

NES REMIX

Viaje para a era dos jogos 8-bit

SONIC BOOM

Produtor explica as mudanças de visual na nova série do ouriço

WATCH DOGS

Pegue o GamePad e controle a vida de Chicago

SANTA ENRASCADA!

Batman convoca a Liga da Justiça para salvar o mundo

Nintendo®

World



OITO LUTADORES

Super Smash Bros. fica maior e melhor no Wii U

10 ANOS EM 2 TELAS

Vasculhamos os bastidores da criação do Nintendo DS

SIMPLESMENTE amiibo

Explicamos tudo sobre os bonecos interativos

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

Toad se enche de coragem e parte para sua primeira (e merecida) aventura solo!

TAMBOUR

NINTENDOWORLD.COM.BR

CASE

ISSN 1516-1897

00187

Nº 187 R\$ 12,90



9

771516

189008



**PREPARE-SE PARA DESCOBRIR OS
MISTÉRIOS DAS NOVAS FORMAS DOS
LENDÁRIOS GROUDON E KYOGRE!**



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390

saraiva.com.br



ANOS

 **Saraiva**

SUMÁRIO

10 - Interativos

Eles são pequenos, mas os amiibo farão uma revolução gigante nos games!

12 - 8-bit

Ultimate NES Remix e *NES Remix Pack* trazem de volta o melhor da safra da Nintendo nos anos 1980!

14 - Hacker

Chicago está nas mãos de Aiden Pearce em *Watch Dogs*.

18 - Superamigos

Gotham ficou pequena para Batman, que deixa a cidade para cuidar de uma missão intergaláctica.

22 - Sonic Boom

O ouriço só que saber de caçar aventuras no mais novo spin-off.

38 - Smash Bros.

A troca de sopapos é mais legal ainda no Wii U.

42 - Reviews

Bayonetta 2 (Wii U), *Fantasy Life* (3DS), *Pokémon Art Academy* (3DS), *Power Rangers Super Megaforce* (3DS), *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* (3DS) e *Pac-Man and the Ghostly Adventures 2* (Wii U).

58 - Decênio

Lá se foram dez anos desde que o Nintendo DS conquistou nossas vidas...



EQUIPE NINTENDO WORLD

Captain Toad: Treasure Tracker é a grande redenção de Toad, que há muito tempo merecia ter um jogo para chamar de seu. Se pudesse, faria um game com qual coadjuvante desse maluco universo dos videogames?

Alveni Lisboa

Todo fã certamente quis ver algum jogo estrelado por Zelda, inclusive para fazer jus ao nome da franquia. O sentimento só aumentou após o gostinho sentido em *Hyrule Warriors*. Seria ótimo ver a princesa deixando o título real de lado para salvar Link das garras de algum vilão.



Igor Andrade

Dizem que Cranky Kong é o primeiro Donkey Kong. Se for, o que Mario toma para manter a jovialidade? Enfim, o símio rabugento daria um show em qualquer game que estrelasse, pois o que eu quero mesmo é dar risadas das suas geniais tiradas!



Thomas Schulze (thomshoes)

Pode ser coisa de advogado pirado, mas sempre tive uma quedinha por Franziska von Karma, de *Ace Attorney*. Se até Miles tem um game, seria tolice não dar uma chance para a promotora prodígio! Se bem que, com seu chicote, não duvide se ela ganhar um jogo de ação na linha de *Castlevania*...



Yuri Botti

O que mais queria era algo mesmo com Toad! Como ele é um dos meus personagens preferidos, fiquei muito feliz com o jogo exclusivo. Como não achar esse cogumelo a coisa mais fofa do mundo?

Ricardo Syozi (I_am_Kyo)

Por que não um game com o grande aprendiz de Hershel Layton, Luke Triton? Poderia ser uma versão mais simples dos títulos da série do Professor. Adoraria vê-lo fazer aquelas poses marcantes e ainda resolvendo puzzles mais infantis.



Fellipe Camarossi (FellipeCamarossi)

Bowser Jr. é um personagem muito carismático, mas nunca pudemos explorar ao máximo suas capacidades. Jogar com ele em *Smash Bros.* só me deu mais vontade de ter um jogo estrelado pelo herdeiro do trono de Bowser, lutando para provar ao pai sua competência. Quem sabe ele não tem a ajuda (ou a rivalidade) dos Koopalings na brincadeira?

Rafael Peccioli Moreno

Muitos personagens, de Mario a Peach, Toad e além, já tiveram destaque. Isso é esperado. O que ainda quero ver é um jogo protagonizado por Bowser que mostre seu lado pai de família, vilão trabalhador e arrimo de castelo. Seria demais tramar seus planos malignos e executá-los!



Bruno Cotrim

Sempre quis um game de *Pokémon* no qual fosse permitido jogar com os vilões. Imagina uma versão que o jogador fosse do Team Rocket e que o protagonista fosse James ou Jessie? Na trama eles poderiam restabelecer o Team Rocket!



Renato Almeida (RAL1983)

Não precisaria ser num jogo solo, mas gostaria muito de ver um jogo das Tartarugas Ninja que desse espaço para jogar com Splinter. Pô, o cara não é mestre à toa!

Flávio Ferreira

Professor Oak é um grande pesquisador, mas a participação dele sempre foi apenas para nos ajudar nos jogos de *Pokémon*. Como seria estar em uma de suas aventuras, descobrindo como ele se tornou o mito que é hoje?



Bruno Rubio

Já pensaram se o antagonista de Sonic, Shadow, tivesse seu próprio jogo? Seria uma aventura mais dark, na qual escolheríamos entre ser herói ou vilão. Ele até poderia usar armas e... PERÁI, ESPERA!

EDITORIAL

A TAL DA PAIXÃO

A cena é impagável. De repente alguém pergunta e você, de forma educada, responde, dizendo que trabalha em uma revista de games. Os olhos da pessoa começam a brilhar, bate aquele orgulho em ti, e ele vai embora rapidinho assim que surge a famosa tirada de onda: "Então você fica o dia inteiro só jogando videogame?".

Explico, conto que faz parte da profissão encarar os lançamentos do Wii U e do Nintendo 3DS, e muitas vezes fazemos isso antes do público em geral, mas a vida não é só isso. Antes de tudo, editar uma publicação é um trabalho como outro, tem suas responsabilidades, cobranças e o que puder imaginar.

Enquanto você lê esse editorial – e obrigado por perder tempo com as sandices que escrevo todos os meses –, a nossa turma curte um breve mas proveitoso período de descanso. Não poderia ser mais merecido. Em 2014 pegamos pesado.

Além das edições regulares da **Nintendo World**, aquelas que estão sempre nas bancas, trouxemos de volta a **Nintendo Collection**. Já falamos bastante da nossa irmã mais nova por aqui. É uma experiência totalmente diferente, e as duas se complementam, o que é sensacional.

Produzi-las não é fácil. Cansa, estressa, nem sempre tudo sai certo ou do jeito planejado. Contudo, quando uma edição chega da gráfica, parece filho que acabou de nascer. A gente dá aquela olhada rápida, e, aos poucos, troca o estranhamento inicial pela satisfação de ser parte daquilo. Felizmente posso contar com uma turma incrível, que se move, sobretudo, pela paixão.

Como a Mãe Dináh não está mais entre nós, é difícil dizer como será 2015. Grandes planos orbitam nossas cabeças, e boa ideia é o que não falta por aí. A gente espera ter tantas

surpresas como tivemos em 2014, um ano marcado pela volta das assinaturas da **NW**, pelo retorno da **NC** e, entre tantas matérias especiais, tivemos em nossas páginas uma entrevista com o mestre Shigeru Miyamoto. É mesmo de brilhar os olhos...

O próximo ano será mais do que marcante para a Big N. Entre os aniversários mais importantes, temos os 25 anos do Super Nintendo e os 30 anos de *Super Mario Bros*. Se há história para comemorar, há muita coisa para contar na **Nintendo Collection**. Sucesso estrondoso em 2014, em 2015 a revista continua dando as caras. Serão seis edições bimestrais – e você já pode assinar agora (www.nintendoworld.com.br/assinatura). *Metroid*, *Donkey Kong* e *Star Fox* são algumas das franquias que serão homenageadas nessa segunda temporada. Para ficar por dentro, acompanhe sempre nosso site!



Mario tem várias profissões. Em novembro, por causa da campanha do McLanche Feliz, ele aprendeu mais uma!

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_



Rodrigo Brasiense (SpitfireXIII)

Que tal um spin-off de *Kid Icarus* encabeçado por Dark Pit, também conhecido pelos amigos como Pitoo? Poderia ser algo focado ainda mais nos voos extremos do anti-herói e todo o poderio do arsenal criado pelo Espelho da Verdade em *Upri-sing*. Não sei vocês, mas eu jogaria.



José Carlos Alves

O que faziam os Space Pirates em Tallon IV antes da chegada de Samus? Como são as missões das tropas da Galactic Federation? Não nego que, como fã da franquia, fico curioso para ver jogos da franquia *Metroid* que não envolvam minha heroína favorita.



Alex Sandro de Mattos

Já imaginou se Slippy Toad, o atrapalhado amigo de Fox McCloud, estrelasse uma aventura? Como ele se mete em confusões, não faltariam situações engraçadas. Só não sei se aguentaria jogar com o sapo gritando por socorro o tempo todo...



Hugo H. Pereira (hugoh2p)

Waluigi precisa estrelar um jogo. O ingrato do Wario sequer foi capaz de convidar seu irmão para participar dos *Microgames* em Diamond City. Um jogo furtivo, e muito cômico, no qual Waluigi realize assaltos aos museus e bancos do Reino do Cogumelo, mas sempre se dê mal. Seria perfeito!



Filipe Salles

Podem me chamar de louco, mas que tal um título protagonizado por Samurai Goroh, o eterno rival de Captain Falcon, de *F-Zero*? Um jogo de ação misturado com corridas seria ideal para o loucão. Só seria difícil se localizar dentro de um tipo de *Velozes & Furiosos* futurista com um cara com roupas da Segunda Guerra portando uma espada samurai!

UMA NOVA ERA SE APROXIMA?

POR TRÁS DE MAJORA'S MASK 3D NÃO ESTÁ APENAS A QUEDA DE UMA LUA



Felipe Camarossi

Em choque. Foi assim que ficamos ao saber do remake de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. A comunidade lutou muito para que esse dia chegasse, mas fica uma pergunta no ar: será que os pedidos da galera são o único motivo por trás disso?

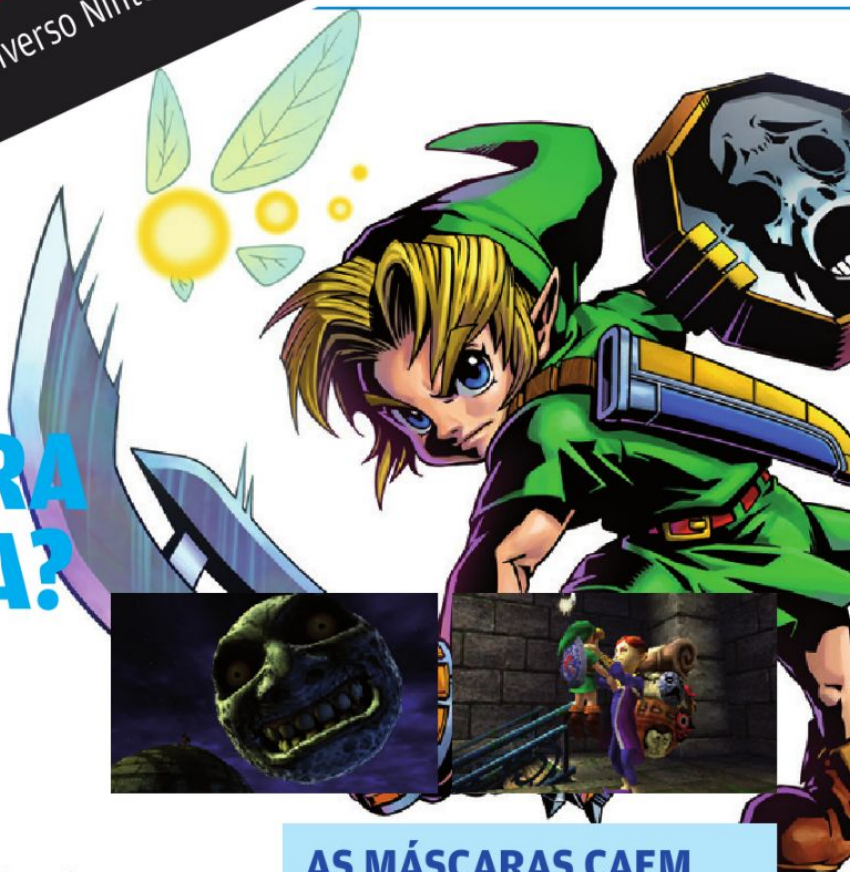
Ocarina of Time 3D, *Wind Waker HD* e, agora, *Majora's Mask 3D*. Em menos de quatro anos recebemos três remasterizações de alguns dos maiores títulos da franquia, e isso sem contar com *A Link Between Worlds*, que quase foi o mesmo para *A Link to the Past*. Por que a Nintendo estaria ressuscitando estes nomes em novas edições?

Durante a E3 deste ano, vimos as primeiras imagens de *The Legend of Zelda* para Wii U, mas sem nenhum grande detalhe comentado. As únicas informações que vieram ao ar são de que o jogo teria um mundo completamente aberto e fugiria dos padrões estabelecidos por Shigeru Miyamoto e mantidos pelo sucessor Eiji Aonuma. Isso ficou mais do que

claro quando Link surgiu sem suas costureiras vestes verdes e puxou uma flecha tecnológica e reluzente para abater um inimigo que parecia ser um autômato.

Com tudo isso em mente, estaria a empresa se preparando para dar início a uma nova era? Tivemos a linha do tempo revelada, a maior parte dos seus mistérios desvendados e jogos lendários voltaram à tona. Em meio a livros e jogatinas, as nuvens misteriosas que cobriam a franquia foram se dissipando até tudo estar claro como água. Que forma melhor de recriar esse sentimento do que dando início a mais uma geração?

Todavia, são apenas especulações. Talvez o novo *Zelda* dê continuidade aos games anteriores ou seja mais um título como *Skyward Sword*, que focou na origem da lenda. Mas não descartemos que possam existir planos muito maiores pairando sobre Hyrule. *Majora's Mask 3D* trará o terror da lua de volta, mas pode ter algo muito maior despencando em nossas cabeças em breve... **NW**



AS MÁSCARAS CAEM

De acordo com Aonuma, *Majora's Mask 3D* está em produção desde 2011, pouco depois do lançamento de *Ocarina of Time 3D*. Isso explica a semelhança entre os games, não? É o mesmo motor gráfico.

Se levarmos em conta a Majora em *A Link Between Worlds*, a lua em *Hyrule Warriors* e a atriz Zelda Williams, filha de Robin Williams, que usou a mítica máscara no torneio de *Smash Bros.* na E3, tudo começa a fazer sentido...



BRILHANDO NA POKÉDEX

Após o sucesso da distribuição do Gengar Shiny no Brasil, foi a vez da lendária Diancie dar o ar da graça no território tupiniquim. Distribuída por códigos impressos em panfletos entre 31 de outubro e 16 de novembro, a Pokémon libera sua MegaEvolução se for transferida para *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. Conseguiu capturar a sua?



O REI DO TERROR

O site IGN promoveu uma votação para que seus leitores do mundo todo selecionassem qual era o chefe mais incrível do universo dos jogos. É claro que, quando se fala de um rei, se pensa em Bowser, mas o vilão de Mario só pegou a terceira colocação na lista. Em primeiro lugar tivemos Ganondorf, o soberano dos Gerudo, que toca o terror em *The Legend of Zelda*!



CURTA O CURTA

Shigeru Miyamoto curte a sétima arte e resolveu atacar de cineasta, dirigindo três curtas com os diminutos Pikmin. A ideia é mostrar o que eles fazem nas horas vagas e quando estão na companhia de Olimar. A série *Pikmin Short Movies* deu as caras em um festival no Japão e está à venda, com efeitos em 3D, na Nintendo eShop do 3DS por R\$ 8,99.



McMARIO FELIZ

Entre uma aventura e outra, o bigodudo e seus amigos deram uma pausa para repor as energias no McDonald's. Eles viraram as atrações de novembro do McLanche Feliz, que contou com oito bonecos da franquia Mario, além de Donkey Kong. O encanador, aliás, tinha três versões, e duas delas eram interativas. Com Mario Comemorando, dava para colocar uma folha de papel na base do cano para marcar a letra M. Já com Mario e a Moeda, a douradinha girava, parecendo flutuar sob o bloco. O Super Mushroom emitia um som e o barril do gorilão projetava imagens. Para completar a lista, tivemos as miniaturas de Luigi, Toad, Peach e Yoshi.

Além disso, viseiras dos personagens foram distribuídas gratuitamente, e rolou uma promoção que deu descontos na compra de jogos de você sabe quem na Saraiva. Doidos para ver a cara dos fãs mordiscando batatinha e hambúrgueres, os encanadores e DK fizeram visitas surpresas a certas lojas de Sampa e do Rio. Imagine fazer seu pedido e encontrar Mario na cabine do Drive Thru?



Promoção McNífica

ELES VÊM AÍ

OS GAMES QUE QUEREMOS TANTO JOGAR

- 18/11 - *Adventure Time: The Secret of the Nameless Kingdom* (3DS)
- 18/11 - *Watch Dogs* (Wii U)
- 21/11 - *Super Smash Bros.* (Wii U)
- 25/11 - *Penguins of Madagascar* (Wii U, 3DS)
- 25/11 - *Persona Q: Shadows of the Labyrinth* (3DS)
- 05/12 - *Captain Toad: Treasure Tracker* (Wii U)
- 05/12 - *Ultimate NES Remix* (3DS)
- 05/12 - *NES Remix Pack* (Wii U)
- 09/12 - *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* (3DS)

As datas são do calendário americano de lançamentos

TOP MUNDO

OS JOGOS MAIS VENDIDOS NAS ÚLTIMAS SEMANAS

- 1 - *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha Sapphire* (3DS)
- 2 - *Super Smash Bros. for Wii U* (WiiU)
- 3 - *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* (3DS)
- 4 - *Tomodachi Life* (3DS)
- 5 - *Just Dance 2015* (Wii)
- 6 - *Mario Kart 8* (WiiU)
- 7 - *Skylanders: Trap Team* (Wii)
- 8 - *Pokémon X* e *Pokémon Y* (3DS)
- 9 - *Mario Kart 7* (3DS)

Fonte: VGChartz

MISTÉRIOS, FATOS CURIOSOS E MAIS

A MENSAGEM SECRETA DE TAILS



Descobrir um segredo de um jogo por conta própria é uma das coisas mais legais que alguém pode experimentar. Em *Sonic Colors*, no Wii, tal façanha é para poucos, já que, além do espírito investigativo, é necessário ter conhecimento avançado em linguagem hexadecimal. Mas, hein? Pois é.

Durante a cutscene final, quando Sonic e Tails se despedem dos Wisps, o tablet da raposinha traduz duas frases da língua extraterrestre dos seres coloridos. Porém, a terceira delas, escrita em padrão matemático, ficou totalmente incógnita.

Permaneceu assim até que fãs da série sacaram que, para entendê-la, era necessário interpretá-la como um texto em código no formato Shift JIS. Complicado



não? No fim das contas, era uma grande brincadeira que, traduzida, dizia: "Se você consegue ler isso, você é um geek". Compreendê-la realmente é algo único. Melhor voltar pra jogatina, Tails!

Fato rápido: Quem jogou *Sonic Lost World* no Wii U deve ter reparado em diversas homenagens ao passado e ao universo do ouriço. Uma das mais legais,

no entanto, é o resgate de uma das músicas mais divertidas de *Sonic Heroes* (GC).

