



PARABÉNS!
16 ANOS DE NW!

Pablo Miyazawa revela
os bastidores da criação
da revista

A BAYONETTA É NOSSA!

Bruxa encara seres de luz e
trevas para salvar ex-rival

HYRULE WARRIORS

Vire um guerreiro de
honra com nosso guia

SKYLANDERS TRAP TEAM

Agora vilões e heróis
lutam lado a lado!

Nintendo®



World



POKÉMON
OMEGA RUBY



POKÉMON
ALPHA SAPHIRE

Mais poderosos do que nunca!

Groudon e Kyogre assumem nova forma e criam um caos no clima

Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR

ISSN 1516-1897

00186

Nº 165 R\$ 12,90

771516 189008

UMA NOVA J HOENN ESTÁ



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390

saraiva.com.br

JORNADA POR COMEÇANDO!



ANOS



Saraiva

SUMÁRIO

10 – Povo da roça

Thomas Schulze colocou uma camisa xadrez, calçou botinas e foi parar na fazenda de *Harvest Moon* para trazer as principais curiosidades da franquia.

12 – Preview

Encare diferentes vidas em *Fantasy Life* (3DS).

22 – Bruxismo

A ação é desenfreada em *Bayonetta 2* (Wii U)!

26 – Terra e água

Hoenn vive uma nova guerra climática em *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*.

38 – Reviews

Hyrule Warriors (Wii U), *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* (3DS) e *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (3DS).

56 – Pokémon Club

Filhote da *Nintendo World*, há quinze anos chegava às bancas a revista oficial dos monstros de bolso.

60 – GameArt

Roteirista da *Turma da Mônica* fala sobre homenagem ao universo de Mario.



Não perca tempo e leia logo minha matéria!

EQUIPE NINTENDO WORLD

Vamos fazer diferente? Chegou a vez do editor, o Igor Andrade, contar uns segredinhos sobre os colaboradores dessa simpática revista!

Rafael Peccioli Moreno

Jornalista, Rafael fez seu TCC sobre a *Nintendo World*. Por isso, ele apareceu na redação para entender melhor nosso mundo e, em um dos encontros, propôs um desafio: se ele tirasse 10 no projeto de conclusão de curso seria convidado para entrar para o time. É claro que tinha interesse em chamá-lo de qualquer forma, mas não é que ele tirou a nota máxima?



Thomas Schulze (thomshoes)

Largou a vida dos tribunais para defender as causas da Nintendo e de suas parceiras. Adora viajar nas ideias quando estamos montando pautas e, acredite, não se incomoda quando é chamado de "tigrinho". Vai entender...



Felipe Camarossi (FelipeCamarossi)

Não me lembro em qual desses meetups da vida o conheci, mas o primeiro contato verdadeiro rolou quando fiz o *Nintendo World Direct*, um hangout sobre a Nintendo na E3 de 2013. Foi um debate bem bacana, mostrando que o Camarossi tem o dom da opinião.

Ricardo Syozi (I_am_Kyo)

Virei redator da *NW* poucos meses depois do Syozi. Tanto que apenas o Mateus Lôbo está há mais tempo do que a gente na casa. Meu professor de Trading Card Game, tem tatuado no braço sua paixão pela Big N e é muito respeitado pela comunidade de *Pokémon* em São Paulo. Basta falar em Kyo que todo mundo conhece.



Renato Almeida (RAL1983)

Quando trabalhávamos juntos na redação a gente vivia se provocando. Ele é seguita azul e eu sou nintendista vermelho. No final, não passava de uma brincadeira para relembrar os anos da disputa Tec Toy vs. Playtronic. Velhos tempos...



Flavio Ferreira

Fã de *Kingdom Hearts*, me lembro quando o convidei para escrever sobre *Dream Drop Distance*. Assim que o review foi publicado, os amigos dele colocaram a matéria em um quadro. Ele ficou todo babão com o resultado e até postou uma foto no Facebook. Flavio, você precisa dar uma palhinha da sua veia musical para a nossa turma!



EDITORIAL

MAIS UM PASSO

Toda vez que mandamos uma edição da **Nintendo World** para a gráfica, sempre bate aquela pergunta: quem será que vai que ler as matérias que nossa redação preparou com o maior esmero?

Em 16 anos (sim, batemos a marca!), muita coisa passou por nossas páginas. Em quase 200 edições, presenciamos o auge do Nintendo 64, com o aclamado *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Wii e Nintendo DS revolucionaram a sétima geração dos games e agora nos preparamos para ver a interação que os amiibo vão criar em nossas salas e quartos.

Isso sem falar nas mais diferentes atuações da Nintendo no Brasil. Duas décadas atrás quem dava as cartas era a Gradiente, que antes era uma das donas da Playtronic. Depois, já nos anos 2000, o destaque ficou com a Latamel, que virou Gaming do Brasil em 2011.

Mas a questão aqui é outra. Quando a gente olha para o passado, logo repara que a **Nintendo World** é o braço mais antigo e mais longo da Big N no Brasil. E, apesar de tudo, cada vez há mais concorrência e opções para quem curte os joguinhos eletrônicos, a gente vê que os nintendistas estão firmes e forte ao nosso lado.

Além do carinho e dos afagos que recebemos nos eventos oficiais por aqui, nada pode ser mais valioso do que ler as mensagens da galera nas redes sociais ou enviadas por e-mail e carta. Se bem que tem algo mais surpreendente...

A **Nintendo Collection** (a edição sobre *Pokémon* já está nas bancas!) atrai um público diferente de quem lê a **NW**, principalmente mais maduro e que se diverte com games por menos tempo do que gostaria. Com isso, somos provavelmente a única revista do mercado a falar com gente de todas as idades.

Estar há quatro anos editando a primeira publicação oficial do país, e uma das únicas licenciadas pela Big N no planeta, é um baita orgulho. Dá trabalho, claro, mas ver o esforço do nosso time me faz, ao final do dia, ir para casa feliz, torcendo para que você, caro leitor, curta tanto quanto esta pessoa ler cada trequinho da **Nintendo World**!

SEASON PASS

Há muito tempo recebíamos mensagens dos leitores pedindo a volta da assinatura da revista. E foi aí que a publicação das novas edições da **Nintendo Collection** deu o impulso que precisávamos. Além de comprar as revistas em bancas, dá para receber as duas na sua casa. São vários pacotes diferentes, como assinar as quatro edições da **NC** para este ano, assinar seis edições da **NW** e há um combo que dá desconto na aquisição de ambas. Para conhecer as condições de pagamento, entre no nosso site. Valeu a todos os assinantes!

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br



Já usamos essa imagem diversas vezes, mas nada representa melhor o estilo brazuca "Nintendo ou nada!"



Assine já!

Rodrigo Brasiliense (SpitfireXIII)

Apesar de ter trabalhado um tempão ao lado do Rodrigo, demorou muito para descobrir que ele é fã dos fanáticos de *Pokémon* e de outras franquias da Nintendo, o que acabou estreitando nossa amizade. Por isso, perca a vergonha e tente conhecer melhor quem está perto de ti!



Yuri Botti

Ele entrou para o time da arte há poucos meses. Mas como é fã de *Pokémon* ao extremo, posso dizer que muita coisa boa vem por aí.



Hugo H. Pereira (hugoh2p)

Era uma sexta-feira braba, dia de fechamento. De repente um leitor bate na porta da redação para mostrar uns trabalhos artísticos. Papo vai, papo vem, ele aceita fazer uns desenhos legais para gente. Hoje ele também está escrevendo para a revista, entre uma aula e outra na faculdade que está cursando nos Estados Unidos. Chique essa vida de artista...



Juno Cecilio (Geraldo)

Na edição de 2012 do GameWorld ele fez parte do concurso cosplayer da feira. Juno estava pronto para interpretar Mario no palco, mas não estava satisfeito com o chapéu que usava. Aí houve um estalo. Ao me cumprimentar, ele pediu emprestada a boina oficial do encanador que a Big N nos deu de presente. Não deu outra: ficou em primeiro lugar!





VEM AÍ O SUCESSOR DO Wii U?

UM SIMPLES ANÚNCIO DE EMPREGO CAUSOU ALVOROÇO NA COMUNIDADE



Igor Andrade

Você aí conhece alguém que manje de arquitetura de gráficos e que saiba o que faz cada parte de uma GPU de um console, trocando em miúdos, seu cérebro e seu coração? Então, a Big N americana anunciou que está procurando um Software Engineer - Architect. Esse nome feio nada mais é do que o cargo dado a quem ajuda a criar videogames tirando o melhor proveito da tecnologia disponível. Até aí tudo certo, mas é claro que diversas teorias surgiram.

Sucessor do Wii U está em produção? É provável, já que, na Nintendo, é comum o desenvolvimento de um hardware começar assim que o outro está entrando nas lojas. O substituto do Nintendo 3DS está a caminho? Também pode ser.

Apesar de o New Nintendo 3DS nem ter chegado aqui ainda, por enquanto só no Japão, esperto é aquele que planeja tudo com antecedência. Você não acha que um novo portátil não está logo, logo dando as caras? O Nintendo DS ainda está à venda, mas em pouco tempo vai deixar a atenção para o 3DS, que depois terá que dividir espaço com algo mais novo. Assim é a vida... Posso botar mais lenha na fogueira?

Quem está contratando é a NoA, não a Big N do Japão. As diferentes divisões da empresa participam do desenvolvimento das novidades, mas tudo fica centralizado nos andares da sede lá em Quioto... Ah, e tem outra coisa, ou melhor, outro sistema nos planos. Tempos atrás falamos aqui do console feito para países em desenvolvimento, como o Brasil. Seria um híbrido entre o Wii e o Wii U, como jogos mais baratos e coisa e tal. E aí?

E se não for um console, mas algo ligado aos bonecos amiibo ou mesmo algum acessório, tipo a Balance Board? Todas essas coisas também funcionam na base de circuitos eletrônicos e processadores. Não se esqueça que a Nintendo está focada em criar produtos que promovam a qualidade de vida...

Preparem suas apostas. Até agora só temos a confirmação de uma vaga aberta de emprego em Redmond, em Washington. Apenas uma pessoa vencerá o processo admissional e, então, irá trabalhar todos os dias com aquele sorriso na boca, muitos segredos escondidos no bolso e muitas ideias na cabeça. Boa sorte aos candidatos! 



Em breve veremos protótipos como os do Wii U? Diga que sim!

COLORIDO E ORGANIZADO

Agora dá para trocar o papel de parede do Nintendo 3DS, que passou por mais uma grande atualização. Se você não curtir as cores básicas, vale a pena visitar sua lojinha especial, que tem papeis de parede de todos os tipos, principalmente da franquia Mario e outros bem estilizados. Além disso, agora também dá para criar pastas no menu do Wii U, o que já existia no portátil 3D. Aliás, você vai reparar que os menus dos consoles foi padronizado. Que beleza!





ASSUSTADOR

Não celebramos o Dia das Bruxas, mas ainda assim o Gengar Shiny, que fez parte de uma campanha comemorativa da Pokémon Company nas Américas, foi distribuído aqui em outubro. Pela primeira vez, para conseguir o fantasma foi necessário ir a uma das lojas participantes para então, usando um código, baixá-lo em *Pokémon X* e *Pokémon Y*. Boo!

BONECO LENDÁRIO

Há mais surpresas escondidas nos jogos mais recentes da Big N do que você imagina. *Hyrule Warriors*, acredite, em breve, poderá se comunicar com o amiibo de Link para *Super Smash Bros*. A Nintendo soltou a bomba sem revelar a real serventia dele no jogo. Ainda assim, é mais um motivo para termos o boneco. Até então, além de *Smash*, *Captain Toad*, *Mario Party 10*, *Mario Kart 8* e *Yoshi's Woolly World* estavam na lista de compatibilidade.



Partiu *Hyrule Warriors*!



VIRANDO A CADEIRA

O show de calouros é sucesso em diversos países. *The Voice: I Want You*, que acompanha um microfone, coloca você para cantar na frente do Wii e do Wii U, com direito às conhecidas batalhas entre cantores. Se você não for tão bom, pode até ensaiar com a ajuda de um técnico virtual. Pena que Claudinha, Lulu, Daniel e Carlinhos não estejam no jogo...

BIG HERO 6

Promessa da Disney para o final do ano, *Operação Big Hero 6* estará no Nintendo DS e no 3DS. *Battle in the Bay* mostra as aventuras do garoto Hiro Hamada e do metálico Baymax para salvar a cidade de San Fransokyo de uma invasão robótica. Além deles, mais quatro personagens do esquadrão de heróis serão jogáveis. Cada um terá uma habilidade especial, como Wasabi, que sabe tudo de combate.

SYOZI E OS GAMES



Ricardo Syozi

MEU PRIMEIRO NINTENDO

Você se lembra da sensação de ganhar seu primeiro videogame? Para mim, isto é algo inesquecível, algo que permanece em minha memória no mesmo espaço do meu casamento ou de minha primeira matéria para a **Nintendo World**.



Tinha dez anos. Meu aniversário estava chegando, e sabia que logo meu pai me levaria para comprar um brinquedo de aniversário e Natal. Faço aniversário em dezembro e, então, sempre ganhei um único presente.

Meu pai trabalhava muito. Havia dias que nem o via, mas ele estava se esforçando para não deixar faltar nada em casa. Não parava de encher o saco dele por causa de um tal Super Nintendo. Foi então que, em uma noite qualquer, meu velho tocou a campainha do apartamento que morávamos. Ele nunca tocava a campainha.

Eu mesmo fui abrir a porta e me deparei com ele sorrindo para mim. Desconfiei, mas do nada tive uma sensação que me animou, algo como aquela vontade de dar pulinhos que nos dá de vez em quando. Logo coloquei a cabeça porta afora e olhei ao redor do corredor. E lá estava meu SNES com *Donkey Kong Country* na caixa. Foi amor à primeira vista.

Acho que nunca havia me sentido tão feliz em toda a minha vida. Abracei a caixa do videogame e meu pai ao mesmo tempo. Ele não conseguiu conter a alegria ao me observar abrindo e instalando tudo. Passei a madrugada jogando e lendo os manuais do console e do game.

Foi a partir daí que a centelha de amor pela Nintendo se acendeu de uma vez por todas. E você? Qual é a sua melhor memória nintendista?

Qual foi o jogo que abriu as portas do universo da Nintendo para você?



iPOKÉMON

Como você vai ver no *Planeta Pokémon* dessa edição, o games da Estampas Ilustradas foi parar no iPad. Porém, a Pokémon Company aprontou outra, disponibilizando gratuitamente também o *Camp Pokémon*. Por meio de minigames e aplicativos, a ideia é mostrar para a galera qual é a importância de ser um treinador.



INVOCADA

Epona não estará no pacote de DLC de *Mario Kart 8* que levará Link para as pistas. No entanto, ele vai andar na garupa sensacional da Master Cycle. Só falta agora a versão nacional da Nintendo eShop do Wii U abrir...

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

21/10 - *Just Dance 2015* (Wii, Wii U)
 24/10 - *Pokémon Art Academy* (3DS)
 24/10 - *Bayonetta 2*
 24/10 - *Fantasy Life* (3DS)
 28/10 - *Big Hero 6: Battle in the Bay* (DS, 3DS)
 04/11 - *Harvest Moon 3D: The Lost Valley* (3DS)
 11/11 - *Sonic Boom: Shattered Crystal* (3DS)
 11/11 - *Sonic Boom: Rise of Lyric* (Wii U)
 18/11 - *Watch Dogs* (Wii U)
 21/11 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
 21/11 - *Pokémon Alpha Sapphire* e *Pokémon Omega Ruby* (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos.

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO PLANETA NAS ÚLTIMAS SEMANAS

1 - *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* (3DS)
 2 - *Youkai Watch 2 Ganso/Honke* (3DS)
 3 - *Hyrule Warriors* (Wii U)
 4 - *Tomodachi Life* (3DS)
 5 - *Kinki no Magna* (3DS)
 6 - *Mario Kart 8* (Wii U)
 7 - *Pokémon X* e *Pokémon Y* (3DS)
 8 - *Fantasy Life* (3DS)
 9 - *Super Smash Bros. Brawl* (Wii)
 10 - *Animal Crossing: New Leaf* (3DS)

Fonte: VGChartz

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS



Renato Almeida

NORMAN, O PAI DO ANO!

Para uma série tão popular quanto *Pokémon*, qualquer mudança pode significar sucesso ou fracasso na opinião dos jogadores. Na época do desenvolvimento de *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire* muitas mudanças significativas foram cogitadas pelo produtor Junichi Masuda e sua equipe de desenvolvimento. Sabe quais foram as mais radicais?

Ter uma party com mais de seis Pokémon, batalhas de monstros em duplas e ensinar mais do que quatro ataques às criaturas. No fim das contas, destas grandes possibilidades apenas o modo especial de combate viu a luz do dia.

Ainda assim, houve uma mudança relacionada na premissa básica da franquia. Pela primeira vez, o pai biológico do protagonista, fosse garoto ou garota, aparecia no jogo. Norman, além disso, é um dos adversários em seu caminho como líder do ginásio de Petalburg.

