

NINTENDOLOVERS.COM.BR

OUTRO CASTELO

SOB NOVA DIREÇÃO!

DOUG BOWSER DEIXA O CARGO DE PRESIDENTE DA NINTENDO OF AMERICA E DEVON PRITCHARD ASSUME COMO PRIMEIRA MULHER A PRESIDIR A EMPRESA

CONHEÇA O AVÔ DOS VIDEOGAMES

TENNIS FOR TWO FOI O PRIMEIRO VIDEOGAME RECONHECIDO. CONHEÇA A HISTÓRIA COMPLETA

EM PORTUGUÊS

FINALMENTE O ACE ATTORNEY RECEBERÁ TRADUÇÃO OFICIAL PARA PORTUGUÊS BRASILEIRO

O PREÇO DOS VIDEOGAMES

TRAZEMOS AS NOSSAS OPINIÕES SOBRE OS RECENTES AUMENTOS DE VIDEOGAMES NO MUNDO

EDITORIAL

É com grande entusiasmo que apresentamos a edição de número 6 da Revista Outro Castelo. Esta edição, em particular, marca o início de uma nova era, refletindo as importantes mudanças no comando da Nintendo of America (NOA).

Na nossa matéria de capa, celebramos a chegada de Devon Pritchard como a nova Presidente da NOA. Sua nomeação é um marco histórico, pois ela será a primeira mulher a presidir a subsidiária americana da Nintendo.

Mas as novidades não param por aí! Finalmente, a série Ace Attorney receberá tradução oficial para o português brasileiro. Temos também a matéria sobre Fire Emblem Shadows, o novo título mobile de RPG tático da Nintendo.

A revista também mergulha na história dos videogames com a matéria sobre Tennis for Two, o primeiro videogame reconhecido da história. E, claro, não poderíamos deixar de trazer uma discussão essencial para a comunidade gamer: O Preço dos Videogames. Na seção "Fala Aí", trazemos nossas opiniões sobre os recentes aumentos e se eles são justos ou impeditivos.

Além disso, inauguramos uma área em que traremos análises de jogos que jogamos em outras plataformas e que não chegaram aos consoles nintendistas. Legal né? Esperamos que curta a revista.

- Equipe Nintendo Lovers

**CAPA**

A PRIMEIRA MULHER A PRESIDIR A NINTENDO É A DEVON PRITCHARD

3

**PROTESTO, MERETÍSSIMO!**

PHOENIX WRIGHT RECEBERÁ PATCH COM TRADUÇÃO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO

7

**FIRE EMBLEM SHADOWS**

O NOVO JOGO MOBILE DA NINTENDO ESTÁ DISPONÍVEL E PROMETE MUITAS MENTIRAS PARA VOCÊ

8

**PIKMIN SHORTS VOLTOU?**

NINTENDO DIVULGA UM NOVO CURTA QUE PODE SIGNIFICAR NOVAS VERTENTES DE ENTRETENIMENTO

9

**FALA AÍ**

OS PREÇOS DOS VIDEOGAMES ESTÃO IMPEDITIVOS OU OS AUMENTOS SÃO JUSTOS?

11

**TENIS SUPER SONICO**

PUMA E SONIC SE UNEM PARA ENTREGAR UM CONJUNTO DE VESTUÁRIO IRADÍSSIMO

16

**TOP 10 EXCLUSIVOS DO WII U**

10 JOGOS QUE NASCERAM E MORRERAM NO WII U

18

**O AVÔ DOS GAMES**

CONHEÇA O TENNIS FOR TWO, O PRIMEIRO VIDEOGAME DA HISTÓRIA

22

**O FANTASMA DE TSUSHIMA**

VEJA A NOSSA ANÁLISE NESSA NOVA ÁREA DE JOGOS QUE NUNCA CHEGARAM AOS CONSOLES NINTENDO.

26

**NOS HOLOFOTES**

CONHEÇA OS JOGOS QUE SERÃO LANÇADOS NOS PRÓXIMOS 30 DIAS

29





Devon Pritchard, SEJA BEM-VINDA!

Devon Pritchard assume o posto de presidente da empresa a partir de dezembro. Sua nomeação é um marco, pois pela primeira vez teremos uma mulher no comando da subsidiária americana da Nintendo.

O ADEUS DE UM 'REI' NÃO TÃO MALVADO

A notícia que sacudiu o mundo da Nintendo não foi o lançamento de um novo Zelda ou a revelação de algum hardware inusitado, mas sim uma mudança de comando de alto nível na Nintendo of America (NOA). Após seis anos no cargo, o Presidente e COO Doug Bowser anunciou sua aposentadoria, com efeito a partir de 31 de dezembro de 2025. A boa nova? Quem assume o posto é a veterana da empresa, Devon Pritchard, marcando o início de uma nova era para a Big N no continente americano!

Doug Bowser, que assumiu o cargo em 2019 após a saída do lendário Reggie Fils-Aimé, teve um mandato que, para o bem ou para o mal, coincidiu com um período de imenso sucesso e transformação para a Nintendo.

Sob sua liderança, a NOA navegou por marcos importantes, como a contínua e estrondosa popularidade do Nintendo Switch, o lançamento bem-sucedido do Switch 2 (que, segundo as análises, teve um lançamento recorde de vendas), a grande estreia do filme The Super Mario Bros. em Hollywood e a expansão para experiências físicas, como os parques temáticos e a abertura de mais Nintendo Stores.