Nos momentos em que o borão azul corre feito um raio pelo cenário, graças ao power-up do tênis de supervelocidade, é o tema principal de *Sonic Heroes*, totalmente remasterizado, que embala a curtição. Para conferir as duas versões da trilha, basta dar uma procurada no YouTube. Difícil é escolher a favorita.



SYOZI E OS GAMES

MAJORA'S PARA OS FÃS



A Nintendo mostrou que aquele velho estigma de não ouvir seus fãs é mais do que passado, é irrelevante hoje em dia. Isso porque ela não apenas anda prestando atenção ao que clamamos nas redes sociais, mas também realiza nossos sonhos mais apaixonados.

Com isso, *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* foi anunciado para Nintendo 3DS. Vou ser honesto, as minhas esperanças de jogá-lo em meu portátil já estavam se esgotando. Logo quando foi lançada a versão 3D de *Ocarina of Time*, em 2011, passamos a crer que voltaríamos a usar as muitas máscaras de Termina.

Contudo, com o passar do tempo muitas dúvidas surgiram sobre o clássico do Nintendo 64. Ano passado, com o lançamen-

to de *A Link Between Worlds*, notamos muitas referências ao desenvolvimento do game, mas aquele pé atrás se manteve, algo como se não quiséssemos elevar as expectativas para depois vir a decepção. Até mesmo entrevistas de Eiji Aonuma davam a crer que *Majora's 3D* realmente existiria. Ainda assim, o medo era grande.

Felizmente, em 2015 voltarei a passar horas de minha vida coletando cada uma das suas máscaras, enfrentarei aqueles chefes sensacionais e ficarei mal quando derrotar Skull Kid e descobrir seu passado. Todos esses sentimentos retornarão, e só podemos agradecer a Nintendo por nos ouvir e nos dar exatamente o que queremos. Agora só falta um novo *Metroid Prime*, hein?



A Big N nos ouviu, e Skull Kid voltou para as nossas vidas!



Mais diversão do que nunca
Compre os melhores consoles
no Pontofrio.com



ID 1706994

NINTENDO 3DS XL
por **R\$ 999,00**



ID 1693074

CONSOLE Wii U
por **R\$ 1.899,00**

 **pontofrio.com**
www.pontofrio.com.br

Teleendas
4002-3050

amiibo PRA QUE TE QUERO!

PREPARE SUA ESTANTE E SEUS JOGOS PARA OS BONECOS INTELIGENTES



Alex Sandro de Mattos

Que levante a mão quem não tem um simpático Pikachu de pelúcia ou Mario de vinil na mesinha do computador ou na estante do quarto. Colecionar bonecos de personagens gamísticos é um hobby que muitos jogadores têm. Mas para deixar a jogatina ainda mais divertida, que tal usá-los em seus games favoritos? Essa é a proposta dos amiibo, a mais nova sacada da Nintendo. Com seus 10 a 15 cm de altura, eles prometem mudar a forma como interagimos com os games e consoles e até com nossos amigos. Você já escolheu quais pretende comprar? Teremos que esperar até ano que vem, mas queremos todos! 



TEMOS QUE COLECIONAR!

Na América do Norte e no México, até o final de 2014 serão lançados 18 amiibo, sendo que 12 deles chegaram às lojas em 21 de novembro, mesmo dia de lançamento de *Super Smash Bros. for Wii U* por lá. São eles: Mario, Link, Samus, Kirby, Fox, Donkey Kong, Pikachu, Peach, Marth, Yoshi, Villager e Wii Fit Trainer. Os seis amiibo restantes são Luigi, Zelda, Diddy Kong, Captain Falcon, Pit e Little Mac, disponíveis em dezembro. Outros estão previstos para fevereiro de 2015. Na terceira onda o destaque fica por conta de Sonic e Mega Man. Ao todo, são 29 preciosidades.

Os amiibo são compatíveis com diversos jogos do Wii U

NASCIMENTO

Quando estava no primeiro estágio de desenvolvimento, a equipe da Toys for Bob, que na época já tinha o apoio da Activision para dar vida a *Skylanders*, foi atrás da Nintendo para propor um acordo de exclusividade, que rejeitou a proposta. Os bonecos da turma de Spyro viraram um sucesso estrondoso em 2011, fazendo tanto dinheiro quanto *Call of Duty*. A Disney entrou nessa com *Disney Infinity*, em 2013.

A Big N não quis, mas não ignorou. Querendo expandir o uso de suas propriedades intelectuais, Iwata revelou para os acionistas em maio que Mario e amigos teriam estatuetas compatíveis com vários jogos para Wii U e Nintendo 3DS. Na última E3 eles ganharam um nome: amiibo. Por mais que tenha a mesma sonoridade da palavra amigo em espanhol e português, vem de amii, conceito japonês usado para amizades. No final é mesma coisa.

MÁGICA EM MINIATURA

Na base de cada boneco há um chip que armazena dados, como fazem pen drives e disquetes (você se lembra deles?). Ao colocarmos sobre o leitor de NFC do Wii U, aquele pequeno retângulo no lado esquerdo do GamePad, o chip envia e recebe informações do e para o jogo, que são aproveitadas das melhores formas. Imagine os bonecos como se fossem cartões de memória, mas bem mais estilosos. Ah, eles só suportam saves de um título por vez.

A transmissão de dados dos amiibo usa o Near Field Communication (Comunicação por Campo de Proximidade), tecnologia parecida com bluetooth e que é empregada em alguns países para pagamentos através de celular. Com *Skylanders* e *Infinity* a função fica por conta de uma base que conversa com o console.



BRIGA DE BONECOS

Não será só ele, mas *Super Smash Bros.*, por enquanto, é o único game a ter uma linha própria de amiibo. Aqui o personagem aparecerá como um Figure Player (FP) na tela de seleção de smashers. Ele irá lutar automaticamente, ou seja, você não vai controlá-lo, mas poderá batalhar ao seu lado ou mesmo enfrentá-lo. A cada luta, seu amiibo fica mais forte, compreendendo os movimentos adversários e ganhando experiência, podendo chegar até o nível 50. O interessante é que a turminha é customizável. Equipe-os com habilidades de ataque, defesa e velocidade, além de ajustar golpes especiais. Todos os troféus e itens obtidos pelo FP serão adicionados à sua coleção.



INVADINDO OS JOGOS!

Por enquanto, sete jogos do Wii U terão suporte para a novidade. Além de *Super Smash Bros. for Wii U*, *Mario Kart 8*, *Hyrule Warriors*, *Captain Toad: Treasure Tracker*, *Mario Party 10*, *Yoshi's Woolly World* e *Kirby and the Rainbow Curse* são ou serão compatíveis por meio de atualizações de software, algo que já aconteceu com *MK8* e *HW*.

Nem todo e qualquer amiibo é lido por esses jogos. A gente dará mais detalhes sobre isso quando eles estiverem no Brasil.



FORMA DE INTERAGIR

O que torna os bonecos mais interessantes é a forma como a Big N pretende usá-los. Em *Hyrule Warriors* cada amiibo libera uma arma, material ou Rupees. Com a figura de Link, o Spinner, item que vem de *Twilight Princess*, é desbloqueado. Já em *Mario Kart 8*, seu Mii poderá vestir a roupa do personagem correspondente. As possibilidades são infinitas e temos certeza que a Nintendo usará os bonecos de formas criativas e diferenciadas em cada jogo.



PARA Wii U E NINTENDO 3DS

As figuras também serão compatíveis com os portáteis. Em 2015 será lançado um periférico, uma pequena base, para que o Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL e Nintendo 2DS (não disponível no Brasil) sejam compatíveis. No entanto, também no próximo ano devem aparecer por aqui o New Nintendo 3DS e o New 3DS XL, que têm o leitor de NFC embutido.



Em breve no 3DS!

EMBALADOS

Ainda que os bonecos sejam bacanas, as embalagens não ficam atrás no quesito beleza. São tão bonitas que você, provavelmente, não vai querer se desfazer delas, principalmente caso seja um colecionador.





ULTIMATE NES REMIX E NES REMIX PACK

FAÇA COMO KOICHI HAYASHIDA: DESCUBRA OU REDESCUBRA O PASSADO DA NINTENDO!



Igor Andrade

Lá em 2006, na Game Developers Conference, o presidente Satoru Iwata animou os presentes dando detalhes sobre o Virtual Console, biblioteca virtual com clássicos dos sistemas da Nintendo e da Sega, e que depois teria espaço para tesouros de outras companhias, como a Neo-Geo. O serviço seria um dos destaques do Revolution, como até então o Wii era conhecido.

SONHO DE MENINO

Trazer à tona as eras 8-bit e 16-bit, mais do que satisfazer a fome de nostalgia dos gamers, seria uma enorme contribuição para quem não teve oportunidade, por diferentes questões, de conhecer de perto a origem das maiores franquias da galáxia no momento em que nasceram. Se você olhar somente para a história da Big N, vai ver que, apenas entre 1985 e 1986, *Super Mario Bros.*, *Metroid* e *The Legend of Zelda* foram lançados.

Koichi Hayashida, diretor dos games 3D do encanador, como *Super Mario Galaxy*

2 e *Super Mario 3D Land*, começou a se aproximar dos clássicos do Famicom (NES) enquanto desenvolvia *Super Mario 3D World*. A verdade é que ele, como é o caso de muita gente, não pôde curtir os títulos do Nintendinho durante a infância.

O encontro tardio mexeu consigo. Nas horas mais calmas de trabalho, Hayashida recriou alguns trechos icônicos dos clássicos em um ambiente de testes do Wii U. Como desculpa para cada vez mais entrar naquele mundo, programou *Luigi Bros.*, remake de *Mario Bros.*, de 1983, com Luigi como protagonista. A iniciativa virou um simpático bônus de *SM3DW*.

Assim que a aventura do encanador ficou pronta, o produtor da EAD de Tóquio resolveu transformar suas experiências em um jogo que revive títulos de 1981 a 1985. *NES Remix* (ou *Famicom Remix*) foi lançado para a Nintendo eShop americana do Wii U em dezembro de 2013. Logo depois, em abril de 2014, ganhou uma continuação, que revive títulos da segunda parte dos anos 1980.

Quis os fãs japoneses que o projeto fosse unido em um disco, e agora chegou a vez da América receber o *NES Remix Pack*. Por sorte, ele não vem sozinho. *Ultimate NES Remix* traz o melhor desse pacote para o Nintendo 3DS.

MISTURA FINA

Pensando principalmente no público mais adulto, que, geralmente, tem menos tempo para ficar jogando na frente da TV, Hayashida escolheu uma forma dinâmica para fazer esse resgate. Em vez de puras releituras, destacou momentos inesquecíveis, como encontro de Kirby com o primeiro chefe do jogo que o lançou ao estrelato, ou cenas mais rotineiras, como o encanador pegando moedas em *Super Mario Bros. 3*. No entanto, tudo aqui virou



Plataforma:
Nintendo 3DS
(há versão para Wii U)
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo, indieszero
Gênero: Minigames
Lançamento:
5 de dezembro (EUA)



Na versão para Wii U há centenas de desafios baseados em 26 clássicos

um desafio. Mario, por exemplo, tem que reunir as redondas se guiando apenas por penumbras dos objetos.

O conteúdo então foi dividido em duas categorias principais. Em uma delas, o legal é bater seu próprio recorde em missões que duram pouquíssimos minutos e liberam outras relacionadas ao mesmo jogo. Você derrotaria os inimigos de uma das áreas de uma dungeon de *The Legend of Zelda* sem tomar dano? Reuniria todos os vegetais de uma fase de *Ice Climber* sem cair das plataformas de gelo?

Do outro lado estão missões que fazem um verdadeiro mix ao alterar a programação dos jogos. Que tal encarar *Wario's Woods* de ponta-cabeça ou então levar Samus ou Link para uma visita ao Reino do Cogumelo? Provavelmente você já viu algum fã fazendo esse tipo de paródia em vídeos no YouTube, mas nunca pensou que a própria Nintendo apostasse nessa salada mista, né?

Mantendo o ar original, Hayashida desenvolveu sozinho cerca de 100 estágios até receber a ajuda de três desenvolvedores da Big N, além de mais 13 colegas da Indiezero, produtora da franquia *Theatrhythm Final Fantasy*. O time dobrou quando a Big N se entusiasmou com as vendas do primeiro *Remix*, encomendando então a sequência.

SOPRE A FITA!

Se *Super Mario 3D World* tem *Luigi Bros.*, a versão em caixinha de *NES Remix* tem *Super Luigi Bros.* É idêntico a *Super Mario Bros.*, inclusive para dois jogadores. O que muda é que as fases foram espelhadas, começando pela direita. Ainda para o Wii U, há um modo que relembra a adrenalina dos Nintendo World Championships, campeonatos que mexeram com o imaginário dos americanos nos anos 1990.

Transformar dois games digitais em um disco não é lá um trabalho pesado, mas portá-los para um pequeno cartucho é diferente. Ouvindo mais uma vez os fãs, Hayashida separou o melhor de *Remix 1* e *2* e preparou a versão para Nintendo 3DS.

No portátil há desafios de 16 clássicos nos modos principais, além de conteúdo exclusivo, incluindo a versão integral de *Super Mario Bros.* O que muda é que o bigodudo corre feito um foguete, pirando quem curte um speedrun. Aqui encontramos desafios online diários, que comparam seus resultados com os de seus amigos, e um modo desbloqueável com missões do *Famicom Remix*.

Apesar de ser um projeto pessoal, a série mostra que não devemos ignorar nossas raízes. Que tal entrar nesse mundo de gráficos 8-bit e trilhas feitas em sintetizadores? Viva o chiptune! 



NOSTALGIA 8-BIT

Em sua viagem ao glorioso primórdio da Big N, Koichi Hayashida homenageou 26 clássicos nos dois jogos para Wii U, que viraram o *NES Remix Pack*, e 16 deles foram parar também no Nintendo 3DS. Todos são dos anos 1980.



Hayashida aproveitou os momentos de respiro do trabalho para jogar os títulos do NES

NES REMIX

Balloon Fight, *Baseball*, *Clu Clu Land*, *Donkey Kong*, *Donkey Kong 3*, *Donkey Kong Jr.*, *Dr. Mario*, *Excitebike*, *Golf*, *Ice Climber*, *Ice Hockey*, *Kid Icarus*, *Kirby's Adventure*, *Mario Bros.*, *Metroid*, *NES Open Tournament Golf*, *Pinball*, *Punch-Out!!*, *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, *Tennis*, *The Legend of Zelda*, *Urban Champion*, *Wario's Woods*, *Wrecking Crew* e *Zelda II: The Adventure of Link*.

ULTIMATE NES REMIX

Balloon Fight, *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.*, *Dr. Mario*, *Excitebike*, *Kid Icarus*, *Kirby's Adventure*, *Mario Bros.*, *Metroid*, *Punch-Out!!*, *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, *The Legend of Zelda* e *Zelda II: The Adventure of Link*.

CID4DE \$ITIAD@

APÓS MES3S DE ESPER@, PODEREMOS H4CKEAR EM WATCH_DOGS A TECNOLÓGIC4 CHIC4GO



Alveni Lisboa

acesse.compre
no Walmart.com

Atenção, você acaba de fazer login em um sistema ultrasseguro. As informações contidas neste texto o farão entrar de cabeça no mundo dos hackers. Será possível desviar dinheiro de bancos, alterar a programação de semáforos e até mesmo ouvir conversas suspeitas dos vizinhos. É uma aventura cibernética jamais vista. Tecle 2 para continuar.

SISTEMAS SOBRECARGADOS

Poucos games foram tão badalados como *Watch Dogs*. A campanha publicitária da Ubisoft em cima do título inovador foi gigantesca e bastante ousada, desde que foi apresentado na E3 de 2012. Com o hype na estratosfera, o resultado não poderia ser diferente: só no primeiro mês foram mais de 4 milhões de cópias

vendidas na concorrência. Os donos do Wii U tiveram de esperar um pouco mais para pôr as mãos nele.

O game foi lançado em 27 de maio, mas a versão para o console só chegou agora, 18 de novembro. A explicação para o atraso foi o aprimoramento do game para tirar proveito das características únicas do videogame.

ALERTA DE INTRUSO!

Aparelhos eletrônicos estão interligados a uma rede de computadores que pode ser manipulada. Você é Aiden Pearce, vive em Chicago, nos Estados Unidos, e deve explorar a tecnologia a seu favor, transformando objetos inusitados em armas para superar desafios.

A tal rede é conhecida como Sistema Operacional Central (ctOS), que possui dados importantes sobre os morado-

res da cidade, como profissão, estado civil, características pessoais e saldo da conta bancária, e é utilizada por grandes empresas para lucrar, vendendo produtos e influenciando visões de mundo. Nada muito diferente do que a web já faz conosco...

Neste imenso Big Brother, o gênio da computação tenta se redimir de um passado criminoso fazendo justiça.

Com seu smartphone, Pearce monitora

Aiden quer apenas vingança. Para isso, ele vasculha qualquer tipo de informação



tudo e todos por intermédio da ctOS. O game tem um vasto mundo aberto para ser explorado, a pé ou com os mais de 80 veículos terrestres disponíveis. O protagonista é visto em terceira pes-

soa & tem total liberdade para agir. O arsenal inclui pistolas, metralhadoras, escopetas e o perigoso bastão retrátil.

Apesar da temática futurística, a jogabilidade contrasta com os códigos utilizados por hackers para

invadir máquinas. Erguer uma ponte móvel ou fechar um semáforo serão ações simples, realizadas apenas com o apertar de um botão. Os cenários prometem bastante interatividade para conceder 4l3rn4tiv4s ao jog4dor.



Para cumprir suas missões, o negócio é invadir sistemas e pegar carros 'emprestados'



CÃES DE GUARDA

Aiden Pearce: protagonista da história, é um anti-herói que tem um perfil frio, calculista e uma imensa obsessão por vingança pessoal contra os responsáveis pelos danos causados à sua família.

Clara Lille: hacker brilhante, é um imenso ponto de interrogação na mente do protagonista. Perigosa e sedutora, costuma trabalhar sozinha e aproveita a escuridão para atacar. É membro da DedSec, grupo que luta contra o ctOS.

T-Bone Grady: outro gênio da informática, tem muitas características em comum com Aiden, com quem trabalha em conjunto. Passa por uma

fase conflituosa e tenta reparar as más escolhas feitas no passado.

Jordi Chin: é um dos sócios do protagonista e fornecedor de armas de fogo. Os princípios de Chin mudam de acordo com o preço, código típico de um mercenário. Tem um papel importante em Watch Dogs. A cara de traficante contrasta com seu carisma.

Anthony 'Iraq' Wade: veterano da guerra no Iraque, é o líder paranóico do grupo conhecido como Black Visce-

roys. É usuário de drogas e sabe como inspirar suas tropas como ninguém. Apesar de preparar sua gangue para a guerra digital, sabe pouco sobre tecnologia. O falastrão é um dos antagonistas.

Dermot 'Lucky' Quinn: mafioso influente, é o principal vilão. Ganhou o apelido "Sortudo" ao sobreviver a várias tentativas de assassinato. É dono da Chicago South Club, boate usada para lavagem de dinheiro e tráfico de pessoas.



SMARTPHONE OU GAMEPAD?

A versão de Wii U tem um mapa detalhado e interativo de Chicago na tela do GamePad. Em vez de pausar para se localizar, basta desviar o olhar da telona para a telinha. Pode não p4r3c3r, mas isso faz toda diferença, principalmente durante uma perseguição, quando você precisa planejar uma rota de fuga. Se a TV estiver ocupada, jogue só no controle, graças ao Off-TV Play. Perde-se a vantagem cartográfica, mas se ganha em m0b1l1d4d3.