Mestre de Pokémon do tipo Normal, ele sempre será lembrado pela façanha, já que em todos os capítulos anteriores a jornada envolvia somente a mãe do treinador.



Enfrentar seu pai em uma batalha Pokémon tem suas vantagens: se você vencer pode repetir a sobremesa no jantar?

Fato rápido: dentro da programação de *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire* existe um sprite não usado de um NPC um tanto curioso. O sujeito é ninguém menos que um dos personagens de *Mendel Palace*, primeiro jogo criado pela Game Freak, feito para Famicom e NES. O que ele estaria fazendo ali?



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA



© 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. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

EM BREVE!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

A FAZENDA

A COLHEITA EM HARVEST MOON É FARTA DE CAUSOS BATUTAS!



Thomas Schulze

Oi, pessoal! Vamo entrá no clima da roça e proseá sobre a vida na fazenda. Mas ocê pode ficá tranquilo que num vamo falá daquele programa. Vamo é conhecê um poco mais de *Harvest Moon*, uma franquia danada di boa. Qui tar?

REI DO GADO

Quem joga *Harvest Moon* sabe que não existe nada igual. Arar o solo, ordenhar vacas e comprar sementes pode parecer trabalhoso na vida real, mas nos games rende uma das experiências mais relaxantes e viciantes.

O responsável por essa ideia inusitada é o nosso amigo Yasuhiro Wada. Criado na pequena cidade de Miyazaki, no Japão, o diretor e desenvolvedor aproveitou suas origens rurais para levar aos games a inocência e a diversão da vida do campo.



TÁ NA ROÇA

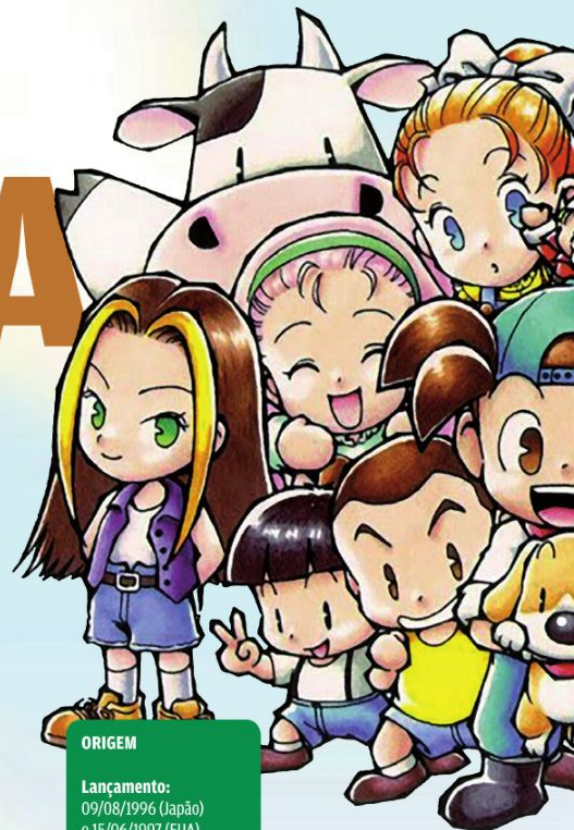
Harvest Moon por pouco não virou realidade! A Pack-In Soft foi reestruturada perto do lançamento do primeiro título. Lá em 1996, perdendo seus oito funcionários e deixando Wada quase sozinho.

Com a coragem de Link – uma de suas maiores influências –, o produtor assumiu a responsa e deu os toques finais no game atuando como diretor. No fim das contas, *Harvest* saiu no finzinho da vida do Super Nintendo contando apenas com Wada, o programador Tomomi Yamatate e o designer Setsuko Miyakoshi.



SUCO BATIZADO

Como a Nintendo sempre se empenha em lançar experiências bem para a família, quando o título original foi localizado do Japão para as Américas, todas as menções a álcool foram removidas. Assim, o bar passou a vender suco em vez de cerveja. Por via das dúvidas, melhor não beber muito, fazendeiro!



ORIGEM

Lançamento:
09/08/1996 (Japão)
e 15/06/1997 (EUA)
Produtora:
Natsume
Desenvolvedora:
Marvelous Interactive,
Pack-In-Video
Personagem-chave:
Pete
Produtor-chave:
Yasuhiro Wada

OSCAR NELES!

Se *Angry Birds* e até *Tetris* vão virar filme, por que Hollywood não dá uma chance ao jogo campesino? A criativa turma do canal Gritty Robots botou a mão na massa e gravou um hilário trailer mostrando toda a intriga, adrenalina e emoção da vida de quem vive com os pés na terra. Veja aqui: <http://youtu.be/wlZXBSZgu8M>.





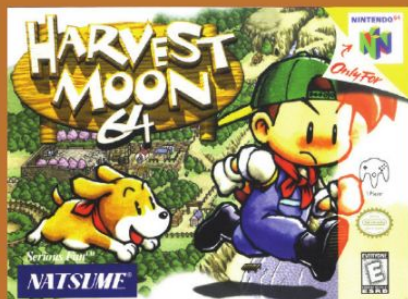
ÁRVORE DE DINHEIRO!

Cartuchos como *Nintendo World Championships* e *EarthBound* enchem os olhos dos colecionadores por causa da raridade, mas os jogos de *Harvest Moon* não ficam muito atrás em sites de leilão.

Com caixinha e manual, as versões para Super Nintendo e Nintendo 64 costumam passar dos 400 reais. Se estiverem lacradas, então, podem custar mais que uma vaca leiteira!

Desde sua estreia, a série passou por todos os consoles da Big N, sem exceção. Há versões para GameCube, Wii, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo DS e 3DS.

É uma verdadeira árvore de dinheiro para a Natsume, que publicou a maioria dos títulos por aqui. Será que em breve chegará a vez do Wii U?



CRISE DE IDENTIDADE

Há uma grande controvérsia sobre o verdadeiro nome do protagonista. Tem gente que acha que é Jack, outros chamam de Pete, e alguns devem até achar que é Chico Bento, vai saber... Em *Harvest Moon 3 GBC*, o agricultor até chega a revelar que se chama Pete, mas o problema é que cada game tem um herói com visual diferente. Será que tem cartório na roça pra resolver essa treta?



Pete ou Jack?



COLHEITA HIGH-TECH

Você sabia que o SNES japonês tinha seu próprio modem? Quem acha que a Big N demorou para investir na jogatina online não deve ter ouvido falar no Satellaview. O periférico ficou restrito ao país e captava ondas de rádio da estação St.GIGA.

Todo dia o pessoal se conectava no que ficou conhecido como a "hora do Super Famicom" para baixar as últimas novidades! Um dos títulos mais bacanas da plataforma foi *BS Bokujou Monogatari* (algo como *Ranch Story*, ou história do rancho), uma espécie de sequência simplificada do título original para Super Nintendo, lançada como uma série semanal de quatro episódios entre 2 e 23 de setembro de 1996.

Totalmente focada na colheita, a jogatina rolava em uma fazenda já montada, com direito a sementes infinitas e ferramentas mil, mas nada de bichinhos de estimação ou paqueras. Só trabalho sem diversão...



Story of Seasons



Lost Valley

CONTO DE DUAS FAZENDAS

Os donos de Nintendo 3DS poderão curtir duas aventuras completamente inéditas em 2014. Como a Marvelous, desenvolvedora dos últimos títulos da série, se separou da Natsume, cada uma vai fazer seu próprio jogo.

Assim, *Story of Seasons* (da Marvelous) sai no fim do ano seguindo a fórmula mais tradicional, enquanto *Harvest Moon 3D: The Lost Valley* (Natsume) chega ao continente a partir de 21 de outubro, permitindo ao aspirante a fazendeiro customizar até rios e montanhas como bem entender. Boa safra esse ano, não? **nw**



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!



FANTASY LIFE

QUAL SERÁ SUA PROFISSÃO HOJE?



Igor Andrade

Anunciado originalmente para Nintendo DS, o jogo fez sua transição para Nintendo 3DS, chegando às lojas do Japão em 27 de dezembro de 2012. Apesar de vender muito bem por lá, levou quase dois anos para dar as caras por aqui. Felizmente ele está chegando pelas mãos da própria Nintendo, e é bom ficarmos de olho!

Fantasy Life mistura a aventura de *Final Fantasy* com a liberdade e os aspectos sociais de *Animal Crossing*, tudo isso em um mundo aberto e repleto de áreas distintas com batalhas em tempo real.

Há várias cidades para explorar. Em vez de morar em um lugar só, podemos comprar casas em diferentes regiões e decorá-las com itens encontrados ou confeccionados durante a jornada.

MAGO OU LENHADOR?

No reino de Reveria você trilha por 12 classes diferentes, conhecidas como Lifes (vidas). Seja um

paladino, mercenário, caçador, mago, cozinheiro, lenhador, minerador, carpinteiro, costureiro ou alquimista.

As profissões são variadas a ponto de o jogador não depender apenas dos combates para subir de nível. Enquanto a maioria dos RPGs aposta em mágicas e ataques físicos para isso, em *Fantasy Life* você se torna mais forte trocando de ocupação. Um dia é pescador, no outro é ferreiro...

Em vez de tarefas tediosas, encare minigames divertidos de acordo com a profissão selecionada. Só assim para conseguir objetos importantes. Além disso, bater papo com seus vizinhos fortalece seus vínculos, liberando móveis para suas acomodações.

Como dá para mudar de vida quando bem entender, o mais legal é que, se você aprendeu uma



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Level-5
Gênero:
RPG
Lançamento:
24 de outubro (EUA)

habilidade específica de uma profissão, ela não será esquecida. Se quiser se tornar um mercenário, por exemplo, seu personagem continua detendo as experiências anteriores, tanto para construir itens melhores quanto para encontrar materiais mais raros.

Pelo que pudemos notar, vai ser fácil querer passar o começo do jogo experimentando cada classe, ainda mais pelas missões iniciais, que contam com um bom tempo de duração.

VIDA FANTASIOSA

O espírito do título é fofo e simplista. Como tudo naquele mundo, as cores são brilhantes e dão um ar de desenho animado. Os personagens e monstros seguem esse estilo de proporções exageradas, com cabeças enormes e roupas criativas. Mesmo os uniformes de profissões mais humildes são bem únicos e engraçados.

Os combates em tempo real são simples de entender e dominar. Isso facilita na hora de adquirir novos elementos para ter artefatos melhores e mais efetivos.



No começo sua mochila abriga espaço para 100 materiais. A princípio parece difícil reunir tantos itens, mas em pouco tempo o jogo mostra que existem diversas tralhas espalhadas pelas fases. Por sorte, é possível aumentar o tamanho da sua companheira.

O bom e velho ciclo de dia e noite determina em quais horários é possível encontrar moradores específicos e quando os monstros saem da toca para te atacar. Aí, ao alcançar um novo nível, o jogador pode distribuir pontos para aumentar habilidades, que melhoram suas profissões.

Se você gostou de *Animal Crossing*, curta conhecer cada canto de um mapa aberto em vez de focar apenas em uma trama contínua e não se importa somente com batalhas, é provável que passe os próximos meses dando um passeio pela bela região de Reveria. Já avisamos de antemão que corremos um sério risco de fazer o mesmo, imergindo com tudo nesse mundo de fantasia. **NW**



VETERANOS

As músicas do jogo são um prato cheio para os saudosistas, pois foram compostas por Nobuo Uematsu, ninguém menos que o mestre por trás das mais belas trilhas da série *Final Fantasy*. São melodias que prometem dar o clima ideal durante toda a jogatina.

Só ficamos tristes que nenhum personagem será dublado, o que é um retrocesso, se comparado a outros RPGs do momento, como o ótimo *Bravely Default*. Além de Uematsu, Yoshitaka Amano também esteve envolvido no projeto. Assim como em *FF*, o artista ajudou a criar o visual da aventura.

O TOQUE DA LEVEL-5

Conhecida pelo trabalho desenvolvido com a série *Professor Layton*, a produtora sempre apresenta personagens memoráveis e conta com interações inovadoras. Quando o assunto é RPG ela detona! Então, os personagens que cruzarem seu caminho em *Fantasy Life* certamente terão características marcantes e encantadoras.



A concepção dos personagens ficou nas mãos do mestre Yoshitaka Amano

NÃO PARE NA PISTA!

JUST DANCE 2015 PROVA QUE AINDA NÃO CANSAMOS DE DANÇAR COM O WII REMOTE NA FRENTE DA TV



Hugo H. Pereira

acesse **compre**
no **Walmart.com**

Em 2009, quando os principais jogos de ritmo, como *Rock Band* e *Guitar Hero*, começavam a demonstrar intenso desgaste, a Ubisoft deu a cara à tapa e lançou um tal de *Just Dance*. De conceito simples e execução mais simples ainda, o título colocava o usuário apenas para dançar.

A falta de objetivos e desbloqueáveis fez boa parte da crítica especializada virar o rosto. A produtora francesa, entretanto, não se intimidou e lançou *Just Dance 2*, resolvendo boa parte dos problemas do título anterior e conso-

lidando a franquia no Wii, a mais vendida no console entre as third party.

A série chega à sua sexta interação com *Just Dance 2015* e mostra ter tanta força quanto na época em que Katy Perry fazia sucesso com *Hot N' Cold*. Deixa agora mais robustos os modos já conhecidos, como o World Dance Floor - com competições online e rankings mundiais dos jogadores - e o Sweat, indicado para quem perder calorias, e tira vantagem de recursos como o Autodance, para criar modos novos, e o interativo Community Remix.

O PALCO É SUA SALA

A franquia é uma dos principais símbolos do movimento casual, algo que sempre existiu, mas só ganhou respeito com o Wii. Para jogar, basta segurar um Wii Remote e imitar os movimentos do dançarino na tela. Em outras palavras, é remexer.

Aos poucos, estilos de dança foram adicionados, como duetos, duas pessoas segurando o mesmo controle (podendo dançar até oito pessoas assim) e quartetos, sendo que cada um realiza uma coreografia. Na versão 2015 temos a estreia das danças em trios, com um principal no meio



Plataforma:
Wii (haverá versão para Wii U)
Produção:
Ubisoft
Desenvolvimento:
Ubisoft
Gênero:
Musical
Lançamento:
21 de outubro (EUA)

e dois coadjuvantes ao lado. Originalmente, a Ubisoft desejou que tudo estivesse desbloqueado desde o início de cada título. Entretanto, ela colocou um sistema de pontos em *JD3* para que certas músicas, versões alternativas e mash-ups (misturas de canções) fossem habilitadas após um certo total da moeda do jogo, o Mojo.

PAGANDO MICO

Apesar das mudanças para se encaixar nos padrões da indústria, *Just Dance* até hoje é sinônimo de festa. De crianças a marmanhões, de vovós a professores... Caso tenha um Wii ou Wii U numa reunião de pessoas, pode ter certeza que, cedo ou tarde, vão estar todos balançando o esqueleto – e essa é a magia da série. Simplicidade e diversão sem compromisso agradam a todos. Isto é, exceto aqueles que não querem pagar mico!

Falando nisso, parece que a vergonha alheia tem sido a principal intenção dos desenvolvedores. As coreografias mais básicas ficaram para trás e, depois de nos transformar em uma lagosta gigante, o Geléia do Caça-fantasmas e até mesmo lutadores de Kung Fu, *JD2015* promete chegar no seu ápice da zoeira. Você duvida?

Então fique de olho na coreografia do tema principal de *Tetris*, na qual as pessoas se "encaixam" e se movem como um grupo de Tetriminos. Hilário!

Mas se já engraçado nos debatermos tentando imitar os movimentos na tela, com o Community Remix isso tomará outra proporção. No novo modo, em vez de bailarmos acompanhando os passos, dançaremos usando um mix de vídeo de outros jogadores, gravados através da função Autodance. Você sabe como as pessoas podem ser estranhas quando sabem que estão sendo filmadas. Você, aliás, aproveite a câmera

do GamePad e faça seu clipe. Depois é só compartilhar com a comunidade.

MELHOR QUE DJ

Embora seja um game de dança, se as músicas não fossem interessantes nem daríamos ao trabalho de ligar o console. Seguindo a tradição, foram convocados sucessos recentes, com destaque para *What does the Fox Says* (Ylvis) e *Bang Bang* (Jessie J, Nicki Minaj e Ariana Grande), e clássicos como *Holding Out for a Hero* (Bonnie Tyler), além do já citado tema de *Tetris*.

E, acima disso tudo, teremos nada mais nada menos que a perfeita *Let it Go*, do aclamado *Frozen*, da Disney. A setlist será um prazer para quem estiver dançando ou mesmo só escutando.

Just Dance 2015 chega tanto para Wii quanto Wii U e mostra que a série não foi apenas um fenômeno passageiro. Cada vez mais complexo, com mais músicas e modos, coreografias mais divertidas e músicas escolhidas a dedo, unindo o melhor do passado com o que há de novo, a Ubisoft mostrou a todos como se faz um bom jogo rítmico e que dá sim para jogar só dançando! **NW**



COISA DE COELHO

O conceito de *Just Dance* vem de um dos minigames de *Rayman's Raving Rabbids TV Party*, lançado para Wii em 2008. No desafio *Dancing with the Dweebs* (uma paródia com o programa americano *Dancing With the Stars*, tipo o quadro *Dança dos Famosos* do Fausto), os coelhos dançavam de acordo com seus movimentos. Aquilo conquistou o público e o resto você já sabe.