Embora alguns fãs sintam que Bowser teve uma presença pública mais discreta em comparação com seu antecessor (com menos participações nos Nintendo Directs, que passaram a ser mais apresentados por executivos japoneses), ele certamente guiou a empresa por um período de forte crescimento e diversificação.

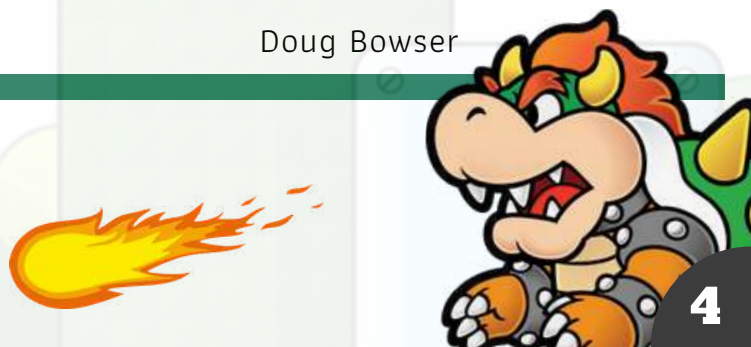
Em resumo, Doug Bowser está deixando o cargo com a marca Nintendo em um dos momentos mais fortes de sua história, consolidada tanto no hardware quanto no vasto universo de entretenimento que cerca suas franquias.



“

Uma das minhas primeiras experiências com videogames foi jogar a versão arcade de Donkey Kong. Desde aquela época, tudo relacionado à Nintendo continuou sendo uma paixão para mim e minha família. Liderar a Nintendo of America foi a honra da minha vida, e tenho orgulho do que nossa equipe conquistou, tanto em resultados de negócios quanto nas experiências que criamos para os consumidores. Agora é hora para a nova geração de liderança, e a trajetória de Devon fala por si só. Ela é uma líder excepcional, e sua promoção é um testemunho de seu forte desempenho e contribuições estratégicas para o crescimento da empresa. Tenho plena confiança de que ela guiará a empresa a patamares ainda maiores.

Doug Bowser



O PODER FEMININO: DEVON ASSUME O COMANDO

A partir de 1º de janeiro de 2026, a Nintendo of América terá uma nova chefe: Devon Pritchard, o que marca um momento histórico, pois ela será a primeira mulher a ocupar o cargo máximo na subsidiária americana desde sua fundação nos anos 80!

Devon não é nenhuma novata no Reino do Cogumelo. Ela é uma veterana com 19 anos de casa, tendo ingressado na Nintendo em 2006. Sua trajetória é diversificada: ela começou no departamento legal da empresa e, mais recentemente, serviu como Vice-Presidente Executiva de Receita, Marketing e Experiência do Consumidor.

Com uma formação que inclui um Doutorado em Direito e vasta experiência em marketing, vendas e relações com a comunidade, ela está bem posicionada para guiar a NOA em sua próxima fase. Pritchard também se juntará ao Conselho de Diretores da NOA e se tornará uma Diretora Executiva da Nintendo Co., Ltd. (NCL) no Japão.

A transição de liderança traz outra notícia significativa: Satoru Shibata, ex-presidente da Nintendo of Europe e atual Diretor Executivo da NCL, se juntou à Nintendo Of America em setembro deste ano, como CEO.

Esta nova estrutura, com um CEO (Shibata) e um Presidente/COO (Pritchard), sugere uma unificação e um maior envolvimento da liderança global (Japão) nas operações americanas. A mudança pode ser interpretada por alguns analistas como um sinal de que a sede japonesa está estendendo seu controle sobre a subsidiária, especialmente após o lançamento do Switch 2.

Shibata, que já era uma figura conhecida e querida nos Nintendo Directs europeus, pode potencialmente se tornar o rosto público de que a NOA tem sentido falta. A nova era começa em 2026. Com Devon Pritchard no comando, a Nintendo of America promete manter seu compromisso em conectar fãs através de jogos, entretenimento e experiências de varejo, garantindo que o Reino do Cogumelo permaneça um lugar de alegria para todos!

“

Estou honrada e animada por assumir esta nova função. Doug tem sido um mentor fantástico e estou ansiosa para construir sobre o alicerce incrível que ele ajudou a construir. Com personagens e mundos que oferecem algo para todos, meu foco será continuar a construir o legado da Nintendo de surpreender e encantar nossos fãs de longa data, ao mesmo tempo em que acolhemos novos jogadores na família Nintendo.

Devon Pritchard





Logo vai ficar de cara com os descontos da nuuvem

nintendolovers.com.br/nuuvem

PROTESTO, MERITÍSSIMO!

Nossos protestos foram analisados e o juiz deu seu veredito na Tokyo Game Show 2025! A Capcom surpreendeu todo mundo — mas não com um novo jogo explosivo, e sim com uma notícia que pegou os fãs brasileiros de Phoenix Wright de calça curta: a série Ace Attorney vai finalmente ser localizada em novos idiomas, incluindo português do Brasil!

Isso mesmo, depois de anos de fãs traduzindo por conta própria, o advogado mais carismático dos videogames vai poder soltar seus “Protesto!” e “Sem mais perguntas, meritíssimo!” oficialmente na nossa língua!

A boa nova vem em forma de um super patch para o clássico Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, que chega no dia 19 de novembro. E não é só isso! O update também traz várias melhorias de qualidade de vida: seleção de

episódios (pra você revisitar seus casos preferidos sem dor de cabeça), modo galeria, autoplay (perfeito pra quem quer só curtir a trama) e até uma interface turbinada para a fase de depoimentos.

