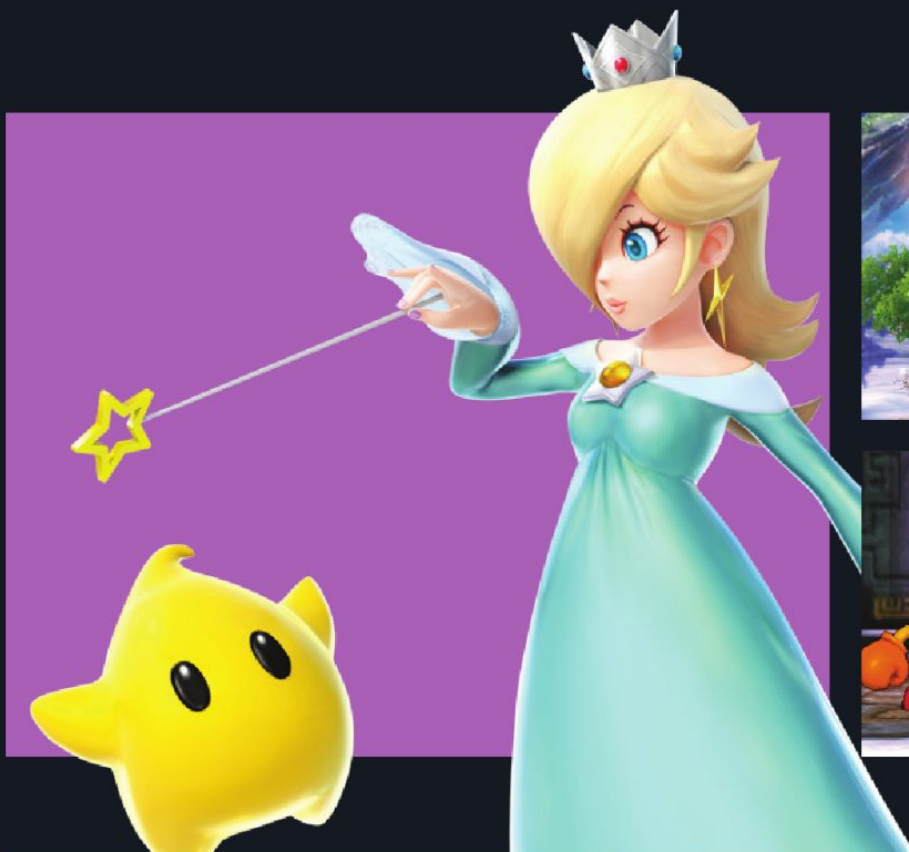
CAMPOS DE BATALHA

Poucas séries de luta dão tanta ênfase aos cenários como *Smash*. De armadilhas e perigos aos itens usados contra seus adversários, os mapas tornam os combates muito mais caóticos e imprevisíveis. A versão de 3DS possui 23 estágios confirmados até o momento e são baseados em títulos portáteis de séries como *Mario*, *The Legend of Zelda* e *Animal Crossing*.

Como bônus, há mapas em modos específicos de jogo e outros mais. O 3DS terá a Prism Tower, baseada na icônica torre de *Pokémon X* e *Pokémon Y*, e Spirit Train baseado em *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*. Agora não existirá apenas uma Final Destination, aquela fase simples e sem itens nem armadilhas. Estágios terão suas adaptações da Final Destination, feitas para lutas mais competitivas.

Dose dupla: agora Samus foi dividida em duas personagens (Samus Varia Suit e Samus Zero Suit). Zelda também se divide em versão princesa e versão Sheik





GUERREIROS COM GUERREIROS

Na prática há smashers para todos os gostos: de Palutena, a deusa de *Kid Icarus*, a Robin, o avatar masculino ou feminino de *Fire Emblem Awakening*. Veja alguns que mais chamaram nossa atenção.

Rosalina & Luma

A dama de *Super Mario Galaxy*, acompanhada de Luma, forma a segunda dupla de personagens a aparecer na franquia. Os pioneiros foram os Ice Climbers, que não darão as caras. Ela dispara a estrela nos adversários, flutua tal como Peach e muito mais. Diferente de outros combatentes, Rosalina não executa um sidestep normal, mas sim desaparece e reaparece pouco tempo depois. Ela luta mesmo na ausência de Luma, embora seja sempre melhor ter a companheira na briga para pegar itens e ajudar a dar sopapos.

Mii Fighter

Escolha se ele será homem ou mulher, modifique suas roupas e feições e também seu estilo de luta. Há três tipos: Mii Brawler, que usa seus punhos e pés para resolver a parada; Mii Swordfighter, que tem espada; e Mii Gunner, que apela para canhões em seus braços, despertando a ciúmeira em Samus e Mega Man. Todos possuem diferentes técnicas que podem ser equipadas aos Smashes e seus Final Smashes, que não são iguais. Este é o único lutador que não pode ser usado em partidas online. Uma coisa legal é que a velocidade e o peso de cada Mii varia. Se seu avatar for baixo ele será leve e ágil. Se for alto, será mais lento e mais difícil de tirar do chão.



Pac-Man

Personagem favorito de Shigeru Miyamoto fora do universo da Big N, Pac-Man finalmente se une à contenda ao lado de Mario, Sonic e Mega Man! Da Namco, ele é capaz de lançar cápsulas e comê-las depois, projetar fantasmas e usar um trampolim para saltar até três vezes com seu Up Special.

Quem é das antigas certamente encontrará muitas alusões a clássicos dos games nos ataques e taunts do personagem, que terá um estágio na versão portátil, o chamado Pac Maze.

Shulk

O potencial do protagonista de *Xenoblade Chronicles* é prever os ataques de seus inimigos por meio da lendária Monado. Além disso, a espada ativa várias de suas funções, cada vez realçando uma das habilidades do herói. Isso significa que no Speed, por exemplo, Shulk fica super veloz, já no Smash é capaz de arremessar seus inimigos rumo ao horizonte facilmente.

Claro que isso tem um preço, deixando o garoto mais fraco em outros quesitos. Em seu Final Smash, Shulk recria um dos poderosos ataques combinados de *Xenoblade*, liberando todo o poder de sua espada de luz.





P4	Speed	1000
R.1080	Jump	200
	Attack	520
	Special	1000
	Arms	331
Wii Fit TRAINER	Defense	44



ESTILOSO ATÉ NOS MENUS!

Assim como o sistema de combate, o menu principal é simples e fácil até para quem não está acostumado com a série. São cinco opções ao alcance de seus dedos, e mais duas pequenas abas. A maior delas é o Smash onde o quebra-quebra acontece. Além de entrar no combate, é aqui onde você define as várias regras e modalidades de combate. Mais ao lado, igualmente destacados, estão os modos Online, Challenge, Smash Run e Games & More.

No modo online testaremos lutaremos contra smashers deste planetinha. Já a opção Challenge guarda os feitos mais impressionantes desde que o game foi ligado, inclusive a data e hora para ninguém dizer que você está mentindo sobre seu desempenho.

Smash Run é o modo já explicado, no qual vários jogadores se divertem em plataformas, enquanto Games & More guarda minigames e atividades baseadas nos clássicos da Nintendo. Para não dizer que não detalhamos tudo, no cantinho inferior da tela ainda podemos acionar as conectividades do game. Ou seja, o StreetPass ou a conexão com o Wii U.

SEM SUSTOS

A Nintendo cansou dos tropeços. Calma, falo exatamente no sentido literal. Nem todo mundo nota, mas em *Brawl* cada um dos lutadores conta com a pequena



chance de tropeçar e cair de bunda ao correr durante as partidas, garantindo uma guarda mais do que aberta para poderosos contra-ataques.

Originalmente o sistema foi pensado por Sakurai e seu time para que não houvesse abuso dos dashes no jogo. O problema é que foi descoberto que a programação do game ativava o tripping também quando os jogadores executavam um smash attack para frente ou os especiais laterais no controle. Do nada acabava com as calculistas estratégias de milhões de competidores pelo mundo. Triste, não? A Big N reconheceu o erro e o sistema não retornará dessa vez.

PELO QUE VOCÊ LUTA?

Teremos dois modos online: For Fun e For Glory. For Fun (pela diversão, em português) é onde você deve ir quando quiser trocar uns sapatos sem compromisso.

Em breve você poderá conectar a versão de *Smash Bros.* de 3DS com a do Wii U

Apenas seu número de vitórias é registrado e a escolha dos estágios é aleatória, mas não inclui as arenas Final Destination. Itens são permitidos e as lutas são cada um por si para até quatro jogadores.

Já no For Glory (pela glória, em português) a coisa fica mais competitiva. As lutas são um contra um, sem itens e com a escolha de estágios restrita a mapas no estilo de Final Destinations. Vitórias e derrotas são ambas computadas. Tudo isso, claro, pode ser modificado quando você está jogando com amigos.

Para contar a pontuação há o Global Smash Power, que consiste em uma pontuação crescente. Quanto mais você joga online, mais ganha pontos. Neste sistema, você compara seu progresso em relação aos outros descobrindo quantas pessoas estão abaixo de você, de modo que o ideal não é buscar ser o primeiro, mas sim ter a maior pontuação.

Depois de ler tudo isso, queremos saber: você está pronto para ser o maior lutador de todos? **NW**

O FIM DAS TRANSFORMAÇÕES

Masahiro Sakurai confirmou que lutadores não irão mais se transformar durante as lutas. Com isso, Zelda não virará mais Sheik, por exemplo. Cada qual será um lutador independente. Isto afeta também Samus e Zero Suit Samus. No entanto, Charizard e Lucario poderão MegaEvoluir durante a jogatina. Em contrapartida, cada um ganhou novas habilidades para compensar. Todos os Final Smash foram renovados. O ataque explosivo, que surgiu em *Brawl*, entra em ação quando um dos lutadores que a Smash Ball que aparecer de surpresa.