PRA TODO MUNDO!

Após a consolidação de *Just Dance*, vários outros títulos da própria produtora apareceram. Alguns focaram em gêneros, como *The Hip Hop Dance Experience*. Outros foram para o lado dos cantores e grupos, como *Michael Jackson the Experience* e *ABBA You Can Dance*. E não podemos nos esquecer de *Just Dance Kids*.



Cada um tem uma maneira de curtir *Just Dance*. Capriche em nosso teste de personalidade e descubra o que você é!

1) Qual dessas músicas você está mais disposto a dançar?

- A) Macarena (Los del Rio)
- B) Mr. Roboto (Styx)
- C) Gangnam Style (PSY)
- D) Somente o Necessário (Mogli)
- E) Um Mundo Ideal (Aladdin)

2) Qual é o melhor artista?

- A) Beyoncé
- B) Hatsune Miku
- C) Lindsey Stirling
- D) Adelle
- E) Julio Iglesias

3) Qual destes gêneros mais combina contigo?

- A) Hip Hop
- B) Balé
- C) Musical da Broadway
- D) Reggae
- E) Tango

4) Se entrar no seu quarto tenho chances de encontrar:

- A) Uma zona, coisas amontoadas, mas você tem controle de tudo.
- B) Completamente organizado em formações perpendiculares ou exatos 45º
- C) Dezenas de pôsteres nas paredes ou artes que você mesmo fez.
- D) Uma cama super confortável. Afinal, só isso importa.
- E) Incenso, velas, uma música relaxante...

5) Prefiro jogar games da franquia:

- A) Wii (Fit, Sports, Resort) ou Punch-Out!!
- B) Professor Layton ou Brain Age
- C) Wario Ware ou Art Academy
- D) Ace Attorney ou Animal Crossing
- E) Mario Party ou Mario Kart

Marcou mais A? Você é: Energético!

Com o molejo de Rasputin e a energia de Red Lobster, você move o corpo todo em vez de só chacoalhar o controle!

Marcou mais B? Você é: Preciso!

Se *Just Dance* é uma arte, você a realiza com maestria, copiando fiel e calculadamente os passos.

Marcou mais C? Você é: Criativo!

Para que perder tempo com coreografia se você tem uma ideia que combina muito mais com aquela seção da música?

Marcou mais D? Você é: Preguiçoso!

Você prefere guardar energia para depois e só mexe do antebraço para frente.

Marcou mais E? Você é: Par Perfeito!

Desajeitado nas músicas solo, é o mestre das pistas quando tem alguém dançando contigo.



HYRULE WARRIORS™



Jogo e console vendidos separadamente.



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

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

VIRANDO CASACA

CAPTURE E JOGUE COM OS VILÕES SKYLANDERS TRAP TEAM



Filipe Saller



Plataforma:
Wii U (há versões para Wii e 3DS)
Produção:
Activision
Desenvolvimento:
Toys for Bob, Beenox
Gênero:
Aventura
Lançamento:
5 de outubro (EUA)

Prepere-se, pois está na hora de renovar seu estoque de bonecos com *Skylanders Trap Team*. O quarto episódio da franquia que ultrapassou a barreira entre o mundo físico e o digital dos games parte para um novo rumo: o outro lado da Força!

Em vez de apostar em personagens gigantes ou que trocam de corpo, agora heróis e vilões lutam lado a lado. Para marcar isso, há grandes mudanças pairando pelas ilhas Skylands.

PORTAIS DE TRAPTANIUM

O incansável Kaos descobriu a localização da prisão Cloudcracker, onde ficavam os caras mais nefastos. Para formar um novo exército de mal-encarados e finalmente dominar o universo, o vilão explode a fortaleza para livrá-los de lá. O que ele não imaginava era que,

ao fazer isso, ele liberaria o Traptanium. Cabe a você recapturar os fugitivos usando os pedaços do elemento mágico.

O destaque em *Trap Team* é notado logo de cara. Ele está na base que envia os heróis para o jogo. Dessa vez, os Portais de Poder darão lugar ao Portal de Traptanium. Para manter os antagonistas presos, temos as Traps, separadas de acordo com os elementos (água, ar, fogo) de cada um, podendo capturar apenas o vilão do tipo correspondente.

Como em qualquer aventura da série, você encara diversos estágios repletos de puzzles até o instante de enfrentar o chefe. Ao vencer o duelo, é questionado se quer ou não o monstrengo em seu time. Se sim, aí é colocar a Trap na base. Nessa hora uma animação mostra a captura, com direito a ouvir o personagem reclamando no alto-falante da base.

Se você não tiver o cristal correto para capturá-lo, o vilão ficará guardado na memória do game, lá na *Skylanders Academy*. Aí é comprar a Trap para torná-lo jogável.

A partir daí, você alterna entre herói e bandido na ação. Mas fique esperto, pois o vilão entra em campo durante um pequeno tempo, que fica indicado na tela. O bacana então é aproveitar seus golpes arrasadores. Depois, o Skylander reassume o posto. Ah, se quiser trocar de mal-encarado, é só substituir a Trap por outra no portal. Se cansar, pode liberar seu malvado favorito, colocando outro na Trap.

NOVO TIME

Os vilões que habitavam Cloudcracker não foram parar lá sem motivo, mas sim por causa de um time especial de



Spyro está de volta, agora na versão mini!

Skylanders Trap Team! Composto por 13 figuras, são mestres em utilizar armas feitas com *Traptanium*.

Os *Skylanders Mini*, seus ajudantes, treinaram duro e foram promovidos ao mesmo nível de seus ídolos e também entram no combate. Eles são, na verdade, releituras de veteranos que viveram até então em uma dimensão paralela, o *Skylands Miniverse*. Agora eles entram para o time de elite, e Spyro é um deles!

Mas não há como negar que os astros principais deste episódio serão os vilões. Até mesmo o insistente Kaos poderá ser habilitado. Basta que você tenha a *Trap* especial.

Entre bandidos e mocinhos, há cerca de 50 personagens inéditos e jogáveis no mais novo *Skylanders*, que será compatível com os 175 bonecos das versões anteriores.

A AVENTURA PORTÁTIL

A versão para Nintendo 3DS contará mais uma vez com uma aventura exclusiva. Hugo, o assistente do mestre Eon, acidentalmente liberta o vilão *Dream Sheep* ao ler um livro antigo. A ovelha do mal então coloca um feitiço de sono sobre as *Skylands* e só os *Skylanders* podem salvar o dia.

Além do enredo paralelo, interações com os vilões capturados serão feitas através da tela de



toque. Dá para cutucá-los ou fazer cócegas, entre outros. Também será possível usá-los como assistentes na história principal ou controlá-los em fases especiais do *Master Sheep*. Outra exclusividade da versão para portátil é jogar online o *Skylanders Skystones*, o card game especial da franquia.

Trap Team inova ao inverter o processo que a própria franquia havia

iniciado há quatro anos. Em vez de apenas mandar um personagem para a tela da TV, ou do GamePad, agora ele sai de lá para ficar preso em um cristal de plástico. Com isso, a gente fica aqui imaginando qual será a próxima barreira que *Skylanders* irá quebrar. **nw**



Só faltava falar: além de encaixar para você colocar a peça Trap, a base emite as vozes dos personagens

VENHA PARA NOSSO LADO!

Conheça mais de perto alguns dos heróis e vilões de Trap Team!

Snap Shot: o líder dos Trap Masters é representante do elemento Água. Aprendeu a usar arco com os elfos e melhorou suas habilidades em rastreamento com os lobos. Pouco tempo depois, se tornou o maior caçador das Skylands e foi convidado a se juntar aos Skylanders.



Gusto: aprendiz do Dragão de Nuvem, teve seu momento heróico quando caçadores de dragões vieram capturar seu mestre. Mesmo não tendo treinamento em combate, e portando apenas seu gigantesco bumerangue, encarou a facção de frente.



Wallop: morador de uma vila de ferreiros, passava seus dias a forjar armas incríveis, até uma víbora de fogo atacar seu vilarejo. Ele deu conta do recado e, a partir daí, suas ferramentas de trabalho ganharam uma infusão de Traptanium e são usadas para destruir o mal!



Kaos: o vilão almeja ser o supremo mestre do mal desde o berço. Sua maldade não conhece fronteiras, e até mesmo a escola de magia para bruxos o expulsou por mau comportamento. Embora sua genialidade o faça criar plano atrás de plano para dominar as Skylands, alguns dizem que ele só quer impressionar a mamãe.



Chompy Mage: o mago esquisitão foi criado por Chompies e, assim como eles, acha que o mundo seria melhor se todos se transformassem nos monstrinhos. Mesmo sendo totalmente louco, o bruxo se comunica com as tais criaturas, o que o torna um excelente espião para qualquer grupo que se preze.



Wolfgang: era um músico que se casaria com uma princesa e, para isso, planejava um grandioso show para o casamento. Sem querer, ele descobriu uma nota musical que causava dor, o que arruinou sua vida. Com todo o ódio pela frustração, se tornou um lobisomem e desde então aterroriza o reino com sua melodia.

BRINQUEDOS COM CÉREBRO

Apesar de ser uma franquia anual, Skylanders não deixa a peteca cair e traz novidades consideráveis a cada sequência!

Spyro's Adventure (2011)

A Activision explode a mente da indústria com uma linha de bonecos com chips e um leitor de dados que transporta as criaturas para o game. Usar Spyro foi uma decisão acertada para chamar a atenção da galera.



Giants (2012)

Quebrando recordes e ficando extremamente popular, era natural que uma sequência fosse lançada. *Giants* trouxe uma nova leva de criaturas, algumas com o dobro do tamanho, e os LightCore, que brilham ao serem colocados no portal.



Swap Force (2013)

Os 16 novos Skylanders têm uma habilidade especial: trocar suas partes superiores e inferiores. Através deste conceito, mais de 250 combinações possíveis expandiram o metagame. Aqui um pedido dos fãs foi atendido: até então eles não podiam pular.



POKÉMON

OMEGA RUBY



POKÉMON

ALPHA SAPPHIRE



EM BREVE!



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

The Pokémon Company

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

SOB OS ENCANTOS DA BRUXA

CHEGOU A VEZ DE OS NINTENDISTAS VEREM BAYONETTA EM AÇÃO. É ALUCINANTE!



Rodrigo Brasileiro



Plataforma:

Wii U

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Platinum, Sega

Gênero:

Ação, Aventura

Lançamento:

24 de outubro (EUA)

Ação que não para, se transforma. *Bayonetta 2*, um dos jogos mais comentados nos últimos tempos, não é apenas uma continuação do heterogêneo título de ação da Platinum. O exclusivo busca mais do que os degraus superiores. Tamanha ambição chega com tudo, simbolizada pelo Non-Stop Infinite Clímax, nome dado a um de seus modos.

A bruxa retorna mais solta e brincalhona, até que o espírito de sua melhor amiga é tragado para as profundezas do inferno. Certo, não é tão simples assim. Na realidade, em mais uma batalha costumeira contra as forças dos céus, Bayonetta, excessivamente confiante, fica em perigo e é o sacrifício de Jeanne, outra poderosa bruxa Umbra, que impede a história de terminar ali.

Determinada ao extremo, a garota parte ao caminho onde céu e inferno se entrelaçam em busca de algo que nunca foi feito - resgatar uma alma condenada à escuridão. Bonito, não? O complicado é que a heroína será atacada por luz e trevas.

MAGIA E FORÇA BRUTA

Por sorte, o sistema de jogo está mais caprichado. A protagonista é versada em uma variedade de armas e é capaz de disparar, ao mesmo tempo, seus revólveres tanto das mãos quanto dos pés. Como se não fosse o bastante, suas magias, catalisadas pela energia de seus cabelos, invocam criaturas e amplificam o já absurdo poder da bruxa em dobro.

Apesar das tantas opções ofensivas, o segredo está no equilíbrio entre atacar e recuar. O botão ZR (ou o ZL) talvez seja o mais importante, uma



Tirando as forças de seus cabelos, a bela fica imbatível durante o Witch Time

vez que comanda as impressionantes esquivas da bruxa. À primeira vista parecem formas mais práticas de se movimentar pelas vastas fases e campos de batalha, mas a coisa vai além.

Quando acionadas no exato momento em que um monstro está para acertá-la, Bayonetta libera o Witch Time, literalmente segundos extras em que o tempo para e ela ataca. O resultado final é lindo, mas é também nada fácil de alcançar.

Marca da Platinum, *Bayonetta 2* combina o que há de mais moderno em ação, seja o visual brilhante ou a movimentação caprichada, com desafios e diversão dos clássicos dos anos 1980.



Cada estágio é também um mundo único e detalhado, como no primeiríssimo *Castlevania*, no qual você competia consigo na busca de segredos ou na sede por uma pontuação ainda maior.

Apesar disso, o título é para todos os jogadores, a ponto de os desenvolvedores terem implementado o modo Automatic, que dá uma mão para quem não compreender os variados combos. A acessibilidade vai tão longe que dá para usar a tela de toque do GamePad para agir.

Você vai se empolgar combatendo, não importa seu estilo. São inúmeras espadas, chicotes, foices e pistolas, e cada combinação traz uma guerreira diferente à tona. As magias também são versáteis, sendo acionadas para dar fim aos inimigos ou para levar as capacidades da protagonista ao máximo, com o chamado Umbran Climax.

PASSADO QUE NÃO CONDENA

A versão física de *Bayonetta 2* vem com a melhor das surpresas: um disco com o primeiro game da série refeito para o Wii U.

Lançada originalmente para consoles da concorrência em 2009, a aventura que colocou a bruxa Umbra no mapa conta sua jornada para descobrir os mistérios de seu passado. Para isto, ela deve proteger a enigmática Cereza, uma garotinha de 6 anos, e enfrentar o poder de Jeanne, então arqui-inimiga guiada pelas mãos de um cruel vilão.

O combate representa o melhor que o gênero pode oferecer, igualmente centrado entre os vários jeitos de se esquivar e atacar os oponentes.

PURO PEDRIGREE

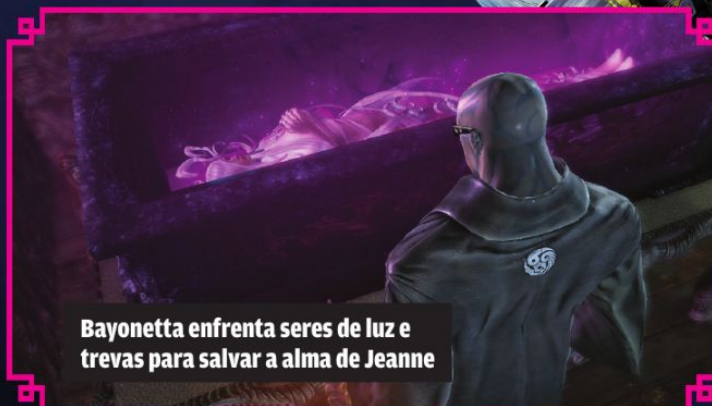
Assim como a heroína nasceu para reinar entre as bruxas de sua ordem, sua franquia surgiu para brilhar. Fruto de Hideki Kamiya, grande revolucionário dos jogos de ação e criador do lendário *Devil May Cry*, *Bayonetta* pode ser muito bem chamada de sequência do clássico da Capcom.

Não estamos brincando. O game se porta como um verdadeiro herdeiro da

saga de Dante, apresentando o próximo passo no universo da mais pura, calculada e desenfreada cadência nipônica. O melhor são as referências aos títulos da Capcom em que Kamiya trabalhou, ao enredo de *DMC* e ao universo da Sega.

Por mais que a Nintendo receba os louros por levar *Bayonetta* ao Wii U, quando a Platinum havia apenas começado foi a Sega que apostou nos desenvolvedores e, em troca, fizeram um caprichado título. Há nele referências a *Out Run* e *Hang-On* e uma das voadoras da bruxa se chama *After Burner* por decolar como os caças do jogo homônimo. Até mesmo as argolas derrubadas pelos inimigos ao morrer remetem a Sonic.

Como verdadeiros fãs da Platinum, a mesma de *The Wonderful 101*, a casa de Mario quis dar uma segunda chance. Notou que este é um dos poucos jogos que carrega os logos das antigas rivais? Sabemos que a gratidão da produtora de Kamiya rende muitas surpresas. Aguardamos agora ansiosos por inúmeras referências ao universo do encaenador e de outros caras da Nintendo.



Bayonetta enfrenta seres de luz e trevas para salvar a alma de Jeanne

MASKED LUMEN

Dotado de poderes incontestáveis e bradando ódio imensurável por nossa protagonista, ninguém conhece a identidade de Lúmen, a não ser o fato dele comandar as forças da luz. Enquanto Bayonetta faz pouco caso dos colossais inimigos, o mascarado é um adversário de respeito e, dependendo da ocasião, até mesmo um guerreiro superior. O mascarado diz carregar a vendeta dos sacerdotes Lumen do passado, desafetos das bruxas Umbra, clã da heroína. Se tudo o que ele diz é verdade, porque parece ter reservas contra o pequeno Loki?