Mas o que deixou os fãs ainda mais animados foi a possibilidade de que a Capcom esteja preparando o terreno para algo maior. Será que veremos os outros títulos da série recebendo o mesmo tratamento caprichado? Tomara! Afinal, já passou da hora de mais gente poder gritar “Protesto!” em alto e bom som no tribunal digital mais carismático dos games!



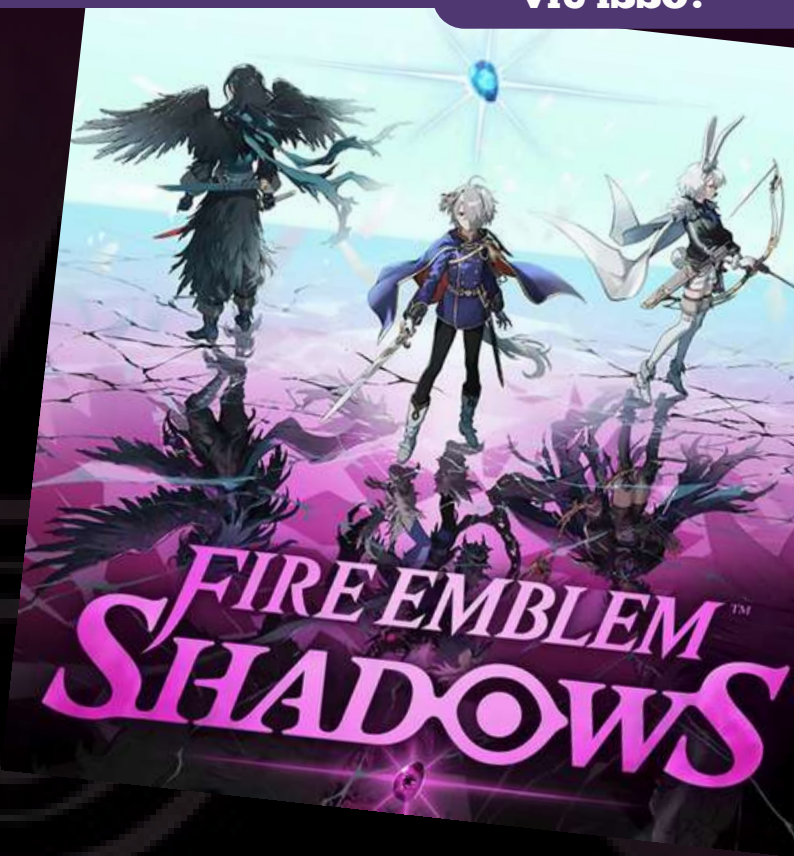
MENTIRA EMBLEMÁTICA!

Prepare seu smartphone, guerreiro! A Nintendo lançou recentemente o jogo Fire Emblem Shadows, o novo capítulo mobile da lendária série de RPG tático que conquistou gerações inteiras de jogadores desde a era do Game Boy Advance! O jogo já está disponível para download em Android e iOS desde o dia 25 de setembro de 2025, e traz uma mistura de estratégia, dedução social e batalhas cheias de tensão que promete deixar qualquer fã de Fire Emblem bem animado!

Dessa vez, o campo de batalha não é apenas sobre espadas, machados, lanças e magias — é também sobre quem você pode (ou não) confiar! Antes de cada partida, os jogadores escolhem entre os Discípulos da Luz ou os Discípulos das Sombras, dois lados de uma mesma moeda. Depois de um combate intenso, acontece uma votação no melhor estilo Among Us: quem será o traidor escondido entre os aliados? O resultado dessa votação muda o rumo da próxima luta, tornando cada batalha imprevisível e cheia de drama!

As lutas misturam o clássico posicionamento tático da série com pitadas de estratégia em tempo real, tudo embalado por vozes em japonês e inglês e suporte a vários idiomas. E o melhor: o jogo segue o modelo free-to-play, com compras opcionais para quem quiser turbinar a experiência.

Se você sempre quis saber como seria participar de um Fire Emblem onde cada aliado pode esconder um segredo, Shadows é a sua chance! Então prepare suas tropas, afie suas espadas e entre nesse jogo onde a maior arma pode ser a mentira!



PEQUENOS VÍDEOS GRANDES HISTÓRIAS!

A Nintendo revelou oficialmente que o adorável curta “Close to You” foi produzido pelo seu novo estúdio de animação, a Nintendo Pictures Co., Ltd. — sim, a mesma que promete dar um toque cinematográfico às nossas franquias favoritas!

A notícia foi divulgada pelo perfil oficial da Nintendo no X (antigo Twitter), com uma mensagem simples, mas empolgante:

“

Estes são os primeiros curtas criados pela Nintendo Pictures. A empresa continuará explorando novas possibilidades criativas por meio de conteúdo em vídeo.”

Sr. Nintendo

Ou seja, nada de teorias mirabolantes — não espere um novo jogo de Pikmin por trás disso (por enquanto!). Tudo indica que “Close to You” foi apenas um teste de criatividade, uma espécie de prova de conceito para mostrar do que o novo estúdio é capaz.

Os dois vídeos foram lançados nos dias 7 e 8 de outubro, com o segundo disponível no app Nintendo Today!, totalmente gratuito para dispositivos móveis. E olha, que baita estreia! O curta foi literalmente curtinho, mas cheio de charme, com a qualidade visual e o bom humor que a Nintendo sabe entregar.