Além disso, atalhos estarão dispostos na tela de toque, o que facilita o acesso ao inventário e às funcionalidades tecnológicas de Aiden Pearce. Infelizmente, não teremos os DLCs lançados para outras plataformas. Uma pena.

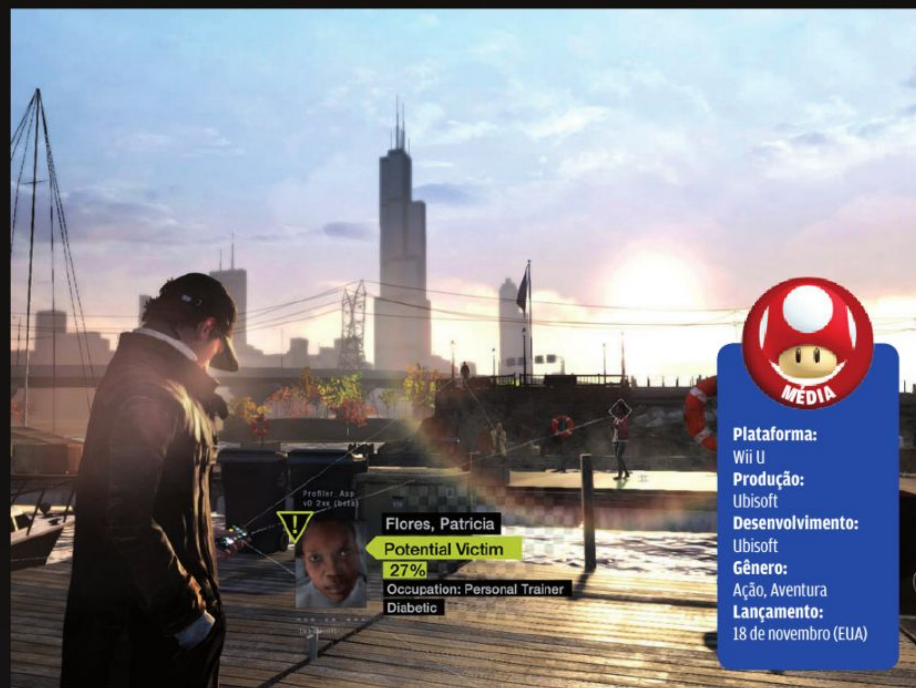
Ainda assim você pode estender a diversão baixando gratuitamente o app *Watch_Dogs Companion: ctOS Mobile*, para aparelhos iOS e Android. Em português, você vive a experiência do outro lado da Força, coordenando as ações da polícia.

A história e o conteúdo serão exatamente os mesmos das versões lançadas em maio. Logo, quem já finalizou ou possui o game em outra plataforma, dificilmente terá motivos suficientes para comprá-lo novamente. No entanto, os que não experimentaram as aventuras 4s CiBeRnÉtlcAs vão curtir-la ainda em razão da jogabilidade adaptada. **mw**

ASSASSIN'S DOGS OU WATCH CREED?

Há muitas ligações entre assassinos e invasores de redes. Se você já jogou ambos vai acabar notando similaridades. Se não gosta de spoiler ou deseja descobrir por si próprio, pare de ler aqui.

Aparentemente, as franquias se passam na mesma linha de tempo, só que em períodos diferentes. Perambulando por Chicago, você verá funcionários da Abstergo, companhia farmacêutica presente em *Assassin's Creed*. Em *AC4: Black Flag* há menções ao ctOS. Além disso, o CEO da Abstergo, Olivier Garneau, aparece em *Watch Dogs*.



BLOCO DE NOT4S

- *Watch Dogs* levou cinco anos para ser produzido.
- Aiden é destro, mas se vira bem com as duas mãos. Usa o celular na esquerda e as armas na direita.
- Há diversos Easter Eggs no jogo, inclusive referências ao universo da Ubisoft, à série de TV *Breaking Bad* e até a *Slender*, popular antagonista de um título de terror de PC.
- Leva-se entre 30 e 40 horas para concluir a campanha principal, mas os produtores garantem ser necessário mais de 100 horas para aproveitar tudo.

SUPER SMASH BROS.™

for
NINTENDO 3DS



1 **DISPONÍVEL JÁ!**

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

CRISE NAS TERRAS INFINITAS

EM LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM, A LIGA DA JUSTIÇA ENCARA OS CONFINES DO ESPAÇO



Flavio Ferreira



Depois de salvar Gotham duas vezes, agora é o momento de partir para o espaço e livrar o planeta da ameaça de Brainiac. Continuando com o divertido esquema dos jogos anteriores, a aventura tem uma história interessantíssima, envolvendo o terrível controlador de mentes, um dos principais antagonistas do universo da DC Comics. O supervilão, que misteriosamente obtém os poderes dos Anéis da Lanterna, decide que as metrópoles da Terra podem ser muito valiosas para sua coleção totalmente

insana de cidades em miniatura.

Com isso, Brainiac ficará completamente descontrolado, e caberá a Batman, Robin e seus superamigos, e até alguns inimigos, se unirem para acabar com a ameaça, viajando pelos mais estranhos mundos dos Lanternas em busca de todos os Anéis. Esse é o único plano para impedir o desastre.

É claro que Lanterna Verde, nosso patrulheiro mais conhecido, terá papel fundamental nessa façanha, mesmo que ainda não fique claro (suspense!) se ele irá ajudar ou atrapalhar a Liga da Justiça.

BAT-PROTEÇÃO

O morcegão, por sua vez, terá uma infinidade de uniformes, contando já com anteriores, que eram mutáveis para aguentar calor, frio e eletricidade, e alguns novos. Ele não tem superpoderes, mas Batman sabe se virar. Tanto que, para sobreviver no espaço, usará um traje especial, aparatos para respirar e até para flutuar. A brincadeira com a falta de gravidade nos estágios dá aquele tchan na jogabilidade.

Robin também entra nessa dança,

A versão do Morcegão do seriado dos anos 1960 faz um pontinha na aventura



BRAZUCA

A Warner Bros pensou nos brasileiros mais uma vez. Depois de localizar *Lego The Hobbit*, *Batman 3* também foi dublado. As vozes de Batman e Robin ficaram com Rafael Infante e Marcos Veras, atores do grupo Porta dos Fundos. A franquia, aliás, é uma das mais populares por aqui no setor juvenil de games.

tirando do cinto de utilidades aparatos que serão muito úteis durante a aventura, apesar de sofrer bullying de Super-Homem e companhia por causa das geringonças.

ESTRELADES

O game contará com mais de 150 personagens, sendo que 105 são desbloqueáveis e jogáveis, alguns com habilidades e roupas extras. É claro que a Tropa dos Lanternas faz parte da lista, de forma que a infinidade de poderes que você poderá aproveitar para explorar tudo é quase incontável.

Sim, Mulher-Maravilha, Flash e Aquaman e os malfeitores Coringa, Lex Luthor, Bane e Mulher-Gato encabeçam a turma, mas o legal mesmo são as homenagens. Figurões da mídia americana farão aparições especiais, como o apresentador Conan O'Brien. Para nós, contudo, o que vale é ver Adam West, que interpretou Batman no seriado dos anos 1960, e Stephen Amell, que interpreta o Arqueiro Verde no seriado *Arrow*, dando as caras e suas vozes. Aliás, se você curte a mítica série de TV, fique de olho em *Lego Batman 3*.

ENQUANTO ISSO...

É claro que a participação dos outros super-heróis da DC será excepcional para a trama – e eles já roubaram a cena no game anterior –, mas o Cavaleiro das Trevas ainda é o cara que manda. A já conhecida Batcaverna continua a ser um dos locais principais, mas também daremos uma passadinha pela Sala da Justiça e pela Torre de Vigilância para acessar lojas, troféus e personalizar veículos e trajes.

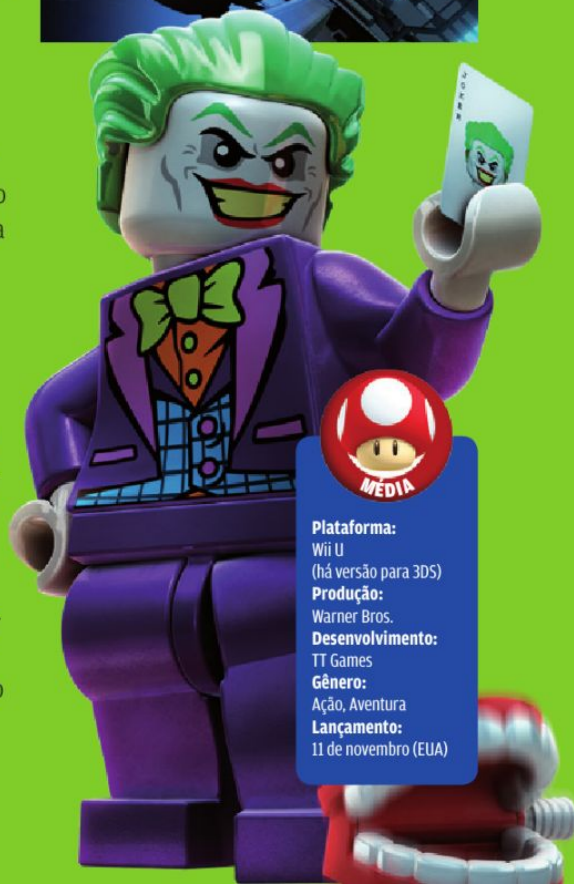
AS BATALHAS

Um inovador sistema de ação, que tornará as batalhas ainda mais interessantes, atende por Zero-G, tornando tudo mais dinâmico e divertido para quem estiver controlando os personagens.

Além disso, aqui estão as inéditas edificações de risco Lego. Certos prédios serão destrutíveis, ou seja, as lutas ficarão ainda mais explosivas!

Há também o Batcomputador, dispositivo que tem módulos de treinamento para ajudar o jogador a desenvolver os personagens, contendo atividades para aumentar o número de horas jogáveis. O modo campanha tem 45 missões, que podem ser revistas inúmeras vezes pelos diferentes homens e mulheres de capa.

Apesar de seguir a mesma linha dos antecessores, *Lego Batman 3: Beyond Gotham* vem com uma tarefa muito interessante: se debruçar ainda mais no universo da DC Comics. Vamos ver no que dá, já que a expectativa está lá em cima! **nw**



Plataforma:
Wii U
(há versão para 3DS)
Produção:
Warner Bros.
Desenvolvimento:
TT Games
Gênero:
Ação, Aventura
Lançamento:
11 de novembro (EUA)

BAT-PAPO INTERGALÁCTICO



Felipe Camarossi



Igor Andrade

Estávamos passeando de batmóvel, quando o Comissário Gordon ligou para nosso telefone vermelho. Ele tinha informações quentes sobre Elizabeth Seminario, produtora associada da Warner Bros. Games, que estaria no Brasil para divulgar *Lego Batman 3: Beyond Gotham*. Fomos atrás e conseguimos uma entrevista maneira!

A dupla dinâmica partiu para o espaço. Isso significa que o game é bem diferente dos anteriores? Como surgiu a ideia para fazê-lo?

Queríamos expandir mais esse universo, e dessa maneira exploraríamos os planetas protegidos pela Tropa dos Lanternas, uma fatia importantíssima dos quadrinhos. Além disso, a experiência de levar os heróis para o espaço dá abertura para novos aspectos de jogabilidade. Estamos muito animados com isso.

Inúmeros heróis e vilões aparecem em games de Batman. Por que não fazer um jogo da Liga da Justiça?

Não posso falar nada sobre, porque realmente não sei se há planos para um título da Liga da Justiça. No entan-



to, sempre colocamos o máximo de personagens em uma aventura. Temos 150 dessa vez, algo que nunca fizemos antes. Queremos que nossos jogadores possam aproveitar seus heróis e vilões favoritos, como Flash, Lanterna Verde, entre outros. Mas dá para dizer que temos praticamente a Liga da Justiça completa com os heróis de *Lego Batman 3*.

Fiquei muito feliz quando soube que Adam West dublaria a versão de 1966 de Batman. Como ele reagiu quando foi convidado para fazer parte do jogo?

Ele foi gracioso, estava animadíssimo com a proposta. Devo dizer que ter Adam West fazendo a voz da versão clássica de Batman foi um grande prazer. Isso deu uma vida única ao jogo! A proposta era dar destaque a Batman no ápice dos seus 75 anos de história. Então, espere para ver outros personagens dos velhos tempos durante a aventura.

Como o jogo se passa no espaço, alguns estágios terão gravidade zero. Você poderia explicar esse recurso?

Batman tem um uniforme que permite

que ele voe e tenha um controle melhor quando a gravidade é zerada. Contudo, isso tem um preço: combustível. É preciso resolver desafios e vencer oponentes ficando sempre de olho se você tem como voltar para a base depois.

Podemos esperar por mais cenas hilárias entre Super-Homem e Batman? Elas são sensacionais!

Com certeza, a comédia faz parte da alma dos jogos da Lego e nos dedicamos para que ela esteja presente firmemente no novo game. Pode ter 110% de certeza que as interações serão divertidas!



Para Elizabeth, expandir o universo da franquia era necessário para contar com os mais diferentes heróis da DC, como os Lanternas



O que é isso, Robin?

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.

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

ESPECIAL

SOB NOVA DIREÇÃO

SONIC BOOM NÃO É UM RECOMEÇO, MAS SIM UM NOVO COMEÇO



Bruno Rubio

Quando a Sega anunciou, no início de 2013, que os próximos três jogos do ouro seriam exclusivos para plataformas da Nintendo, imediatamente iniciaram as especulações sobre qual seria o terceiro. Os dois primeiros, *Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games* e *Sonic Lost World*, foram mostrados logo de cara. Já a revelação de *Sonic Boom* trouxe surpresas, dúvidas e causou alvoroço entre fãs.

O choque inicial aconteceu por causa do novo design dos protagonistas. Faixas enroladas nos pés e mãos, óculos e cintos são alguns dos acessórios agora usados por Sonic e seus amigos, que também se tornaram mais esguios. A alteração mais comentada foi a de Knuckles, que ficou mais alto e com braços fortes. Afinal de contas, o que essas alterações representam para a série?

Sonic Boom não é um reboot, como não é exatamente um spin-off. É o início de um novo universo, que tem suas próprias características e não

se relaciona com os jogos principais. Uma boa comparação para entender o que isso representa é observarmos a convivência harmoniosa entre títulos canônicos de Mario e os de *Paper Mario*, por exemplo.

Os novos visuais são apenas uma parte dos conceitos que definem esse mundo paralelo, que é mais aventureiro e cartunesco – e há um bom argumento para isso. O foco então, em vez da velocidade constante, é na exploração e no trabalho em equipe.

Em *Rise of Lyric*, versão para Wii U, embora tenha partes rápidas, durante um bom tempo da jogatina os personagens lutarão contra os inimigos em combates mano a mano, semelhantes às fases de Werehog em *Sonic Unleashed*, e usarão suas habilidades específicas para descobrir novos cenários.

Em *Shattered Crystal*, versão para Nintendo 3DS, tudo é mais tradicional, mas sem deixar de lado as novas características. Há trechos que apenas são atravessados com um dos heróis, as fases são enormes, com direito a um mapa na tela inferior. Além disso, minigames podem ser encontrados no meio dos estágios.

Outro item marcante da nova série é o EnerBeam, cordão de energia que tem diversas funções e é aproveitado por todos os personagens, seja no 3DS ou no Wii U. Serve tanto em lutas, para arrancar armaduras de inimigos ou atirá-los longe, quanto durante as fases, para puxar objetos grandes ou para se movimentar em trilhos aéreos.



Plataforma:
Nintendo 3DS
(há versão para Wii U)
Produção:
Sega
Desenvolvimento:
Big Red Button, Sanzaru
Gênero: Plataforma
Lançamento:
11 de novembro (EUA)

O escravizador de animaizinhos da floresta, Dr. Eggman, está presente, mas não é o vilão principal. Em *Sonic Boom* a maior ameaça é Lyric, uma cobra com uma armadura robótica que pretende destruir toda a vida orgânica e deseja povoar o mundo apenas com robôs.

O lado do bem também tem um reforço: Sticks the Badger. Por ter vivido sozinha na floresta, é uma caçadora nata, mas que não tem lá muitas habilidades sociais, o que promete render inusitadas e engraçadas situações. Claro, Metal Sonic e Shadow the Hedgehog não foram esquecidos.

É natural e esperado que cada versão fosse desenvolvida com

base nos recursos especiais de cada sistema. No Wii U, além do Off-TV Play, o GamePad permite que você olhe para o ambiente como se fosse uma câmera, ideal para encontrar áreas e itens secretos. Já no 3DS dá para destravar conteúdo bônus interagindo com outros jogadores via StreetPass. Por fim, upgrades especiais na versão do console de mesa só podem ser acessados através da conectividade com o portátil.

Como uma ambiciosa iniciativa da Sega de rerepresentar Sonic para uma nova geração de jogadores, *Rise of Lyric* e *Shattered Crystal* carregam para si a enorme responsabilidade de ser o pontapé inicial de uma duradoura série. **NW**

BUM, BUM, BUM!

A marca vai além dos videogames, e tão importante quanto os jogos para Wii U e Nintendo 3DS é a série animada. Diferente dos outros desenhos de Sonic, *Boom* é totalmente feito em computação gráfica 3D. Como um esforço de manter o universo coeso, a animação tem exatamente o mesmo estilo visual e conta com os mesmos dubladores do game. Aliás, as histórias de *Rise of Lyric* e *Shattered Crystal* se passam antes do primeiro episódio.

Trata-se de uma co-produção da Sega com o OuiDo!, um estúdio francês. A primeira temporada terá 52 episódios que irão ao ar pelo Cartoon Network nos Estados Unidos. Ao ser questionada sobre os planos de exibir *Boom* em outros países, a produtora afirmou que está trabalhando nisso e inclui o Brasil nos planos, mas não tem mais detalhes sobre qual canal ficaria com a animação. Falamos com o Cartoon Network brasileiro e eles também não tinham nada para comentar.

A franquia se estenderá aos quadrinhos publicados pela americana Archie Comics, pela linha de brinquedos da Tomy, entre outros produtos licenciados. Prepare o bolso!



Vai, EnerBeam!



CAÇADORES DE AVENTURAS

PRODUTOR DE SONIC BOOM COMENTA, ENTRE DIVERSOS ASSUNTOS, SOBRE O VISUAL EXPLORADOR DA TURMA DO OURIÇO

Stephen Frost nos contou um pouco sobre o processo de desenvolvimento das duas versões do game, como encontrou o equilíbrio entre velocidade e exploração e o que poderemos esperar da nova série. O produtor não fugiu de temas polêmicos, como a reação aos visuais dos personagens. Ah, a entrevista foi feita antes do anúncio do amiibo do ouriço.

Quando *Sonic Boom* foi revelado, o visual dos personagens mexeu com os fãs. Isso era previsto?

Esperávamos pela reação, contudo sabíamos que as pessoas entenderiam as mudanças. Existe uma razão para cada detalhe modificado, e tudo foi feito entre a Big Red Button, a equipe de animação do desenho e o Sonic Team. Tínhamos que ter certeza que o design expressasse claramente os aspectos de cada personagem tanto na animação quanto nos games e nos produtos licenciados. Agora que a poeira baixou, estamos felizes, pois a maioria dos fãs abraçou a novidade. Fiquem tranquilos, pois *Sonic Boom* não foi criado para substituir o Sonic que conhecemos

e amamos. É uma parte separada da franquia. É uma experiência diferente.

Em jogos anteriores, as versões para portátil e console compartilhavam o mesmo universo e história, mas com fases bem distintas. Isso ocorrerá com *Shattered Crystal* e *Rise of Lyric*?