NINTENDICES

Certo, não tem mais nada para me surpreender, mas, espera lá, o que é que vemos? Sim, a bruxa vestida de Princess Peach, Link, Samus e tantos outros. Bom, você entendeu, e, aliás, tais skins estão disponíveis nos dois games da bruxa.

As situações são absurdas. Chefes gigantes em cima de aviões em movimento, robos parrudos combatendo na beira de vulcões em erupção e perseguições de moto na velocidade do som. Tudo fica melhor quando o uniforme de Fox McCloud é usado. A heroína passa a portar duas Airwings como pistolas e atira no jeitão de Star Fox. Todas as roupas seguem este exemplo e alteram drasticamente a jogabilidade da heroína.

Ah, você vive mais emoções em um modo cooperativo para dois jogadores. A bruxa, acompanhada de parceiros mais que especiais, como Jeanne e até o ferreiro do inferno, Rodin, lutam lado a lado. Os jogadores ficam livres para escolher quem bem entender no Tag Climax por uma seleção de fases baseadas nos maiores desafios dos modos principais, tanto do primeiro quanto do segundo jogo. Há

até áreas e chefes feitos justamente para o quebra-pau cooperativo. Para isso, use o Pro Controller do Wii U ou o Classic Controller do Wii.

Bayonetta 2 não cansa de surpreender. Bonito não importa o ângulo, acessível como um jogo para celular e desafiador como os maiores clássicos do passado. A força da Platinum cada vez impressiona mais e renderá um oceano de encantamento quando o título estiver em suas mãos. **NW**



Samusnetta: use o uniforme dos figurões da Big N!

LOKI

Com nome baseado no deus nórdico da trapaça e do fogo, Loki é a chave de Bayonetta para o obscuro lugar onde está a alma de Jeanne. O garoto vive sozinho no Purgatório e, apesar de não explicar seus motivos, anseia por cruzar a montanha de Fimbulventr, onde o céu e as chamas do inferno se encontram. Dotado de cartas místicas e má, Loki é o primeiro personagem masculino na franquia a ser controlável. Cuidado, pois sua aparente fragilidade é apenas visual.



DE ONDE TUDO COMEÇOU

POKÉMON OMEGA RUBY E POKÉMON
ALPHA SAPHIRE TRAZEM DE VOLTA
UMA VELHA E QUERIDA REGIÃO

3



Fellipe Camarossi



Plataforma:

Nintendo 3DS

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Pokémon Company,
Game Freak

Gênero:

RPG, Aventura

Lançamento:

21 de novembro (EUA)



Faz 11 anos desde a última vez que pisei nesse lugar. Já havia visitado outras regiões antes, mas foi em Hoenn que finalmente completei a idade necessária para começar minha jornada e explorar essas terras misteriosas por conta própria. Anos se passaram.

Viajei bastante, conheci os pontos místicos de Sinnoh, a tecnologia de Unova e a classe de Kalos. Voltei para Kanto e Johto para lembrar de quando ainda não podia ter meus Pokémon. Mas agora, em Hoenn, posso me lembrar de como tudo começou.

LIGANDO O PASSADO E O FUTURO

Queria que minha experiência fosse completa. Então resolvi ir de caminhão para Littleroot Town assim que cheguei na fronteira de Hoenn. Fiquei no bagageiro, como havia ficado na primeira vez que fui para aquela simplória porém receptiva cidade. Enquanto sentia os solavancos do veículo na estrada, peguei algumas fotos que tirei em minha primeira viagem e comecei a comparar com aquelas que meus amigos me enviaram.

Uma intensa nostalgia tomou meu

corpo, um calor intenso como o Eruption de um Camerupt no topo de Mt. Chimney. Podia ver as diferenças mas, ao mesmo tempo, tudo parecia igual. A grama podia estar mais vasta ou mais verde, a água podia estar mais cristalina e movimentada. Ainda assim, tudo era extremamente familiar. Ainda assim, não tinha como não sentir que era um mundo completamente novo para se explorar. Vejo mudanças sutis, mas quem sabe quais alterações drásticas se escondem neste ambiente paradoxal?

O caminhão tremeu. Pelo jeito trocamos de ambiente. Isso me lem-

Até minha casa foi atualizada.
Agora tenho um Wii U!



bra que Hoenn é uma região com uma grande variedade ecológica, com cenários distintos. Desertos, cavernas, planícies, praias. Como será que estão os moradores de Dewford Town, que vivem isolados? E o velho Mr. Briney, será que continua com sua Wingull Peeko? Enquanto viajava por Kalos, vi um quadro deles em um museu. Imediatamente senti saudade.

Me deu um estalo. Puxei a minha mochila e comecei a vasculhá-la. Lá estavam meus óculos de mergulho. Foi em Hoenn que aprendi a mergulhar junto de meus Pokémon, graças ao Move Dive. Se bem me recordo, até mesmo uma das cidades, Sootopolis City, só pode ser alcançada através das vias submersas. Estou ansioso para, mais uma vez, nadar em suas águas misteriosas. Quem sabe quais segredos as aguardam hoje, já que o mundo conhece mais e mais Pokémon?

NOVOS PARCEIROS PARA UMA VELHA REGIÃO

Se há algo que aprendi nesses anos de viagem foi que nunca conhecemos toda a extensão desse universo. Quando era criança, não podia ter meus próprios parceiros, então tive de me contentar em ver meus primos e seus Pokémon. Brincava com eles de vez em quando e só. Passei em Kanto e Johto apenas como visitante, pois não podia viajar sozinho. Já achava incrível ver tantos Pokémon. Eram 251! Nem imaginava o que viria depois.

Ao completar 10 anos no final de 2003, enfim ganhei a oportunidade de iniciar minha aventura. Muitos dos meus amigos deram seus passos antes, e tive de

aguardar pacientemente até então para embarcar em minha jornada. Ela começou aqui, em Hoenn, onde descobri que 135 novos Pokémon me aguardavam. Não somente iniciaria minha história, como exploraria um território desconhecido!

Os anos foram passando e novas terras foram surgindo. Migrei de região para região, conhecendo cada vez mais Pokémon, até que cheguei em Kalos. Nunca havia visto uma biodiversidade tão grande como lá, um local rico em belezas naturais e em espécies que poderia domesticar, treinar e virar amigo. Quando embarquei no avião para partir de lá e voltar para onde minha jornada teve início, era impossível não me questionar: será que Hoenn estava diferente?

Quando passei novamente por Kanto e Johto, percebi que sua biodiversidade estava mais vasta, agora abrigando Pokémon de outras regiões. Talvez o mundo esteja mudando conforme a humanidade conhece novos territórios. Com isso, será que verei Pokémon de Sinnoh ou Unova em Hoenn? Vi que houve casos de treinadores encontrando Audino e Buneary por lá.



UM ESPELHO DO PASSADO

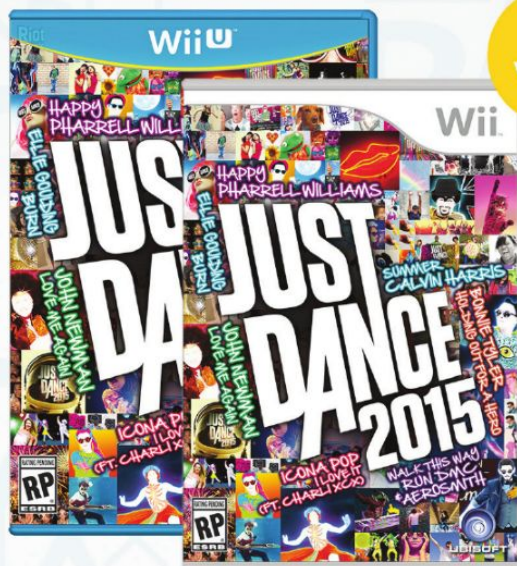
Pokémon Omega Ruby e *Pokémon Alpha Sapphire* têm um forte compromisso com a jogatina que tivemos no passado. Diversos cenários já mostrados são de uma semelhança incrível e apaixonante para os jogadores que tiveram a oportunidade de vivenciar as aventuras em Hoenn em seus jogos originais.

Dos detalhes mais sutis, como a posição da grama e das poças d'água, aos mais gritantes, como a estrutura das cavernas e ginásios, tudo é fidedigno ao que curtimos no Game Boy Advance, mas com uma cara totalmente nova.

Pode dançar de alegria: Just Dance 2015 vem aí.

Just Dance 2015

- Wii
- Wii U



pré-
venda

apenas
R\$ 159,90
10x de R\$ 15,90
sem juros

WiiSports Club

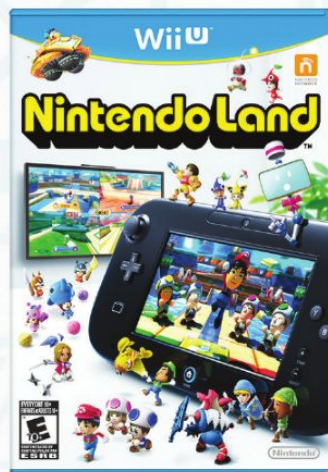
- Wii U



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

Nintendo Land

- Wii U



por
R\$ 99,90
6x de R\$ 16,65
sem juros

- 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 30/11/2014 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 Televendas: 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.

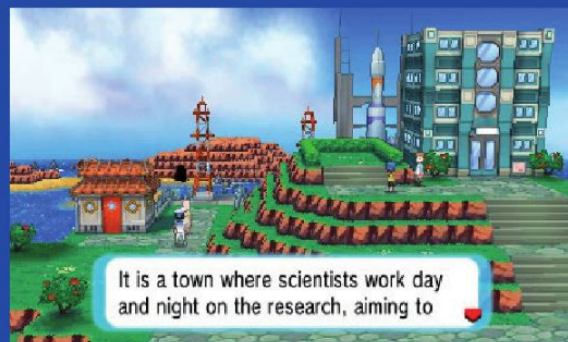
OPS! ERRO DE COMUNICAÇÃO!

A edição 54 da **Nintendo World** deu capa para a chegada de *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire* no Ocidente. Na época era mais complicado conseguir certas informações. Por isso, na matéria havia uma lista dos novos Pokémon com seus números na Pokédex e seus nomes em japonês. Curiosamente, o fofo Chimecho foi parar na posição 386, depois de Jirachi e Deoxys. Isso levou muitos dos leitores – como este que vos escreve, – a pensar que o pequeno seria um lendário. Ops!

VALORIZEM OS POKÉMON

Mossdeep City é uma cidade com um forte envolvimento com temas que cercam a MegaEvolução, como pedras e o vínculo entre Pokémon e treinador. Seu slogan é "valorizem os Pokémon", e ela é casa do Space Center de Hoenn, especializado nos estudos do espaço. Aqui também

é a moradia de Steven Stone, o tal especialista em pedras. Será que o segredo da MegaEvolução será finalmente revelado?



MEGASURPRESAS À FRENTE!

Falando em Pokémon novos, algo que nunca vi antes em minha jornada foi uma surpresa em Kalos. Sempre acreditei que certas espécies não pudessem evoluir, e outras nunca deixariam de ter três formas. Contudo, me espantei ao ver que existia um jeito de quebrar este limite através da combinação de Mega Stones e de um forte vínculo com os Pokémon. É a MegaEvolução.

Assim que a vi em ação pela primeira vez, pensei em um velho conhecido: Steven Stone. Ele é filho do presidente da Devon Corporation, uma empresa especializada em desenvolver artigos para treinadores, como remédios para Pokémon, o PokéNav e diversos tipos de Pokéball. Aliás, como



será que está o PokéNav? Dizem que ele assumirá funções de comunicação de Kalos, como o Player Search System e até o Super Training.

Espera, estou fugindo do tópico. Do que estava falando mesmo? Ah é, Steven! Além de ser um grande treinador e mestre de Pokémon Steel-Type, sempre foi um fanático por pedras. Será que ele está sabendo destas novas evoluções? Ouvi dizer que elas só aconteciam em Kalos...

Me lembrei dos Pokémon que deixei com o professor Sycamore, principalmente minha Mega Mawile. Ela originalmente era de Hoenn. Quero muito ver quais mais podem receber essa dádiva nesta terra tropical.



CRÔNICAS DE GELO E FOGO

Com o balançar do caminhão, uma caixa caiu no meu colo. Curioso, a abri e me deparei com recortes de jornais falando sobre a crise climática que assolou Hoenn em 2003. Isso me fez pensar em infinitas coisas, principalmente nas equipes Aqua e Magma, que planejavam estender os domínios do território marítimo e do continente sobre o ecossistema. Cocei minha barba enquanto lembrava daquele conflito e como aquilo fez com que Pokémon adormecidos, Groudon e Kyogre, provocassem o caos por toda parte.

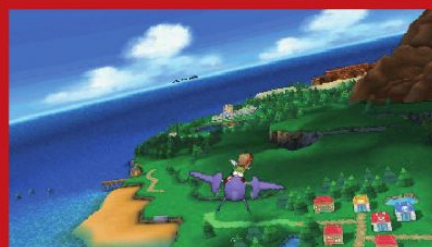
Justamente por ser uma região tropical que Hoenn foi onde tive meus primeiros contatos com mudanças climáticas tão bruscas. De chuvas torrenciais a um calor escaldante, acho que fui forjado para ser um treinador resistente justamente por ter começado aqui. O conflito entre Groudon e

Kyogre foi um ponto alto desse clima maluco, o que me lembra que os times Aqua e Magma quase conseguiram concluir suas façanhas. Onde eles falharam? Será que os lendários não haviam alcançado seu potencial máximo?

A propósito, a Red Orb e a Blue Orb, usados para despertá-los, eram parecidas com Mega Stones. Será que os guardiões da terra e do oceano não lutaram com força total da última vez? Apertei os punhos e guardei os jornais. Era bom estar pronto caso alguma catástrofe aconteça de novo.

A BELEZA DA UNIÃO

Enquanto colocava a caixa de volta no lugar, vi outra. Assim que abri, dei um sorriso. Ribbons coloridas estavam isoladas em caixas menores, assim como fotos de treinadores e seus Pokémon em espetáculos majestosos. Estava ali outra coisa marcante



NOS PRIMÓRDIOS DO PODER

Groudon e Kyogre estão mudados. Embora não saibamos muitos detalhes, Primal Groudon e Primal Kyogre serão formas especiais dos lendários atingidas por um processo semelhante à MegaEvolução, levando os Pokémon a regridem para sua forma original, o que aumenta a magnitude de seus poderes além de deixarem descomuns. Com a capacidade de convocar o sol mais intenso ou a chuva mais forte, serão um grande desafio para qualquer treinador!

HERDEIROS DA EQUIPE ROCKET?

Ainda na edição 54 da *Nintendo World* há outro registro interessante. Na época, acreditávamos que o objetivo das equipes Aqua e Magma era causar terrorismo ecológico para angariar fundos e ressuscitar a equipe Rocket. Mais do que isso, se dizia que os dois grupos foram formados pelo que restou da facção derrotada em *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* e em *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*. Que confusão!



Magma ou Aqua: quem me causará mais problemas?

CONCURSO DE MISS POKÉMON

Não é de hoje que seus parceiros podem ser vestidos para se apresentar, mas em *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire* um único Pokémon terá essa capacidade.

O Pikachu Cosplay, adquirido no decorrer da trama, não somente terá diversas roupas como também terá um golpe diferente para cada uma delas!

Forma

Rock Star
Belle
Pop Star
Ph. D.
Libre

Atributo de Contest

Coolness
Beautiful
Cuteness
Smart
Toughness

Ataque

Meteor Mash
Icicle Crash
Draining Kiss
Electric Terrain
Flying Press



de Hoenn: os Pokémon Contests.

Lembro-me de como isso me aproximou dos Pokémon, da mesma maneira que o Pokémon-Amie fez em Kalos. Participar de uma demonstração de beleza e classe com golpes únicos e apresentações intensas era uma recompensa por si só, mas os aplausos do público tornavam a experiência mais mágica.

Falando em estruturas gerais, será que poderei visitar o Battle Frontier mais uma vez? Um dos meus maiores desafios em Hoenn foi desafiar treinadores que faziam até a própria Elite 4 ficar incerta de sua vitória, e sempre sob condições ímpares de combate. Isso é o que mais me empolgava em recomeçar minha aventura.

UMA VELHA HISTÓRIA, UMA NOVA EMOÇÃO

Opa, pelo tempo, acredito que já estejamos em Littleroot Town. Admito que mal consigo conter minha emoção enquanto penso no que já vi e no que ainda estou por ver.