QUINQUILHARIAS ÚTEIS

Entre tantos itens, novos e antigos, a quantidade é tão assombrosa que descobrir qual será seu preferido levará muito tempo. São centenas de artefatos, especialmente quando se considera que vários deles podem ter efeitos diversos. Exemplos disso são as Poké Ball, que guardam Pokémon com efeitos distintos, e os Assist Trophies, que invocam inúmeros coadjuvantes para ajudar na luta. Confira alguns brinquedinhos que ajudarão (ou atrapalharão) nos combates:

Boss Galaga

Não se deixe levar pelo pequeno tamanho e pela baixa quantidade de pixels deste pesadelo retrô: Boss Galaga é uma navezinha muito perigosa. Usando seu raio o bichinho abduz seu alvo e o leva em direção ao espaço. Sim, ele pode tirar a vida de um personagem mesmo que não tenha dano algum, simplesmente porque o arrasta até o fim superior do mapa.

Cucco

As cruéis criaturas invencíveis se unem em bandos para bicar Link há muito tempo, e agora o horror galináceo invade o jogo! Use o Cucco para invocar uma leva de galinhas que atacam os adversários sem dó, o que lembra as Beedrill do primeiro *Smash*.

Bullet Bill

A grande bala de canhão da série *Mario* estreia em grande estilo. Transforme-se em Bullet Bill e aí é só controlar a fera e dirigi-la para cima dos oponentes. A mudança ocorre por um tempo limitado e ainda não se sabe se o jogador ficará invencível na forma alternativa. Só a possibilidade de voar pelo cenário já compensa qualquer coisa!

Daybreak

Uma arma secreta de *Kid Icarus: Uprising*, a Daybreak é um item devastador e difícil de conseguir. Ela não vem inteira, é preciso coletar suas partes para criá-la do mesmo modo que o veículo Dagoon da série *Kirby*, que precisava ser montado em *Brawl*. Com a Daybreak em mãos se mova pelo cenário lançando raios devastadores.



Não precisa pular em nenhum Goomba para garantir essas ofertas.



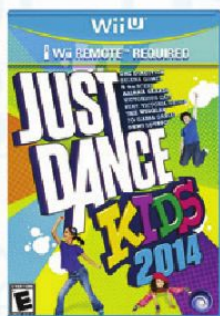
Mario Party: Island Tour - 3DS

Por R\$ 149,90
em 10x de R\$ 14,99



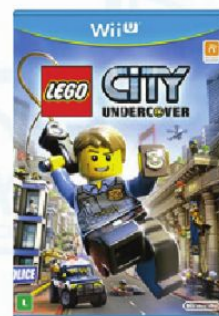
Mario Tennis Open - 3DS

Por R\$ 79,00
em 5x de R\$ 15,80



Just Dance Kids 2014 - Wii U

Por R\$ 79,90
em 5x de R\$ 15,98



Lego City Undercover - Wii U

Por R\$ 179,90
em 10x de R\$ 17,99

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

Verifique a classificação Indicativa.

Walmart.com

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



9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



Wii SPORTS CLUB

CLUBE ESPORTIVO ONLINE DÁ MAIS
ALGUNS ANOS DE VIDA PARA O CLÁSSICO



Thomas Schulze

REVOLUÇÕES COMEÇAM COM PEQUENAS

ideias. Quem podia imaginar que criar um console com controles de movimento mudaria para sempre a forma como jogamos videogame?

Lançado junto com o Wii nas Américas, o *Wii Sports* foi o principal embaixador dessa nova era. A produção de Shigeru Miyamoto já o havia apresentado a toda uma geração em 2006, mas repete a dose, agora totalmente em alta definição, em *Wii Sports Club*.

Na edição 177 da sua revista favorita, eu e Ricardo "Guga" Syozi já suamos a camisa com a versão online do game, mas se na época o título estava restrito a quem conseguia acessar a Nintendo eShop gringa, hoje todo mundo já pode se divertir com sua versão em caixinha. Confuso? Nem tanto: a versão em caixinha é a mesma que experimentamos no ano passado, mas agora não é mais preciso comprar passes online para cada esporte: o disco já traz todos os modos, extras e minigames!

Gráfico:	7.0
Som:	7.5
Jogabilidade:	7.5
Diversão:	9.5
Replay:	10

Nota Final:

8.0



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

Wii U
Nintendo
Nintendo
Esportivo
1-4
Livre
Nintendo Network, Miiverse

OLHO NO LANCE!

Impossível começar a jogar e não ser tomado pela nostalgia. Bastou ouvir novamente as primeiras notas da música de Kazumi Totaka para ser levado

OLIMPÍADA

Apesar de contar com as mesmas cinco modalidades do título original, cada esporte de *Wii Sports Club* tem novos recursos de jogabilidade, aproveitando também as funcionalidades do GamePad.

TÊNIS

Como no pingue-pongue de *Wii Sports Resort*, agora sua raquete reconhece o menor movimento dos punhos para dar aquele efeito esperto na bolinha, o que acrescenta novas camadas de estratégia nas partidas.



de volta ao dia em que ganhei meu Wii e virei a noite organizando os maiores campeonatos com a família.

O mais legal é que tudo que fazia do *Wii Sports* original um grande sucesso está de volta: são cinco esportes (tênis, golfe, boliche, beisebol e boxe), todos com uma jogabilidade simples e acessível para atletas de todas as idades. Só não pense que faltou espaço para novidades! Aqui o uso do Wii Remote Plus (ou Wii Remote com o MotionPlus plugado) é obrigatório, e há uma boa razão para isso. Cada esporte foi refinado para tirar proveito da precisão extra, permitindo jogadas e lances que não seriam possíveis com os controles antigos.

Totalmente integrado ao Miiverse, volta e meia pausei a jogatina para rir das postagens que pipocam na telona, ou para ler as curiosidades esportivas destacadas no GamePad. Ah, ainda dá para mostrar toda sua (falta de) habilidade online, jogando contra gente de todo o mundo ou contra um amigo específico em sua lista de contatos.

ENTRE PARA O CLUBE

As agremiações possuem um grande papel. Logo de cara é preciso vestir a camisa de um deles e escolher qual você irá defender. Há clubes de todas as regiões do continente, então a boa é entrar para o Brazil Club e brincar com a turma do "HUEHUE".

É melhor fazer bonito, pois os placares online medem o desempenho dos atletas



de cada clube em todas as modalidades. Além de honrar as cores do seu país, você também pode monitorar suas próprias estatísticas, que vão desde percentual de vitórias online até recordes de pontuação nos minigames.

Club Information			
Club Name	Number of Members	Club Color	Club Logo
Team Ranking	Member List	Club Stats	Club Info
1. Brazil Club	8,192/14,228	Team Color	Club Logo
2. Brazil Club	596/1,225	Team Color	Club Logo
3. Brazil Club	10,432/18,166	Team Color	Club Logo
4. Brazil Club	742/1,316	Team Color	Club Logo
5. Brazil Club	2,808/4,106	Team Color	Club Logo
6. Brazil Club	5,751/10,118	Team Color	Club Logo
7. Brazil Club	5,550/17,268	Team Color	Club Logo

Saúde é o que interessa: mexa o esqueleto para ajudar seu clube

Como nos *Wii Sports* anteriores, quanto mais você joga, mais o nível do seu Mii sobe, o que é um belo incentivo para jogar um pouquinho todos os dias. Sem falar nas Stamps, o maior presente (ou pesadelo) para quem não resiste a tentar fazer 100% de um jogo.

Cada esporte traz desafios únicos, alguns bem simples (retornar uma cortada no tênis) e outros mais complicados (marcar strikes consecutivos no boliche), além de minigames de treino bem malucos e criativos que aumentam o fator replay.



A REVOLUÇÃO CONTINUA

Wii Sports Club é a prova de que os verdadeiros clássicos não envelhecem jamais. A bela lapidada HD no visual e todos os novos recursos são adições sensacionais, mas de nada serviriam se o jogo original não continuasse tão relevante e animado como na época de seu lançamento.

Revoluções começam com pequenas ideias, e vamos combinar: ainda não há atitude melhor do que convidar seus amigos e familiares para passar o dia jogando contigo. **NW**

Lute agora com dois Wii Remote Plus



GOLFE

O GamePad é colocado no chão e sua tela mostra a bola e o terreno. É mirar bem para acertar no centro da bola, o que aumenta muito a imersão. Já estamos torcendo por uma versão de *Mario Golf* no Wii U com esses controles.



BOLICHE

Como em time que está ganhando não se mexe, um dos esportes mais divertidos está bem parecido com sua versão de *Wii Sports Resort*. O destaque fica para os minigames. Em um deles você derruba mil pinos. Haja braço!



BEISEBOL

Possivelmente o game que mais se renovou. Além de rebater com o Wii Remote, você usa o GamePad tanto para mirar e escolher seus tipos de arremesso quanto para receber as bolas rebatidas, como se fosse uma luva.



BOXE

Agora é possível usar um Motion Plus em cada mão, mas nem assim os socos ficam tão precisos quanto gostaríamos. É um esporte meio puxado, então se estiver fora de forma, quem sabe não é hora de jogar um pouco de *Wii Fit U*?



TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK

USANDO A CABEÇA E ROBÔS GIGANTES PARA ACABAR COM O MAL



Bruno Capozzi

OS GAMERS JÁ ESTÃO MAIS DO QUE

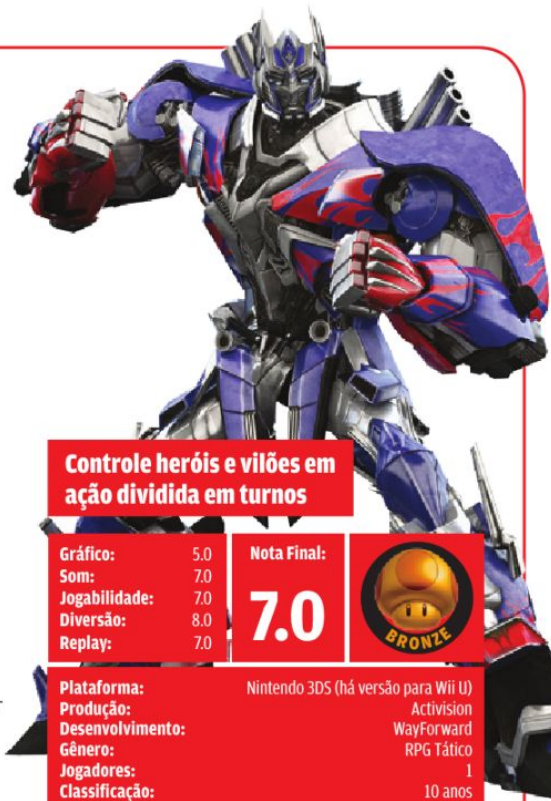
acostumados com jogos que surgem por conta do lançamento de uma produção cinematográfica arrasa-quarteirão. *Transformers: A Era da Extinção* chegou às telonas e, para acompanhá-lo, trouxe o game *Transformers: Rise of the Dark Spark* para diversas plataformas, incluindo os sistemas da Nintendo.

Seguindo a trama do quarto filme da franquia, a versão para Nintendo 3DS tem 32 missões que variam entre os robôs gigantes das facções Autobots e Decepticons e há também mercenários. Em cada fase, os jogadores utilizam personagens de um destes três grupos, o que pode confundir um pouco quem estiver no comando e comprometer o desenrolar da história como um todo. Mesmo sem deixar claro em qual lado o jogador realmente está, o RPG tático é uma experiência divertida.

Por ter jogabilidade estratégica similar ao fantástico *Fire Emblem Awakening*, é importante sempre estar atento e escolher bem quais passos tomar durante cada turno de seus personagens. Infelizmente, a inteligência artificial não é lá das mais desafiadoras. Contudo, existem raros momentos nos quais a dificuldade aparece com mais força.

Rise of the Dark Spark é graficamente fraco. Apesar de possuir animações carismáticas durante o gameplay, a coisa não é legal quando os seres metálicos se enfrentam no corpo a corpo. Quando isso ocorre, o combate apresenta versões 3D dos lutadores dignas do Nintendo 64. Do lado sonoro, apresenta uma boa dublagem (em inglês) e possui uma trilha que faz jus ao universo épico de Optimus Prime.

Apesar de apresentar detalhes que podem desagradar alguns jogadores, é



Controle heróis e vilões em ação dividida em turnos

Gráfico: 5.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

Nota Final:

7.0



Plataforma:

Nintendo 3DS (há versão para Wii U)

Produção:

Activision

Desenvolvimento:

WayForward

Gênero:

RPG Tático

Jogadores:

1

Classificação:

10 anos

Recursos:

Não

uma opção para quem curte RPGs táticos. Para os grandes fãs de *Transformers*, vale a pena se aventurar em um título que foge à regra e traz estratégia no lugar de tiros para todos os lados. Apesar de ser mais um game lançado por causa de um grande filme pop de Hollywood, a versão para o portátil da Nintendo deve ser bem recebida pelos aficionados pela série. **NW**



MESMO NOME, OUTRO JOGO!

Diferente do que se vê nas outras plataformas, *Rise of the Dark Spark* é completamente único no 3DS. No Wii U (imagem acima) toda a estratégia e batalhas por turnos dão espaço a tiroteios caóticos e muitas explosões (assim como em qualquer filme de Michael Bay). Apesar de ser um shooter tradicional no console de mesa, a versão portátil mostra que os desenvolvedores estão de olho em outras saídas para os próximos games dos robôs alienígenas.



PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

EU TE DESAFIO: GRITE OBJECTION COMO SE FOSSE UM GENTLEMAN!



Ricardo Sjozi

CONFESSO QUE HÁ TEMPOS NÃO ME

entusiasmava tanto com um game. Desde seu anúncio, *Professor Layton vs. Phoenix Wright* me empolgou simplesmente por ser uma aventura que junta os meus dois personagens favoritos do Nintendo 3DS. Finalmente coloquei as minhas mãos no título, e estou muito feliz por dizer que a minha animação não foi à toa. Para salvar uma garota chamada Espella Cantabella, o arqueólogo Hershel Layton se junta ao advogado Phoenix Wright em uma cidade fantástica com o nome de Labyrinthia

Cada um trabalha no que faz de melhor: o cavalheiro de chapéu investiga todas as cenas procurando por pistas e resolvendo puzzles complexos. Já o defensor de cabelo espetado manda ver no tribunal enquanto interroga testemunhas e apresenta provas importantes para o julgamento.

A partir da junção dos ícones, a aventura se torna, no mínimo, um puro serviço para os fãs, pois é incrível notar que as séries

parecem se encaixar tão perfeitamente. Os coadjuvantes também agradam bastante, em especial no tribunal, com seus tiques nervosos e frases absurdas. Mas é ao ver a interação entre Luke e Maya, por exemplo, que me fez abrir um sorriso bobo sentado no sofá de minha casa. E isso é algo que poucos games conseguem provocar.

Há muitas qualidades técnicas neste spin-off. O visual está soberbo, a trilha sonora é digna do melhor título de cada game, as vozes estão competentes com belíssimas atuações, especialmente o vilão Storyteller. Uau!

É verdade que em certos momentos, quando há muitos personagens na tela, há uma leve queda nos quadros, mas nada extremamente desconfortável. Infelizmente, as cerca de 20 horas de jogo são tudo o que a aventura nos oferece, sem possuir qualquer conteúdo extra para download, como puzzles diários ou novos casos. Mesmo assim, a história é tão bem escrita, com cada personagem ganhando seu momento solo em Labyrinthia, que já até comecei um novo save para ver tudo de novo.

Se você é um marinheiro de primeira viagem nas aventuras destes dois heróis ou se já é um fã fervoroso de Layton e Wright, então este é um título perfeito. Por causa dessa mescla de estilos, o crossover da Level-5 com a Capcom merece aplausos por ser tão correto, e isso nos faz refletir: como não haviam pensado nisso antes? **NW**



Está aí um crossover que poderia virar uma série!

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

Nota Final:
8.5



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

Nintendo 3DS
Nintendo
Level-5 e Capcom
Estratégia, Puzzle
1
12 anos
Nintendo Network



AOS MONTES!

As famosas Hint Coins, da série *Layton*, aparecem no título. Além de serem usadas para oferecer dicas para solução dos puzzles, elas também podem ser aproveitadas no tribunal com Phoenix para dar ao jogador aquela ajudinha em uma contradição. O bom é que elas vêm aos montes e facilitam bastante a vida daqueles que querem mais história e menos desafio.

Nintendo eShop

Confira os destaques das lojas virtuais da Nintendo

¡AY, CARAMBA!

Desenvolvedor de *Guacamelee* fala sobre os bastidores do game dos luchadores



Thomas Schulze

Guacamelee! *Super Turbo Championship Edition* foi lançado em julho na Nintendo eShop do Wii U e está fazendo um sucesso danado lá fora. Enquanto não podemos baixar essa belezinha por aqui, já que a loja brasileira ainda não está funcionando, conversamos com o designer Jason Canam, da DrinkBox, para te deixar por dentro de tudo que está rolando no cenário indie nintendista.

De onde veio a inspiração para o game?

Um dia, Augusto Quijano, nosso chefe de animação, estava sentindo falta de casa e teve uma ideia sobre a cultura e o folclore mexicanos, misturando luchadores com o feriado do dia dos mortos. Todos amamos o conceito imediatamente!

Há algum recurso exclusivo na versão de Wii U?

Trabalhamos junto com a Broken Rules para fazer a versão, o que nos permitiu não só deixar o game idêntico às demais plataformas, mas também acrescentar recursos únicos, como deixar o mapa sempre exposto no GamePad, o que ajuda muito na exploração!

Foi fácil encaixar essa temática em um game de plataforma?

Como um luchador, nosso herói Juan precisava de um golpe de assinatura... ou

melhor, vários! Isso casava bem com um design estilo metroidvania, afinal, jogos nessa linha são sobre explorar o mundo e ganhar novos poderes. Plataforma sempre foi meu gênero favorito, pois sou fã de *Metroid* e *Castlevania*. Adoro games com segredos escondidos, especialmente *Donkey Kong Country 2*. Como designer de fases, meu passatempo favorito é esconder coisas nos cenários!

Há várias referências no jogo, como o pôster de um tal Mega Hombre. Qual é a sua favorita?

Ele ainda não foi encontrado [risos]! Há uma sala secreta que só é revelada caso alguém alcance 101% de progresso. É uma piada para os jogadores e para nós, mas não quero estragar a surpresa. Só adianto que vocês encontram dicas até no Miiverse. Boa sorte tentando chegar ao 100% e, quem sabe, ao 101%! 



Fã de Easter Eggs, Jason escondeu várias referências ao universo da Nintendo no jogo



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.



BLAZBLUE: CLONEPHANTASMA



Rodrigo Bráulio

Enquanto no universo de *BlazBlue: Chrono-Phantasma* o protagonista Ragna the Bloodedge quebra a cabeça para descobrir como dar fim a um vilão imortal capaz de controlar o próprio tempo, em *ClonePhantasma* a coisa é bem mais leve e divertida.

Lá estavam os personagens da série levando suas vidas, quando uma onda de clones começa a literalmente entupir os centros

urbanos do mundo. Logo, todos colocam a culpa no vilão Yuuki Terumi, mas a verdade é mais cômica. Engraçado, diminuto e colorido, este *BlazBlue* é um jogo de arena nos moldes de *Smash*.