Sim e não. Desde o início sentíamos que era importante que os games aproveitassem as particularidades de cada plataforma. Claro que o foco são as principais características dessa nova série, como exploração, trabalho em equipe, EnerBeam e Lyric, mas demos flexibilidade às equipes de desenvolvimento. Mesmo que alguns locais apareçam em



apenas um dos títulos e que a história seja diferente, trabalhamos para que ambos ficassem no mesmo tom. As versões de Nintendo 3DS e Wii U permitem ao jogador entender este novo mundo de uma forma mais completa. Em resumo, cada um dos jogos e a série animada são pedaços de um todo, o que é inédito para Sonic.

***Sonic Unleashed* foi o último título da série a ter combates mano a mano (nas fases de Werehog). A jogabilidade está de volta. Por quê?**

Embora alguns jogadores não se importassem com as fases do Werehog em *Unleashed*, também houve



vários que adoraram, principalmente os mais novos. Mesmo que pessoas façam comparações diretas entre os sistemas de combate, posso dizer que ambos são bem diferentes. Nosso objetivo era que cada golpe fosse ao mesmo tempo acessível e variado. Entre as habilidades especiais, Charge Moves, ataques normais, EnerBeam, esquivas e golpes aéreos, existe uma boa seleção de movimentos para escolher. Isso sem mencionar as armas e as estratégias em equipe. Amy, por exemplo, tem ataques com o martelo, enquanto Knuckles pode cavar o chão e golpear inimigos por baixo. Isso faz com que o fã use um personagem de acordo com suas preferências.



Lyric fará o ouriço sentir saudades das maldades de Dr. Eggman



Frost segura uma das pelúcias da nova franquia sônica

Podemos considerar que *Sonic Boom*, tanto para Wii U e 3DS, se divide em metade exploração e metade ação em alta velocidade? Quais foram as dificuldades para criar o equilíbrio necessário entre essas duas características?

Certamente há diferentes tipos de gameplay, mas não é apenas exploração ou velocidade. No Wii U, por exemplo, as sequências com veículos são um meio-termo entre ambos. Sabíamos que a cadência no ritmo das fases seria importante. Não queríamos que o game fosse de velocidade o tempo todo, o que é uma característica-chave nos jogos feitos pelo Sonic Team, nem mesmo exploração o tempo todo, já que, oras, é um título de Sonic! Tentamos construir as fases de forma que interligassem essas características. Após uma sequência de velocidade ou combate, encaixamos exploração ou plataforma, assim os jogadores respiram um pouco e focam no mundo principal. Logo depois, entra novamente velocidade ou combate, para dar aquele gás na adrenalina. Foi um grande desafio construir o game dessa forma, mas acreditamos que é justamente essa variação entre partes rápidas e calmas que farão os jogadores apreciarem os momentos de ação ainda mais. Em contrapartida, a versão para 3DS tem um ritmo diferente. Vocês verão mais sequências de velocidade dentro de fases, que são mais apropriadas para sessões rápidas de jogo.



As aventuras da turma no Wii U e no 3DS antecedem a trama da série animada

Como funciona a escolha de múltiplos personagens? Os jogadores poderão selecionar qualquer um em qualquer fase ou isso será de acordo com a história?

Quem você irá controlar será determinado pelo que acontece naquela fase. No entanto, como sempre há pelo menos dois personagens em cada estágio, dá para jogar com ambos um pouco de cada vez. Só adianto que haverá ocasiões em que todos estarão contigo, notadamente em partes de velocidade, batalhas com chefões e no hub principal.

***Sonic Boom* é crossmedia. Não são apenas jogos, mas também desenho e produtos licenciados. Por que não ter figuras interativas semelhantes à linha de *Skylanders* e *Disney Infinity*?**

Consideramos o uso do NFC, mas decidimos que nossos recursos seriam mais bem aplicados em outros aspec-

tos, como gameplay cooperativo e interatividade entre Wii U e 3DS. Toda a interação utilizada em *Skylanders* e nos amiibo interessa bastante e esperamos implementá-la nos jogos de Sonic. Tenho algumas ideias que os fãs certamente amariam.

Quais são os planos para a série nos próximos anos? Podemos esperar por uma segunda temporada para o desenho? Como os jogos coexistirão com aqueles desenvolvidos pelo Sonic Team?

Sonic Boom é uma enorme iniciativa da Sega e o que estamos vendo é apenas o início. Queremos entregar maiores e melhores coisas no futuro, mas realmente não posso comentar nada além disso. Obviamente uma segunda temporada do desenho seria incrível e pessoalmente adoraria que acontecesse. Então, mostrem seu apoio por *Sonic Boom* e asseguraremos mais episódios. Em relação aos jogos tradicionais, eles continuarão nas talentosas mãos do Sonic Team. Como disse antes, *Boom* é uma parte diferente da franquia, e faz sentido coexistir com outros games de Sonic. Sabemos que há um apaixonado grupo de fãs que ama o gameplay baseado apenas na velocidade, então é importante que eles sejam feitos. Agora, no entanto, temos diferentes tipos de títulos para diferentes tipos de jogadores. E, pelo menos na minha perspectiva, ter mais opções para curtir Sonic é sempre uma coisa boa!

Na divisão das habilidades, coube a Knuckles ficar mais forte do que nunca!



EM BUSCA DA ESTRELA PERDIDA

UM PEQUENO HERÓI VIVE UMA GIGANTESCA AVENTURA EM CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER



Ricardo Syozi



Thomas Schulze

Capitão, ó, meu capitão Toad... Pode não ter a força de Donkey Kong, a agilidade de Mario ou a coragem de Link, mas é melhor não duvidar do baixinho! Afinal, o habitante mais boa praça do Reino do Cogumelo recebeu a resposta de "capitanear" um dos jogos mais aguardados, e inesperados, do Wii U. *Captain Toad: Treasure Tracker* chega para saciar nossa sede por aventuras, então que tal embarcarmos juntos nessa empolgante caça ao tesouro?

HORA DE AVENTURA

Desenvolvido pela divisão da Big N em Tóquio, o puzzle deve ser bem familiar a qualquer um que tenha jogado *Super Mario 3D World*. E não é para menos, já

que a talentosa equipe de Yoshiaki Koizumi cuidou dos dois títulos.

No jogo do encanador, o capitão aparecia em fases de bônus, que deixaram aquele gostinho de "quero mais". Muitos fãs gostaram tanto desses níveis que chegaram a postar no Miverse pedindo a Nintendo que criasse um DLC temático do personagem. Só que, em vez de apenas acrescentar mais uma dezena de fases para o jovem quebrar a cuca, fugir de inimigos e correr atrás de algumas Power Stars, foi feito um jogo inteiro para o coadjuvante brilhar!

Nossa história começa quando Captain Toad e sua parceira decidem escalar uma torre mis-

teriosa em busca de mais uma estrela. Seria um belo dia, até que o temível pássaro Wingo resolveu entrar no caminho da dupla.

Como ele (ou seria ela?) não resiste a objetos brilhantes, o larápio alado tratou de roubar a pontudinha, mas acabou levando consigo também a pobre Toadette, que felizmente se torna jogável antes do que você imagina.

Sabendo disso, é hora de colocar sua mochila nas costas e preparar a lanterna em seu capacete, pois está começando a maior missão de resgate do menor dos heróis!



Depois de *Super Mario 3D World* (telinha), o capitão agora tem pela frente cerca de 70 novos estágios



Plataforma: Wii U
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Puzzle, Estratégia
Lançamento: 5 de dezembro (EUA)

DIDA



amiibo DO PEITO

A aventura terá suporte aos amiibo, mas ainda não se sabe exatamente como eles vão funcionar aqui. Estamos ansiosos para ver em breve os prováveis bonequinhos de Toad e Toadette. Morram de inveja, coadjuvantes!

SOB CONTROLE

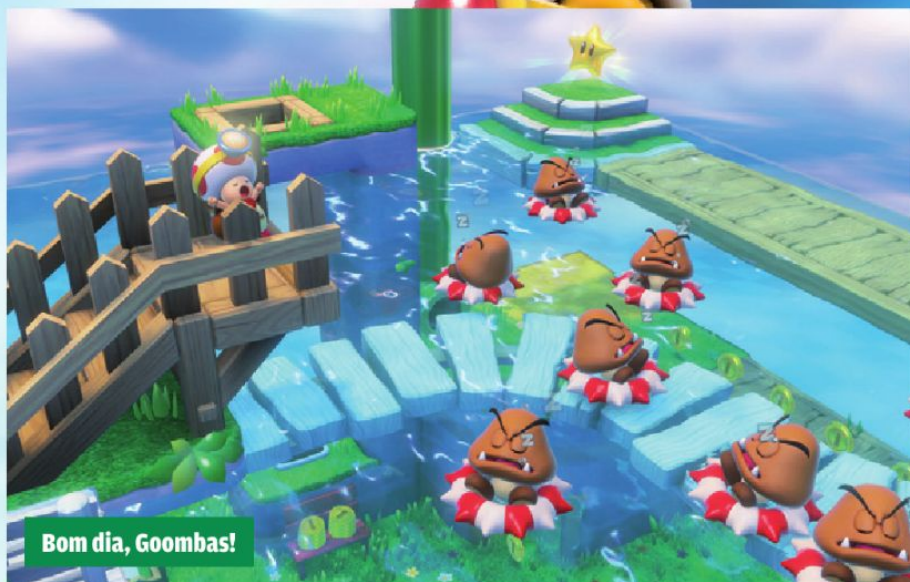
O objetivo ainda é coletar um item escondido no mapa, como vimos em *Super Mario 3D World*. A principal diferença é que dessa vez as cinco estrelas verdes foram trocadas pela icônica dourada e não há limite de tempo. Então, dá para explorar tudo com calma e bolar a melhor estratégia para os níveis, que estão bem maiores, e nem sempre são cúbicos e giratórios.

Seu maior aliado nessa empreitada é o GamePad, com o qual movemos o protagonista por obstáculos, portas, pontes, lagos e tudo o mais que é possível encaixar em uma telona HD. Alteramos a câmera com o giroscópio, e não há um espacinho sequer que fique livre de um belo desbravamento. Ainda dá para tocar na tela do controle para abrir caminhos, atrapaalhar Goombas e Shy Guys, além de manipular plataformas para criar novas rotas.

O mais bacaninha é que há até um sentimento de *Pokémon Snap* quando Toad sobe em um carrinho sobre trilhos. Durante o passeio,

o GamePad para de mostrar a mesma imagem da TV e exibe a visão do protagonista.

Aí é ficar esperto para disparar nabos certos nas Piranha Plants. Desde *Nintendo Land* e *Game & Wario*, não víamos um jogo da empresa que abusasse tanto dos recursos diferenciados do controle. Usaram o hardware como ninguém!



TESOUROS ARQUEOLÓGICOS

Todo aventureiro que se preza leva consigo um equipamento de primeira para botar o pé na estrada. Como Toad não é bobo nem nada, tratou de reservar um espaço na mochila para artigos de primeira necessidade.

Double Cherry: a cerejinha surgiu em *Super Mario 3D World* e retorna com seu efeito multiplicador. Ela cria cópias de quem a encontra, ou seja, é encrenca em dobro! Só estando em diversos lugares ao mesmo tempo para resolver certos puzzles.

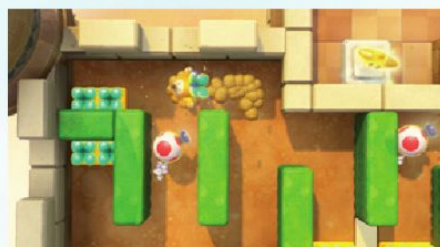
Super Pickaxe: a picareta pode ser retirada do chão durante a colheita, permitindo a Toad quebrar, por um tempo limitado, o que passar em seu caminho. Além de acabar com inimigos, também racha o solo.

Nabo: é a principal arma do protagonista, já que Toad atira leguminosas em minions para se defender. Como faria o fazendeiro de *Harvest Moon*, basta apanhar o nabo no meio de uma plantação. Cuidado para não arrancar da terra, sem querer, um inimigo.

Glowing Mushroom: para cruzar uma legião de Goombas sem se machucar, só mesmo saboreando esse cogumelo invencível e brilhante.



Toad Pinball



HERE COMES A NEW CHALLENGER!

Garanta seu Super Smash Bros aqui.

**Super
Smash
Bros**
• 3DS



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

Hyrule Warriors

• Wii U



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

Power Rangers Megaforce

• 3DS



de R\$ 149,00 por
R\$ 39,90
2x de R\$ 19,95
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 10/01/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site www.walmart.com.br/nw ou pelo tele vendas 3003-6080 (informe o código nw). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Tele vendas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

BRILHA, BRILHA, ESTRELINHA

Ainda assim, nosso nobre companheiro sofre com limitações. Coitado, carrega uma mochila tão pesada nas costas que sequer consegue pular! Fugir dos minions a mando de Kamek e alcançar as Power Stars acaba se tornando um trabalhinho complicado. Ainda bem que há outros meios de derrotar adversários sem precisar pular em suas cabeças.

Como em *Super Mario Bros. 2*, Toad arranca plantas do chão, que dão a ele não apenas itens valiosos, mas vegetais para arremessar em inimigos. De vez em quando podem pintar moedas de ouro durante a colheita, ou até mesmo diamantes! A pedra preciosa é um colecionável importantíssimo, pois sempre haverá três delas em cada estágio. É necessário encontrá-las para fechar o game com 100% de aproveitamento. Para nossa alegria, as tradicionais Stamps (carimbos) também marcam presença. Será que você consegue reunir todas e deixar seus posts lindões na rede online da Big N? Só não vale publicar spoilers!

TESOURO DE GAME

Ainda bem que o jogo foi lançado nas férias, porque a jornada promete ser extensa: estão confirmadas mais de 70 fases, algumas simples e básicas, e outras que já estão nos dando dor de cabeça só de imaginar quanto tempo de planejamento vamos gastar para concluí-las.

Entre nossos níveis favoritos estão o confronto com um chefe dragão todo gigantesco e bigodudo, uma descida vertiginosa por rampas coloridas e outra que parece até com uma mesa clássica de pinball, cheia de cores e luzes sob medida para a gente babar com os gráficos. Muito mais que um reconhecido merecido, *Captain Toad: Treasure Tracker* é um verdadeiro tesouro. Bravo! **NW**

PERIGO À VISTA!

É óbvio que, por ser uma aventura, a vida de nosso capitão não é aquele marasmo, né? Fique tranquilo, pois garantimos que nenhum cogumelo foi maltratado na produção desse game! Só não foi por falta de vontade dos vilões... Conheça alguns oponentes!



Mud Trooper: esses zumbis de lama nunca atacam sozinhos. Em grupos, perseguem ferozmente suas presas, incluindo caçadores de tesouros.



Goomba: há 30 anos representam a linha de frente no exército de Bowser. Mas se o lagartão ficou de fora dessa vez, a quem eles estão servindo agora?



Shy Guy: a estreia do nanico mascarado aconteceu em *Super Mario Bros. 2*, o primeiro game onde pudemos controlar Toad. Os dois têm muitas histórias para contar...



Piranha Sprout: a plantinha carnívora tem o péssimo hábito de cuspir sementes. Melhor ficar bastante esperto, pois um único golpe é fatal.

Flaptor: o pássaro mal-encarado adora dar investidas pelo ar. A estratégia para enfrentá-lo é prestar atenção em seu padrão de movimento, que dificilmente muda.



Wingo: é quem causa o resgate frenético de Toadette e das Power Stars. Wingo até parece uma dama com seu turbante, mas não se engane! A ave gigante é gananciosa e louca para ter muitas estrelas em sua coleção.

TOAD BEM COM A VIDA!

TOAD DE VENTO EM POPA! DE COADJUVANTE A HERÓI, O BAIXINHO VIROU CELEBRIDADE!

Okay, Okay, temos fofocas quentinhas para você! Estão dizendo por aí que Toad foi flagrado no Nintendo Direct, no Miiverse e até na **Nintendo World** anunciando que assinou um contrato milionário para estrelar um jogo! Mas como foi que ele passou de coadjuvante a galã? Mario está sabendo disso? Confira conosco os bastidores dessa história de drama, superação e sucesso. Pode confiar, pois a gente aumenta, mas não inventa!

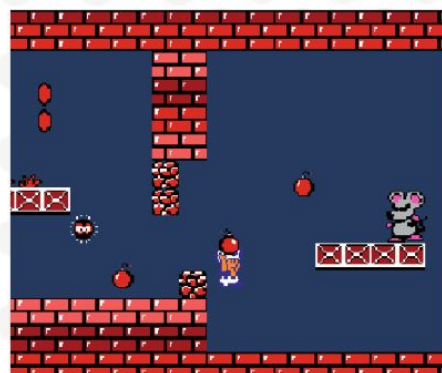
PORTADOR DE MÁS NOTÍCIAS

O começo de carreira de Toad foi difícil. Apesar de seus esforços, o pobre jovem não se destacava na multidão. E nem tinha como ser diferente, pois seus pais tiveram a infeliz ideia de batizá-lo com o mesmo nome de sua raça! É como se todo mundo se chamasse "Hu-

mano" ou "Pessoa". Assim, até hoje não se sabe ao certo se ele era ou não um dos carinhos sequestrados por Bowser em *Super Mario Bros.*

Sua biografia, *Por Baixo do Cogumelo*, resolveu a questão: "Se você estiver jogando algo e encontrar apenas um Toad, sou eu! Se encontrar vários Toads... Bom, também estarei ali". Simples, não?

Só que alguns estudiosos discordam e preferem oficializar sua estreia em *Super Mario Bros. 2*. Assim, Toad deu seus primeiros passos tirando legumes da terra, hábito que levou para *Captain Toad*, talvez para honrar suas origens.



Curtindo a vibe?

Captain começou a explorar por aí na franquia *Super Mario Galaxy*



Careca?



Se você gritar 'Toad!', todos levantarão a mão!

RUMO AO ESTRELATO

Naquela época o garoto se destacava por, apesar de ter seus pés diretamente ligados ao tronco, correr mais rápido que outros personagens. Aulas com Usain Bolt? Cogumelos adulterados? Seja qual for o caso, o fato é que Toad compensa sua falta de impulsão sendo mais ligeiro que os irmãos encanadores.

Como tamanho não é documento, aos poucos o coadjuvante se mostrou habilidoso em muitas áreas. Já participou de campeonatos de kart, jogou golfe e tênis, fez gols em um campeonato maluco de futebol, e até esteve nos Jogos Olímpicos.

Mas não é só com esportes que Toad ganha seus trocados. Até apareceu em desenhos animados, quando descobrimos uma bomba. Ao tirar seu chapéu em um dos capítulos, (eita, aquilo é um chapéu?!), o herói revelou o brilhantismo de sua careca.

O escândalo deu muito falatório. Contudo, ele nunca se deu por vencido. Apesar de fazer ponta em diversos jogos de Mario, nesse tempo ele protagonizou o puzzle *Wario's Woods* e o quiz *Sattela-Q*, que ficou restrito ao Japão. Se destacou, inclusive, na franquia *Luigi's Mansion*.

A partir daí, seu trabalho foi finalmente reconhecido, recebendo um convite para ser o capitão da brigada de Toads em *Super Mario Galaxy*. Com *Treasure Tracker*, a fama interplanetária parece questão de tempo.

TOADETTE

Como assim novo affair? Não é porque dividimos um kart em *Double Dash!!* e somos os únicos personagens jogáveis de *Captain Toad* que temos um caso... Somos apenas bons amigos, tá?



BOWSER

Toad? Já bati em muitos deles. Buahaha! Adoro quando raptio Peach e eles ficam correndo de um lado pro outro desesperados. Às vezes, acho que é por esse motivo que continuo fazendo isso, por causa desse momento único de felicidade, já que Mario vai estragar tudo depois...