As portas traseiras do caminhão se destravaram e me levantei. Ajeitei as luvas e o chapéu, coloquei minha mochila e preparei meus itens. As portas se abriram e senti a luz do sol tocando meu rosto e me aquecendo da mesma forma que a nostalgia me inflamava. Minha pele avermelhou como um rubi, meus olhos brilharam como safira. Do começo ao fim, de alfa a ômega, vou encarar esse desafio! **NIV**



CONHEÇA A NOVA HOENN

Olá! Desculpe a demora, estou muito ocupado desde que uma nova leva de Pokémon chegou em Hoenn. Sou Birch, professor responsável por essa região e sou especializado no estudo dos habitat dos Pokémon. Por este motivo fui convocado para falar sobre *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire*. Tudo aqui está completamente renovado!

MINHA CASA, MINHAS REGRAS

Os treinadores de Hoenn são ótimos em sobrevivência e sempre souberam como montar acampamento em qualquer ambiente. Isso acontece desde muito tempo atrás, quando a região era repleta de Secret Bases.

Contudo, hoje em dia a tecnologia evoluiu e agora temos as Super-Secret Bases, uma verdadeira casa que você poderá montar em diversos lugares! Chame seus amigos para sua base secreta divulgando o QR Code gerado no próprio game, ou então encontre os cantinhos de outros jogadores via StreetPass. O mais divertido é que agora dá para fazer seu próprio Gym, com regras e treinadores para o desafiante que pisar em sua SSB. Está pronto para ser um líder de ginásio?



Realize o sonho do ginásio próprio!

O SEGREDO DAS MEGA EVOLUÇÕES

O especialista no assunto é o Professor Sycamore, mas tenho que falar sobre as MegaEvoluções, que vieram de *Pokémon X* e *Pokémon Y* para Hoenn! Desde sua descoberta, cada vez mais Pokémon estão conquistando essa forma misteriosa e poderosa. Aliás, Rayquaza tem alguma relação com essa nova evolução e talvez alguma relação com os Primal Groudon e Primal Kyogre. Ele precisa se equiparar ao poder dos dois em sua magnitude, não é?



Rayquaza está mais poderoso do que nunca!

POKÉBANK LIBERADO!

Se você tem Pokémon guardados em seu *Pokémon Bank* e quer usá-los aqui em Hoenn, não se preocupe. *Pokémon Omega Ruby* e *Pokémon Alpha Sapphire* são compatíveis com o aplicativo!

BATALHA DESIGUAL

Inspirados nas Horde Battles de *Pokémon X* e *Pokémon Y*, treinadores podem te pegar desprevenido. Fique preparado, pois é possível que cinco oponentes se juntem contra você a qualquer momento!

VELHA REGIÃO, NOVA VIDA

Os remakes trazem o melhor de *Pokémon Ruby* e *Pokémon Sapphire* de Game Boy Advance. É a mesma jornada, mas com mais Pokémon, uma história retrabalhada e usando ao máximo as funções do 3DS. Vejo vocês em Hoenn!



Essa batalha já venci!

Nintendo®
World



Nintendo®
World



POKÉMON
OMEGA RUBY



POKÉMON
ALPHA SAPPHIRE



RAYO

Nintendo

MARIOKART 8



L

#MK8

DIVERSÃO ANTIGRAVIDADE

DISPONÍVEL JÁ



Jogo e console vendidos separadamente.

SOMENTE PARA

Wii U

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com



9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

• **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.



HYRULE WARRIORS

BATALHAS FRENÉTICAS APROFUNDAM O UNIVERSO DA FRANQUIA DE LINK



Rodrigo Brasiense

Poucos games conseguem ter uma história tão rica quanto *Hyrule Warriors*. Em *The Legend of Zelda* sempre exploramos tudo pela ótica silenciosa de Link. Sabemos de guerras passadas, dos magos poderosos e seus planos desesperados, mas dificilmente temos noção de como realmente tudo aconteceu.

Injetando ação extrema à caprichada fórmula de Shigeru Miyamoto e Eiji Aonuma, aqui há outra face, vista pelos personagens mais importantes da linha do tempo, e de suas ramificações, da saga.

VOLGA OU LU BU?

Quem conhece *Dynasty Warriors* conhece Lu Bu. O mítico guerreiro chinês não é o principal da franquia, mas é um ícone entre os guerreiros, famoso por sua extrema força e temperamento explosivo. Em *Hyrule Warriors* a tocha de Lu Bu é carregada pelo misterioso Volga. O personagem encara os heróis em alguns dos embates mais calorosos da aventura e, quando perde a paciência, a coisa realmente fica complicada. Todo cuidado é pouco!

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 9.5
Replay: 9.0

Nota Final:

9.0



Plataforma:	Wii U
Produção:	Nintendo
Desenvolvimento:	Koei Tecmo, Omega Force, Team Ninja
Gênero:	Ação, Aventura
Jogadores:	1-2
Classificação:	10 anos
Recursos:	Nintendo Network, Miiverse, DLC

TERRITÓRIO INIMIGO

Tudo começa quando uma guardiã do tempo, ao acompanhar os feitos do corajoso Link através das eras, acaba se apaixonando pelo rapaz. O único problema é que ela sabe que o coração do nobre guerreiro pertence a outra mulher.

Rejeição e fraqueza tomam o corpo de Cia, permitindo que uma sombra ancestral (sim, ele nunca desiste!) se apodere de sua mente e seus vastos poderes. Quase que imediatamente, Hyrule é invadida por um gigantesco exército sem fim. No meio disso, o jovem, ao lado dos protetores do reino de Zelda, está pronto para provar seu valor.

O jogo em movimento é surreal. Link, mesmo nos primeiros minutos, é capaz de despachar dezenas de inimigos sem suar. Os cenários são sempre vastos e, como verdadeiras batalhas massivas, vários objetivos e missões surgem conforme as forças se chocam,



ZELDA DE TABULEIRO

O Adventure Mode coloca você em um tabuleiro com a Hyrule 8-bit do primeiro jogo da série. Cada casa é uma área do clássico com uma infinidade das mais loucas missões. Coisas como enfrentar, na pele de Fi, os chefes de *Skyward Sword* ao mesmo tempo ou derrotar mais de 700 inimigos em apenas 10 minutos. Só as flechas de luz de Zelda salvam neste momento! O melhor é que cada batalha te dá direito a um item importante, que pode liberar áreas escondidas no mapa. Com sorte, dá até para controlar um certo detentor da dancinha mais cômica que já apareceu em um título da saga.

como proteger uma pessoa ou tomar uma barricada. O herói é acompanhado por Impa, a fiel protetora da princesa, que agora é a poderosa general de Hyrule.

Os controles são simples e diretos. Um botão comanda os ataques normais e outro os especiais, e cada um dos guerreiros pode combiná-los de diferentes formas, dando vida aos mais devastadores combos. Os botões que sobram comandam a esquiva dos personagens e o especial, disponível apenas quando a barra de energia está cheia. O mais interessante é que há dois mapeamentos de controle, um para os aventureiros e outro para os protagonistas.

GUERRA PROFUNDA

A maior beleza de *Hyrule Warriors* é como a personalidade dos guerreiros é aprofundada por meio do mais puro e simples combate. Link é destemido, e em seus ataques é o

primeiro a se jogar contra as forças do mal. Impa age de forma calculista e até um pouco arrogante, tamanho o poder de sua lâmina gigante. Midna, de *Twilight Princess*, surge manipulando a energia das trevas, chovendo destruição pelo campo de batalha, e até mesmo Fi, de *Skyward Sword*, comparece com seu balé flutuante. Cada um dos mais de 10 personagens jogáveis alteram o gameplay assim que são desbloqueados, elevando o fator replay às alturas (ou seria ao *Skyloft*?).

O entrosamento das fórmulas é algo que realmente dá gosto de ver. Enquanto o combate da série da Koei dá brilho aos confrontos de *Hyrule*, a fórmula da lendária franquia garante efeitos inesperados até para quem manja de *Dynasty Warriors*.

Para começar, o famoso Z-Targeting é vital para a sobrevivência de qualquer jogador. É usado para desviar das mais difíceis investidas do oponente e, claro, contra-atacar no melhor estilo de *Skyward Sword*. Na cola vêm as mais incríveis animações. Com certeza foram cortesia dos camaradas do Team Ninja!

UNIVERSO EM COLISÃO

Os maiores e mais monstruosos chefes das aventuras do jovem de túnica verde também se apresentam, com poder para destruir muros e abrir buracos no chão. Para dar cabo neles, geralmente é preciso resgatar a estratégia usada em seus games de origem. Isso significa que você mais uma vez vai arremessar bombas dentro da boca de King Dodongo ou vai acertar aquela flecha certa no único olho da colossal aranha Gohma.

Os itens clássicos também não foram esquecidos e têm suas utilidades, seja no complemento de combos ou na busca por rotas, e até a caça das míticas Golden Skulltulas não ficaram de fora.

Hyrule Warriors é do tipo que dificilmente decepciona, e quem diz não ser lá muito

HACK AND SLASH

A série *Warriors*, iniciada com *Dynasty Warriors*, desde o começo dos anos 2000 tem uma missão: passar a sensação aos jogadores de como é ser um poderoso guerreiro em meio ao quebra-pau intenso de uma guerra. Sim, seu personagem sozinho enfrenta hordas de inimigos ao mesmo tempo, e poucos sabem fazer bonito como a Tecmo Koei nesse sentido. Dizer isto é importante para que fique claro que não havia melhor parceira para a Nintendo nessa empreitada.



Em Hyrule Warriors vilões e heróis adoram virar a casaca!

fã de ação extrema precisa pelo menos dar uma espiadela.

Sempre limpo e brilhante, o visual é um dos mais belos a marcar presença no Wii U, e se torna ainda mais memorável quando você vê dezenas de inimigos e efeitos especiais povoando a tela com harmonia. Junte isto à trilha sonora explosiva que mistura os famosos solinhos de guitarra de *Dynasty* com os temas mais emocionantes da saga de Link. Aí fica difícil não abraçar a fórmula.

A qualidade gráfica cai um pouco no sistema cooperativo, mas é totalmente compreensível. O modo para dois jogadores mostra o desafio de um ângulo no GamePad diferente do que é mostrado na TV. Ninguém sofre com telas divididas, o que é genial, mas que também obriga o console a renderizar duas jogatinas de uma vez. A resolução cai e os inimigos demoram mais para aparecer na batalha, mas não é o suficiente para comprometer a ação.

Para muita gente o spin-off de Link é uma das ideias mais malucas da Nintendo. Para mim é a realização de um sonho. **NW**



SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS

JOGAR NO PORTÁTIL NÃO É TÃO PRECISO, MAS NADA ABALA A DIVERSÃO



Rafael Peccioli Moreno

A Nintendo acertou a mão ao criar a versão portátil. É como um *Mario Kart*, só que de luta. Se você pensa em competir, talvez seja melhor esperar a versão de Wii U, com controles mais precisos. Mas se é pela diversão, este será um dos seus melhores investimentos.

O game tem sete grandes vantagens, bem como dois principais pontos fracos, por assim dizer. O primeiro já era esperado: por maior que seja seu Nintendo 3DS, não estamos falando em telas de 50 polegadas. Isso quase nunca é problema, mas em fases muito extensas (leia-se duas dentre dezenas) e com cada oponente de um lado da tela, a câmera se afasta de tal forma para comportar tudo, e os personagens acabam ficando pequenos.

A segunda questão é que, apesar de suficiente, o analógico do portátil não tem a mesma precisão de seus



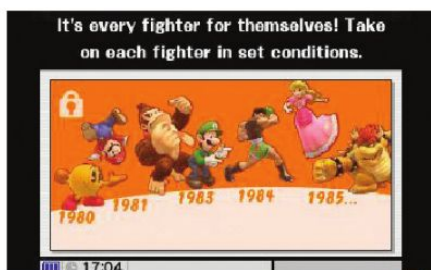
Rodrigo Bráulio de Souza

semelhantes no GamePad ou no controle do GameCube. É raro, mas às vezes você vai sentir isso quando mover pelo ar alguns dos smashers mais rápidos em fases especialmente pequenas. Agora que você ouviu minhas duas maiores ressalvas, se prepare para os elogios. São muitos!

EVENTO PRINCIPAL DA NOITE

Super Smash Bros. for Nintendo 3DS está lindo e as músicas, belas releituras, são muitas e quase sempre excelentes. Há uma quantidade absurda de mapas, todos detalhados, vibrantes e repletos de perigos. Também há uma infinidade de itens para usar na arena. Os menus são simples e intuitivos, e os modos de jogo possuem tutoriais opcionais. O jeito de apresentar as informações durante a luta também é customizável e prático.

Os lutadores dão show. São dezenas e dezenas, e variadas técnicas estão diferentes das vistas em versões passadas, e há ainda a possibilidade de personalizá-las.



Lute, no modo Classic, contra adversários de acordo com a idade deles



acesse.compre
noWalmart.com

Gráfico:	9.5	Nota Final:	
Som:	10	9.5	
Jogabilidade:	8.5		
Diversão:	10		
Replay:	10		
Plataforma:	Nintendo 3DS (haverá versão para Wii U)		
Produção:	Nintendo		
Desenvolvimento:	Sora, Bandai Namco		
Gênero:	Luta		
Jogadores:	1-2		
Classificação:	10 anos		
Recursos:	Nintendo Network, StreetPass		



Dá para desbloquear equipamentos que alteram sua força, defesa e velocidade, além de obter variações para cada tipo de ataque especial (cima, baixo, para os lados e neutro). Ou seja: cada competidor possui 12 tipos diferentes de ataques.

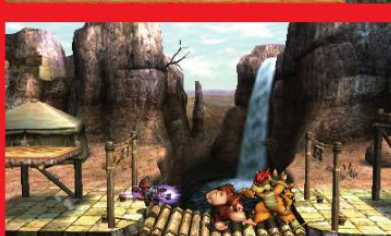
Quando você tiver acumulado um bom dinheiro nas lutas simples, compre centenas de troféus, participe de um arriscado desafio de destruir caixas, revelando mais trophies, ou participe do modo Classic. São sete lutas seguidas em que você escolhe entre rotas fáceis, medianas ou difíceis. Os prêmios variam de acordo com o nível de dificuldade escolhido.

TEM COISA PRA FAZER!

Compita também nos embates contra vários Mii, ou crie seu próprio lutador! Tente quebrar recordes de lançamento de sacos de areia ou de alvos destruídos com bombas.



Cada arena tem uma versão Final Destination



CAMPOS DE BATALHA DUPLOS

De todos os estágios, uma quantidade mínima é reaproveitada de games antecessores. Mas até eles podem parecer novos. Basta transformá-los em suas versões Final Destination. Na prática há o dobro de arenas! (RPM)

Complete mais de 100 desafios, jogue online por diversão ou em competições e veja seu ranking global crescendo, ou encare uma espécie de campeonato dividido em etapas pelos anos de surgimento dos personagens contra os quais você lutará. É uma aula de história dos videogames.

Tem StreetPass ativado? Curta um tipo de jogo de botão para derrubar inimigos do tabuleiro. Confira dicas e curiosidades sobre diversos títulos, participe da caçada a power-ups do Smash Run e mais.

Só um senão: algumas competições no final do Smash Run são injustas. Se, em vez de lutar você tiver que correr até a linha de chegada, por exemplo, não terá chance se não tiver escolhido Sonic ou Sheik. Some ainda o fato que nem todos os lutadores são balanceados, o que é algo complicado, mas sempre foi assim na série. Isso afora, não há do que reclamar, especialmente em termos de conteúdo: há muita, muita coisa para fazer aqui.

YO SOY NUMERO 1

Se você gosta de lutas e procura diversão quase inesgotável, dê uma chance ao *Smash Bros.* de bolso. Se tiver amigos com quem possa jogar junto, então, esta talvez seja a melhor versão de um dos melhores títulos multiplayer. Nada é mais gratificante do que acertar aquela tacada desesperada e ver seu camarada com cara de tacho vendo seu smasher, que até então vencia, voando para fora da arena. Impagável! (RPM)

CLUBE DA LUTA

Antiga vergonha de *Smash Brawl*, o multiplayer no Nintendo 3DS chega com a missão de impressionar e, traduzindo o foco redobrado no universo competitivo da série, se coloca como uma das principais modalidades do novo game. Seja qual vertente você optar, não há dificuldade ou enrolação.

Os modos Smash e Smash Run têm suporte para quatro pessoas e, assim como na época do Game Boy, rodam lisos como se estivessem conectados pelo icônico cabo Link. Seja com o cenário explodindo ou inúmeros personagens

FACILMENTE DIFÍCIL

As lutas estão rápidas, embora não a ponto de desorientar. A ausência de combos longos, marca da franquia, torna deslizes menos punitivos, mas aqui se tornar realmente bom é uma longa jornada. Há detalhes e técnicas que fazem a diferença, como apontar para um lado quando for lançado para longe, pretendendo então ser jogado em uma direção que te permita se recuperar. (RPM)

gigantes no caminho, tendem a nunca falhar. É a melhor das notícias.

Já o território online se limita apenas ao mais puro combate, divididos entre For Fun e For Glory. Apesar de não ter enfrentado o Rafael, a jogatina via Nintendo Network funcionou perfeitamente 90% das vezes. No restante engasgaram por inúmeros motivos, principalmente por diferença entre conexões. Se o host for de um país onde a conexão tende a ser muito melhor que a do Brasil, as coisas podem ficar lentas.