Porém é totalmente tridimensional, com a turma se enfrentando em meio a inúmeras cópias. Simples e direto, com três botões de ataque e um de pulo, ganha quem conseguir combater nas arenas sem ser arremessado para fora. A fórmula até que funciona para



quem não conhece muito sobre os jogos de luta, mas seria melhor se houvesse conectividade multiplayer. A ausência corta o replay pela metade.

Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Arc System
Desenvolvimento:
Arc System
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Preço: R\$ 13,99

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0
Nota Final:

6.0

THORIUM WARS: ATTACK OF THE SKYFIGHTER



Rodrigo Bráulio

Os inimigos de *Thorium Wars* são os mecânicos Thorion, senhores da guerra metálicos. Porém, o grande vilão é a lentidão que o game toma para se desenvolver.

O jogo te força a aprender um passo a passo detalhado de cada uma das funções das aeronaves, com direito a recomenços. Passada essa crise, a coisa anda. O visual tridimensio-

nal não é o forte do pacote, mas os efeitos 3D do console compensam.

Com três naves principais e uma surpresa, o título vai por um caminho mais restrito do que os demais exemplos do gênero atualmente, o que significa que, mesmo durante os voos mais perigosos, é necessário seguir cada um dos objetivos à risca. Dizer isto não é dizer que *Thorium* não puxa fortes emoções, claro. Os melhores momentos de



cada combate estão no sistema de esquiva para despistar mísseis capazes de explodir sua nave em segundos. Cada desvio é uma verdadeira vitória!

Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Big John
Desenvolvimento:
Big John
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Preço: R\$ 18,00

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

6.5

STRIKE FORCE FOX



Igor Andrade

Captain Raymond Foxx tem um forte senso de justiça e fará de tudo para impedir que a facção terrorista Grid tome conta do país. Para isso viajará por ilhas resgatando civis e causando um estrago nas forças comandadas por Dr. Synchros.

Pilotando o Razor-One e outros helicópteros, você terá que cumprir praticamente as mesmas tarefas em cada uma das 35 missões:

destruir prédios e veículos militares, aniquilar soldados e salvar inocentes. O trabalho não exige muito e com o tempo você consegue melhorar a nave, comprando até mísseis e contratando mercenários para batalhar contigo.

O segredo é levar para sua base o máximo de pessoas, respeitando os limites (até seis civis por vez). O melhor fica por conta dos diálogos, dignos de filmes e seriados de ação dos anos 1980. Chuck Norris mandou lembranças!



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Big John
Desenvolvimento:
Big John
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Preço: R\$ 11,00

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

6.0

TOP SECRET

Confira as dicas dos jogos mais quentes!

HOW TO TRAIN YOUR DRAGON 2 (Wii U)

LIBERE VALKA E CLOUDJUMPER

No Dragon Hangar, uma das funções do menu, faça a seguinte combinação: Acima, Acima, Abaixo, Abaixo, Esquerda, Direita, Esquerda e Direita. Pronto, a dupla será desbloqueada.



ZELDA: THE WIND WAKER HD (Wii U)

O QUE VOCÊ ENXERGA?

Depois de terminar o jogo pela primeira vez, recomece a aventura usando outro slot (Save File). Repare que Link usará dessa vez as roupas que costumamos chamar de pijamas. Na verdade há um truque aqui. O garoto recebe da avó a túnica verde (Hero's New Clothes), mas ela só pode ser vista por quem for honesto. Outra dica: se você nomear o protagonista como Zelda (ele não vai curtir muito), a trilha sonora será diferente da original.



LEGO THE HOBBIT (3DS, Wii U)

LIBERE PERSONAGENS

Para desbloquear a turma da Terra-Média entre em Extras no menu principal. Depois vá em Enter Code. Tem até Peter Jackson, o diretor dos filmes da franquia, na lista de guerreiros.

- Alfrid: FAVZTR
- Azog: 84ZZSI
- Bain: W5Z6AC
- Bard: UER3JG
- Barliman Butterbur: XTVM8C
- Beorn: KEID2V
- Bolg: ZIBYHO
- Borrow Wight: 555R9C
- Braga: MXUXKO
- Elros: H2CAID
- Fimbul: THAVRM
- Galadriel: 00TE7J
- Gollum: 3CE37P
- Grinnah: TPD7YW
- Lindir: V4Y5HZ
- Master of Laketown: 9NOK35
- Narzug: 4FYKKB
- Necromancer: NM3I2O
- Percy: 74KN31
- Peter Jackson: 50JEUC
- Rosie Cotton: TB3S6J
- Sauron: OARA3D
- Thrór: SYKSXF
- Tom Bombadil: 4Y95TJ
- Witchking: V8AHMJ
- Yazneg: S6VV33



NEW SUPER LUIGI U (Wii U)

NABBIT NO SINGLE PLAYER

O ladrão que não sente dor é um dos personagens disponíveis no multi-player. No entanto, há um segredinho que o coloca no lugar de Luigi como protagonista. Usando o GamePad, aperte ao mesmo tempo os botões ZR e ZL ao iniciar uma fase. Aperte o B se estiver segurando um Wii Remote.



BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE (3DS)

TRAJES ALTERNATIVOS

Resolva as seguintes tarefas para adquirir roupas bacanudas para o Homem-Morcego:



- **Blackest Night:** reúna todas as partes do traje
- **I Am The Night:** vença o jogo no modo Hard mode
- **New 52:** reúna todas as partes do traje
- **One Million:** reúna todas as partes do traje
- **Red Son:** reúna todas as partes do traje

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME (Wii U)

LIBERE PERSONAGENS

Digite os códigos abaixo em Bricksburg para destravar o personagem correspondente:

- **Abraham Lincoln:** F3VG47
- **Cleopatra:** P4YX22
- **Emmet (palhaço):** FNHLTK
- **Emmet (pijamas):** HJ4C21
- **Emmet (Velho Oeste):** NIHX2B
- **Gallant Guard:** FXP9AN
- **Green Ninja:** OSSVNI
- **Lady Liberty:** A76DN7
- **Larry The Barista:** K7TDXJ
- **Lord Vampyre:** KGJ4DU
- **Mrs. Scratchen-Post:** UP7HJQ
- **Panda Guy:** NG730M
- **Prospector:** FHNCD1
- **Robo SWAT:** GFH2F8
- **Shakespeare:** 31S3I5
- **Swamp Creature:** BID12F
- **Vitruvius (jovem):** BC2XJ5
- **Yeti:** V4P96P



KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

JUNTE OS CHAVEIROS

Dependendo da quantidade de Keychains coletadas (alguns você recebe via StreetPass) você ganha um título. O mais raro deles, o Queen Sectonia, só é dado quando as 100 Sun Stones forem reunidas. Dê uma conferida na relação:

- **Fair-Weather Collector:** reúna 25 chaveiros
- **Keychain Hunter:** reúna 50 chaveiros
- **Dream Land Bandit:** reúna 100 chaveiros
- **Kirby Maniac:** reúna 150 chaveiros
- **Legendary Collector:** reúna 200 chaveiros
- **Superstar Collector:** reúna 250 chaveiros
- **Keychain Master:** reúna 256 chaveiros



ONE PIECE: UNLIMITED WORLD (Wii U)

PERSONAGENS PARA O BATTLE COLISEUM

Aumente a lista de guerreiros de One Piece no modo de batalhas seguindo essas dicas:

- **Ace:** vença cinco Battle Royale e faça um Link Attack usando um dos personagens
- **Nami:** vença dois Duel Matches
- **Robin:** jogue como Nami e vença duas partidas



THE AMAZING SPIDER-MAN 2 (Wii U)

Resolva as seguintes tarefas para adquirir roupas estilosas para o Cabeça de Teia:

- **Big Time Suit:** elimine inimigos de esconderijo
- **Flipside:** elimine inimigos de esconderijo
- **Scarlet Spider (2012):** elimine inimigos de esconderijo
- **Spider Armor Mk. II:** elimine inimigos de esconderijo
- **Spider-Carnage:** complete as 14 missões da história principal
- **Spider-Man 2099:** elimine inimigos de esconderijo
- **Superior Spider-Man:** conclua todos os desafios Arcade
- **Ultimate Comics Spider-Man:** elimine inimigos de esconderijo

CONTRA O MUNDO

PARTICIPE DOS TORNEIOS ONLINE DE POKÉMON. É FÁCIL SE CADASTRAR!



Mateus Lôbo

Talvez você não possa ir a torneios presenciais, como o mítico Pokémon World Championships, mas saiba que qualquer pessoa com as versões *Pokémon X* e *Pokémon Y*, além dos futuros *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*, podem competir em campeonatos oficiais via internet. Devido ao enorme sucesso na geração anterior, os embates online chegaram ao Nintendo 3DS com uma força bem maior e há sempre um rolando. Eles são quase mensais, o que é muito bom para jogadores que querem um novo desafio e para quem não tem tempo para jogar em todas as ocasiões.

FAÇA PARTE!

Os torneios não são organizados por fóruns e nem precisam que você entre em contato com seu oponente para marcar o horário da luta. Eles não seguem um formato de chaves, e sim de pontuação. Cada jogador recebe um número específico de pontos ao entrar no campeonato, que aumentam ou diminuem de acordo com as vitórias e derrotas

conquistadas.

A quantidade de pontos obtidos ou perdidos é definida levando em consideração sua pontuação e a do seu oponente antes do início da luta. Se ele tiver mais pontos que você, a vitória será ótima para seu saldo. Caso você tenha mais pontos que ele, você ainda ganhará algo, mas em menor escala. O mesmo acontece com as derrotas. Perder para um oponente com um

ótimo saldo não será algo muito ruim. No entanto, se você for derrotado por alguém com poucos pontos o resultado pode ser desastroso para sua pontuação.