WARIO

Wah, além de ter os melhores jogos e a melhor coluna dessa revista, sou um verdadeiro caçador de talentos. Com minha humildade sem igual, deixei Toad participar de *Wario's Woods*. Agora quero comissão pelas vendas de *Captain Toad*!



TOADSWORTH

Assim que ele começou a sair em suas próprias andanças, abriram uma vaga de emprego para conselheiro e protetor da Vossa Alteza Peach, cargo que ocupo com orgulho desde *Super Mario Sunshine*! Muito obrigado, estimado amigo!

QUEEN BEE

Captain Toad é mesmo um carinha de outro mundo. Literalmente! Afinal, a primeira aparição desse fofinho aconteceu justamente na minha casa, a Honeyhive Galaxy, de *Super Mario Galaxy*!



3
AM



Nintendo®
World

Nintendo[®]

World







BATMAN

BEYOND GOTHAM



HYRULE WARRIORS™



Jogo e console vendidos separadamente.

DISPONÍVEL JÁ!

© 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.

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

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

ACERTE AS CONTAS NO
Smash!



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



Crie Mii Fighters!

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



Conheça os campos de batalha.

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



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



Conheça o...

Smash Run.



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



Personalize os desafiante!

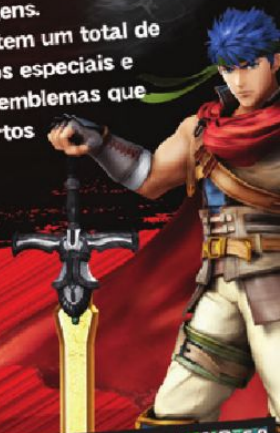


Fireball

Fast Fireball

Fire Orb

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



Lute com seus amigos...

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

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

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



SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

NINTENDO 3DS™



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



9.0 - 10



8.0 - 8.5



7.0 - 7.5

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

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

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

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



PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH

SÉRIE INVADE O PORTÁTIL DA BIG N E MOSTRA UMA NOVA VISÃO DOS RPGS CLÁSSICOS!



Felipe Camarossi

SHIN MEGAMI TENSEI SEMPRE TEVE UM vínculo muito forte com a Nintendo, pois nasceu na casa de Mario e até hoje está presente em seus consoles, como é o caso de *Shin Megami Tensei IV*, de Nintendo 3DS, e o futuro *Shin Megami Tensei x Fire Emblem*, para Wii U. Contudo, em meio à infinidade de spin-offs que a série possui, um deles se debandou para longe. Agora, o filho pródigo aparece por aqui, e enfim os nintendistas podem conhecer o charme de *Persona* por meio de *Persona Q: Shadow of the Labyrinth*!

PERDIDOS NO TEMPO-ESPAÇO

Antes de mais nada, o game não faz parte da linha principal de *Persona* pela sua arte mais puxada para a fofura e o título não numerado. Aliás, chega a ser hilário o fato de que um spin-off pode possuir spin-offs. Essa notícia é paradoxalmente ruim e boa. Isso significa que ainda não temos um título principal da franquia nos sistemas da Big N, mas o fato de não ser um deles dá uma licença criativa enorme.

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

Nota Final:
9.0



Plataforma:	Nintendo 3DS
Produção:	Atlus
Desenvolvimento:	Atlus
Gênero:	RPG
Jogadores:	1
Classificação:	12 anos
Recursos:	StreetPass

Os produtores souberam aproveitar tal fato. A trama de *Shadow of the Labyrinth* começa na Yasogami High School, um colégio de Inaba, no Japão, que está sediando um festival cultural. Contudo, durante os eventos, o soar de um sino causa um estranho distúrbio, enviando diversos alunos para um misterioso labirinto. Lá eles encontram estudantes de uma outra escola que não conhecem, e agora precisam trabalhar juntos para descobrir como foram parar ali, o que é aquele lugar e, mais importante, como escapar.

O curioso desta situação é que a turma de Yasogami são os protagonistas de *Persona 4*, enquanto os outros jovens são os personagens principais de *Persona 3*. Basicamente, esse crossover mescla os dois mundos em uma aventura única e exclusiva para os donos de 3DS.

MAS O QUE É PERSONA?

A saga começou com *Megami Ibunroku Persona*, lançado em 1996 como um spin-off de *Shin Megami Tensei*. O diferencial da sub série é que, enquanto *SMT* usa a tecnologia para invocação e controle de demônios, *Persona* prefere explorar o psicológico dos personagens e, através da magia, dar vida às suas psiques. Isso faz com que cada um tenha seu próprio guardião, reduzindo a repetição e dando mais envolvimento, conforme assistimos a seus *Personas* evoluindo junto com seu caráter.



ODISSEIA PSICOLÓGICA

Se não é canônico, era de se esperar que *Persona Q* fugisse um pouco da jogabilidade padrão da franquia. Todavia, as mudanças são bem sutis. Cada personagem pode ter mais de um único *Persona* (seres criados da psique de cada um deles, inspirados em cartas de tarô), você passará boa parte do tempo explorando no estilo *dungeon crawler*, onde se inspecionam os territórios em primeira pessoa, e dá para escolher entre seguir a história do protagonista de *Persona 3* ou 4. Se já jogou *Etrian Odyssey*, também da Atlus, provavelmente se sentirá em casa!

Há um enfoque muito grande na estratégia e no uso e abuso dos seus *subPersonas*. No início de toda batalha, os personagens ganham um aumento de vida e energia para magias que vêm desses seres invocados, e isso te dá um estoque vitalício, se bem gerenciado, de munição para seus movimentos. Aproveite-se disso para atingir seus oponentes com os golpes elementais que tenham vantagem, garantindo turnos com técnicas de graça e a chance de derrubar seus inimigos para que não reajam.

Mas não só de combate o RPG é feito. Com 20 personagens jogáveis, não há

somente uma admirável variedade de opções para estruturar seu time como também interações divertidíssimas entre eles. Com comédia, romance e aventura, é um prato cheio para quem gosta de uma boa história, e com diversos desfechos para as conversas de acordo com suas escolhas. Some isso aos níveis de dificuldade e terá motivos de sobra para jogar de novo.

Já o *StreetPass* permite compartilhar seus próprios *Personas* com quem encontrar na rua. Da mesma maneira, você receberá um *Persona* moldado através da fusão de outros no game.

TE VEJO LÁ

Entre desenhar mapas, combates táticos e muita história, *Persona Q* surpreende com uma jogabilidade alegre e mantém você preso ao console por mais de 60 horas de jogatina. Os poucos pontos negativos, como o fato de ser cansativo traçar o mapa de cada labirinto, não são o suficiente para debilitar a experiência, que é praticamente necessária para qualquer fã de RPG. **NW**



Protagonistas de *Persona 3* e *Persona 4* se encontram no RPG

NOVATOS NA ÁREA

Dois jovens foram criados para *Shadow of the Labyrinth*. A mocinha Rei é uma comilona de atitudes bem excêntricas, enquanto Zen parece sempre fechado, embora seja superprotetor com Rei e se torne bem agressivo quando ela é ameaçada. Ambos partilham uma característica peculiar: sofrem de amnésia, e resta a você desvendar os mistérios que pairam sobre a dupla.





BAYONETTA 2

ELA É BELA, PODEROSA E SARCÁSTICA. QUEM É PÁREO PARA ESSA GAROTA?



Rodrigo Brasiense

A IDEIA ERA COMEÇAR A ANÁLISE

comparando *Bayonetta 2* a uma dança, que começa devagar, vai pegando compasso, evolui até o clímax e finalmente volta ao descanso. Não dá para dizer isso da nova obra da Platinum. O segundo episódio da franquia do mestre Hideki Kamiya está anos luz além do original. É um jogo de ação único que começa explosivo e vai ficando mais rápido, mais complexo, mais bonito, mais caprichado. Sim, são muitos mais.

O título também conta com muito mais história. Bayonetta e sua eterna companheira Jeanne viviam em paz, quer dizer, dentro dos padrões da lendária Umbra, seita que misteriosamente desapareceu há 500 anos, e deveria proteger o planeta ao lado dos igualmente míticos sacerdotes Lúmen.

Desde então a bruxa é perseguida por forças divinas por conta de seus vários pactos com os mais poderosos demônios. O problema é que, em mais um combate corriqueiro, um dos monstros invocados pela garota

se voltou contra ela. Seria seu fim, se sua melhor amiga não a protegesse.

Bayonetta parte então em uma perigosa missão: invadir o inferno para resgatar a alma de Jeanne. Ela deve alcançar a mítica montanha de Fimbulvetr, onde diz a lenda, os caminhos para o céu e as trevas se cruzam. A trama é séria, mas cheia de graça como a própria heroína. Tal qual no primeiro game, há uma onda de referências aos clássicos da co-produtora Sega, franquias que Kamiya criou décadas atrás na Capcom e agora Nintendo entra nessa, com direito a uma fase dedicada a *Star Fox*.

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

Nota Final:

10

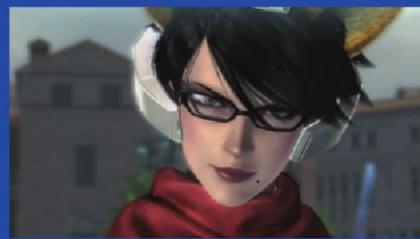


Plataforma:
Produção:
Desenvolvimento:
Gênero:
Jogadores:
Classificação:
Recursos:

Wii U
Nintendo
Platinum
Ação
1-2
16 anos
Não

MAQUIAGEM

Comprar um estojo de maquiagem, em vez de equipamentos, não é algo que você desejaria fazer em *Bayonetta 2*. Mas lembre-se: é um game da Platinum! A peça se chama Super Mirror 64 (entendeu a sacada?), e é um dos itens vendidos por Rodin. É ela que permite que a bruxa use roupas dos ícones da Nintendo. A túnica de Link libera o Hylian Shield e armadura de Samus conta com o poderoso canhão. Já a de Fox é capaz de mudar o visual de uma fase. Parte desse cosplays está disponível desde o início no port do primeiro *Bayonetta* para o Wii U.



ESQUIVE E ATAQUE

O jogo é difícil, e vai ficando mais com o tempo. Ainda assim, não é motivo para se assustar. Por trás do layout de cada estágio há um verdadeiro treino para os desafios. Sem perceber, a aventura te deixa mais esperto, mais rápido e atento para qualquer coisa que possa surgir.

O coração de *Bayonetta 2* está no Witch Time – desviar no momento certo das investidas inimigas para que a bruxa literalmente diminua o fluxo do tempo, excelente para contra-ataques mais eficazes –, mas a continuação igualmente introduz novas armas, técnicas inéditas como o Umbran Climax e até inimigos conhecidos deixam de lado alguns itens para investir no calor da ação.



Quer uma dica? Jogue *Bayonetta 2* e depois encare o primeirão!

Uma das impressões da sequência é que ela busca jogadores que improvisem e inventem fórmulas durante o combate, e o melhor exemplo é como praticamente todas as armas são utilizadas tanto nas mãos quanto nos pés da jovem senhora. Levando em conta que dá para ter duas combinações de equipamentos, há quatro opções de armas durante o embate. Quando utilizadas na mais perfeita harmonia, criam as cenas mais impressionantes do gênero.

O título é bastante visual, e não falo da beldade na tela. A coisa fica melhor assim que gigantescos seres saltam como tigres à sua espreita, edifícios explodem e se multiplicam em partículas, ondas marítimas colossais se transformam em turbilhões rumo aos céus e a câmera se contorce nos mais inesperados ângulos, conforme a heroína corre por tetos e desliza paredes.

Mais fácil do que explicar por que esse é um dos melhores games de 2014, recomendo que o jogue até não poder mais, seja apertando os botões ou usando a tela do GamePad ou o Pro Controller. O que não falta é conteúdo: múltiplos personagens para destravar, modo cooperativo online e dezenas de Easter Eggs. É ação para se divertir ao longo dos próximos meses. **NW**

PRIMEIRAS PIADAS

O retorno da sarcástica bruxa pegou todo mundo de surpresa, mas nada era menos esperado do que ver o título original acompanhando *Bayonetta 2* em sua versão em caixinha. Inédito nos consoles da Big N, é o primeiro jogo de Hideki Kamiya, que revolucionou o universo da ação com *Devil May Cry*, fora da Capcom.

É lindo, mas não tão lindo quanto o sucessor. É grande, inspirado, com um pouco menos personalidade, mas ainda assim profundo e esbanja toda a dinamicidade que fez com que fosse consagrado pela crítica. Na trama, a garota é uma viajante que tenta entender seu lugar no mundo. Enquanto isto, ela é obrigada a sacrificar diariamente o sangue de anjos, sossegando então o coração dos muitos demônios com os quais têm contrato eterno. Aqui há mais quebra-cabeças para resolver, e eles servem como ponte para novas áreas, e há um trânsito maior por todo o gameplay, o que reflete a própria jornada em busca de conhecimento da protagonista.

O senso de direção em geral não é tão óbvio, assim como não sabemos o que esperar da pequena Cereza, que procura por Bayonetta em tudo quanto é canto. No entanto, ainda assim surfamos em mísseis e perseguimos vilões em alta velocidade montados em uma moto ao som de *Passing Breeze*, do clássico *Outrun* da Sega.

Os chefes se repetem, mas a forma como o combate se entrelaça com a narrativa representa uma das melhores coisas que já vimos no gênero. Curiosamente, *Bayonetta* fica ainda mais interessante quando jogado após o segundo game, com cara de prequel e ilustrando repercussões da segunda jornada. Seria este o plano da Platinum desde o início, ou eles simplesmente acordaram certo dia se sentindo mais generosos? De qualquer forma, saímos ganhando.

POKÉMON ART ACADEMY

ESSE JEITO DE PINTAR, NINGUÉM NUNCA VIU IGUAL...



Hugo H. Pereira

É SEMPRE MAIS FÁCIL (E DIVERTIDO)

aprender algo quando o assunto nos interessa. Não é à toa que, na escola, tendemos a ir melhor nas matérias que mais curtimos. Sabendo bem disso, há um tempinho a Nintendo tem unido a ideia de aprendizado a uma de nossas maiores paixões, os videogames, com títulos como *Brain Age*. Agora ela deu uma nova cor ao cenário.

Em *Pokémon Art Academy*, as lições genéricas dos títulos anteriores da série são substituídas por trabalhos temáticos envolvendo os monstros de bolso. Em vez de apenas pintar uma simples esfera e sombreá-la, para aprender sobre luz, sombra e dimensionalidade, pintamos um Voltorb, por exemplo.

Guiando o jogador passo a passo através de lições com vários níveis de dificuldade, o software vai lentamente ensinando fundamentos de desenho, design e

informações sobre vários Pokémon. Aos poucos também são adicionados novos materiais à seleção, como pastéis, tintas, lápis e esfuminho.

Apesar de sua simplicidade, da tela pequena e da falta de sensibilidade de diferentes níveis de pressão, mostrar sua arte é algo fácil e intuitivo. O aplicativo conta com vários truques que facilitam o processo, como automaticamente suavizar as linhas desenhadas, para que não fiquem tão tremidas.

Uma pequena bola fora, entretanto, é a completa ausência do efeito 3D. Outro título, o *Colors 3D*, mostrou como dá para criar efeitos bacanas de profundidade com trabalhos feitos em cinco camadas, sendo que *Pokémon Art Academy* conta com apenas duas.

A falta de nota para os desenhos também desanima um pouco, pois não temos parâmetro para a qualidade das nossas



Quem tem noções de pintura precisa ter um pouco de paciência para passar pelas primeiras lições do game. Não dá para pular as etapas

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

Nota Final:
8.0



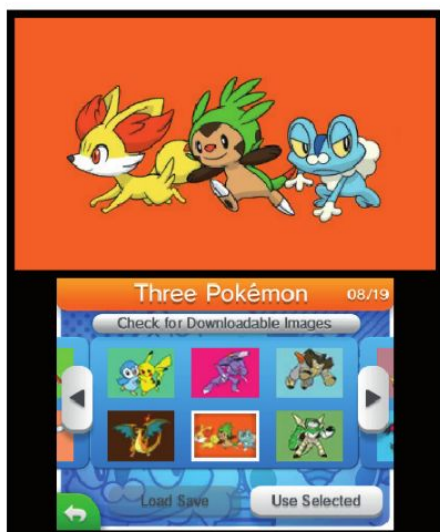
Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Headstrong Games
Gênero: Educativo
Jogadores: 1
Classificação: Livre
Recursos: Miiverse, SpotPass

obras, além de que, para quem já tem boas noções de pintura, não conseguir pular os exercícios para um nível maior é um pouco desgastante.

Certamente é a versão mais legal da franquia, com lições interessantes e comemoradas adições e mudanças nas ferramentas já existentes. A possibilidade de compartilhar os desenhos diretamente no Miiverse foi uma boa jogada, e novos Pokémon recebidos por SpotPass garantem que, até mesmo depois dos remakes de Hoenn, vai ter gente preferindo ser Mestre Ilustrador a Mestre Pokémon. **NEW**

ILUSTRANDO OUTRAS FAUNAS...

Embora *Pokémon Art Academy* tenha o pretexto dos cards do TCG - que são utilizados constantemente como exemplos nas "aulas" - para a sua criação e enredo, o jogo abre as portas para que, caso haja sucesso, outras franquias trilhem esse caminho. Algum dia poderemos estar ilustrando Goombas ou até mesmo Redeads ou Metroids! Ao menos o potencial existe.



POWER RANGERS SUPER MEGAFORCE

PARA COMEMORAR OS 20 ANOS DA FRANQUIA, ESQUADRÃO CONVOCA HERÓIS DO PASSADO



José Carlos Alves

SUPER MEGAFORCE É A 21ª TEMPORADA

de *Power Rangers* e, assim como a anterior, comemora os 20 anos da série. Sua contraparte no Nintendo 3DS estende a homenagem, já que remete fortemente aos primeiros Beat 'em up do esquadrão, ainda para o SNES.

O jogo recria os eventos dos heróis em nove mundos, com seis fases cada. Nas primeiras enfrentamos inimigos comuns e, nas duas últimas, o chefe. Na última delas a coisa acontece a bordo do poderoso Megazord. O principal atrativo são os Rangers lendários, de formações clássicas. Temos a primeira e a última equipes completas e o vermelho das outras, em um



total de 30 personagens jogáveis. Eles são desbloqueados conforme seu progresso ou escaneando as chaves de morfador, brinquedos lançados pela Bandai, com a câmera do 3DS.

Cada personagem tem ataques próprios, o que nos faz testar todos. Contudo, para continuar na história temos que equilibrar o uso deles com a evolução de seus níveis e a curva de dificuldade.

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

Nota Final:

6.5

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

Nintendo 3DS
Bandai Namco
7th Chord
Ação, Beat 'em up
1
Livre
Não

A falta do efeito 3D e de detalhes nos cenários deixam a desejar, e só dá para atacar em duas direções. Para os nostálgicos, é maneiro escutar a trilha sonora da série e ouvir personagens icônicos que emprestaram suas vozes, como Johnny Yong Bosch (Adam) e Tony Oliver (Saba).

No final das contas, seja fã ou não, você terá uma experiência mórfica ao jogar com cada um dos heróis. Go, go Megaforce! **NW**

PAC-MAN AND THE GHOSTLY ADVENTURES 2

COM NOVOS PODERES, BOLOTA VIRA ATÉ GODZILLA EM PLATAFORMA 3D



Thomas Schulze

NINGUÉM ESTÁ LIVRE DE PASSAR POR

uma crise de meia-idade. Pac-Man, lá em 1980, chegou com tudo aos fliperamas e conquistou milhões de fãs com sua comilança por labirintos. De lá pra cá as coisas mudaram bastante.