Uma vez que as conexões se encaixem, os combates rodam perfeitamente. Aí dá até para usar provocações com textos únicos! O bacana de enfrentar gente do mundo todo é descobrir estratégias e questionar sua maneira de jogar. Apesar de meus favoritos serem Samus, Lucario e Sonic, meu melhor momento de vitórias aconteceu quando dei chance ao herói de Hyrule. (RB) **NW**



THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL

A HOMENAGEM MERECE MAIS DO QUE UM BIS ATRÁS DE OUTRO!



Ricardo Syozi

Quando um show é ótimo, é normal que fiquemos pedindo bis, esperando aquela canção derradeira para nos fazer levantar da cadeira. A boa notícia é que *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* é desses espetáculos.

Há muitas semelhanças com o primeiro título, lançado em 2012. Curtimos as músicas de *Final Fantasy* em três principais estilos: o Field Music, o Event Music e o Battle Music. Por mais que, em essência, todos sejam jogados da mesma forma, o design de cada um é diferente.

No Field music você ajuda seu personagem a seguir por um caminho tortuoso, enquanto no Event Music alguma famosa animação da série rola na tela de cima do Nintendo 3DS e

acompanhamos os sinais rítmicos para manter nossa pontuação alta. Tudo muito legal, mas nada verdadeiramente inédito.

A grande sacada são os elementos de RPG. Você deve escolher uma equipe de quatro guerreiros que fazem parte do universo de *Final Fantasy*, incluindo games que não são canônicos. O meu time contou com Squall (*FFVII*) e Cecil (*FFVI*).

Cada vez que convocamos a turma para qualquer música, os membros ganham pontos de experiência, subindo de nível e ganhando novas habilidades, que serão vitais no decorrer dos desafios.

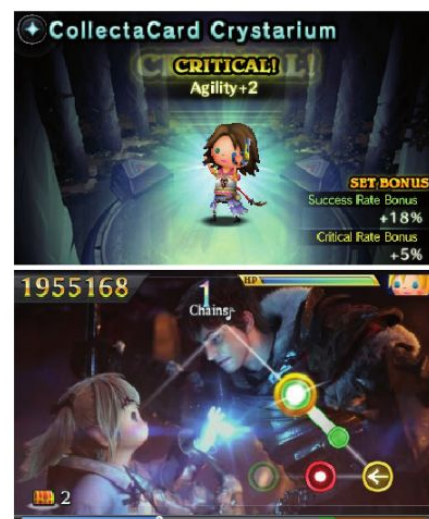
Com isso há o retorno do modo Quest Medley, que é bastante imersivo, e há os novos e bacaninhas Collectacards, que trazem informações sobre as

Gráfico:	9.0	Nota Final:	9.0	
Som:	9.0			
Jogabilidade:	9.0			
Diversão:	9.0			
Replay:	9.0			
Plataforma:	Nintendo 3DS			
Produção:	Square Enix			
Desenvolvimento:	indieszero			
Gênero:	Musical			
Jogadores:	1-2			
Classificação:	10 anos			
Recursos:	Nintendo Network, DLC			

canções e personagens e ficam guardados em um álbum virtual.

Outra bela novidade é usar os botões do portátil em vez da Stylus. Uma escolha totalmente pessoal, mas que senti uma diferença grande em relação à precisão.

Curtain Call é aquele bis inesquecível, aquela última música que faz tudo valer a pena. Cada novidade é muito bem-vinda e, ainda por cima, há aquela velha sensação de estar em um território amigo, bem conhecido pelos fãs da franquia. É ótimo saber que está tudo afinadinho. **(NW)**





16

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

SEGA®

P+

Developed by PLATINUMGAMES INC.

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac

livraria cultura

Walmart.com

ESTRATÉGIA!

HYRULE WARRIORS

(PARTE 1)

VOCÊ VAI VIRAR UM GUERREIRO DE RESPEITO COM NOSSO TREINAMENTO!



Danilo Passos



Emanuel Sousa



O crossover de Zelda e *Dynasty Warriors* é diferente de qualquer coisa que você já viu na série do Herói do Tempo. Na trama, a feiticeira Cia acaba corrompida por forças ocultas, que interligam as dimensões das diferentes aventuras de Link. No final, grandes vilões acabam atacando o reino de Zelda

por todos os lados, e é aí que você entra.

No modo principal de *Hyrule Warriors* você liderará exércitos que tentam reaver regiões tomadas pelo caos. É pura estratégia militar aliada a lutas massivas, com hordas de inimigos que vão encher a tela da TV ou do GamePad. A partir de agora você vai acompanhar

grandes macetes para trazer a paz para o reino de Zelda no melhor estilo. É vencer ou vencer! **NW**

Danilo Passos e Emanuel Sousa fazem parte do Hyrule Legends, site sobre o universo de *The Legend of Zelda*. Acesse: zelda.com.br.

ANTES DE SALVAR O REINO...

- Comece jogando pelo Legend Mode, pois é nele que a maioria das personagens é liberada.
- Inimigos com barra de energia deixam cair itens que ajudam na aquisição de novas habilidades, além de armas mais eficientes. Tente sempre derrotá-los para facilitar o domínio do mapa por suas tropas.
- Os Outpost Captains protegem pontos que reforçam as tropas inimigas. Derrote-os para dominar os totens e obter vantagem territorial.
- Assim como os totens, derrote os Boss Keeps que protegem os fortes. Basta eliminar os minions até que a barra vermelha na tela à direita suma. Nessa hora uma mensagem dirá que o líder do lugar apareceu. Aí é dar espadada nele à vontade.
- Fique de olho na energia dos seus aliados. Nas dificuldades mais altas, eles pedirão ajuda para derrotar algum inimigo, então corra até eles para ajudá-los. Guerreiros com baixa energia terão um círculo verde ao seu redor. Pise nele para que a saúde seja recuperada.
- Guarde sua magia para lugares lotados de inimigos! A cada 25 derrotados com a magia ativa, você terá um aprimoramento temporário, como Rupees extras, experiência, corações e até mesmo materiais raros e armas.
- Em um certo momento, Hyrule Warriors divide a linha de progressão em caminhos distintos. Não há uma ordem certa para encarar os tais estágios inspirados na franquia, mas recomendamos começar por aquele baseado em Twilight Princess. Há um item muito importante lá!
- Colete Gold Skulltulas para aprimorar seu Bazaar. Com isso, armas, poções e outras funcionalidades ganharão upgrades.
- Todo forte possui potes que ajudam a recuperar suas forças. Use-os com sabedoria.
- Ignore os Cuccos. Eles podem ser aliados ou inimigos poderosos, então o melhor a fazer é não relar neles.



LEGEND MODE

Para cada estágio há um Piece of Heart, um Heart Container e duas Gold Skulltulas. A primeira aranha aparece quando você elimina mil inimigos. A segunda só pode ser encontrada após terminar o jogo uma vez.



Há ainda armas desbloqueáveis, e vamos falar delas na próxima edição. Na dúvida, pause o game para olhar o mapa e encontrar o local. Ah, quatro Piece of Heart viram um Heart Container!

Hyrule Field (The Armies of Ruin)

Heart Container (Link): encontre Zelda, ignore os inimigos e siga para o norte. Domine o West Rockface Keep para ver seu primeiro coração.

Piece of Heart (Link): ao norte de West Rockface Keep há uma rocha próxima a um totem. Destrua-a com bombas para um ter baú com um pedaço de coração.

Skulltula 1: aparecerá perto do Abandoned Fort, aquele em que você enfrentou Volga, na parte sudeste. Quanto mais perto estiver, mais alto você ouvirá seu som característico. Seja rápido, pois ela some depois de uns minutos.

Skulltula 2: finalizado o modo Legend, volte com Link com a Hylian Sword na dificuldade Hard. Após liberar a Great Fairy, você encontrará a aranha na sala ao lado do Castle Keep (o forte inicial da fase).

ELDIN CAVES (The Sheikah Tribesman)

Heart Container (Impa): próximo ao totem no canto sudeste do mapa, quase no final da fase. Destrua a rocha.

Piece of Heart (Link): capture a Crystal Cave. Ela se abrirá após você passar pelos portões dela. Uma mensagem dirá quando for o momento certo para atravessá-la.

Skulltula 1: está a sudeste de Stone Square, bem ao norte de South Square.

Skulltula 2: retorne à fase com Impa equipada com a Giant Blade no nível Hard. Derrote Wizzro sem que Sheik bata em retirada (ela não pode pedir ajuda!) e sem permitir que um dos Bombchu seja destruído. Ela aparecerá ao norte da Crystal Cave. Tenha o Hookshot para alcançá-la.



FARON WOODS (The Sorceress of the Woods)

Heart Container (Sheik): siga pela saída sul da Southeast Tree para encontrar uma rocha dentro da árvore.

Piece of Heart (Impa): capture North Square.

Skulltula 1: destrua a pedra mais a oeste, no caminho entre West Square e Western Tree, para encontrá-la.

Skulltula 2: equipe Link com o Magic Rod na dificuldade Hard. Diminua a energia de Gohma até a metade, com Impa e Sheik ainda no campo de batalha. Uma vez que a Skulltula apareça, siga para nordeste e, no caminho a oeste da fonte da Great Fairy, há uma plataforma na qual você pode mirar o Hookshot para subir e encontrá-la.



VALLEY OF SEERS (The Sorceress of the Valley)

Heart Container (Lana): destrua a rocha a oeste de West Ruins.

Piece of Heart (Sheik): capture o forte Ruins Summit.

Skulltula 1: estará na parede sul de West Temple, na parte de fora.

Skulltula 2: equipe Link com a Hylian Sword no nível Hard. Assim que surgir, derrote Volga em menos de três minutos e, em seguida, encontre a Manhandla verdadeira. A Skulltula aparecerá perto do topo da escadaria das ruínas, seguindo para o norte a partir da Great Fairy.

DEATH MOUNTAIN (Land of Myth)

Heart Container (Sheik): quebre a rocha no caminho a sudeste de E. Boulder Keep.

Piece of Heart (Impa): capture o East Goron Keep.

Skulltula 1: use o Hookshot para subir na plataforma rochosa no caminho a noroeste de W. Boulder Keep.

Skulltula 2: retorne com Sheik na dificuldade Hard. Derrote 1.500 inimigos, além de Darunia duas ou mais vezes, antes que Impa chegue e abra as portas da base inimiga. Ela estará no hall em frente à sala de Darunia.

LAKE HYLIA (The Water Temple)

Heart Container (Darunia): abra todas as comportas e entre na sala onde Ruto está (o salão central). Destrua a rocha na sala à direita para descobrir mais um baú.

Piece of Heart (Impa): capture o East Room.

Skulltula 1: use o Boomerang nas vinhas no caminho ao norte do Temple Face Keep.

Skulltula 2: equipe Impa com o Giant Blade no nível Hard. Derrote King Dodongo em menos de três minutos, com Sheik ainda no campo de batalha. A aranha estará no topo da cachoeira congelada.

TWILIGHT FIELD (Land of Twilight)

Heart Container (Sheik): salve Agitha e siga o caminho pelo norte, utilizando o Hookshot para alcançar a plataforma rochosa a sudoeste de Outskirts Keep.

Piece of Heart (Lana): capture o Sorceress's Keep.

Skulltula 1: estará perto do totem a oeste de Rocky Square, no caminho para salvar Agitha.

Skulltula 2: volte com Lana equipada com o Book of Sorcery na dificuldade Hard. Não deixe Midna enfrentar Cia! Derrote Midna antes que a bruxa fuja da batalha e capture o Bridge Keep. A Skulltula aparecerá nos portões ao fundo do Bridge Keep.



PALACE OF TWILIGHT (The Shadow King)

Heart Container (Midna): destrua a rocha a leste da base inimiga.

Piece of Heart (Lana): capture o West Palace.

Skulltula 1: destrua a rocha a oeste do North Palace.

Skulltula 2: retorne com Midna no nível Hard. Derrote Argorok mantendo sua energia acima de 50% e com Agitha ainda no campo de batalha. Estará ao sul da base inimiga.



SKYLOFT (Land in the Sky)

Heart Container (Link): destrua a rocha que fica logo antes da ponte que leva a Town Center Keep, a sudeste do forte Academy Keep.

Piece of Heart (Link): capture o N. Rockface Keep.

Skulltula 1: quebre a rocha próxima ao centro do mapa, a sudoeste da Goddess Statue.

Skulltula 2: equipe Link com a Hylian Sword na dificuldade Hard. Derrote Ghirahim antes que ele alcance a base aliada e ative o círculo com a Great Fairy. A Aranha estará a norte do Academy Keep.



SEALED GROUNDS (Sealed Ambition)

Heart Container (Fi): destrua a rocha entre os fortes Temple Entrance e East Temple Keep.

Piece of Heart (Link): capture o West Keep.

Skulltula 1: use o Boomerang para destruir as vinhas na parede centro-oeste do mapa, no caminho a norte do Southeast Keep.

Skulltula 2: equipe Link com Magic Rod no nível Hard. Em 15 minutos, impeça que The Imprisoned destrua qualquer um dos fortes. Ela estará no East Temple Keep.



TEMPLE OF THE SACRED SWORD (The Sacred Sword)

Heart Container (Zelda): exploda a rocha ao sul da Town Entrance, no canto sudoeste do mapa.

Piece of Heart (Lana): capture o N. Temple Hall.

Skulltula 1: destrua a rocha no canto noroeste do mapa.

Skulltula 2: volte com Fi na dificuldade Hard. Derrote 2 mil inimigos, descubra todas as estátuas sem ajuda dos seus aliados e derrote Wizzro. Estará na sala da Master Sword, no canto extremo direito do mapa.



TEMPLE OF SOULS (A War of Spirit)

Heart Container (Impa): destrua a rocha no caminho que une o jardim ao Southwest Magic Keep.

Piece of Heart (Fi): capture South Garden, após Ganondorf aparecer.

Skulltula 1: destrua a parede a oeste de SW Magic Keep.

Skulltula 2: equipe Zelda com a Rapier no nível Hard. Seus aliados (Impa, Lana, Darunia, Midna e Fi) devem escapar após Dark Link sumir. A Skulltula aparecerá em East Garden.



VALLEY OF SEERS (Shining Beacon)

Heart Container (Link): destrua a rocha a noroeste de East Ruins Room, à direita do caminho que leva ao altar de Cia.

Piece of Heart (Midna): capture East Ruins Room.

Skulltula 1: quebre a rocha a sudeste de East Sanctum para encontrá-la.

Skulltula 2: equipe Lana com Spear na dificuldade Hard. Derrote Volga ao menos duas vezes, sendo, pelo menos, uma vez antes de ativar o círculo com a Great Fairy, e abra os portões para a base inimiga com seus aliados ainda no campo de batalha. Ela aparecerá no canto noroeste do mapa, perto de West Sanctum Keep.

GERUDO DESERT (Ganondorf's Return)

Heart Container (Ganondorf): destrua a rocha no lado oeste do North Oasis.

Piece of Heart (Ganondorf): capture o Clifftop Keep.

Skulltula 1: aparecerá a leste do forte Arbiter's Keep, no corredor.

Skulltula 2: retorne com Ganondorf na dificuldade Hard. Capture todos os fortes e derrote os Lizalfos e Aeralfos e dois dos chefes enormes para que ela apareça no canto sudeste do mapa, bem atrás de algumas vinhas.

VALLEY OF SEERS (March of the Demon King)

Heart Container (Ganondorf): após derrotar Lana uma vez, as portas para onde ficava a Great Fairy se abrirão. O baú estará lá dentro.

Piece of Heart (Ganondorf): capture o Western Room.

Skulltula 1: destrua a rocha no canto nordeste do mapa, no caminho entre os dois cristais no canto nordeste.

Skulltula 2: volte com Ganondorf no nível Hard. Derrote todas as Impas falsas antes de enfrentar a verdadeira. As cópias possuem Naginatas (parecidas com lanças) enquanto a original carrega a Giant Knife. A aranha aparecerá ao norte de Eastern Room.

HYRULE FIELD (Battle of the Triforce)

Heart Container (Ganondorf): exploda a rocha ao sul do Abandoned Fort, perto do Castle Keep.

Piece of Heart (Ganondorf): capture o Abandoned Fort.

Skulltula 1: destrua a rocha no lado esquerdo do East Field Keep.

Skulltula 2: jogue com Ganondorf na dificuldade Hard. Derrote Link e Zelda por quatro vezes (ambos devem estar no campo de batalha). Ela surgirá no fundo da Mountain Keep.



GERUDO DESERT (Enduring Resolve)

Heart Container (Link): destrua a rocha ao sul de Clifftop Keep, próximo ao canto sudoeste do mapa.

Piece of Heart (Lana): capture o Central Keep.

Skulltula 1: quebre a rocha próxima à entrada de S. Desert Keep, no lado esquerdo.

Skulltula 2: equipe Zelda com a Rapier na dificuldade Hard. Derrote 2 mil inimigos sem perder mais do que 30% de sua energia. A aranha surgirá embaixo da rocha a nordeste do North Oasis, na prisão.