Mesmo sem novos jogos à vista, é animador ver a Nintendo apostando em novas formas de contar histórias. E se “Close to You” é um vislumbre do que vem por aí, pode apostar que a Nintendo Pictures tem um futuro brilhante pela frente!

Claro, a gente ainda sonha com um novo Pikmin, mas depois do sucesso de Pikmin 4 lá em 2023 (uma década depois do anterior, digase de passagem), é melhor manter a paciência. Quem sabe a próxima aventura dos nossos minúsculos heróis venha em uma edição especial para o Switch 2?

Enquanto isso, vale a pena conferir os curtas e apreciar essa nova fase criativa da Nintendo. Porque se tem uma coisa que esses pequenos Pikmin ensinaram pra gente, é que até as menores ideias podem trazer grandes aventuras!





*Faz do leite uma
alegriaaaa!*

*Você
lembra?*



O PREÇO PROIBITIVO DE JOGAR VIDEOGAMES



O JOGO FICOU CARO DEMAIS?

Com jogos aumentando o preço para US\$70 e US\$ 80, serviços de assinatura para jogar online cada vez mais caros e, agora, o Game Pass mais salgado, discutimos: Qual o futuro do nosso hobby, com preços nas tão elitistas?



LEANDRO TOVAR



PERDERAM A LINHA E O COMPLETO BOM SENSO

Sinto um aperto no peito ao ver a direção que a indústria de videogames está tomando. Aquela sensação de esperar com ansiedade os próximos lançamentos, está sendo substituída por um amargo gosto de exclusão. Os jogos eletrônicos, que deveriam ser uma fonte de escapismo e entretenimento acessível, estão se tornando um hobby elitista a olhos vistos, e isso é um verdadeiro lamento para todos nós que respiramos esse universo.

O início de tudo, não podemos negar, foi a Sony ao subir a régua para \$70 dólares nos seus títulos de PlayStation 5. De repente, o que era um padrão já alto para um jogo de ponta deu um salto que, no Brasil, se traduz em valores que beiram o inacreditável. E claro, o mercado seguiu. O que era exceção virou regra. Um título AAA na prateleira hoje exige um sacrifício financeiro que afasta, inevitavelmente, uma parcela significativa de jogadores, ainda mais em terras tupiniquins.

A tristeza aumenta quando olhamos para as decisões da Microsoft. Lançar um novo console com um preço inicial já alto e, do nada, no meio da geração, anunciar um aumento de preço é, no mínimo, um contrassenso. A lógica da tecnologia sempre foi clara: com o tempo, a produção fica mais barata, o preço cai. Fazer o caminho inverso no momento em que a base instalada deveria estar crescendo e os custos de produção se estabilizando é uma bofetada na cara do consumidor final.

E a situação é tão bizarra que é difícil defender qualquer das empresas envolvidas. Recentemente, a notícia de que um dos pilares do catálogo do Nintendo Switch 2, Mario

Kart World, está sendo vendido por \$80 dólares me fez coçar a cabeça. É o tipo de movimento que nos faz questionar: onde está o respeito pelo bolso do jogador?

Para coroar o festival de más notícias, o Game Pass, que era a nossa tábua de salvação, o bastião da acessibilidade, também sofreu um aumento de preço abusivo. E pior, alguns planos agora já não garantem mais o acesso aos grandes lançamentos no Day One. O serviço, que prometia democratizar a jogatina, está lentamente voltando atrás, diminuindo o seu valor percebido enquanto exige mais do nosso suado dinheiro.

O tom é de pesar, caros apoiadores. O videogame sempre teve a fama de ser um hobby caro, mas as empresas estão cavando um abismo. Elas estão transformando um passatempo em um luxo cada vez mais restrito, e a única coisa que está crescendo não é a qualidade, mas sim a barreira de entrada.

Para onde vamos agora? O sonho de ter todos aqueles jogos que desejamos está se esvaindo no horizonte de uma economia hostil. Restamos a esperança, quase inocente, de que o bom senso prevaleça e que a diversão, em breve, volte a ser um direito, e não apenas um privilégio.

E caso as empresas acabem forçando a barra com consumidor, elas que arquem com as consequências de um velho inimigo voltar com cada vez mais força: a pirataria. E quando voltar (ele nunca deixou de existir), a culpa será única e exclusivamente das próprias empresas.

**MICHEL PEREIRA**

A QUE PONTO NÓS CHEGAMOS?

Desde muito novo — ou melhor dizendo, desde que me entendo por gente — eu jogo videogames. Sempre soubemos que era um hobby caro, mas, ainda assim, na infância consegui jogar muita coisa alugada ou emprestada de amigos. Hoje, na geração atual, está cada vez mais difícil dizer que conseguimos manter esse hobby.

Como eu disse, jogos nunca foram baratos. No entanto, a cada ano parece que eles se tornam um entretenimento voltado apenas para a elite. Há muito tempo, lá fora, os jogos custam 60 dólares, e sabemos que a conversão para o Brasil sempre foi praticamente direta. Até pouco tempo atrás, muitas publicadoras estavam localizando os preços, o que nos ajudava bastante.