Com o passar das gerações, ele se aventurou por um bocado de gêneros. A bola da vez é a ação em plataforma 3D, no segundo game da animação *Pac-Man e as Aventuras Fantasmagóricas*.

Mas não são apenas os fãs do desenho que vão se divertir por aqui. Com mecânicas redondinhas, o jogo faz a alegria de qualquer um que goste de pular por aí. Afinal, são dezenas de desafios sob medida na extensa



jornada contra maléfico o Lord Betrayus.

Em busca de sua nova identidade, Pac se inspira em uma outra bolota dos games: comendo certos itens, adquire habilidades. Soa familiar? Para superar os obstáculos, ele veste roupas de gelo, fogo, pedra e até de camaleão, esticando uma língua de dar inveja em Yoshi.

Minha favorita é a roupa de Godz- quer dizer, Paczilla. Me diverti virando um

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 8.5

Nota Final:

7.5



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

Wii U (há versão para 3DS)
Bandai Namco
Monkey Bar, Bandai Namco
Plataforma
1
Livre
Não

Pac-Man gigante nas batalhas contra os chefões. Pena que essas fases são tão raras quanto as de tiro, onde assumimos o controle da Cili, num esquema bem parecido com *Star Fox*.

Devidamente legendado em português, o game é uma boa porta de entrada para o universo de um dos maiores mascotes dos games. Como diriam lá em Pacopolis, é divertido "Pac-aramba". **NW**

FANTASY LIFE

REALIZE OS DESEJOS DE SUA VIDA NO MUNDO DE REVERIA!



Bruno Cotrim

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

Nota Final:
9.0



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

Nintendo 3DS
Nintendo
Level-5
RPG
1-3
Livre
DLC, StreetPass

AQUI VOCÊ NÃO TEM QUE SE

preocupar em cumprir a mesma rotina todos os dias. Se há uma coisa que define *Fantasy Life* é a variedade. A aventura te permite escolher entre doze vidas (Lifes), o que é nada mais do que o nome dado a um sistema de classes. Logo na hora de montar seu personagem fica claro que o mundo apresentado será extenso.

O começo da jornada em Reveria é lento, mas lento mesmo. Por mais que os diálogos sejam atrativos, é um pouco irritante o tempo que leva para a jornada propriamente dita deslançar, mas vale a espera.



Viciante, em poucas horas você vai se sentir compelido a jogar sempre. Isso acontece por causa da praticamente ilimitada quantidade de objetivos a cumprir, itens a encontrar e a criar, monstros a derrotar e desejos a realizar.

Dentre os atrativos não podemos deixar de falar da música e da arte impecável dos figurões Nobuo Uematsu e Yoshitaka Amano. Conhecidos principalmente pelo envolvimento em diversos títulos de *Final Fantasy*, desde o início da franquia no NES, o trabalho deles no projeto da Level-5 não é menos do que o esperado, da arte de abertura à trilha de cada cenário, há muita beleza espalhada.

Cada Life possui uma lista de desafios que, quando cumpridos, permitem que o jogador avance para a próxima classificação e ganhe novas habilidades. E como o título incentiva a experimentação, é possível

trocar rapidinho de vida e habilitar os desafios das 12 existentes. O único problema é que nem todas são tão emocionantes. Por exemplo, as classes de criação de artefatos (Tailor, Carpenter, Cook, Blacksmith, Alchemist) funcionam com o mesmo minijogo rítmico para forjar, tecer e etc.

Todos esses sistemas se aliam à simulação de vida, que permite enfeitar seu lar, comprar outras casas, montar cavalos e outros animais, ter bichos de estimação, tingir suas roupas e muito mais. E no topo disso tudo temos uma história bem humorada ao lado de uma borboleta tagarela e um protagonista taciturno, em uma saga para realizar os desejos de cada habitante dessa magnífica terra. **NW**

Encare todas as profissões do jogo!

VIDA DUPLA, TRIPLA...

A exploração melhora conforme você acumula classes, já que existem diferentes tipos de chefes para a maioria delas, e só passando por todas para acessar um mapa completo e fazer tudo o que o local permite. Mas não pense que é uma tarefa tranquila. Embora no início não pareça, Reveria é repleta de criaturas perigosas. Você pode se conectar à internet ou usar a conexão local para convidar mais dois amigos para explorar o mundo contigo, ajudando então nas batalhas.



A BATALHA SE APROXIMA!

SAIBA COMO PARTICIPAR DE TORNEIOS E LIGAS OFICIAIS



Flavio Ferreira

Depois de entender todas as regras, montar seu deck vencedor e enfrentar os amigos em confrontos alucinantes, é chegada a hora de se tornar um verdadeiro treinador de Pokémon TCG. Nessa edição, ensinamos o que é necessário para participar dos torneios oficiais.

Em parceria com a Pokémon Company, a Copag é a responsável pelos campeonatos das Estampas Ilustradas no Brasil. Realizados em diferentes lugares do país, os desafios City e Regionais são verdadeiros distribuidores de Play! Points, pontos necessários para que os jogadores se inscrevam em competições nacionais e internacionais.

Para começar a receber PPs, vá até uma das ligas, organizadas por

lojas revendedoras de cards de Pokémon. Com isso você receberá um Scorecard, cartão que marca seu progresso nas batalhas. Essa pontuação será de extrema importância para a classificação em torneios maiores.

Os City ocorrem de acordo com a disponibilidade das ligas, enquanto os Regionais costumam acontecer em meses específicos para permitir que pessoas de diferentes cidades possam se planejar, adquirindo então pontos para o Nacional, que



Fotos: Ruimar Otávio

Treinadores no Regional de Sampa!

em 2015 acontecerá em junho, em São Paulo. Por sua vez, o torneio brasileiro classifica jogadores para o Pokémon World Championships, que rola de 21 a 23 de agosto em Boston, nos Estados Unidos. (NW)



PRÓXIMOS REGIONAIS

Quer ser o campeão? Então não perca tempo! Acompanhe as datas dos próximos campeonatos no endereço copag.com.br/pokemon/torneios-e-ligas. Em dezembro o Regional ocorre em mais cidades:

Curitiba (PR): 14 de dezembro
Sorocaba (SP): 20 de dezembro
São Caetano (SP): 21 de dezembro

VIVENDO E APRENDENDO A JOGAR

A Copag lançou o Kit do Treinador especialmente para quem quer conhecer as noções básicas do Trading Card Game e não tem um mestre por perto para ensiná-las. A caixa vem com dois baralhos de 30 cards, dois livros de regras, com as dicas necessárias para dar os primeiros passos, e contadores de danos. Isso sem falar que as cartas de Sylveon e Noivern são especiais. O legal é se divertir em dupla, mas dá para se virar sozinho nessa!



Nintendo eShop

CONFIRA OS DESTAQUES DAS LOJAS VIRTUAIS DA NINTENDO

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Ser pirata é até mais divertido do que ser gênio



Hugo H. Pereira

Concluindo a trilogia que começou no Game Boy Color, a nova aventura de Shantae é bem diferente das anteriores. Sem seus poderes de gênio, que foram perdidos no final do segundo jogo, a protagonista leva uma vida pacata até que sua nêmesis, Risky Boots, aparece pedindo ajuda. Com a iminente volta do terrível Pirate Master, as rivais deixam suas diferenças de lado para coletar os 20 fragmentos de mágica e impedir o retorno do vilão.

A principal novidade é a falta das tradicionais transformações de Shantae, que conta dessa vez com aparatos de piratas para progredir na aventura. Dividida em diversos mundos, cada qual com sua própria dungeon, há uma pegada meio Metroidvania, incentivando o jogador revisitar locais para alcançar novas áreas após conseguir equipamentos especiais, como uma pistola, um chapéu planador ou até mesmo um canhão.

Os belíssimos cenários, que misturam pintura digital com o que há de melhor em pixel art, são dos mais variados e mostram localidades inéditas como pontos conhecidos de Sequin Land. A diversidade permite que exista uma grande gama de inimigos e desafios de plataforma, que certamente são os pontos mais altos do título. É preciso astúcia e reflexo para avançar nos labirintos e derrotar os difíceis, embora não tão memoráveis, chefes.

Com itens para coletar, finais alternativos e um modo extra desbloqueado ao completar a aventura pela primeira vez, *Shantae and the Pirate's Curse* é um dos mais representantes mais suprimas do gênero na Nintendo eShop. Alie isso a uma trama com excelentes doses de humor, personagens carismáticos e a trilha sonora de Jake Kaufman, compositor de *Shovel*

Knight e *Mighty Switch Force!*, e o preço elevado para um jogo digital acaba não ficando tão salgado assim. **NW**



Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção: Way Forward
Desenvolvimento: Way Forward e Inti Creates
Gênero: Ação e Plataforma
Jogadores: 1
Preço: R\$ 48,59
Diversão: 9.0
Replay: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Gráfico: 8.0
Som: 10

8.5

Mesmo sem poderes, Shantae dá um jetinho e volta à ação



Genial!

A franquia da WayForward tem uma história conturbada. O título original foi lançado em 2002, depois de ser apadrinhado pela Capcom. A gênio atraiu uma legião de fãs que aguardou anos por uma sequência. Sem emplacar uma para GBA, Shantae só voltou como DSiWare, em 2010, com *Risky's Revenge*, chegando agora ao seu terceiro episódio. O quarto, *Shantae: Half-Genie Hero*, foi financiado com sucesso pelo Kickstarter, e marcará a estreia da garota no Wii U. (Filipe Salles)

Nintendo eShop (3DS e Wii U)

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

DSi Shop e Wii Shop Channel (DS e Wii)

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



PYRAMIDS 2

Com uma temática inspirada no icônico Indiana Jones, você encarna o papel de um explorador veterano procurando pirâmides dos antigos impérios indígenas.

Pyramids 2, então, é um jogo de plataforma focado na solução de puzzles. Alcance a chave do portal e atravesse-o para passar de fase. Para atingir o objetivo, o protagonista tem uma habilidade curiosa à disposição: cria, move e destrói blocos. A mecânica permite que arranje diversas maneiras de se encerrar um estágio, além de contar com alguns critérios que aumentam a pontuação de acordo com o tempo e itens coletados.

O modo principal tem 54 estágios espalhados em três mundos e um editor de fases. No caso, você cria até 27 modelos e aí exporta e importa via QR Code. **(Filipe Salles)**

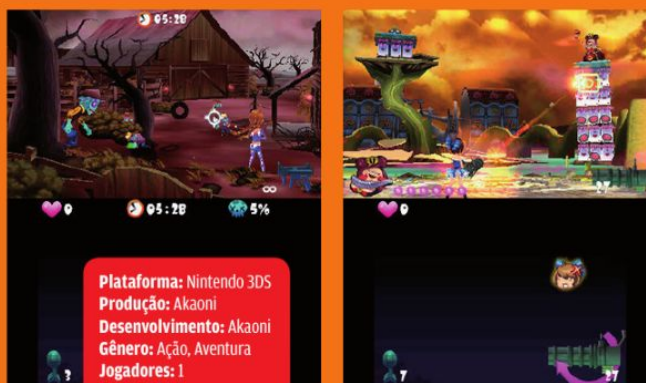


Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Enjoy Gaming
Desenvolvimento: Enjoy Gaming
Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Preço: R\$ 9,99
Nota: 8.0

ZOMBIE PANIC IN WONDERLAND DX

Tente juntar no mesmo lugar o *País das Maravilhas*, a famosa lenda de Momotaro, o Japão feudal, armas de fogo pesadas e os famigerados zumbis. Não conseguiu? Relaxa que nós também não, mas isso é o que você encontrará em *Zombie Panic*.

Andando em uma linha horizontal, cause o máximo de destruição possível com metralhadoras, lança-chamas e explosivos. Os monstros vêm em variadas formas e estilos. Zumbis lutadores de sumô serão os menores de seus problemas. Em poucas palavras, *Wonderland DX* mistura quase tudo de chamativo na cultura pop, ação frenética ao estilo Michael Bay e mortos-vivos. É uma maluquice bem executada e divertida! **(Filipe Salles)**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Akaoni
Desenvolvimento: Akaoni
Gênero: Ação, Aventura
Jogadores: 1
Preço: R\$ 15
Nota: 7.0

SCARYGIRL ILLUSTRATION KIT

Quem dá uma rápida olhada, imagina que o jogo é alguma aventura de terror, aquelas que misturam personagens de terror com comédia. No entanto, *Scarygirl* assusta por ser um aplicativo bem amigável de animação.

Usando as ferramentas disponíveis de pintura e formatação, faça seu desenho quadro a quadro, os tais vetores, e aí salve depois o filme em MP4, ideal para publicar no YouTube. Se quiser, também pode salvar seus trabalhos em JPEG no cartão SD do console. **(Igor Andrade)**



Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Square One
Desenvolvimento: Square One
Gênero: Aplicativo
Jogadores: 1
Preço: R\$ 13
Nota: 7.5

HYRULE WARRIORS

(PARTE 2)

VOCÊ VAI VIRAR UM GUERREIRO DE RESPEITO COM NOSSO TREINAMENTO!



Danilo Passos

Depois de encarar o Legend Mode, que tal provar suas habilidades em outro desafio?

ADVENTURE MODE

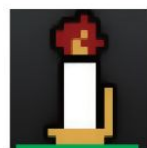
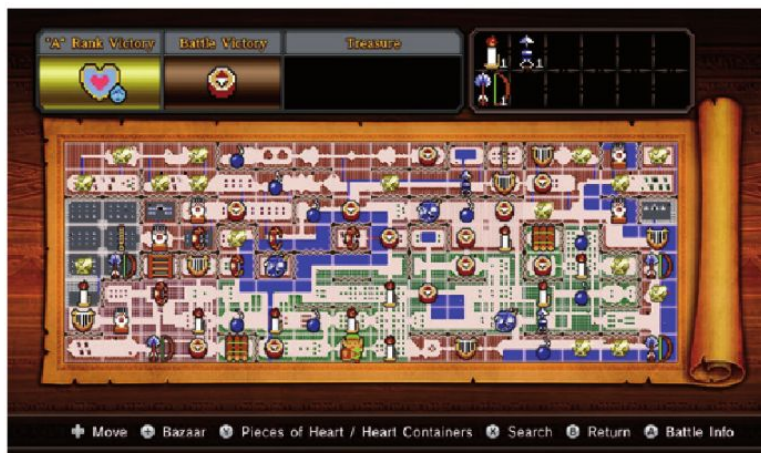
No modo aventura devemos batalhar seguindo certas condições especiais em um mapa similar ao primeiro *The Legend of Zelda*. Uma nota é atribuída ao final de cada desafio, que liberará os quadrantes ao redor de acordo com seu desempenho, além de dar certas recompensas.

Fique ligado no topo da tela para saber o que precisa ser desbloqueado em cada quadradinho. O acesso a certas áreas só ocorre se você finalizar estes estágios no Legend Mode:

- **Quadrante verde:** Valley of Seers (The Sorceress of the Valley)
- **Quadrante laranja:** Palace of Twilight (The Shadow King)
- **Quadrante roxo:** Lake Hylia (The Water Temple)
- **Quadrante marrom:** Sealed Grounds (Sealed Ambition)
- **Quadrante azul:** Valley of Seers (Shining Beacon)
- **Quadrante vermelho:** Ganon's Tower (Liberation of the Triforce)

Através das batalhas, podemos ganhar Item Cards que revelam segredos no mapa:

- **Compass:** a bússola mostra exatamente onde usar outro item.
- **Bomb:** use nas paredes.
- **Candle:** use nas árvores.
- **Ladder:** use pedaços de madeira para atravessar pequenas porções de água.
- **Power Bracelet:** move rochas ou túmulos.
- **Water Bomb:** use em rochas submersas.
- **Digging Mitts:** use em solos macios, caracterizados em verde.
- **Ice Arrow:** use em círculos de fogo.
- **Raft:** use em píer de madeira para cruzar grandes áreas com água.
- **Hookshot:** use em alvos distantes para ser puxado até eles.
- **Recorder:** use em pequenos lagos.
- **Goddess's Harp:** use nas Goddess Butterflies para que Gossip Stones apareçam.



Item Card

Legendinha

AM: sigla para Adventure Mode.

HC: sigla para Heart Container, que te dá um coração de energia.

HP: sigla para Heart Piece. Você precisa encontrar quatro partes para ter um coração de energia.

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

DICAS PARA SE DAR BEM

1) Geralmente, uma Skulltula aparecerá após 1 mil KOs. A segunda aparece após 1.200 KOs, sem perder mais que quatro corações, às vezes no mesmo lugar da primeira.

2) Capture os fortes! Se há um item que você não encontrou, ele pode estar lá.

3) Use Item Cards para desbloquear quadrantes no mapa, liberar recompensas para o rank A e até mesmo personagens.

4) O rank A é obtido de várias formas, mas de praxe:

- Faça ao menos 1.200 KOs em estágios com vários inimigos.
- Gaste 15 minutos ou menos em estágios onde não há limite de tempo.
- Leve pouco dano, quase sempre menos de 4 mil.
- Se não souber onde gastar um Item Card, utilize a bússola.
- Sempre jogue novamente fases já completadas, caso um Item Card seja a recompensa que falta pegar.
- Jogue o Adventure Mode após fechar o modo principal. Isso tornará o desafio mais fácil.



EXPLORE O MAPA

Contamos para você os macetes de alguns dos desafios do Adventure Mode. Para se guiar, use as orientações por linha e coluna. É simples!

Defend the allied keeps!

(linha 1, coluna 2)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 10 mil de dano.
- **Segredo 1:** use um Goddess's Harp Card nas borboletas.
- **Segredo 2:** use um Bomb Card na parede a oeste no canto mais a norte.
- **Glorious Baton (Zelda):** rank A.
- **HC (Zelda):** capture o East Goron Keep.
- **HP (Zelda):** capture o Stronghold.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para vê-la numa plataforma no caminho para W. Boulder Keep.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos. Aparecerá no mesmo lugar.



Take on the sword masters!

(linha 1, coluna 16)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 10 mil de dano.
- **Segredo:** use uma Digging Mitts Card no pedaço de terra verde.
- **Gate of Souls (Lana):** Rank A.
- **HP (Lana):** capture o N. Settlement Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para vê-la no canto mais a sudoeste do mapa.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Be like a magician and make your foes disappear!

(linha 2, coluna 3)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 10 mil de dano.
- **Segredo:** use um Bomb Card na parede no norte, no canto mais a oeste.
- **Scimitars of Twilight (Zant):** rank A.
- **HC (Zant):** capture o E. Mountain Keep.
- **HP (Zant):** capture o W. Mountain Keep.
- **Skulltula:** derrote mil inimigos para vê-la próxima ao vaso da base aliada.
- **Skulltula:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos. Aparecerá no mesmo lugar de antes.



Deal with uninvited guests!

(Linha 2, Coluna 8)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Goddess's Harp Card nas borboletas.
- **Segredo 2:** use um Digging Mitts Card na porção verde do mapa.
- **Swords of Demise (Ganondorf):** rank A.
- **HC (Ganondorf):** capture o South Garden.
- **HP (Ganondorf):** capture o Northwest Keep.
- **Skulltula 1:** Derrote mil inimigos para vê-la na sala a oeste da base aliada.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos para aparecer no mesmo lugar de antes.

Defeat the shadow beast!

(linha 3, coluna 3)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Digging Mitts Card na porção verde do mapa.
- **Zant:** complete o estágio com sucesso para liberá-lo.
- **HC (Agitha):** capture o Rocky Square.
- **HP (Agitha):** capture o Outskirts Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la no portão no fundo de Bridge Keep.

Skulltula 2: complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar.



Capture the enemy keeps!