GANON'S TOWER (Liberation of the Triforce)

Heart Container (Zelda): destrua a rocha no local mais ao norte do mapa, onde estava o Mountain Keep nas outras fases.

Piece of Heart (Impa): capture o W. Rockface Keep.

Skulltula 1: siga para onde era a fonte da Great Fairy para encontrá-la.

Skulltula 2: volte com Darunia no nível Hard. Derrote Ganondorf antes que Castle Keep seja recapturado, mantendo os aliados vivos. Ela estará na parede sul de Castle Keep.



SUPER SMASH BROS.™

for
NINTENDO
3DS



DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo®

SOMENTE PARA

NINTENDO **3DS**™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

POKÉMON WORLD CHAMPIONSHIPS 2014 (PARTE 2)

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



Mateus Lôbo



Felipe 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 Felipe 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 monstrinho, 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-

migos 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!

DIRETO DAS ORIGENS

Em um papo descontraído, conversamos com Pablo Miyazawa, um dos responsáveis pelo nascimento da Nintendo World

IGOR ANDRADE / RAFAEL PECCIOLI MORENO / FELLIPE CAMAROSSI

Toda história tem um começo, e muitas vezes esse mesmo começo tem várias histórias. Em 5 de setembro de 1998, a primeira edição da Nintendo World foi publicada, mas os bastidores dessa vitória guardam segredos que muitos de vocês nem imaginavam. Por isso que papeamos com **Pablo Miyazawa**, uma das mentes por trás da origem da Nintendo World, para contar algumas histórias de como foi o princípio desta epopeia que hoje vocês acompanham!

VIDA DE POWERLINE

Trabalhava na Gradiente Entertainment na área do Powerline, que nada mais era que o atendimento ao consumidor da Nintendo. Foi nesse cargo que, em março ou abril de 98, uma mulher chamada Regina Macedo entrou na sala. Ela fez uma reunião com o André Forastieri para fazer uma revista oficial da Nintendo, uma proposta bem recebida pela Nintendo e pela Gradiente. Forastieri então foi apresentado à nós, Powerlines, junto com o então editor da Herói, Ricardo Matsumoto, onde proporam a ideia da revista e pediram nossa ajuda com o material. Eu fiquei muito mais animado que os outros, porque era o único jornalista ali, mas não trabalhava na área. Nunca imaginei que o emprego da minha vida bateria na minha porta.



NASCIMENTO DE UMA LENDA

Tínhamos de primeiro elaborar uma edição piloto e mandar para a Nintendo do Brasil, que mandaria para a da América, e assim receberíamos aval para dar início na revista oficialmente. O Eduardo Trivella, que trabalhava no marketing da Gradiente, notou meu esforço nessa parte e me deu mais espaço para produzir e colaborar. Toda sexta ele me levava na sede da Editora Acme para elaborar como seria a revista, e era uma verdadeira bagunça. Essa brincadeira acabou me levando a deixar o trabalho na Powerline para ser redator na editora, trabalhando para o Forastieri que tanto admirei quando criança. Como eu tinha uma viagem marcada, daria a volta na América Latina em dois meses, o André me permitiu começar quando voltasse.

COMEÇO CONTURBADO

Quando voltei da viagem, no dia seguinte já estava indo para o trabalho. Chegando perto do prédio, encontrei com o Ricardo Matsumoto e o José Carlos Assumpção, que era o editor de arte da revista. Foi através deles que descobri que não somente a sede da editora havia mudado como também seu nome, agora atendendo por Conrad. Fui contratado pela Acme e agora escrevia para Conrad, tudo isso em 33 dias que fiquei fora! Foi meu primeiro trabalho no jornalismo, não havia tutoria e eu tive de me virar para saber o que fazer. Quem chegou mais perto de me dar essa ajuda foi o sócio do Forastieri, Rogério de Campos, que mexia nos meus textos e dava algumas dicas.

A primeira edição foi bem caótica. Nela eu nem apareço como parte da equipe, sendo colocado como apenas colaborador, mesmo tendo vários textos meus nela. Uma das coisas mais insanas dela foi o caso dos códigos de barra do Euriko Sakamoto, outro editor de arte que teve a ideia de fazer um código de barras branco com fundo preto. Quando as revistas passavam pela máquina de leitura, os códigos não eram lidos. Isso levou a todas as revistas serem etiquetadas com o código correto, tudo feito à mão em cem mil revistas. Por isso ela só saiu em outubro, mesmo estando pronta desde setembro. A equipe se decepcionou: “não conseguimos fazer uma revista.”

BRIGANDO COM O RELÓGIO

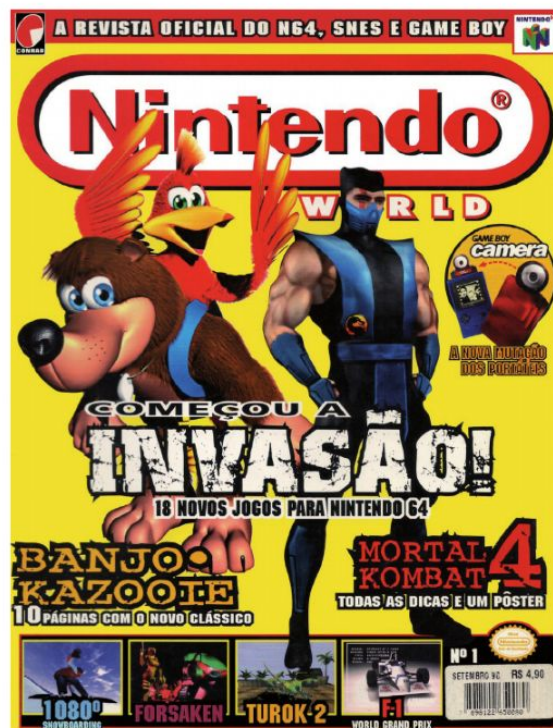
Peguei de jeito a revista a partir da segunda edição, já que estava presente em toda sua criação. Minha missão era fazer a matéria de capa, e foi onde sofremos nosso primeiro revés. Tínhamos um plano de fazer um detonado, mas o jogo era muito grande e empacamos várias vezes, o que levou a matéria a ser dividida em três edições. O que é péssimo para velocidade editorial. Demoramos um bocado para pegar o jeito da coisa, sofremos bastante com timing e só conseguimos mesmo dominar o editorial no ano seguinte, mais ou menos na quinta edição, que foi quando a revista passou por uma grande transformação.

A ACENSÃO DOS MITOS

O Ricardo Matsumoto e o Marcelo Del Greco saíram do editorial após as edições iniciais da revista, e isso deu espaço para o novo editor, Odair Braz Jr., vindo diretamente dos tempos áureos da Herói. Com ele no comando, uma mudança drástica aconteceu na Nintendo World e algo a ser seguido por todas as revistas de games posteriores: todos os artigos eram assinados pelos seus redatores. Pode parecer algo óbvio hoje, mas na época não era uma prática comum.

Uma coisa ao fato de que fotos da equipe apareciam no editorial das edições a partir da #2 e perceberá o motivo pelo qual a Nintendo World foi tão importante na história das revistas de games brasileiras: nós fomos pioneiros em criar um vínculo entre os leitores e os redatores. Essa assinatura que tivemos depois da quinta ou sexta edição fez com que leitores fizessem uma ligação entre texto e redator, e muitos lembram de mim pelos meus artigos de Pokémon e Zelda nessas primeiras revistas. Não teria sido assim se meu nome não estivesse lá.

Isso criou um status meio “mítico” para os escritores; o Brasil não tinha nenhum Aonuma ou Miyamoto, então os escritores dessas revistas de jogos eram o mais perto de ídolos que os leitores poderiam ter, por estar do outro lado do véu do mundo dos games.



EXCÊNTRICA E DE BOM GOSTO

Mas o maior diferencial da Nintendo World sempre foi, desde sua origem, a sua esquizofrenia, sua bizarrice. As páginas não tinham um padrão, nossos editores de arte diferenciavam muito em estilo e tinham sua própria assinatura. Enquanto algumas partes eram limpas, organizadas, outras eram bem malucas, bagunçadas, mas sempre de uma forma boa. Tinha coisa que nem podia entrar na revista e entrava porque não tínhamos uma revisora até o final de 99. Era um trabalho livre, artesanal, único. É o que fez da NW uma obra de arte, e continua sendo até hoje.

RELAÇÃO COM A NINTENDO

A Nintendo sempre aprovava nossas revistas, cada uma delas. Isso nos dava muita liberdade editorial e não tínhamos problemas burocráticos com isso. Só não podíamos criar logotipos, artes e afins, eles não se metiam nos nossos textos. Contudo, ocorreu de pisarmos no calo uma vez ao dar uma nota baixa para Superman 64. A reclamação era que falamos muito mal do jogo, e acabamos por usar de generalização na argumentação, e pediram para aumentarmos a nota. Foi difícil, o jogo era uma catástrofe e nem chegou a ser lançado no Brasil, e foi ali que aprendemos que podíamos ser livres, mas não abusar.

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. 

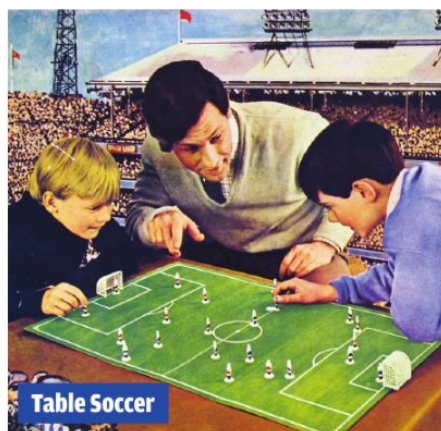


Table Soccer

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 decidem 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 papeis 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.



DO LIMOEIRO PARA O REINO DO COGUMELO

ROTEIRISTA DA TURMA DA MÔNICA FALA SOBRE A HOMENAGEM AO UNIVERSO DE MARIO



Cebolinha adora se meter em encrenca, sempre inventando um plano infalível para surrupiar Sansão e, então, virar o "lei da lua". Acontece que uma de suas ideias foi longe demais...

Na edição 68 do gibi da Mônica, publicado pela Panini em 2012, a história principal narra a aventura do garoto de cinco fios de cabelo que transforma o Bairro do Limoeiro em um mundo familiar para ele: o Reino de Cogumelo, lugar onde ele tenta se esconder de mais uma bela coelhada da dentuça.

Se na trama o crossover improvável aconteceu graças ao lápis mágico de Marina, na vida real a ideia partiu de Edson Itaborahy, um dos principais roteiristas dos Estúdios Mauricio de Sousa.

"Não sou conhecedor de games, mas tive contato com Mario porque minhas filhas jogavam. Acho a ambientação da franquia muito interessante e atraente", revelou.

Mesmo pensando nos mais jovens, Itaborahy se inspirou em um clássico do encanador. "Utilizei [os elementos de] *Super Mario World* porque sabia que o leitor identificaria de imediato. Introduzir os personagens da *Turma da Mônica* em outro mundo também adorado pelas crianças cairia de imediato no gosto delas", conta.



Itaborahy se inspirou na diversão das filhas para roteirizar a história

CADA UM NA SUA HISTÓRIA

Antes de partir para a equipe de arte, cada roteiro passa pela aprovação de Mauricio de Sousa e da filha Marina (sim, ela também existe!). O cartunista, aliás, curtiu muito a ideia da homenagem. Ele também não joga videogame, mas fica antenado no que está fazendo sucesso. Tanto que o tema virou capa da edição, o que nem sempre ocorre.

Para Itaborahy, o melhor lugar para a aventura eram as primeiras fases de um game típico de Mario. Era exatamente essa parte que ele já tinha jogado em suas rápidas incursões. Daí então ele pesquisou sobre a franquia, principalmente buscando imagens dos personagens e cenários na internet. Quem leu os quadrinhos



Mônica não tem poderes especiais, mas colocou Bowser para correr!



encontrou ali figurinhas bem conhecidas, como Goomba, Bullet Bill e até Bowser, que não botou medo em Mônica. No entanto, os dois encanadores não deram as caras.

"Não era uma história muito longa e não haveria espaço para colocar tantos personagens. A ideia era ter Mônica e Cebolinha diante dos desafios de um game para ver como resolveriam os problemas da forma deles. Além disso, a intenção era justamente substituir os protagonistas [Mario e Luigi]", explicou.

Moral da história: os dois conseguem fugir do Reino do Cogumelo com a promessa de nunca mais voltarem para lá. É aquela coisa: cada um em seu canto. O mais engraçado, contudo, é que os garotos do Limoeiro já viveram dias de glória nesse universo. **NW**



WONDER BOY

A dentuça e seus amigos já estrearam games em consoles de peso. Tudo começou com *Mônica no Castelo do Dragão* (1991) e *Turma da Mônica em O Resgate* (1993), no Master System, e *Turma da Mônica na Terra dos Monstros* (1994), no Mega Drive. Quem fez tal façanha foi a Tec Toy, representante da Sega no Brasil, que pegou três títulos da franquia *Wonder Boy* para fazer a adaptação. Bem que esses jogos poderiam ser lançados para o Virtual Console, não é?

OLHA EU AQUI!

OSTENTE SUA COLEÇÃO EM NOSSA PÁGINAS

Já faz um tempo que a gente que trazer de volta essa seção e agora deu certo! Você tem uma coleção bacana de jogos, pelúcias, revistas ou qualquer coisa exótica da Nintendo e de suas parceiras? Sim? Opa! Então mande uma foto para redacao@nintendoworld.com.br com um depoimento bem bacana. Aí é torcer para aparecer aqui. Dessa vez, quem mostra seus tesouros são os colaboradores da casa!

COLECIONO COSPLAYS

Desde 1999 tomei gosto por criar cenas dos personagens que amo. Comecei com Mega Man, e de lá pra cá já fiz desde o heróico Mario ao vilanesco Bowser. É sempre divertido se apresentar, e os aplausos do público fazem este hobby valer a pena. Além de conhecer minha esposa, tive oportunidade de representar o Brasil no mundial de cosplays, o WCS, por causa dessa paixão. **(Juno Cecilio)**



HYLIAN

Ser fã de *Zelda* é sinônimo de gastar Rupees com itens colecionáveis. Além de jogos, revistas e edições especiais (quem se lembra do incrível guia e pôster da **NW** sobre *Twilight Princess*?), tenho a figura de ação de Link, bonecos, baú que emite o clássico som quando é aberto, camisetas, chaveiros e discos de trilha sonora. Pelo jeito vou precisar aprender com o herói a guardar dezenas de objetos sem que eles ocupem muito espaço... **(Alex Sandro de Mattos)**



MARIO VERDE

Sempre fui fã de Luigi. Em 2013, com um ano inteiro dedicado a ele, meu tesouro aumentou significativamente. Do diorama de Luigi's Mansion: Dark Moon até um Nunchuck que customizei para fazer par com o Wii Remote do encanador, minha coleção é pra mostrar que, para alguns, o irmão de Mario é o Player 1. **(Hugo H. Pereira)**



ATAQUE SURPRESA!

TORNEIO MARCA O LANÇAMENTO DE SMASH BROS NO BRASIL



Bruno Cotrim



Bruno Rubio



Igor Andrade

A Gaming do Brasil se adiantou e fez o primeiro torneio oficial de *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* no continente, bem na noite do lançamento, em 3 de outubro. A arena escolhida foi a Saraiva do Shopping Center Norte, na capital paulista.

Das 128 vagas, 124 foram ocupadas por smashers que correram atrás do game e tiveram apenas um dia para conhecê-lo, apesar de a demo, disponível de graça na Nintendo eShop do Nintendo 3DS, ter dado aquela forcinha.

Sabe quem ficou em primeiro lugar no campeonato? Foi o nosso amigo Lucas Alves Miras Lopes André, 20 anos, que também venceu o desafio de *Mario Kart 8*, como você viu na edição 184 da **Nintendo World**. Se daquela vez ele faturou uma TV, agora foi um Wii U! É muita sorte e talento!

FOR FUN OU FOR GLORY?

Lucas não conteve a alegria por ter ganhado um torneio desse porte de *SSB*, sua franquia favorita. Ele disputou a final com Rafael Farias Fialho, 25 anos, no sistema melhor de três, com direito a um belo sufoco. "Um ficava desviando do outro, sem saber o que fazer. Se ele atacasse, eu contra-atacava e, com um golpe, cada um morria para um lado".

Smash pode ser sinônimo de farra para alguns, mas os atletas se prepararam com rigor para a contenda. "Comprei a versão digital à 1 hora da manhã [na eShop] e chamei meus amigos para jogar. Fique até as 7 horas explorando tudo, treinando. Aí vim para cá me divertir. Foi inesperado ter conquistado o terceiro lugar", comemorou Tales Monchen Martinez, 22 anos.

Se Rafael foi de Zero Suit Samus e Tales foi de Sheik, Lucas foi de Duck Hunt. Ele faltou na faculdade para adquirir o jogo e, obviamente, treinar muito. Tomada semanas antes, a escolha foi mais do que estratégica.