As regras, assim como o modelo de batalha (Single, Double, Triple ou Rotation), são definidas pela Pokémon Company. Por isso, é bom que você sempre esteja preparado para encarar qualquer tipo de competição, já que elas são bem variadas. 



Os torneios online são temáticos e cada um têm regras bem diferentes

CADASTRE-SE

Afinal de contas, o que é preciso para jogar nesses torneios? Em primeiro lugar, é necessário que sua conexão com a internet seja sem fio e tenha uma boa velocidade e estabilidade. Se você preenche estes requisitos, vá para o Pokémon Global Link (ignore essa parte se você já tiver uma conta).



- após ligar o jogo (X ou Y), vá até o menu do seu Player Search System, na tela de toque do Nintendo 3DS.
- selecione a opção Game Sync e, em seguida, Create Your Game Sync ID
- se em menos de 1 minuto a mensagem "Your Game Sync ID has been issued" aparecer, significa que tudo deu certo. Você pode visualizar seu Game Sync ID selecionando a mesma opção utilizada para criá-lo.

Caso você tenha uma conta Pokémon Trainer Club, basta ir até www.pokemon-gl.com para fazer o login e cadastrar seu Game Sync ID. Se não tiver, vá ao site



do mesmo jeito e monte uma conta para realizar o cadastro. Só dá para cadastrar apenas uma versão de X e uma de Y.

Depois do lançamento dos novos jogos também será possível registrar uma versão de *Omega Ruby* e outra de *Alpha Sapphire*, lembrando que o procedimento de obtenção do Game Sync ID deve ser feito para cada um dos cartuchos (ou cópias digitais) que você tiver. Ao fazer o login, o site irá perguntar com qual versão você deseja ficar online. Escolha a que estiver em uso em seu portátil. Pronto!

TODOS OS TIPOS

Clássicos ou inovadores, veja alguns exemplos de campeonatos temáticos que aconteceram nos últimos meses:

Think Fast Competition

- formato Single Battle
- 10 minutos de luta
- 30 segundos para escolher os Pokémon no Team Preview
- 15 segundos para escolher os golpes durante a luta

Eevee Friendly

- formato Rotation Battle
- apenas Eevee e suas evoluções podem participar

2014 International Challenge May

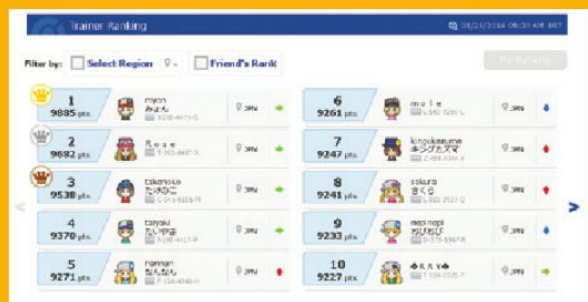
- formato Double Battle
- regras do Pokémon World Championships 2014

RANKINGS

Atualmente os torneios só permitem que você faça até 10 batalhas diárias e eles são divididos em duas categorias: Junior e Master. Dessa forma os mais novos jogam somente entre si, aumentando ainda mais a competitividade.

Os jogadores sempre ganham algum brinde por se inscreverem em um evento. Os mais comuns são itens, como a Enigma Berry, que recupera 25% do HP de um Pokémon quando ele leva um golpe super efetivo, ou pontos de PokéMiles, que são trocados por itens dentro do próprio jogo ou no site.

O mais divertido é aparecer nos rankings oficiais, que são exibidos com filtros de seleção, como o país de origem. Comparar os resultados no nível mundial e nacional sempre é muito bom para aumentar os ânimos.



PARTIU TORNEIO

Jogos cadastrados, é hora de se inscrever nos campeonatos:

- faça o login em www.pokemon-gl.com
- na coluna do lado esquerdo selecione Online Competitions
- caso haja alguma competição disponível ela será mostrada na aba Current Competitions
- clique na competição desejada e, em seguida, escolha a opção Proceed to Sign Up
- clique no pequeno quadrado que diz que você concorda com as regras e, em seguida, clique na opção enter.

Agora, vamos ao seu Nintendo 3DS.

- vá até o menu do Player Search System e selecione Battle Spot, seguido por Online Competition e depois Participate
- espere a mensagem "The Digital Player ID has been downloaded" aparecer. Pronto, agora você está cadastrado.

O último passo é cadastrar seu time, que deve ser depositado no Battle Box em qualquer PC do jogo. O Battle Box só poderá ser indicado no dia do torneio. Ou seja, não se afofe. Contudo, tome cuidado para retirar seu time do Battle Box após o final de qualquer torneio, evitando problemas durante o próximo cadastro.





FLASH DE FOGO!

JÁ ESTÁ NO BRASIL A SEGUNDA
EXPANSÃO DA FASE XY



Flavio Ferreira

Depois da entrada das MegaEvoluções e do tipo Fada em *Pokémon X* e *Pokémon Y*, a coleção *Flash de Fogo*, através das mãos da Copag, surge para deixar as batalhas ainda mais cheias de ação. Para os jogadores que estão começando, os decks básicos serão muito úteis, pois, apesar de conterem estratégias mais simples, as cartas iniciais serão bastante ofensivas e poderão causar grande dano no oponente. Para quem já joga há muito tempo, a coleção apresenta mais de 100 cartas novas, que servirão para montar decks sofisticados e melhorar as jogadas.

MEOWSTIC OU HELIOLISK?

Os protagonistas dos decks básicos são monstrinhos não tão populares quanto Xerneas e Yveltal, mas mesmo assim demonstram muito carisma e prometem criar estratégias espetaculares. Heliolisk estampa o deck *Trovão Reluzente*. Meowstic dá as caras em *Tufão Místico*.

O primeiro deck é baseado em Pokémon do tipo Elétrico e Fogo, contando com a ajuda avassaladora de Rapidash, Snorlax e Pidgeot, enquanto o outro é Psíquico e Água, com o apoio de Walrein, Furret e Milotic. Ambos têm monstrinhos do tipo Normal, que combinam com qualquer baralho. Além disso, juntando boosters e blisters da coleção, teremos 5 novas cartas EX, incluindo Toxicroak e Magnezone, além dos poderosos Golem, Dragalge, Machop e Haxorus.

MEGAEVOLUÇÕES

Como provavelmente vai virar rotina nas Estampas Ilustradas, dessa vez fomos apresentados a mais três cards de MegaEvolução: Mega Charizard X EX, Mega Charizard Y EX, que justificam o nome da coleção, além de Mega Kangaskhan EX.

Tais MegaEvoluções balanceiam o jogo com as da expansão anterior (XY), já que até então só tínhamos Mega Venusaur EX e Mega Blastoise EX controlando quase todo o metagame. No geral, *Flash de Fogo* é bastante legal para experientes e novatos. Os monstrinhos com tipos variados e a boa quantidade de itens facilitará a vida de quem está tentando montar um deck e ajudará a deixar as partidas ainda mais imprevisíveis.



É a hora e a vez de Mega Charizard X e Mega Charizard Y!

DECK TUFÃO MÍSTICO

Tem as estampas: 2 Meowstic, 3 Espurr, 2 Dusclops, 2 Duskull, 1 Milotic, 2 Feebas, 1 Walrein, 2 Sealeo, 4 Spheal, 2 Buizel, 1 Furret, 2 Sentret, 2 Miltank, 2 Furfrou, 2 Skreip, 1 Poké Ball, 1 Evosoda, 1 Faixa Musculosa, 2 Dama do Centro Pokémon, 2 Fã Clube Pokémon, 2 Carta do Professor, 1 Professor Syca-more, 2 Patins, 9 Energia de Água e 9 Energia Psíquica.



DECK TROVÃO RELUZENTE

Tem as estampas: 2 Heliolisk, 3 Heliopile, 2 Luxio, 2 Shinx, 2 Fletchinder, 2 Fletchling, 2 Torkoal, 2 Rapidash, 2 Ponyta, 1 Pidgeot, 2 Pidgeotto, 4 Pidgey, 1 Lopunny, 2 Buneary, 1 Snorlax, 1 Evosoda, 2 Tocha Ardente, 2 Dama do Centro Pokémon, 2 Fã Clube Pokémon, 2 Carta do Professor, 1 Ferreiro, 1 Patins, 1 Megafone Assustador, 9 Energia de Raio e 9 Energia de Fogo.

VERDADEIRO MESTRE POKÉMON (PARTE II)

APRENDA A DEFINIR ESTRATÉGIAS PARA SEU DECK

Montar um deck para participar de campeonatos não é uma tarefa fácil, como você viu na edição passada. Se você quer ser um mestre em Estampas Ilustradas, precisará de estratégias para surpreender seus adversários e te levar à vitória. Neste mês, trouxemos mais algumas dicas para te auxiliar nessa incrível jornada!

1 - TENHA SEU ESTILO!

Para um iniciante, definir um estilo de jogo pode demorar um pouco, mas é essencial. O metagame do TCG permite que o jogador escolha se prefere batalhas rápidas ou demoradas, com decks ofensivos ou defensivos. Algumas cartas de Treinador aceleram o ritmo da batalha, enquanto Pokémon com efeitos tornam-na mais lenta. Monstros com custo de recuo baixo deixam tudo mais dinâmica. Escolha o estilo em que você se sente melhor e parta para o combate!



2 - COMBINE CARTAS!

Ao escolher cartas para um deck, é importante que elas combinem. Quando usadas em conjunto, elas podem causar grandes efeitos no oponente. O melhor para isso são as cartas Pokémon. Se você quer usar um Greninja, por exemplo, é essencial ter no deck Froakie e Frogadier para chegar à última evolução. Um Rare Candy também ajuda, já que a evolução do meio pode demorar a aparecer no baralho. Os efeitos das cartas Estádio podem ser úteis, pois podem combinar com a habilidade de algum Pokémon do seu baralho e dificultar a vida de seu oponente.