(linha 3, coluna 9)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Candle Card na árvore verde mais a sudeste.
- **Twilight Shackle (Midna):** rank A.
- **HC (Midna):** capture o Southeast Square.
- **HP (Midna):** capture o Central Square.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la na frente da Fairy Fountain.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Rescue the allied forces!

(linha 4, coluna 5)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Power Bracelet Card na estátua do meio, na linha superior.
- **Demon Longsword (Ghirahim):** rank A.
- **HC (Ghirahim):** capture o Southeast Keep.
- **HP (Ghirahim):** capture o Southwest Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la na parede da direita no caminho a norte de Southeast Keep.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações para aparecer na parede da direita do East Temple Hall.



Defeat the cliff beast!

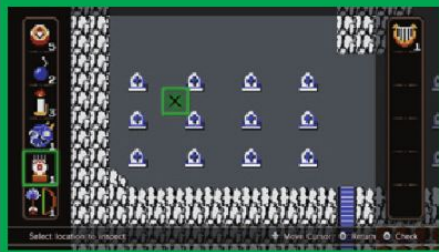
(linha 4, coluna 13)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **HC (Ruto):** rank A.
- **HP (Ruto):** capture o East Temple.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la a nordeste do Eastern Room.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos para aparecer na parede da direita do East Temple Hall.

Defeat the Darknut Forces!

(linha 5, coluna 1)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Digging Mitts Card na porção verde do mapa.
- **Luna Parasol (Agitha):** rank A.
- **HC (Agitha):** capture o East Field Keep.
- **HP (Agitha):** capture o South Field Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la no fundo de Bridge Keep.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.



Defeat the ocean beast!

(linha 5, coluna 6)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **HC (Midna):** obtenha o Rank A.
- **HP (Ghirahim):** capture o West Field Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la a leste de South Field Keep.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Fight as a warrior of water!

(linha 6, coluna 7)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Candle Card na árvore mais a sudoeste dentre as solitárias.
- **Kokiri Spear (Lana):** rank A.
- **HC (Lana):** capture o Mountain Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la a norte do Castle Keep.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e, sem perder mais do que quatro corações, derrote 1.200 inimigos. Aparecerá no mesmo lugar de antes.



Defeat the Big Poe Forces!

(linha 6, coluna 15)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use uma Ice Arrow Card no círculo de fogo.
- **Swords of Darkness (Ganondorf):** rank A.
- **HC (Ganondorf):** capture o West Temple.
- **HP (Ganondorf):** capture o South Temple.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la na parede do Eastern Room.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Defeat enemies while collecting treasure! Yay!

(linha 7, coluna 3)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Candle Card na terceira árvore de cima para baixo na coluna do meio.
- **Ghirahim:** termine o estágio com sucesso.



ARMAS

O crossover tem uma porção generosa de personagens, além de uma enxurrada de armas para usar, e elas são desbloqueáveis das mais diferentes formas. Para ficar esperto, olha só o que você precisa fazer, lembrando que AM é a sigla para Adventure Mode. Já os números à frente das letras significam, respectivamente, linha e coluna.

Link (livre desde o início)

- **White Sword:** Sealed Ambition (capture o East Cannon Keep)
- **Magical Sword:** AM 3-2 (rank A)
- **8-bit Wooden Sword:** Shining

Beacon (termine a fase)

- **Fire Rod:** The Sheikah Tribesman (capture o Tunnel Square)
- **Prism Rod:** AM 5-7 (rank A)
- **Magical Rod:** AM 6-2 (rank A)
- **Silver Gauntlets:** AM 5-9 (vença a batalha)
- **Golden Gauntlets:** AM 6-12 (rank A)
- **Power Glove:** AM 7-14 (rank A)
- **Great Fountain Fairy:** AM 8-1 (vença a batalha)
- **Great Forest Fairy:** AM 2-7 (rank A)
- **Great Sky Fairy:** AM 2-1 (rank A)
- **Master Sword:** The Sacred Sword (termine a fase)

Darunia (complete Land of Myth)

- **Igneous Hammer:** AM 3-13 (rank A)
- **Megaton Hammer:** AM 1-14 (rank A)



- **HC (Zant):** capture o Fairy Fountain.
- **HP (Darunia):** capture o Castle Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos e suba na plataforma a nordeste.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Defeat the forest dragon! (linha 7, coluna 14)

- Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo 1:** use um Goddess's Harp Card nas borboletas.
- **Segredo 2:** use uma Candle Card na árvore solitária na estrada.
- **Power Gloves:** rank A.
- **HP (Link):** capture o N. Entrance Keep.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la em frente ao Temple Square.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Defeat the commanders of two armies! (linha 8, coluna 2)

- **Rank A:** 1.200 KOs, 15 minutos ou menos, 4.000 de dano ou menos.
- **Segredo 1:** use um Goddess's Harp Card nas borboletas.
- Segredo 2:** use um Bomb Card na parede a norte, do lado direito do sulco na parede.
- **Sacred Baton (Zelda):** rank A.
- **HC (Zelda):** capture a Eastern Room.
- **HP (Zelda):** capture o South Temple.



Defeat the Shield Moblin Forces! (linha 8, coluna 14)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano.
- **Segredo:** use um Bomb Card na parede superior, abaixo da 10ª árvore da esquerda para direita.
- **True Goddess Blade (Fi):** rank A.
- **HC (Fi):** capture Lower Level East.

- **HP (Fi):** capture o Southeast Square.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la próxima à saída sul do North Palace.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.

Defeat the warriors of Skyloft! (linha 8, coluna 15)

- **Rank A:** 1.200 KOs, até 15 minutos, até 4 mil de dano
- Segredo:** use um Digging Mitts Card na parte verde.
- **Sol Shackle (Midna):** rank A.
- **HC (Midna):** capture o North Oasis.
- **HP (Midna):** capture o N. Settlement.
- **Skulltula 1:** derrote mil inimigos para encontrá-la na sala da base aliada.
- **Skulltula 2:** complete a primeira missão e derrote 1.200 inimigos sem perder mais do que quatro corações. Aparecerá no mesmo lugar de antes.



Impa (complete o The Armies of Ruin)

- **Biggoron's Knife:** Land of Myth (capture o E. Boulder Keep)
- **Biggoron's Sword:** Adventure Mode 3-1 (rank A)
- **Guardian Naginata:** AM 7-9 (vença a batalha)
- **Scorching Naginata:** AM 7-11 (rank A)
- **Sheikah Naginata:** AM 4-15 (rank A)

Zelda (complete o Water Temple)

- **Glittering Rapier:** The Sacred Sword (capture o S. Temple Hall)
- **Gleaming Rapier:** AM 1-19 (rank A)
- **Wind Waker:** AM 5-12 (vença a batalha)
- **Sacred Baton:** AM 8-2 (rank A)
- **Glorious Baton:** AM 1-2 (rank A)

Sheik (complete o The Sheikah Tribesman)

- **Typhoon Harp:** The Water Temple (capture o Temple Face Keep)
- **Triforce Harp:** Adventure Mode 2-15 (rank A)

Midna (complete o Land of Twilight)

- **Twilight Shackle:** AM 3-9 (rank A)
- **Sol Shackle:** AM 8-15 (rank A)

Lana (complete o The Sorceress of the Woods)

- **Sealing Tome:** The Shadow King (capture o Lower Level East)
- **Sorceress Tome:** AM 1-11 (rank A)
- **Deku Spear:** The Sorceress of the Valley (capture o West Keep)
- **Kokiri Spear:** AM 6-7 (rank A)
- **Faron Spear:** AM 8-12 (rank A)
- **Gate of Time:** AM 3-16 (vença a batalha)
- **Guardian's Gate:** AM 2-4 (rank A)
- **Gate of Souls:** AM 1-16 (rank A)

Fi (complete o Land in the Sky)

- **Goddess Longsword:** AM 6-5 (rank A)
- **True Goddess Blade:** AM 8-14 (rank A)

Ganondorf (complete o Shining Beacon)

- **Swords of Darkness:** AM 6-15 (rank A)
- **Swords of Demise:** AM 2-8 (rank A)

Ruto (complete o nível 5-10 do AM)

- **Golden Scale:** AM 5-15 (rank A)
- **Water Dragon Scale:** AM 6-16 (rank A)

Ghirahim (complete o nível 7-3 do AM)

- **Demon Longsword:** AM 4-5 (rank A)
- **True Demon Blade:** AM 2-9 (rank A)

Zant (complete o nível 3-3 do AM)

- **Shadow Scimitar:** AM 4-1 (rank A)
- **Scimitar of Twilight:** AM 2-3 (rank A)

Agitha (complete o nível 4-7 do AM)

- **Luna Parasol:** AM 5-1 (rank A)
- **Princess Parasol:** AM 1-4 (rank A)



Uma Épica Aventura espera por você na região de Hoenn!



COMECE sua jornada escolhendo seu parceiro Pokémon. Treine, evolua e libere novas e poderosas MegaEvoluções!



TREECKO



TORCHIC



MUDKIP

POKÉMON OMEGA RUBY



POKÉMON ALPHA SAPHIRE



EM BREVE!

LEVE A JORNADA
A NOVAS ALTURAS

www.PokemonRubySapphire.com



Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS

DEZ ANOS, DUAS TELAS!

O MAIOR SUCESSO DE VENDAS DA NINTENDO COMPLETA UMA DÉCADA DE VIDA



Ricardo Syozi



Thomas Schulze



Nitro: Reggie apresenta na E3 o Nintendo DS, que colocou a empresa mais uma vez no topo

Imagine a cena: Reggie Fils-Aimé sobe ao palco da E3 e, sem maiores rodeios, revela um hardware completamente inédito. Antes mesmo que você tenha tempo de assimilar o golpe, Regginator solta a bomba: "Amanhã, vocês já poderão experimentar, aqui mesmo, um novo *Metroid!*".

Soa bom demais para ser verdade? Pois foi exatamente isso que aconteceu na edição de 2004 da grande feira de videogames quando, em meio a gritos histéricos de jornalistas, o Nintendo DS foi apresentado ao mundo, em mais um momento inesquecível de triunfo da Big N. O hype gigantesco veio a calhar.

Como as vendas do GameCube e do Game Boy Advance estavam aquém das expectativas

e a Nintendo vivia uma de suas maiores crises internas, o peso do mundo estava em suas costas. Mais precisamente, de Satoru Iwata, que havia assumido o posto de presidente.

VOLTA ÀS ORIGENS

Em novembro de 2003, a Big N divulgou o primeiro relatório fiscal com prejuízo de sua centenária história. Mais que uma marca triste, era um claro sinal de que havia alguma coisa errada na estratégia comercial.

Foi em um típico almoço entre Iwata e Shigeru Miyamoto, no restaurante ao lado da sede da companhia, que surgiu a ideia de buscar algo totalmente novo, capaz de atrair a atenção até daqueles que não possuíam qualquer experiência com consoles. Coisa de louco?





Talvez. O Game Boy era um dos nomes mais fortes da Nintendo na ocasião. Para você ter noção, suas vendas, somando a versão tijolão, Color e Advance, alcançaram mais de 200 milhões de unidades mundo afora!

Só de pensar nesse número já dá para imaginar como deve ter sido difícil dizer adeus a essa linha de produtos, certo? Mas essa não seria a primeira e nem foi a última jogada corajosa que eles tiveram.

Era hora de quebrar convenções e apostar numa nova linha. Buscando o futuro enquanto abraçava seu passado, a Big N deu a luz ao Nintendo DS.

IMPRIME DINHEIRO!

Apelidado como "Projeto Nitro", alcunha que durou até maio de 2004, o console deixou teve uma trajetória de fazer inveja.

Em 21 de novembro de 2004, o DS foi lançado na América do Norte por 150 dólares e, em 2 de dezembro, chegou a vez do Japão, onde foi vendido por 15 mil. Curiosamente, foi o primeiro videogame que a Big N lançou nos Estados Unidos antes do Japão.

Tudo foi feito para aproveitar o clima da Black Friday, tradicional liquidação que acontece anualmente na terra do Tio Sam. E não é que a estratégia deu certo?

As pré-vendas esgotaram no mesmo dia em que começaram, e até o fim do ano já eram mais de 2,8 milhões de sistemas vendidos em todo o mundo, bem acima dos planos iniciais da Nintendo, que esperava "apenas" 800 mil unidades comercializadas.

A partir daí, amigo, foi uma verdadeira febre de duas telas, especialmente em terras nipônicas! Foram lançadas tantas versões especiais do portátil por

lá que muita casa japonesa chegava a ter de dois ou três Nintendo DS. Todos queriam fazer parte dessa inovação!

Modelos como DS "Fat", DS Lite, DSi (com internet) e DSi XL (gigantão) ajudaram a manter o nome forte na boca do povo por muito tempo, tanto é que mesmo hoje em dia ainda vemos alguns DS sendo vendidos por aí! Sim, ele ainda não se aposentou! E não podia ser diferente, já que há diversos bons games para jogar nele.

Tudo isso ajudou o sistema a se consagrar como um grande sucesso, alcançando 154 milhões de unidades vendidas, arrebatando o posto de maior sucesso da Big N, algo que não foi superado pelo Wii!



ZapZap: quem nunca trocou mensagens via PictoChat?



Sortudo, esse cara aí é um dos primeiros a comprar o DS no Japão, onde o console virou símbolo cultural

TOCA AQUI!

O grande trunfo do Nintendo DS não estava apenas em seu hardware poderoso. Apesar de conseguir renderizar gráficos 3D com maestria – *Super Mario 64 DS* que o diga –, o principal impulso das vendas veio de algo mais "simples"

A "geração touch" surgia aos poucos, os botões estavam se tornando coisa do passado, e a empresa viu isso como uma oportunidade. Assim, em todos os países onde o portátil estava disponível, "toque" parecia ser a palavra de ordem.

Games como *Yoshi Touch & Go*, *Nintendogs* e *Metroid Prime Hunters* ajudaram a mostrar que o jogador poderia ter o total controle de suas aventuras com uma simples dedada tela, tudo muito mais acessível, imediato e elegante.

Até *The Legend of Zelda* entrou na onda e ganhou duas aventuras inteira-



O pequeno sistema provou que todos somos gamers





mente controladas pela tela de toque em *Spirit Tracks* e *Phantom Hourglass*. Tudo graças ao poder da Stylus.

Quem bolou aquele provérbio sobre a caneta ser mais poderosa que a espada certamente tinha um DS no bolso. Consigo, a gente conseguia derrotar chefões, cuidar de fazendas, salvar princesas e até mesmo bater papo com os amigos. Simplesmente um luxo!

Falando em amigos, não dá pra esquecer da revolução do Picto

Chat. Quer coisa melhor que conversar com seus amigos enquanto desenha e faz piadas na tela? O aplicativo fez tanto sucesso que acabou virando uma coluna lindona aqui na sua **Nintendo World**, botando editores e redatores para se divertir com a tela de toque do portátil.

PASSADO E FUTURO JUNTOS

Por mais que controles de toque sejam sensacionais, não dá para negar que, de cara, o que mais chama a atenção no portátil são suas duas telas de jogo. Onde será que vimos esse conceito antes?

Pois é, foi logo no primeiro experimento da Nintendo no mundo dos videogames portáteis, o lendário Game & Watch, que unia a diversão dos jogos eletrônicos com a conveniência dos relógios de bolso.

O DS pegou muita coisa emprestada do design genial de Gunpei Yokoi, mas modernizou tudo: agora tínhamos um sistema que, além de ser relógio, também contava com internet, tela de toque, bate-papo com amigos, milhares de cartuchos... ufa!

Buscar inspiração em trabalhos passados não foi uma exclusividade do DS. Afinal, não precisamos olhar muito longe para ter noção do quanto seu legado influenciou os consoles sucessores!

Basta ligar seu Nintendo 3DS ou Wii U e curtir a jogabilidade com controle de toque entre duas telas e você logo nota que o DNA do pequeno de duas telas continua presente mesmo depois de seu trabalho chegar ao fim. Pois é, na Nintendo, passado e futuro parecem mesmo andar de mãos dadas. **(NW)**



WARIO WORLD

Hehe, como estão, nintendistas? Aqui é seu personagem favorito, o ricoço Wario! Estou me infiltrando no *Nostalgia Nintendista* para falar algumas verdades sobre esses tais joguinhos. Guahaha!

Mas não pense que sou tão insensível assim. Não é só porque gosto tanto de dinheiro que abro mão de outras paixões. Também sou fã de ouro, diamantes, cheques e... cachorrinhos! <3

Wah, pode rir! Aposto que se você jogasse *Nintendogs* se sentiria como eu! Gastei tantas horas cuidando do meu dalmata virtual e ensinando novos truques a ele que quase esqueci como é legal ser um vilão enfezado. Muahaha!

Enquanto eu não desenvolvia um game para o Nintendo DS, até que aquele tal Miyamoto encontrou uma boa maneira de matar meu tempo. Calhou que, mesmo sem a minha ilustre aparição, *Nintendogs* virou um sucesso daqueles! É a segunda série mais popular do portátil, com mais de 20 milhões de cópias comercializadas, perdendo só para aquele nojento do Mario. :-(

Aposto que teria vendido mais ainda se, além das versões *Dachshund*, *Lab* e *Chihuahua & Friends*, lançassem também um *Wario & Friends*.

#FicaADicaMiyamoto!



CALENDÁRIO

O Nintendo DS foi lançado nos Estados Unidos com uma biblioteca de jogos bem heterogênea, contando com o apoio de diversas publishers. Olha só o que estava disponível nas prateleiras norte-americanas quando o pequeno notável surgiu:

- *Asphalt Urban GR*
- *Feel The Magic: XY-XX*
- *Madden NFL 2005*
- *The Urbz: Sims in the City*
- *Tiger Woods PGA Tour*
- *Ping Pals*
- *Ridge Racer DS*
- *Spider-Man 2*
- *Sprung*
- *Super Mario 64 DS*
- *Metroid Prime Hunters: First Hunt* (demo)



Asphalt Urban GR



Spider Man 2



Sprung

ACESSÓRIOS BACANINHAS

O Nintendo DS ganhou muitos acessórios em sua longa jornada, mas decidimos destacar três que consideramos dignos do troféu "alto nível de bacaninha":

- **Nintendo DS Rumble Pak:** vinha junto com *Metroid Prime Pinball* (Samus nos arranjando uns pontos extras). Como o nome indica, sua utilidade era fazer o portátil tremer como se fosse um controle.

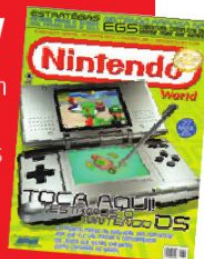
- **Guitar Hero Grip:** com a febre dos games musicais, nada mais natural do que lançar um *Guitar Hero* para o console. Mas a surpresa veio quando nos deparamos com o acessório que transformava o DS em uma guitarra. Radical!

- **Nintendo MP3 Player:** que inveja dos nossos amigos europeus! Além de curtirem um chá às 17h horas, nossos camaradas classudos ainda faturaram um MP3 player todo estiloso. Dava para carregar suas músicas favoritas num cartão SD, que por sua vez era inserido no cartucho do tocador, que entrava no slot do GBA.



ERA UMA VEZ NA NW

O Nintendo DS conta com mais de 1200 títulos em sua vasta biblioteca, mas será que você sabe qual foi o primeiro deles a virar capa na **Nintendo World**?



Advance Wars: Dual Strike fez as honras lá no número 87 da revista, logo recebendo a companhia de *Castlevania: Dawn of Sorrow*, capa da edição 88. Uma dobradinha para ninguém botar defeito!

Esses dois clássicos são ótimos exemplos da diversidade de gêneros existentes no começo de vida do pequeno notável, que trazia games para todos os tipos de jogadores. Seria essa uma das explicações para seu enorme sucesso?