Mas, aparentemente, a Sony abriu as portas para o novo padrão de preços, com jogos de PlayStation 5 custando 70 dólares. O que já era caro ficou ainda mais inacessível. No Brasil, a situação é pior: títulos que antes custavam R\$ 299 agora chegam a R\$ 399 no lançamento. A Nintendo seguiu o mesmo caminho e escancarou de vez, lançando o Nintendo Switch 2 com o seu jogo de estreia, Mario Kart World, por 80 dólares — cerca de R\$ 499 por aqui.

E, recentemente, a única que ainda nos salvava um pouco, a Microsoft, também aumentou. O Game Pass, que antes custava R\$ 59,90, agora está R\$ 119,90. Era um serviço excelente, no qual podíamos jogar muitos lançamentos no Day One sem precisar comprar o jogo. No meu caso, desde 2022 eu participava dos pontos do Rewards,

conseguindo até 100% de desconto na assinatura. Hoje ainda dá pra conseguir algum abatimento, mas não sei até quando vai compensar o trabalho. Para piorar, agora o plano mais básico só libera lançamentos um ano depois de saírem.

Ou seja, todas as empresas subiram demais os preços — seja dos jogos ou de seus serviços. A cada dia fica mais difícil manter essa nossa válvula de escape que são os games. Não quero colocar preço no que é diversão, mas sabemos que quanto mais acessível um produto é, mais ele vende, compensando na quantidade. Porém, parece que, hoje em dia, o que realmente importa é apenas o lucro alto. A pirataria nunca acabou, mas, com preços acessíveis e serviços integrados, muita gente tinha deixado isso de lado. Infelizmente, com jogos custando quase um terço do salário mínimo, eu prevejo a pirataria voltando com força total.

Sempre digo que os games são minha distração e meu passatempo favorito. Mas, pelo visto, essa geração será a última em que terei consoles das três principais produtoras. Do jeito que as coisas vão, na próxima geração vou precisar escolher apenas uma. É triste ver a indústria seguindo por esse caminho — ainda mais se tratando de um hobby tão amado por tantas pessoas.


FERNANDO KENOBI

PROBLEMA GLOBALIZADO!

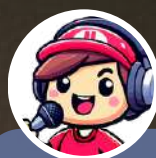
Infelizmente, essa não é uma realidade apenas do Brasil — o mesmo vem acontecendo e causando revolta no mundo todo.

Os preços abusivos e os modelos de negócio atuais só favorecem os empresários das grandes developers e publishers de games. Hoje vemos jogos anunciando DLCs antes mesmo do lançamento, a necessidade de pagar por um serviço para ter o “direito” de jogar online, além de diversas outras práticas abusivas, como microtransações, boosts de XP e itens premium em jogos single-player.

A verdade é que a ganância corporativa chegou a um ponto em que a diversão e a criatividade deixaram de ser prioridade, substituídas pela busca incessante por lucro e ROI (Return on Investment) rápido.

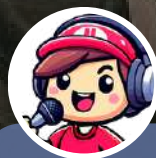
Nunca vimos tantos jogos sendo cancelados — muitos nem chegam ao público mainstream simplesmente por não se adequarem ao “algoritmo”.

A forma como lidamos com essa elitização dos games precisa ser repensada. Caso contrário, corremos o risco de nos tornar apenas tripulantes de uma embarcação que há muito tempo já domina os mares.


LIVIA PEIXOTO
APOIADORA

VALORES MUITO DESPROPORCIONAIS

Tudo muito caro!!! Não só no setor de games. Mas o que me incomoda mais nesses valores absurdos, é a falta de transparência na conversão e/ou localização dos preços, que cada vez mais não faz sentido. Já é difícil aceitar os novos valores, e pra piorar querem que o consumidor pague sem entender pelo que, por produtos de valores nitidamente desproporcionais.


FERNANDO VASCO
APOIADOR

CONSOLE NOVO? NÃO, OBRIGADO!

Sempre vivi uma geração em que os valores dos jogos e dos consoles abaixava com o tempo e agora temos uma dinâmica do mesmo produto subir com semanas de diferença. Enquanto ainda tenho meu backlog vou jogando, mas comprar console novo está fora de cogitação para mim.

História do K7!



Outubro de 1984 trouxe aos cinemas americanos uma revolução: O Exterminador do Futuro. Dirigido por James Cameron, o longa parecia coisa de outro mundo — ou melhor, de outro tempo. Arnold Schwarzenegger encarnava uma máquina assassina enviada do futuro, e sua presença implacável marcou o nascimento de um ícone. Quando o filme desembarcou no Brasil em 1985, o impacto foi imediato: salas lotadas, filas dobrando esquinas, pôsteres colados em videolocadoras e um bordão que ecoava nas ruas — “I’ll be back”.

Mais que um sucesso de bilheteria, o filme se tornou combustível para toda a cultura pop. Games de tiro nos arcades, quadrinhos sombrios, bonecos de ação e até bandas beberam dessa estética futurista e ameaçadora. Para a juventude brasileira, que vivia entre fitas VHS e fichas de fliperama, O Exterminador do Futuro foi um choque de imaginação, mostrando que a linha entre cinema e tecnologia estava cada vez mais borrada. Não era apenas entretenimento: era o prenúncio de uma nova era, onde máquinas, telas e sonhos digitais começavam a dominar o mundo.



I'LL BE
BACK

UM PUMA SUPER SÔNICO!