Quais cartas de Treinador você vai usar?

3 - TENHA UM PLANO B!

Às vezes, mesmo a melhor das estratégias pode ser quebrada por uma ação do oponente. Nesse caso, seu deck deve estar preparado para condições adversas, ou seja, ter uma rota alternativa. Quando um baralho é bastante defensivo, por exemplo, uma carta ofensiva fora da estratégia pode ser interessante. Nessa hora, alguns Pokémon lendários ou EX podem vir a calhar. Não se esqueça de que o Plano B será o melhor caminho quando houver dificuldade em executar o plano principal.



Não ignore o poder dos cards EX!

4 - TESTE AS ESTRATÉGIAS!

Quando você já tem sua estratégia planejada e já está com o deck montado, o único jeito de saber se ele realmente funciona é testando. Chame seus amigos para batalhar, use a estratégia diversas vezes e verifique se ela funciona contra outros decks, se possui dificuldades ou fraquezas. Testar também fará com que você conheça melhor seu baralho.

Troque experiências e tente o inusitado com seus amigos, mas nunca se esqueça de se divertir. Vencer com um Pokémon forte é legal. Contudo, vencer com um monstro de bolso que você curte é mais legal ainda!

A FANTÁSTICA FÁBRICA DE BRINQUEDOS

COMO A NINTENDO FOI DOS JOGOS DE TABULEIRO
PARA OS JOGOS DE VIDEOGAME



Ricardo Syozi



Thomas Schulze

Trabalhar para a **Nintendo World** é algo realmente incrível. Era para ser mais um dia comum na vida desses colaboradores que vos escrevem, resgatando princesas, derrotando tartarugas e ocasionalmente se xingando um pouco em corridas de kart, quando, de repente, nosso editor apareceu com um convite irrecusável: "O que acham de visitar a fábrica da Big N nos anos 1960?". Uma proposta supimpa dessas não se recusa, então lá fomos nós!

UM ÁS NA MANGA

Como nossos leitores mais sagazes devem saber, a vontade de entregar o máximo de diversão aos seus clientes estava enraizada na filosofia da Nintendo muito antes do nascimento de seus tão conhecidos videogames.

Lá em 1900, o ganha-pão da companhia de Quioto vinha de objetos que muitos de nós consideraríamos bem simples hoje, mas que na época foram uma febre tão grande e popular quanto *Pokémon*. Falamos, é claro, do baralho Hanafuda.

As simpáticas cartinhas trouxeram um mundo de imaginação e diversão a milhares de lares nipônicos. Foi graças a esse sucesso que a querida Nintendo prosperou e deu um salto para novos mercados... e para o outro lado do oceano!



Até hoje a Nintendo segue a filosofia criada nos anos 1960, quando seu principal negócio era produzir a Ultra Hand: diversão com muita criatividade e baixo custo



A parceria era apenas para fazer baralhos da Disney, mas logo a Big N descobriu a força do público jovem. Surgiam então os brinquedos



Para muita gente, a década de 1960 ficou marcada pelos Beatles, pelo bicampeonato da seleção canarinha e pela chegada da televisão em cores, mas para a casa de Mario foi a chance de se internacionalizar.

Tudo começou com a assinatura de um contrato com a Disney em 1959, conquistado após uma viagem de Hiroshi Yamauchi aos Estados Unidos, que permitiu a criação de cartas de baralhos ocidentais e outros jogos do gênero com ilustrações dos famosos personagens da empresa, como Mickey e Donald. Percebendo o potencial do acordo, já que o faturamento foi lá para as nuvens, a Nintendo tratou de investir na área de licenciamento.

Foi o estopim para a primeira de muitas revoluções: se era possível levar alegria e entretenimento a novos mercados, não dava para deixar a oportunidade passar. E, vamos combinar, não tem maneira melhor de vender diversão do que se tornar uma fábrica de brinquedos!

SELO NINTENDO DE QUALIDADE

Em 1965, a companhia entrou de vez para o ramo, alcançando um sucesso avassalador já no ano seguinte, com o lançamento da inovadora Ultra Hand. A partir daí vieram dezenas de brinquedos com os mais variados estilos e premissas.

Teve desde aulas de desenho com temática do Ultraman e sua própria versão do Twister, passando por uma mesa de beisebol do Mickey, um telefone com pinta de walkie talkie, o Companion, até os Nintendo Blocks (ou N&B), bloquinhos de montar na linha da Lego.

Cada brinquedo que ia para as prateleiras era construído sobre o mesmo conceito: artigos baratos tanto no custo de produção quanto no preço final ao consumidor, unindo um design inteligente com diversão acessível capaz de incentivar imaginação de quem está brincando.

Soa familiar? Não é errado afirmar que foi na manufatura de brinquedos que a Nintendo criou sua principal assinatura,



o seu "selo de qualidade", os valores que até hoje são empregados nos jogos e produtos que você tem aí na sua estante.

DOS JOGOS DE MESA AOS GAMES

Como muitos dos primeiros videogames da Big N foram produzidos pelas mesmas pessoas por trás dos brinquedos, era apenas lógico que eles compartilhassem da mesma filosofia.

Talvez você conheça Gunpei Yokoi como o pai do portátil Game Boy e do Game & Watch, aqueles minigames pioneiros que misturavam jogos com relógios portáteis, mas a verdade é que o genial inventor já aprontava das suas muito antes.

Uma das principais mentes criativas da divisão de brinquedos, Yokoi criou não apenas a Ultra Hand, mas dezenas de produtos, como o Chiritory, pequeno aspirador de pó acionado por controle remoto, um lançador de bolas de beisebol batizado como Ultra Machine e até uma calculadora do amor (!), a Love Tester. Pois é, na época a empresa investia até na venda de arroz instantâneo! Mas essa história a gente conta em outra oportunidade.

As façanhas do visionário impressionaram tanto o então presidente da Nintendo que, em 1981, ele o apontou como supervisor do arcade *Donkey Kong*. Nesse trabalho, Yokoi acabou transmitindo muito conhecimento a um jovem bem promissor que cuidava do projeto. Será que você sabe quem é?

Pois é, ninguém menos que Shigeru Miyamoto! Em 1977 o rapaz foi entrevistado na Nintendo graças à amizade entre seu pai e Hiroshi Yamauchi, e acabou conseguindo uma pequena vaga como

aprendiz de planejamento. O futuro já parecia selado, como numa das principais traduções do nome Nintendo: "deixe tudo nas mãos dos céus".

ETERNO LEGADO

Como os videogames sempre foram, por sua própria natureza, influenciados pelo visual do produto, a Nintendo, assim que começou a fazer jogos, percebeu que era preciso inseri-los no melhor ecossistema possível.

Essa é uma das principais razões pelas quais a empresa se opõe a vender seus jogos em celulares, por exemplo.

Para ela, é necessário que os games estejam aliados a um design que tire o máximo de suas capacidades, exatamente como acontecia na fase dos brinquedos!

Não fosse pelo trabalho e aprendizado dessa época, talvez ela não prezasse tanto pelo casamento perfeito entre software e proposta de hardware. O design inteligente e atemporal permite que a gente se entretenha hoje do mesmo jeito que a turma nintendista do passado, e seus brinquedos e jogos continuarão atraentes mesmo décadas após seu lançamento!

O mais legal é que, em pleno 2014, a Big



Companion



People House



Wild Gunman Game



N ainda mantém a Nintendo All-Plastic funcionando! A divisão faz baralhos de Mario e outras franquias. Algumas edições podem ser encontradas na Nintendo World Store, em Nova York, nos Estados Unidos.

E não podemos nos esquecer que a produção de brinquedos está sendo retomada. É isso mesmo que você está pensando. Os amiibo vêm aí para ajudar os nintendistas a (re)descobrirem a magia e encantamento dessa verdadeira fábrica de diversão. 

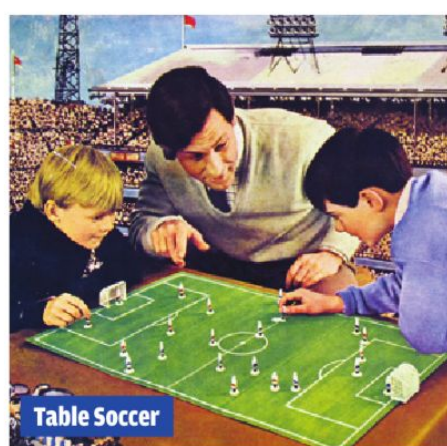


Table Soccer

OS ESSENCIAIS

Criados em Quioto ou licenciados de outros países, estes brinquedos fizeram a Nintendo conquistar a galera japonesa antes mesmo dos jogos eletrônicos:

RABBIT COASTER

Um dos primeiros brinquedos da Big N trazia uma pista de corrida com espaço para quatro cápsulas que as crianças soltavam ao mesmo tempo para ver qual chegava à linha de chegada primeiro. A versão original não tinha muitas curvas e o caminho era curto, mas as seguintes tinham variações de pistas e atalhos para as cápsulas caírem em novas partes. Só faltaram os cascos e as bananas!



ULTRA HAND

Lançada pelo lendário Gunpei Yokoi, a Ultra Hand deu uma "mãozinha" para alavancar sua carreira. Com seu design que parecia saído dos desenhos animados, era uma extensão, um "braço de robô", usada para pegar objetos distantes ou dar uma beliscada naquela tia mala. Suas vendas foram maiores do que tudo o que a empresa produziu antes no ramo.



N&B BLOCK

Os kits de montar da Lego chegaram no Japão em 1962. Seis anos depois a Nintendo fez sua "versão". Para evitar confusão, ela criou tijolinhos arredondados.