Além disso, a edição 77 marcou ao dar capa para o portátil, além de uma super cobertura da feira de games EGS. Na época, a Big N mandou super bem ao comparecer em peso na grande festa brasileira.



Dual Strike



Dawn of Sorrow

UNINDO TALENTOS

REUNINDO DIVERSOS ARTISTAS BRASILEIROS, MARIANA LIDEROU UM TRIBUTO A SMASH BROS.



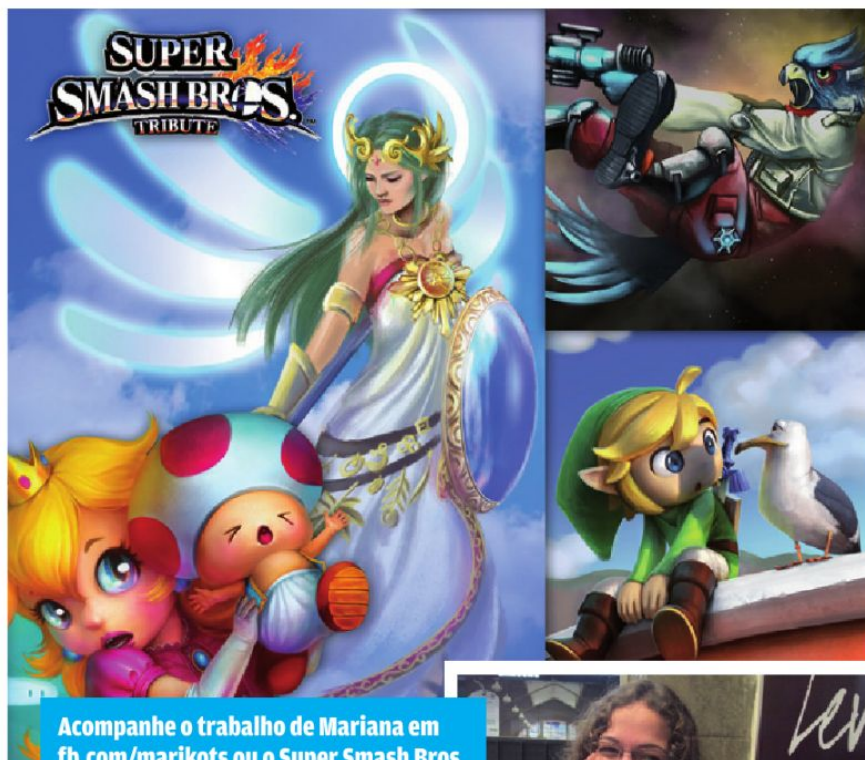
Hugo H. Pereira

Duas coisas que *Smash Bros.* ensina para seus fãs é que a união faz a força e que homenagens são importantes para valorizar o passado. Afinal, a série é uma grande celebração à história da Nintendo. Mariana Leandro Kotsevitis aprendeu isso como ninguém.

Depois de conhecer um grupo no Facebook no qual entusiastas organizavam colaborações artísticas para marcos de games, filmes e afins, a ilustradora se incomodou ao ver o lançamento de *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS* chegando e ninguém se movendo para fazer algo. "Daí arregacei as mangas e mandei ver". Ela saiu recrutando artistas brasileiros para a empreitada, como Cássio Yoshiyaki Shibukawa, Vitor Pedrosa Martinez e Patricia Kelen Takahashi, que fizeram as releituras de Toon Link, Falco e Peach, respectivamente.

A coragem de se aventurar, entretanto, vem de antes, quando cursava engenharia da computação. Desgostosa com o curso, jogou tudo para o alto, mudando para o mundo das artes visuais. Depois de conquistar seu diploma no Brasil, a ilustradora tentou a sorte no exterior e, entre as várias faculdades nas quais foi aceita, escolheu a Gnomon School of Visual Effects, na Califórnia, nos Estados Unidos.

O conhecimento artístico e a coragem foram decisivos para que o *Super Smash Bros Tribute* tivesse a qualidade que teve.



Acompanhe o trabalho de Mariana em fb.com/marikots ou o *Super Smash Bros Tribute* em fb.com/ssbtribute

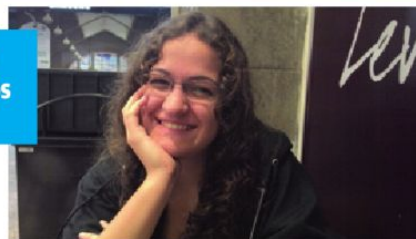
Quando o jogo estava prestes a partir para as prateleiras, Mariana teve que dar seu Final Smash para mandar algumas pessoas para fora da arena, indo atrás de outros artistas interessados. Ao todo, 59 brasileiros se envolveram na parada.

No geral, o clima no projeto foi de descontração. "Todo mundo era fã de *Smash* e, inclusive, trocamos Friend Codes. Foi legal fazer amigos e ver essa galera desenhar para algo que desenvolvi".

Não é de hoje que Mariana é fã da Big N. "Meu primeiro console foi o Nintendo 64, que tenho até hoje. No começo só tinha o *Super Mario 64* e não sabia a

mínima ideia do que fazer. Devia ter uns oito anos, tanto que quem o terminou primeiro foi minha mãe", conta.

De desenhista autodidata à organizadora de projetos e estudando em uma das melhores de faculdades dos Estados Unidos, a ilustradora deixa um recado. "Pratique muito, até os dedos sangrem, pois não existe atalho para ser bom. Não tenha medo de correr riscos". Ah, a jovem ficou responsável pela releitura de Palutena no tributo. **(NW)**



OS PRIMEIROS CAMPEÕES

REPRESENTANTES DO BRASIL NO PRÓXIMO MUNDIAL DE POKÉMON COMEÇAM A DESPONTAR



Felipe Camarossi



Igor Andrade

Como você viu no *Planeta Pokémon* dessa edição, os torneios Regionais de Trading Card Game estão aí. A temporada começou em São Paulo na Brasil Comic Con, com 121 treinadores, sob os olhares dos juízes Edgar Shinagawa, Clayton Yuri e Paulo de Gouveia.

Os finalistas do Regional paulistano na categoria Master usaram baralhos bem conhecidos. Fábio Lona optou pelo clássico Yveltal-EX e Darkrai-EX, tendo suporte de Jirachi-EX, enquanto Thiago Giovannetti arriscou na expansão *Furious Fists* com Lucario-EX e Seismitoad-EX, que combinou bem com Hypnotoxic Laser. Apesar disso, Fábio não se intimidou e colocou Virbank City Gym em campo,

lutando fogo com fogo e impedindo o efeito devastador do Fighting Stadium do adversário.

O baralho de Thiago estava fora dos padrões, com cartas um tanto quanto inesperadas para o formato, como Pikachu e Raichu da expansão XY. Contudo, um pouco de azar fez com que seu oponente formasse sua estratégia primeiro – o que não era difícil, sendo cards de Yveltal-EX extremamente rápidos –, resultando em duas vitórias a zero na melhor de três.

Depois da capital paulista, o torneio foi organizado em outras cidades. Acompanhe abaixo os nomes dos campeões!

Agradecemos à colaboração de Ruimar Otávio, do *Fair Play Pokémon*.



Regional São Paulo – SP

Master: Fábio Lona

Senior: Otávio Gouveia

Junior: Rafael Breanza

Regional Rio de Janeiro – RJ

Master: Pedro Sales

Senior: Lucas Araújo

Junior: Laura Maria

Regional Niterói – RJ

Master: Pedro Medina

Senior: Gustavo Wada

Junior: Pedro Caldas

Regional Fortaleza – CE

Master: Rodrigo Alysson

Senior: Nikolas Medeiros

Junior: Erick Takeuti

OLHA EU AQUI!

OSTENTE SUA COLEÇÃO EM NOSSAS PÁGINAS

Festeiro

Sou colecionador de publicações de videogame e tenho mais de 1.700 revistas. Para comemorar os 16 anos da *NW*, tirei a foto da minha coleção completa, incluindo as especiais.



Cleber Marques
São Paulo – SP



Reviravolta

Hoje com 32 anos e formado em psicologia, retomei a Big N na minha vida, pois ela andava meio sem graça. A foto é o resultado de muita pesquisa diária, cara de pau para pechinchar com vendedores e não ter medo de viajar mais de 300 km para conseguir um NES.

Gabriel Oblasser
Jundiaí – SP



O espaço para você falar o que quiser!

Galera, nosso endereço mudou. Anote aí: Rua Américo Vespucci, 260. Vila Prudente. São Paulo - SP. CEP: 03135-010. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade, telefone e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. E diga qual console (Wii, Wii U ou Nintendo 3DS) você tem.

CARTA DO MÊS

DE PORTUGAL

Gostaria de dar os parabéns à redação por esta excelente revista sobre o maravilhoso mundo da Nintendo. Não digo isto só por simpatia, mas porque compro revistas oficiais faz muitos anos. Seja a norte-americana, a inglesa e a espanhola, digo sinceramente que nenhuma delas se compara a **Nintendo World** (infelizmente a japonesa não me chega às mãos). Talvez algumas matérias possam ser baseadas nessas mesmas revistas (se estiver errado, por favor, me corrijam) mas tem aquele toque especial que só vocês sabem dar.

Sou português de 47 anos e vivo em Lisboa. Felizmente vou ao Brasil com frequência, já que minha futura esposa mora em Natal, e compro todas as **NW** que consigo apanhar durante minha estadia. Por sorte, estava em Recife em 2011 e consegui dois exemplares da primeira **Nintendo Collection**, que guardo até hoje como se fosse um troféu. Nesse mesmo ano consegui num só dia comprar mais de 80 revistas da **NW** num sebo e não descanso enquanto não tiver todas.

Gostaria de sugerir uma **Collection** sobre Donkey Kong, pois, desde o tempo dos arcades, é uma personagem tão importante quanto Mario. Sugiro também uma revista sobre acessórios da Nintendo para colecionadores.

João Sequeira
Por e-mail

Oi, João.

Sua mensagem é um grande presente que recebemos para brincar um ano excelente para nossa equipe. Todo o conteúdo das nossas revistas é feito por aqui. É claro que as publicações oficiais da Nintendo servem como referência para pautas e matérias, mas o contato com elas é bem menor do que gostaríamos ter. Sobre as futuras edições da **Collection**, DK sim está nos planos de 2015. Prepare-se!

ASSINATURA

Tenho observado o bom trabalho realizado no decorrer dos meses e fico mais feliz e satisfeito ao ver que a revista agora tem a opção de assinatura. Acredito que isso trará novos rumos para publicação em 2015.

Victor Crnkovic
Por e-mail

Oi, Victor. Muitos leitores pediam pelo retorno das assinaturas, e a gente pegava no pé dos nossos chefes. Eles então resolveram fazer um teste, usando as quatro edições da Collection de 2014 como cobaias. O sucesso foi além do esperado, tanto que a Nintendo World também pode ser assinada. Vamos melhorar o serviço e há grandes ideias em desenvolvimento. Torça para que virem realidade!

ASSIMÉTRICO

Esta é uma mensagem que gostaria que chegasse ao pessoal da Nintendo. São sugestões que, ao meu ver, seriam muito úteis. A jogabilidade assimétrica foi apresentada com **Nintendo Land** e continuada em **New Super Mario Bros. U** (em **Rayman Legends** também, entre outros). Você fica no GamePad e faz algo diferente dos outros players.

Vou dar um exemplo do que esperava disso em outros games. Você está jogando **Mario Kart 8** em cinco jogadores. Quatro estão com o Wii Remote, com karts e motos, e um no GamePad tem o domínio dos perigos da pista e clica no mapa para ferrar ou ajudar os outros a vencer. Há TANTA coisa que podia ser feita. Não

sou desenvolvedor e pensei nisso 30 minutos após jogar o game. Consegue imaginar em **Smash Bros.**? Um player controlando o estágio, terremotos, aparecimento de Pokémon gigantes. Deixaria tudo imprevisível! Como gostaria que alguém da Big N pudesse ler isso para lançar DLCs para **MK8** e **SSBU** com essas sugestões...

José Raphael DAHER
Professor de física

Oi, professor. Com certeza os desenvolvedores pensaram nisso. No entanto, é interessante pensar de outra perspectiva. Os dois títulos que você citou são de franquias extremamente tradicionais e, na nossa opinião, foram feitos para popularizar o Wii U. Apesar de cada um ter suas novidades, não fogem de suas fórmulas. Se fossem só um tantinho diferentes, a galera já reclamaria. Será que a comunidade curtiria a presença do quinto jogador que manda em tudo? Claro que seria divertido, mas **MK e **Smash** são extremamente competitivos. Não sabemos se tal recurso seria aproveitado. No entanto, isso pode fazer toda a diferença em um game for fun, como será **Mario Party 10**, que terá um modo no qual Bowser interfere nos minigames.**

A assimetria também será destaque nos próximos projetos de Shigeru Miyamoto, principalmente em **Star Fox e **Project Guard**. Queremos que o GamePad seja usado da forma mais criativa em todos os jogos, mas não será sempre que vamos ver a assimetria em ação.**

Envie sua obra de arte e participe!

Desenho do mês

André Barwinski de Souza

13 anos

Jundiaí - SP

A gente vive falando tanto aqui na revista que Miyamoto é um gênio, que o André levou a sério e o desenhou saindo de uma lâmpada mágica! Quantos e quais sonhos o mestre realizaria, hein? Pela façanha, o nintendista ganha um jogo para o console citado em sua carta.



EXORBITANTE

Tudo começou em 1994, quando pedi ao meu velho um videogame. Sugeriu um SNES, pois era o top da época. Me apaixonei com *Super Mario World* e depois vieram *Zelda*, *Secret of Mana* e *Chrono Trigger*. Em 1998 compramos o Nintendo 64 apenas para jogar *Super Mario 64* e *Ocarina of Time*. Também tinha uma pequena coleção de revistas (*Nintendo World*, *SuperGamePower* e *Ação Games*), para facilitar minha vida nos macetes de alguns jogos. Zerar um jogo 100% naquela época sem o Google não era fácil.

Em 2000 cometi o erro de vender os dois consoles por um preço ridículo para colocar aquelas porcarias de Neon no meu carro. Me desfiz do SNES com todos os jogos por 90 reais. Recentemente, quase tive um colapso ao ver gente vendendo um *Chrono Trigger* por quase mil reais!

Gabriel Oblasser
Por e-mail

Oi, Gabriel.

Na adolescência a gente dá umas pisadas de bola. Quem nunca cometeu o crime de vender um console e depois se arrependeu? Felizmente o mercado de usados, mesmo no Brasil, está mais maduro e diversificado. Isso é até uma pauta legal para fazermos em breve. O que pega é que a falta de noção de alguns vendedores. *Chrono Trigger* merece todos os aplausos, mas não dá para pagar um barão nele. Até quem é rico pensaria duas vezes!

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).



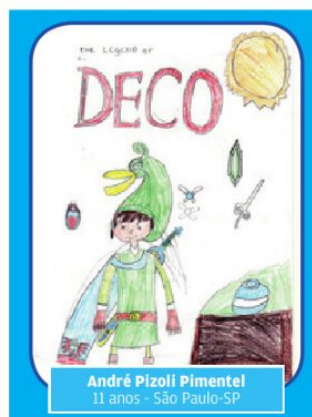
Vitor Ramos de Carvalho
13 anos - Soledade de Minas-MG



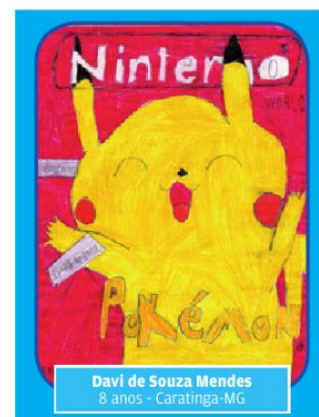
Igor de Souza Mendes
16 anos - Caratinga-MG



Diego Henrique da Silva
24 Anos - Londrina-PR



André Pizoli Pimentel
11 anos - São Paulo-SP



Davi de Souza Mendes
8 anos - Caratinga-MG

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Yuri Botti

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Alveni Lisboa,
Bruno Cotrim, Bruno Rubio,
Danilo Passos, Filipe Salles,
Flavio Ferreira, Hugo H. Pereira,
José Carlos Alves,
Rafael Peccioli Moreno,
Renato Almeida, Ricardo Syozi,
Rodrigo Brasileiro e
Thomas Schulze

AGRADECIMENTOS
Fernando Souza Filho
Ruimar Otávio

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fone: (11) 3806-1389
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

Rua Américo Vespucci, 260
Vila Prudente, São Paulo - SP
CEP: 03135-010

Revista Nintendo World 187
Dezembro 2014/Janeiro 2015

Voltamos depois do intervalo!

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

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

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

Aqui os colaboradores comentam os assuntos do momento

ALGUNS JOGOS SÃO MELHORES EM CO-OP

As parcerias e o trabalho em equipe fazem o mundo dos games girar!

Fellipe Camarossi

Já reparou que existem games que parecem que foram feitos para se jogar em dupla? Possem uma campanha solo, mas ainda assim a diversão mais do que dobra quando se está com alguém, como é o caso dos desafios de *Super Mario 3D World*.

Igor Andrade
É verdade. Me lembrei agora de *Ice Climber*, clássico da cooperatividade. Por falar em forcinha, meu primo mais velho sempre dava aquela ajuda em *Super Mario World*. Bom, não há melhor dupla que Mario e Luigi. Ainda assim, acredito que você queira falar sobre outros tipos de parceria, como os crossovers. É isso?

Fellipe Camarossi

Pegou rápido! Dizem que as melhores parcerias nascem justamente de velhas rivalidades. Quando Mario e Sonic deram as mãos, tivemos a chance de ver uma das cooperações mais incríveis dos games. Hoje o ouriço é da casa. Veja *Sonic Boom*, que não nos deixa mentir!

Igor Andrade
Sim! Aliás, a Big N nunca esteve tão empolgada com crossovers. Se *Hyrule Warriors* é um sucesso, fico pensando em *Shin Megami Tensei x Fire Emblem*.

Fellipe Camarossi

Também estou muito ansioso para jogá-lo! Essas dobradinhas são o que fazem a indústria ficar cada vez mais dinâmica. Nunca se sabe qual é a próxima surpresa que as empresas estão preparando, e nessas cooperações a Nintendo arrasa. Já foi com Sega, Atlus, Koei Tecmo. Quem será a próxima?

Igor Andrade
Mistério... é torcer para pintar algo em um Nintendo Direct da vida ou na E3. Crossovers também têm um lado social todo bacana, pois o fã de uma franquia é conquistado pela outra.

Fellipe Camarossi

É um excelente quebrador de gelo para chamar aquela pessoa para jogar contigo. *Mario Kart* e *Smash Bros.* são legais, mas quando tem mais gente fica ainda melhor!

Igor Andrade
A versão para *Smash* pro Wii U tem estágios para oito personagens. Na minha sala não cabe tanta gente! É muita zoeira para um cômodo só!

Fellipe Camarossi

Mas assim que é bom! Enquanto pode ser bacana encarar desafios no seu próprio ritmo, tudo fica mais simples quando se tem ajuda. Tá, nem sempre é assim, mas é mais divertido!

Igor Andrade
Como diria o poeta, duas cabeças pensam melhor do que uma! Ah, imagina só o videocassete. Ele tem quatro!



16

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

SEGA®



Developed by PLATINUMGAMES INC.

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva



livraria cultura

Walmart.com

ELES SÃO OS MAIORES PERSONAGENS DOS GAMES VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA ENCARÁ-LOS?



SUPER SMASH BROS. for Wii U

10
NÃO RECOMENDADO
PARA CRIANÇAS
DE 10 ANOS

f saraivaonline

@saraivaonline

+ saraivaonline

vendas 4003-3390

saraiva.com.br



 **Saraiva**