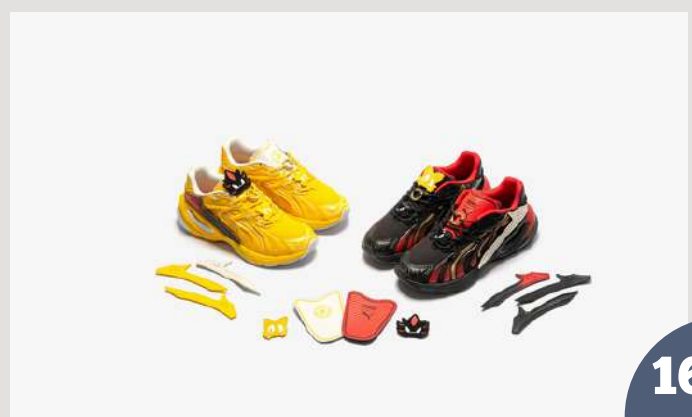
A SEGA e a gigante dos esportes PUMA acabam de anunciar uma colaboração de tirar o fôlego, misturando estilo e velocidade no melhor estilo Sonic de ser! A coleção especial Sonic the Hedgehog x PUMA chega às lojas e ao site oficial no dia 30 de outubro de 2025, celebrando em grande estilo o lançamento do novo game Sonic Racing: CrossWorlds!

Mas calma que não é só o Sonic que vai brilhar nas vitrines — Tails e o sempre sombrio Shadow também fazem parte da coleção! Os três heróis aparecem em uma linha completíssima de roupas e calçados que promete deixar qualquer pista (ou rua) com cara de Green Hill Zone.

A coleção traz modelos exclusivos dos tênis Puma Inhale, inspirados no ouriço azul, além dos estilosos Puma Inverse, com versões assinadas por Tails e Shadow. E tem mais: jaqueta e calça de treino combinando, moletom, camiseta racer, boné, shorts e até pochete — tudo com aquele toque retrô e colorido que grita anos 90!

E pra quem vai encarar as corridas de Sonic Racing: CrossWorlds, tem mimo digital também! Jogadores poderão desbloquear itens especiais da PUMA dentro do game pra personalizar seus veículos e correr com ainda mais estilo.

Ainda não sabemos o preço final da coleção, mas já dá pra babar nas fotos oficiais e se preparar pra essa parceria que une moda, nostalgia e pura velocidade!



PENSOU JOGOS IRADOS?



nintendolovers.com.br/hypegames

TOP 10:

JOGOS DO WII U QUE NÃO FORAM PORTADOS



Se você pensou que o Switch já tinha devorado tudo que o nosso querido e incompreendido Wii U tinha para oferecer, é porque você não conhece o poder dos jogos que se recusam a morrer! Abrimos o baú de segredos da Big N e desenterramos 10 TÍTULOS que, por causa do GamePad ou pura malandragem da Nintendo, estão PERMANENTEMENTE ENCALHADOS no console de tela dupla!



Devil's Third

O título de ação bizarro de Tomonobu Itagaki (criador de Ninja Gaiden), que misturava shooter e combate hack-and-slash. Sua exclusividade persiste na plataforma.

10

9

Star Fox Zero

O título que mais sofreu com a obrigatoriedade da tela dupla. O GamePad mostrava a mira da cabine do Arwing, enquanto a TV exibia a ação em terceira pessoa. É um jogo que vive e morre por sua dependência do Wii U. A galinha também é, talvez, a nave mais irritante dos jogos.



Affordable Space Adventures

Um indie que é frequentemente citado como o auge do design de GamePad. Você usa o GamePad como o painel de controle de uma nave espacial, gerenciando energia, motor e sistemas de stealth. É um jogo totalmente dependente da tela dupla e, infelizmente, permaneceu um tesouro da eShop do Wii U.

8

7

Game & Wario

Outro show de tech-demos do GamePad. Cada minigame explora de forma criativa o hardware do Wii U, desde o uso de giroscópios até a interação entre as duas telas.



Wii Party U

O sucessor de Wii Party utiliza vários minigames que alternam entre o GamePad e a TV para criar experiências assimétricas e hilárias.

6



Paper Mario: Color Splash

Um dos últimos grandes exclusivos first-party do console. Seu sistema de combate usa o GamePad para pintar e selecionar cartas, uma mecânica difícil de adaptar para um console sem tela dupla.

5

4

Kirby and the Rainbow Curse

Sua jogabilidade é inteiramente baseada em desenhar caminhos na tela de toque do GamePad para guiar Kirby. Tentar reproduzir isso no Switch seria um desastre ou exigiria uma reformulação radical.



Nintendo Land

O verdadeiro tech-demo do Wii U. Seus minigames, como Luigi's Ghost Mansion e Mario Chase, dependem totalmente da assimetria do GamePad versus as telas de TV, sendo impossível de portar sem dismantelar toda a jogabilidade.

3

2

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

A aclamada versão em HD do conto mais sombrio de Link. A conveniência do inventário e mapa na segunda tela é insuperável.



The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

A versão definitiva de um clássico, com gráficos atualizados, ciclo de vela aprimorado e o GamePad facilitando o gerenciamento do inventário. Embora seja o port mais solicitado para o Switch, ainda reside apenas no Wii U.