BRINCADEIRA DE GENTE GRANDE

Batemos um papo com Erik Voskuil, um dos maiores colecionadores do mundo dos brinquedos fabricados pela Nintendo! Você pode conhecer um pouco mais da coleção dele em blog.beforemario.com. Em breve um livro com seus tesouros, que tomam conta de seu quarto, será publicado nos Estados Unidos.

Como você se tornou um colecionador de jogos e brinquedos?

Era um adolescente quando comecei a comprar portáteis e videogames, lá em 1982. Continuei com esse hábito pelos próximos trinta anos. Como guardei cada um dos meus jogos, posso dizer que sempre fui um colecionador.

Por que colecionar Nintendo?

Já estava adquirindo videogames há um bom tempo e aí fiquei mais interessado na história da Nintendo, talvez porque eles fizeram meus títulos favoritos. Por volta de 1995 descobri que a empresa já havia feito brinquedos. Como havia pouca informação

disponível na época, o único modo de aprender sobre eles era comprar por conta própria. Então comecei minha busca.

Como consegue tantos itens em boas condições?

Encontrar tudo em bom estado é um trabalho de muitos anos. Itens em boas condições volta e meia aparecem aqui e ali. Às vezes garimpo em velhas lojas e depósitos que fecham as portas e decido se livrar de seus estoques, mas é preciso ser paciente e muito dedicado.

Qual foi sua reação ao descobrir que a Big N também produzia brinquedos?

A princípio fiquei surpreso, já que a Nintendo estava muito associada à minha vida nos videogames. Mas quando soube dos antigos brinquedos e das pessoas por trás de seu desenvolvimento, tudo fez sentido pra mim. De algum modo, consegui enxergar como ela se tornou a companhia que é hoje.



Erik reserva um dos quartos de sua casa apenas para suas belezuras

Dá para imaginar um mundo onde a Nintendo ainda faz brinquedos?

Adoraria que isso acontecesse, mas não consigo vê-lo. O espírito da fábrica de brinquedos continua presente, mas desde meados dos anos 1980 o foco da Nintendo está exclusivamente nos videogames, e não acho que isso vá mudar tão cedo. Enquanto eles continuarem fazendo jogos tão bons, por mim estará ótimo [risos].

DUCK HUNT

Antes mesmo de virar game do Famicom, caçar patos (!) já era algo divertido para os nipônicos. Ao lado de Custom Gunman e Custom Lion, Duck Hunt vinha com uma arma de plástico e um projetor que mostrava os pássaros voando na tela da parede. Aí era atirar o feixe de luz da espingarda nos bichos para que eles saíssem da animação. Mais uma façanha de Yokoi!



MONSTER COPY

Aproveitando a fama de Ultraman, Monster Copy era um tipo de xerox portátil. Vinha com folhas sensíveis à luz, como papéis fotográficos, e imagens do herói lutando contra seus principais vilões. Era usar a máquina, expondo o material ao sol, para fazer cópias das gravuras e depois colorir tudo.



LIGHT TELEPHONE

Tem cara e jeitão de câmera de vídeo, mas o aparelho era um telefone. Ele gravava sua voz e transmitia os dados através de feixe de luz. Para tanto ele exigia 12 pilhas e só dava certo se alguém na sua família tivesse outro e pudesse bater papo contigo de forma que os Light Telephone criassem entre eles uma linha reta.



BUSCANDO CONHECIMENTO

FERNANDO ESTÁ NUMA JORNADA EM BUSCA DAS ARTES, PASSANDO POR KANTO, JOTHO E ATÉ HYRULE!



Hugo H. Pereira

Há cinco anos, o mineiro Fernando da Silva Souza, 28 anos, decidiu sair em uma odisséia. Embora não tenha recebido nenhum Pokémon inicial ao deixar sua casa, saiu da sua cidade natal, Muriaé, desistiu do curso de direito e se mudou para o Rio de Janeiro na busca de uma graduação em design, área na qual já trabalhava desde 2004.

Começando cedo nos jogos e nas artes, Fernando chegou a ter um Atari, mas foi com *Super Mario Bros. 3* no NES que ele se apaixonou pela Nintendo. "Virei um grande fã do encanador bigodudo", conta. Seu talento artístico e paixão por videogames fez com que ele se tornasse um ilustrador do portal *GameBlast*.

"Quando *Pokémon* estreou na TV brasileira tinha o costume de gravar todos os episódios para poder pausar as cenas e desenhar cada Pokémon que aparecia", revela. Sua vontade de desenhar os monstros continua até hoje. Basta ver os artbooks com os Pokémon de Kanto e Jottho que ele criou. Procure por *Pokémon Blast ArtDex: Kanto* no Google e baixe o livro gratuitamente.

Seu gosto por evidenciar as formas e tentar distanciar suas artes do que já foi feito fez com que sua versão dos monstros de bolso se tornasse bem icônica, com estilos inspirados nos cartoons americanos, como nos traços

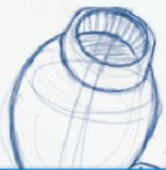


O designer, que fez um cachecol hyruleano, curte desenhar HQs com Link e sua turma



Samurai Jack. "Para o terceiro *ArtDex*, que será sobre *Ruby e Sapphire*, quero abordar o tema 'origem', assim como a introdução das formas primais de *Groundon* e *Kyogre*", confidencia. Ele

se formou ano passado na graduação, mas sua jornada ainda não acabou! Se quiser acompanhar suas aventuras, siga-o no Instagram e Miiverse através do @dinhodox. **(NW)**



EVENTO

ZELDA DAY

RIO E BELÉM DÃO O PONTAPÉ PARA AS CELEBRAÇÕES DA SÉRIE



Filipe Saller

Criado há três anos, o Zelda Day está cada vez mais popular. Desde o início de agosto, fãs em diversos estados estão promovendo encontros de quem curte a lenda do herói de túnica verde. A nova temporada do evento começou no Rio de Janeiro, onde tudo surgiu.

No palco fluminense os nintendistas tiveram que usar força, coragem e

sabedoria para encarar o frio e a ameaça de chuva. Mesmo assim, não faltou empolgação e a galera compareceu na praça General Osório, em Ipanema, na capital do estado, equipados com seus gorros verdes e Nintendo 3DS para fazer aquele StreetPass esperto.

Uma banda embalou a tarde ao som de 20 músicas, incluindo os clássicos *Saria's Song* e *Great Fairy Fountain* e te-



E NO BELÉM...

Diferente do Rio, o evento no Pará foi marcado por um dia quente, que teve até mesmo um Link com a roupa de Goron para suportar o calor. Entre as atrações houve uma exposição dos itens da série criada por artistas locais e músicos tocaram em uma orquestra de violões, flautas e ocarinas. O pessoal não ficou parado, curtindo galeria de tiro com estilingue, pescaria e até mesmo uma caça a Triforce.



Saria's Song e *Great Fairy Fountain* embalaram os kokiri do Rio



mas menos conhecidos, como *Windfall Island* e *Dragon Roost Island*, de *Wind Waker*, e *Minish Woods*, de *Minish Cap*.

O público fez parte do show, batendo palmas ao ritmo das canções. O Zelda Day contou com vendas de acessórios artesanais, como escudos, diversos modelos da Master Sword e arco e flecha. Um torneio de espadas (calma, não era de verdade!) aconteceu após a apresentação, testando a habilidade de quem passava pela praça que virou arena.

Ao fim do evento, conversamos com os organizadores e perguntamos se eles teriam vontade de fazer algo parecido com outras franquias. Para eles, um Mario Day não é uma ideia tão distante, considerando que Koji Kondo é o compositor das duas séries. **NW**



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 U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

REVOLUÇÃO FRANCESA

Sou fã de *Assassin's Creed* e quando vi o trailer de *Unity* soube que teria que comprá-lo pro meu Wii U. A Ubisoft disse que o título era exclusivo da próxima geração, porém o game não foi listado para o console. Poderiam me esclarecer essa dúvida?

Eduardo Sirena
Por e-mail

Oi, carinha. A gente também adoraria ver os Assassinos em mais uma aventura, já que eles deram as caras nos dois últimos anos no Wii U. No entanto, a Ubisoft resolveu não fazê-lo este ano. Vários fatores podem entrar nessa decisão, e talvez a gente nunca saiba quais sejam. Dá para citar os tópicos hardware do sistema, base instalada e apelo de público. Não queremos defender ou acusar ninguém, mas talvez o número baixo de vendas de *ACIV*, comparado com outros consoles também da oitava geração, tenha pesado na escolha. Essa questão, na verdade, dá pano para uma discussão interessante. Será que o nintendista curte *Assassin's Creed* ou *Call of Duty*, que também não foi bem no Wii U? Por que será que isso aconteceu? Gostaria muito ouvir você e a galera que estiver lendo esse comentário. É realmente um caso curioso...



Gustavo Schulmann
Idade não informada - Rio de Janeiro - RJ

MEU WII U É DEMAIS

Gostaria de parabenizar a todos pelo ótimo trabalho. Adquiri um Wii U e comprei o falado *Mario Kart 8*. É o primeiro jogo da franquia que tenho a oportunidade de destrinchar com calma. Joguei várias partidas online com meu irmão. Offline a diversão é tão boa quanto a online. Faço minha as palavras de Thomas Schulze: o game chegou perto da perfeição.

Francisco Almeida
Por e-mail

Francisco, seja bem-vindo ao universo do Wii U. Como disse Shigeru Miyamoto na entrevista que ele nos deu durante a E3, algumas pessoas não entenderam o GamePad, mas isso deve mudar. Os produtores da Big N cada vez mais vão usar o controle de forma criativa. Por que estou te dizendo isso? Significa que títulos mais sensacionais estão prestes a sair do forno. A revolução já começa no final deste ano!