Assim que o game chegou às lojas japonesas, em 13 de setembro, o estudante ficou de olho em vídeos de gameplay



Enquanto o campeonato rolava, a galera tentou ganhar prêmios nos desafios For Fun



Lucas vs. Rafael: na final, ninguém queria dar o primeiro golpe!





no YouTube daquele país até encontrar os favoritos. "Gosto da dupla, e poucas pessoas conhecem seus golpes. Eles mantêm distância do adversário e mandam bala!", explicou.

Tales, aliás, foi pego de surpresa ao ver que lutaria contra um cachorro e

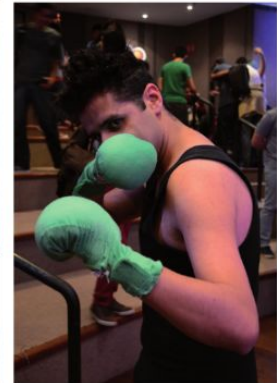
um pato. "Na hora da semifinal, fiquei me perguntando como chegaria perto deles [risos]", lembrou.

Fãs da franquia desde a versão original, agora os três smashers se preparam para novos torneios, sejam oficiais ou não. Mas é claro que nada

será igual a viver a experiência de encarar um embate horas após colocar as mãos em um título. "Tecnicamente todo mundo partiu do mesmo nível. Isso acabou dando oportunidades para quem até não fosse familiarizado com *Smash*", refletiu Rafael. **(NW)**



Tales, Lucas e Rafael: bons de briga!



ZELDA DAY EM SAMPA

Os fãs do Herói do Tempo ouviram o chamado das deusas, ou melhor, da galera do site *Hyrule Legends*, e se reuniram, no final de setembro, na segunda edição paulista do Zelda Day, que usou de cenário o clima florestal do Parque do Ibirapuera, na capital paulista.

Quem foi ao encontro viu um debate sobre os rumos da série, comprou cookies com a cara de Toon Link, pingentes em forma de Heart Container e torceu para ganhar jogos em um dos sorteios. É claro que tudo foi embalado ao som de músicas e suas túnicas coloridas.

Até Dark Link se divertiu. Luciano Nascimento, 23 anos, esteve lá para estrear seu cosplay, o primeiro que ele criou na vida. Foram

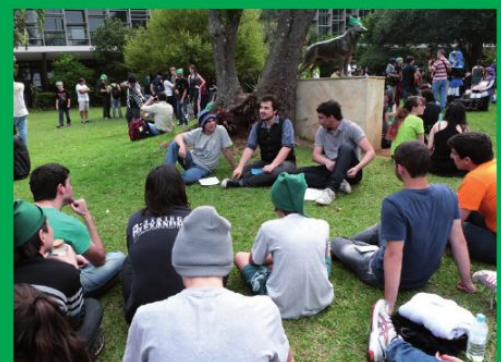
seis meses para que tudo ficasse pronto. "Não me pareço nada com Link. Por isso, resolvi pesquisar sobre Dark Link bem a fundo, desde *Zelda II*. Então resolvi começar pela máscara, já que os olhos dele são vermelhos e brilhantes", explicou.

Usando EVA como material principal, o morador de Taboão da Serra teve mais trabalho para fazer os braceletes baseados em *Twilight Princess*. "Querida deixar o mais realista possível. Por isso, usei um arame quente para desenhar cada detalhe", revelou.

Para 2015 Luciano deseja fazer uma versão de Dark em *Hyrule Warriors*, com direito a cachecol e tudo. Aguardem! **(Fellipe Camarossi e Igor Andrade)**



Dark Link!





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

DEBOCHANDO DE SONIC

Este tipo de scan mostra um total desrespeito da revista com o público da SEGA. Procurem ser mais imparciais, porque ninguém pode afirmar tais coisas como "ser ruim" de um jogo que nem foi lançado. É só por apostar numa mecânica diferente justamente por ser um spin-off! Quantos spin-offs do Mario existem? O encanador está em todas e isso é muito bom. O Sonic estar em todas é algo ruim?

Sou líder do *Planeta Sonic* e trabalho no *GameHall*, além de ser jornalista formado pela PUC do Rio.

Victor Miller Miranda
Por e-mail

Oi, Victor, aqui é o Igor Andrade. Fiquei preocupado com sua crítica, tanto que mostrei sua mensagem para o pessoal da redação. Perguntei a eles se achavam que passamos da

conta quando o assunto é o Sonic. Ninguém disse que fizemos deboche.

E aí que tem isso: somos a única revista de games do país que deu capa para os games do ouriço nos últimos anos. Entrevistamos Takashi Iizuka em 2013, quando o chefe do Sonic Team revelou os detalhes de *Sonic Lost World*.

Em 2012, batemos um papo com Steve Lycett, produtor de *Sonic & All-Stars Racing Transformed*. Acredito que não teríamos esses presentões se a Sega achasse que fazemos deboche da sua mascote.

Sonic, como nenhum outro personagem que não seja da Big N, bate o cartão na NW. Os leitores o consideram como parte da família. Você pode ver, por exemplo, nos desenhos que publicamos.

Não temos apenas nintendistas em nosso time. O Bruno Rubio,

Sonic Boom

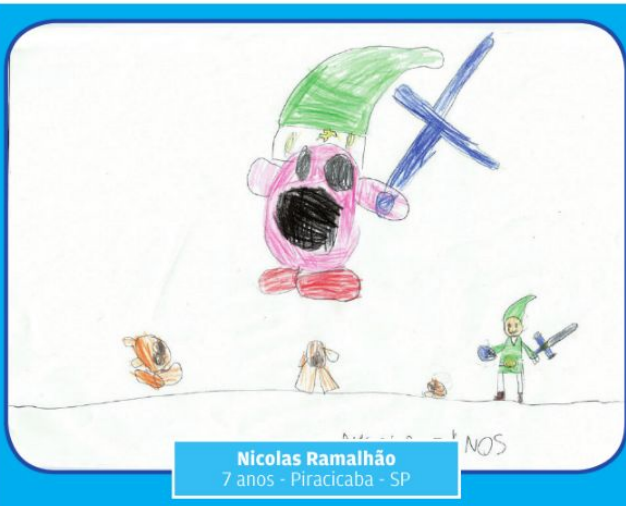
Plataforma: Nintendo 3DS e Wii U
Produção: Sega, Big Red Button e Sanzaru

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

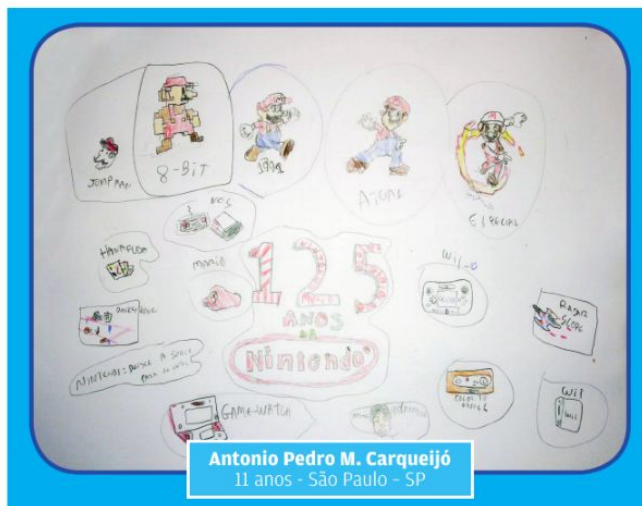
que fez o hands-on de *Sonic Boom* na última E3, reproduzido na imagem enviada por ti, é seguidista. Ele foi duro na análise, pois esperava mais da aventura.

Qual seria a graça de fazer uma ofensa gratuita, ainda mais de um projeto exclusivo para os sistemas da Nintendo? Isso não significa que já cravamos que o jogo é ruim.

Nunca tivemos a intenção de maltratar os fãs da Sega. Caso contrário, algum leitor já teria puxado nossa orelhas. De qualquer forma ficaremos atentos!



Nicolas Ramalhão
7 anos - Piracicaba - SP



Antonio Pedro M. Carqueijó
11 anos - São Paulo - SP

Envie sua obra de arte e participe!

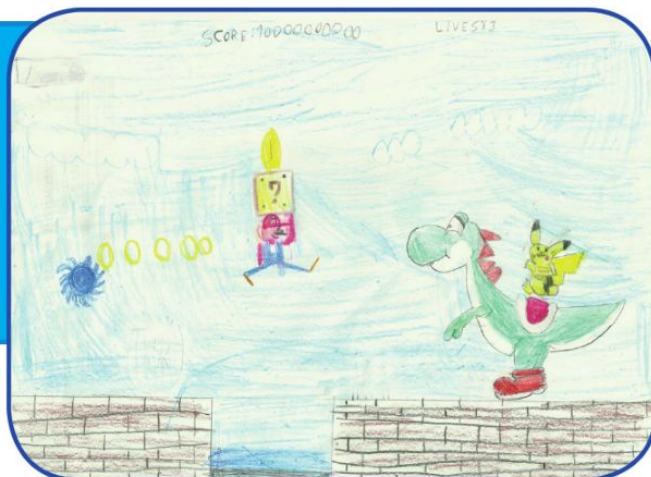
Desenho do mês

Natanael Francisco Ferreira de Freitas

Idade: 9 anos

Onde: Sorocaba - SP

Comentário: Yoshi é um cara legal, mas dá trabalho quando fica sozinho. Para resolver isso, Natanael teve uma ideia sensacional. Assim que Mario deixa a garupa do dinossauro, em vez dele sair correndo, Pikachu monta no comedor de maçãs, deixando-o calminho, calminho! Pela obra, o nintendista receberá um jogo para o console citado em sua mensagem.



GRANDE ENCANADOR

Após degustar a **Nintendo Collection** de Mario resolvi escrever. Vendo as histórias na revista meu coração se encheu de alegria, viajando no tempo para 1992. Minhas primeiras férias do trabalho, fui até uma locadora e lá estava *Super Mario Bros. 3*. Apesar de ter ouvido falar do encanador, ele ainda era um desconhecido. Aluguei o cartucho por uma semana e foi incrível.

Tudo impressionou de cara: a música, as cores, o mapa. Lembro que foi difícil passar pelo primeiro estágio - acreditem, era algo nunca havia experimentado antes -, e comemoramos feito gol da seleção quando conseguimos. Nunca deixei de jogar *Mario* e os sentimentos são os mesmos até hoje.

Juliano Coelho
Petrópolis - RJ

Oi, Juliano. A edição da Collection dedicada ao bigode tem despertado ótimas lembranças dos leitores. Mais do que ser relevante para a indústria, o encanador é importante para quem sempre dedicou horas a fio em aventuras pelo Reino do Cogumelo. E, afinal, não há moedas douradas que paguem por esses momentos.

125 ANOS

A Nintendo significa entretenimento, diversão, jogabilidade em família. A Nintendo não tem compromisso com a realidade, mas com seres que nunca poderiam existir, fruto da mente de

mestres como Shigeru Miyamoto.

A Nintendo quer transmitir para os gamers do mundo que nem todos os gráficos de jogos ou consoles precisam ser "perfeitos", como o Wii U, que são mais baratos e espalham imaginação para muitas pessoas.

Quando olhamos para trás vemos que a Nintendo merece o sucesso destes 125 anos, porque, mesmo passando por dificuldades, continuamos a amar esta empresa que nos leva a um mundo de heróis e vilões, mistérios, lutas, raptos de princesas, esmeraldas perdidas e outras aventuras que vivemos, estamos vivendo e ainda vamos viver jogando...

Antonio Pedro M. Carqueijó
São Paulo - SP

Oi, Antonio, você falou e disse. Entra ano e sai ano e tem gente que diz que a Big N está com os dias contados. Ainda assim ela adora nos surpreender com seus anúncios bombásticos. A verdade é a seguinte: enquanto a Nintendo estiver por aí, sempre estará revolucionando a forma como jogamos videogames.

ASSOCIADAS

Quais são as revistas da Big N ao redor do mundo?

Rute Roblez
Via Facebook

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).



Iván Bustingorri
14 anos - Florianópolis - SC

Sua pergunta é curiosa. De acordo com nossas pesquisas, hoje você encontra revistas oficiais em Espanha, Itália e Japão. A edição mexicana chega a alguns países da América Latina e a inglesa, que deixará de existir em novembro, é a base da edição australiana. Ah, a gente continua por aqui, viu?

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETOR DE NEGÓCIOS
Isac Guedes

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

ARTE
Yuri Botti

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Bruno Cotrim, Bruno Rubio,
Danilo Passos, Emanuel Sousa,
Fellipe Camarossi, Filipe Salles,
Flavio Ferreira, Hugo H. Pereira,
Geraldo Juno Cecilio,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasileiro 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 186

16 anos? Já é uma mocinha...

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

CONTATO
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Taboão da Serra - SP
CEP: 06763-970

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor.

LINHA CRUZADA

Fabio Santana e Eduardo Trivella relembram os altos papos da clássica seção!



Thomas Schulze

É incrível dividir uma página com dois mestres que, além de me influenciarem demais, têm histórias tão ligadas à revista... Tietagens à parte, você se lembra como essa doideira toda começou, Trivas?

Eduardo Trivella

Trabalhava na Gradiente quando fechamos com os gringos para trazer a revista da Big N pra cá! Foi uma alegria imensa, e depois um trabalhão pra aprontar tudo...



Thomas Schulze

A primeira edição a gente nunca esquece! Lembro com carinho da minha estreia, uma matéria sobre os clássicos da Disney. Vocês têm alguma memória favorita?

Eduardo Trivella

Tenho várias! Foi marcante quando saí às ruas pra fotografar "insanidades" do cotidiano e traçar paralelos com a ação de *Eternal Darkness*. A matéria também foi inesquecível pra mim, pois foi a primeira que o Fabão diagramou, e eu era fã desse cara!



Fabio Santana

Trivas, seus textos todos foram uma cartilha pra mim! Lembro do lançamento simultâneo de *Metroid Prime* e *Fusion*, quase uma década de seca após *Super Metroid*... Nunca vou esquecer meu primeiro texto, um review de *Dragon Warrior III*, e adorava fazer o *Super Classics*. Acho que minha matéria favorita da época foi sobre a velha Square, antes da fusão com a Enix.

Thomas Schulze

Lembro dessa edição de *Eternal Darkness* e dos detonados que me permitiram zerar esse clássico sem enlouquecer! Vocês ainda jogam tanto hoje em dia quanto nos tempos de redação?



Eduardo Trivella

Infelizmente - ou felizmente, para meu sono -, são tempos que não voltam mais... Ou talvez voltem, já que hoje sou pai de um moleque que, pelo jeito, vai ser mais vidrado em games do que já fui! Ainda é bem pequeno e, por enquanto, só joga DS comigo.

Thomas Schulze

Já está levando o pimpolho pro bom caminho! O que vocês têm jogado de bom?



Eduardo Trivella

Os games que mais jogo hoje são "Troca-Fraldas" e "Corre pra Pagar Suas Contas, Maluco", mas não vejo a hora do meu filho me azucrinar pra comprar um Wii U. Ai a gente vai varar as noites jogando juntos.

Fabio Santana

Já joguei muito esses! O das "Contas" não larguei até hoje! Jogar com meu moleque é uma satisfação incrível, uma paixão que não largo. Estamos curtindo muito o multiplayer de *Hyrule Warriors*.



Thomas Schulze

Estão todos intimados a disputar um racha de *Mario Kart 8* com a atual turma da redação! Quem sabe não comemoramos assim os 16 anos da *Nintendo World*?

Fabio Santana

É surreal ver que a revista que comecei a acompanhar no fim da adolescência tem também a idade de um adolescente hoje: cresceu e está aí firme e forte!



Eduardo Trivella

Deve ter moleque lendo a *NW* agora que nem era nascido quando a revista surgiu! Não dá nem pra usar aquele chapão "tô ficando velho". Eu tô é velho mesmo! Em respeito à nossa idade avançada, o Shoes bem que podia nos arranjar uma assinatura na faixa, hein?

Thomas Schulze

Rapaz, melhor perguntar lá no posto... Quer dizer, pro nosso editor!



DATA: 08 a 14 de dezembro **LOCAL:** Centro Cultural Ação da Cidadania - Centro, RJ

RIO GAME PLAY & CONF

CONFERÊNCIAS

08, 09 e 10 de dezembro

CAMPEONATO

classificatórias set, out e dez

FESTIVAL

11 a 14 de dezembro

R\$ 100 MIL EM PRÊMIOS

OS MELHORES
TIMES DO BRASIL

YOUTUBERS E
PERSONALIDADES

COSPLAY



Contato: contato@rioplaygame.com.br | www.riogameplay.com.br | facebook.com/riogameplay



Apoio



ESPM

SEBRAE

EGW.



TiRIO



RIOSFT

igda

Realização

Sesc

Projetos
Angus

FIRJAN
INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

**ELES FORAM CONVOCADOS
PARA O MAIOR
CONFRONTO DE TODOS!**



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

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

f saraivaonline

@saraivaonline

+ @saraivaonline

vendas 4003-3390

saraiva.com.br



ANOS

Saraiva