1

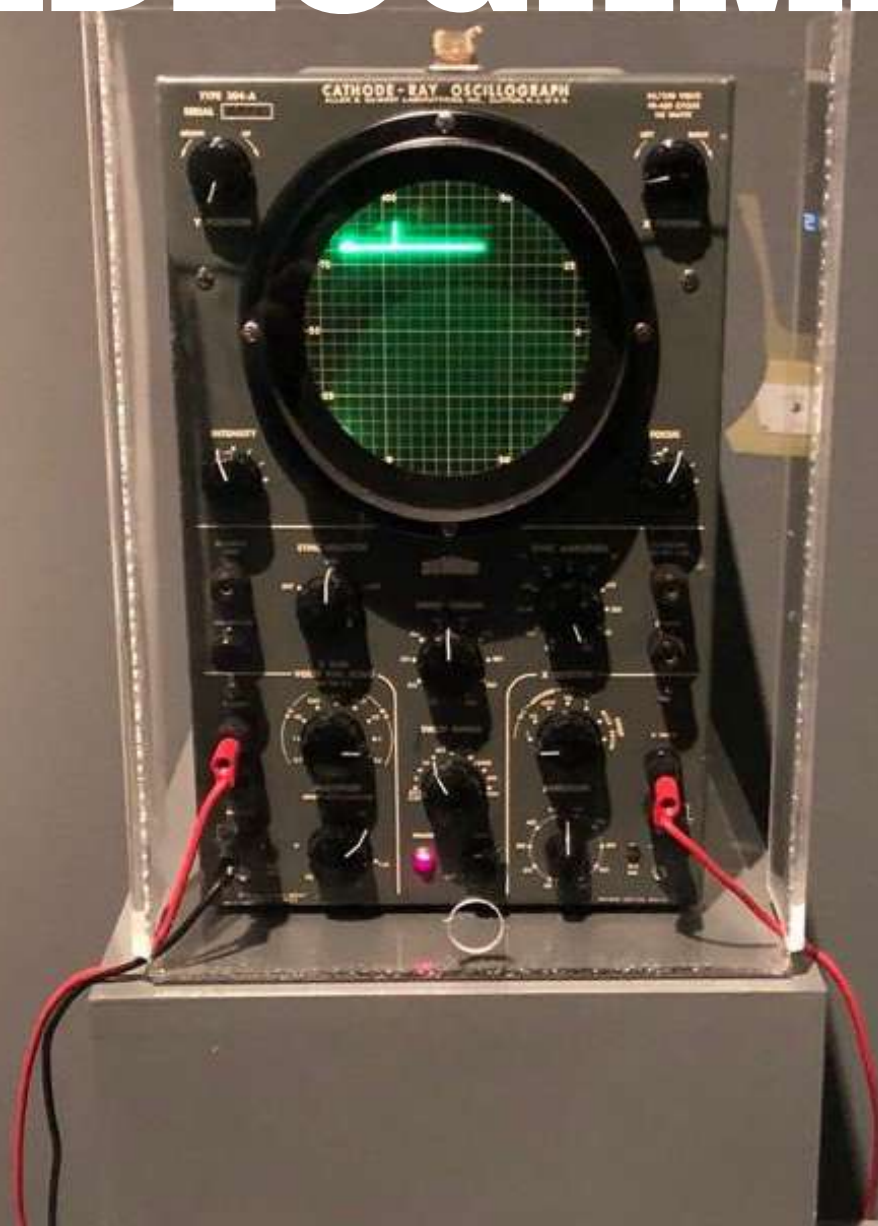
An illustration for a Twitch Prime promotion. In the center, a man with a beard and blue hoodie holds a large monitor displaying the Twitch Prime logo. To his left, a man with glasses and a blue shirt holds a monitor showing a cat. To his right, a man with a headband and purple shirt holds a monitor showing a cat and a game controller. The background features a large yellow sun with horizontal stripes, and several small blue squares and rectangles floating in the air. The floor is a dark grid pattern.

twitch
PRIME

HEY, LISTEN!
SUBA DE NÍVEL COM
A TWITCH PRIME!

SUA JORNADA GAMER COMEÇA AGORA!
AJUDE A NINTENDOLOVERS A CRESCER!!

O PRIMEIRO VIDEOGAME



Antes de Pong, antes de Pac-Man, e muito antes dos consoles de mesa dominarem o mundo, um físico de laboratório nuclear teve uma ideia maluca que mudaria o rumo do entretenimento para sempre! Descubra como William Higinbotham criou, em 1958, o lendário Tennis for Two, o jogo que nasceu no meio da ciência atômica e virou o avô de todos os games! Uma história de genialidade, descuido e um erro que custou milhões!

O AVÔ DOS VIDEOGAMES ATUAIS

Você, jogador das antigas, pode pensar que a história dos videogames começou com Pong ou Pac-Man. Achou errado, otário!

A gente vasculhou os arquivos e desenterrou a verdadeira relíquia: o jogo que é o avô de todos os videogames. E acredite se quiser, ele nasceu em um laboratório de física nuclear!