TÁTICO

Li a última edição da revista [183] e concordo com a leitora Anabella. Acho que vocês deveriam fazer mais uma matéria sobre *Fire Emblem Awakening*. Poderia ser sobre a relação entre pais e filhos que existe no jogo. É bem interessante.

Flavio Pereira de Oliveira Filho
Por e-mail

Pode deixar, Flavio, pois a ideia já está na nossa lista de pautas para as próximas edições. O que mais deixa a gente feliz é que *Awakening* derrubou de vez qualquer preconceito com jogo tático,

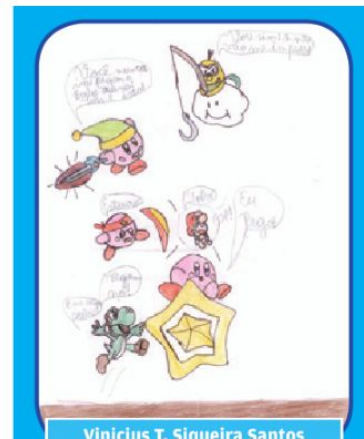


Ítalo Bruno
8 anos - Fortaleza - CE

permitindo que tantos outros títulos legais não fiquem mais presos no Japão. Sensacional!

MINHA COLEÇÃO

Olá, amigos da Nintendo! Acompanho a revista desde a primeira edição e quero mostrar minha coleção (incompleta) dos meus jogos de GameCube. É um console completo. Todas as franquias da Nintendo, com exceção de *Kid Icarus* e *Ice Climbers*, foram lançados para o Cubo, sem contar as participações de Mario e



Vinicius T. Siqueira Santos
10 anos - Santos - SP

Envie sua obra de arte e participe!

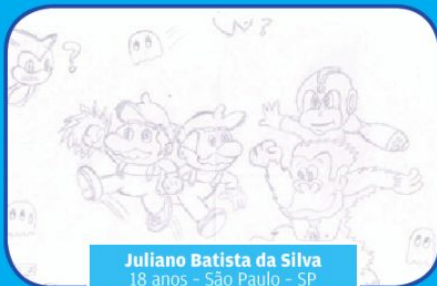
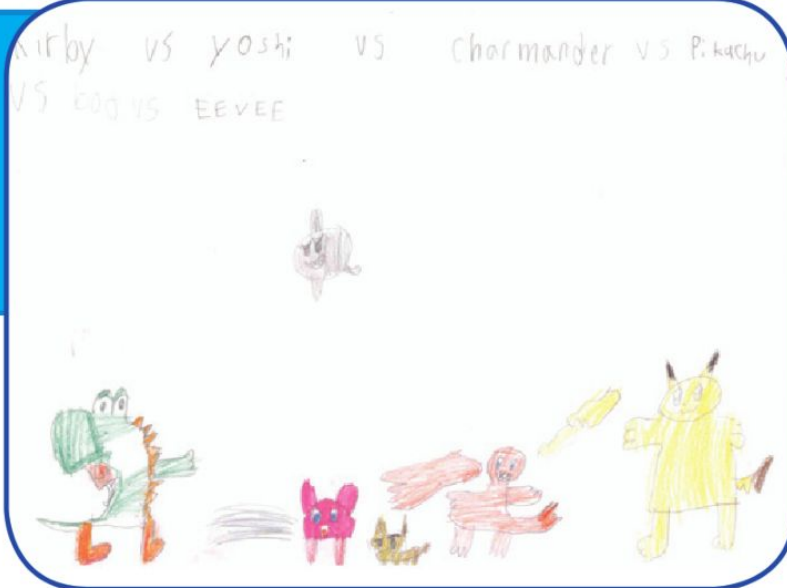
Vencedor do mês

Guilherme Schulmann

Idade: 7 anos

Onde: Rio de Janeiro - RJ

Comentário: O Guilherme deveria ser contratado por Masahiro Sakurai, pois ele botou seis personagens em uma arena. Já pensou em ver isso em Smash Bros.? O nintendista ganhará um jogo da nossa coleção para o console citado em sua carta.



Juliano Batista da Silva
18 anos - São Paulo - SP

Link em outros jogos. Ah, comprei um Nintendo 3DS XL graças à informação que recebi de vocês. Tinha mandado um e-mail perguntando se poderia ter o portátil, pois enxergo apenas do olho direito. Estou adorando!

Ricardo Oliver
Por e-mail

Oi, Ricardo. Deu para ver que você curte mesmo o GC na foto enviada. Você tem cada pérola em sua estante! Existem caçadores de tesouros aqui na redação que piram com algumas belezinhas, como a *Collector's Edition* de Zelda.



Eles pagariam qualquer coisa para tê-la. Bem, cuide com carinho dessas relíquias e arranje outro móvel para

guardar os jogos do Nintendo 3DS. Como você disse que está se dando bem com o portátil, em breve haverá uma pilha de cartuchinhos na sua casa. Ai é só mandar outra foto esperta para a gente passar inveja.

MEU AMIGO KIRBY

Desde que ganhei a revista com o anúncio de Kirby Triple Deluxe quis o jogo mais do que nunca. Sério mesmo! Em 2011 meu amigo me chamou para ir na casa dele e me emprestou o Nintendo DS. Joguei e minha vida nunca mais seria a mesma após ver Kirby pela primeira vez. Em 2013, ganhei um Nintendo DS e mal podia esperar para jogar os maiores sucessos da bolinha rosa outra vez, como Kirby Mass Attack e Kirby Super Star Ultra. Não gostei muito do Mass Attack, pois era jogado com a caneta e Kirby não tinha nenhum poder e não sugava nada. Já o Star Ultra era jogado com botões e as setas.

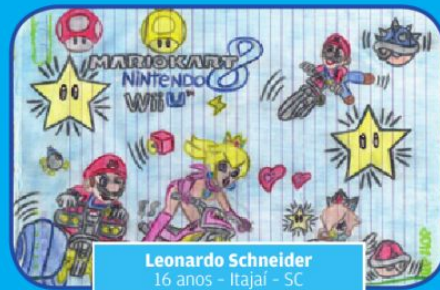
Vinicius T. Siqueira Santos
Santos - SP

Bom, Vinicius, cada um tem seu jeito de desbravar as aventuras de Kirby. Mass

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).

Attack é realmente diferente, mas tem tudo a ver com a bolota, que adora encarar títulos inovadores, como será o Kirby and the Rainbow Curse, previsto em 2015 para Wii U. Nele, o rosado é feito de massinha de modelar e será controlado mais uma vez com a Stylus, mas agora será na tela do GamePad. Já Triple Deluxe tem cara de clássico. Tanto que teve gente que conhecemos que se sentiu nos tempos dourados da franquia, lá no SNES, quando começou a jogá-lo. Quase chorou de emoção...



Leonardo Schneider
16 anos - Itajaí - SC

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
Felipe Camarossi, Filipe Salles,
Flávio Ferreira, Hugo H. Pereira,
Mateus Lôbo, Rafael Fialho,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasiliense 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 185
Setembro de 2014

Abelardo Barbosa está com tudo!

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

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

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

DOIS BRASUCAS NA TERRA DA LIBERDADE

Por que nos surpreendemos tanto com o mercado de games de Tio Sam?



Igor Andrade

Rafael, a viagem para o Mundial de *Pokémon* foi sua primeira jornada fora do Brasil e logo foi para os Estados Unidos. No roteiro passamos por diversos lugares que são o paraíso dos gamers, principalmente a Nintendo World Store, que fica em Nova York e é a única loja da Big N neste planeta. Olha a foto aí do lado...



Rafael Fialho

Foi impressionante! No começo deu aquele frio na barriga, já que nem em avião havia entrado antes. Quando coloquei os pés na NW me segurei para não agir como criança em um parque de diversões. Metade da minha mala ficou carregada de pelúcias, camisetas e outras coisas.



Igor Andrade

A primeira vez que fui lá sai com três sacolas abarrotadas. Parecia coisa de filme. Brasileiro tem fama de consumista, mas não tem como resistir, ainda mais porque não temos lojas do gênero por aqui, apesar de curtimos tantos esses tais joguinhos.

Rafael Fialho

Depois de visitar um lugar como aquele você vê que a vida do colecionador brasileiro não é nada fácil. Tudo bem, é a loja da Nintendo, mas de repente a gente encontrou um autograma do *Mario Kart 8* na prateleira de um hipermercado qualquer com outros inúmeros produtos relacionados. Aí a diferença entre os países fica mais explícita...



Igor Andrade

Mario e personagens de outras franquias, como *Skylanders* e *Angry Birds*, estampam itens do dia a dia dos americanos. O que falta pra gente ter isso no Brasil? O principal, vontade de gastar, já temos.

Rafael Fialho

E como temos! A maioria dos produtos gamers, se não todos, é importada com um preço salgado e mesmo assim compramos. Talvez exista uma percepção de que artigos de games sejam para um público específico e, por isso, não seja um mercado que compense explorar agora.



Igor Andrade

Pena de quem pense isso. Ainda assim, do jeito que nossa galera é persistente, ir a concertos, torneios mundiais e lojas-conceito de marcas de jogos eletrônicos em breve deixarão de ser atrações que te obriguem a sair do país.

Rafael Fialho

Sim, aos poucos essas coisas estão conquistando espaço por aqui. A caminhada é longa, mas logo mais estaremos lá.





VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

© 2014 Nintendo. © SEGA. Wii U is a trademark of Nintendo.

SEGA®

P

DEVELOPED BY PLATINUMGAMES INC.

EM BREVE!

Nintendo®

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac

livraria cultura

Walmart.com

ELES FORAM CONVOCADOS PARA O MAIOR CONFRONTO DE TODOS!



SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

f saraivaonline

@saraivaonline

+ @saraivaonline

vendas 4003-3390

saraiva.com.br



 **Saraiva**