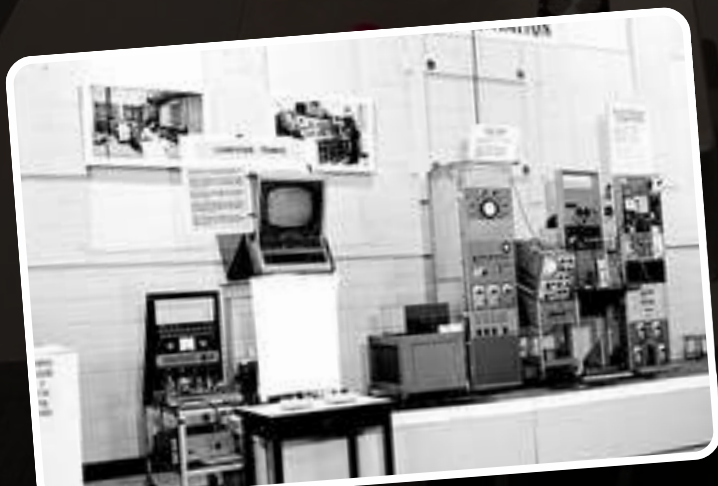
Em outubro de 1958, o físico William Higinbotham bolou uma ideia que era pura genialidade. No Brookhaven National Laboratory, onde aconteciam pesquisas atômicas, os dias abertos ao público eram um tédio total. Para "dar um gás" na feira de ciências, Higinbotham, que já tinha até trabalhado na bomba atômica, decidiu criar uma atração interativa. Nasceu o "Tennis for Two"!



A SIMPLICIDADE MAS MUITO EFICAZ

Esqueça o 3D e o CD-ROM! Este game rodava num computador analógico do tamanho de um armário e usava um osciloscópio como tela — aquela telinha verde que parece um monitor de ondas. O gráfico? Simplão, mas inovador para a época. Composto por uma linha horizontal (o chão), uma linha vertical no centro (a rede) e uma bolinha de tênis - uma pena não ser 'bolinha de gorfe' - brilhante que quicava de um lado para o outro.

Você controlava uma "raquete" invisível com um controle de alumínio - um dial para ajustar o ângulo do saque e um botão para rebater. Se errasse o tempo ou o ângulo, a bola batia na rede ou ia para fora. Simples assim, mas a estamos falando da década de 50, né?



O PRIMEIRO EVENTO NERD A GENTE NUNCA ESQUECE

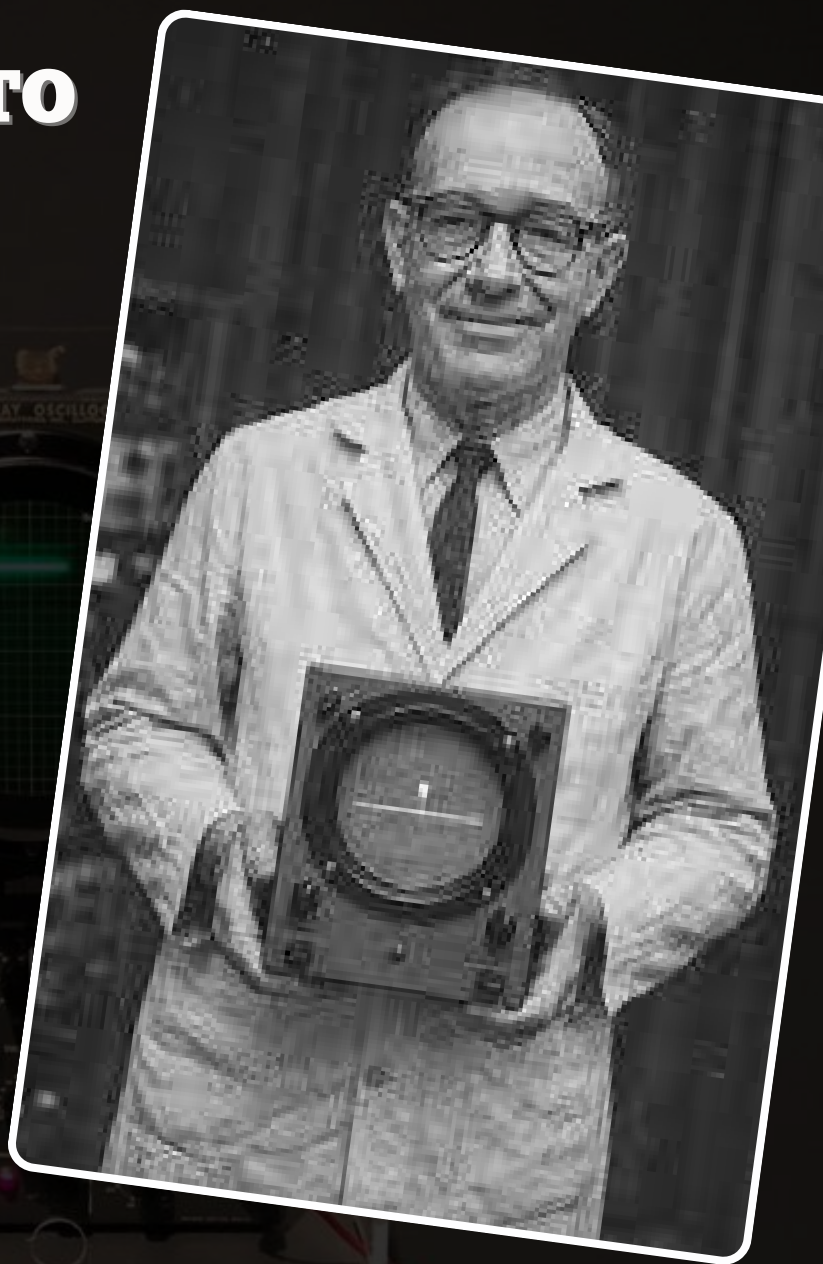
Naquela época, o laboratório tinha eventos anuais em que visitantes podiam conhecer as instalações. A maioria era desinteressante e, foi aí, que William pensou em trazer mais interatividade para as exposições.

Quando ele colocou o Tennis for Two para ser jogado pelas pessoas que visitavam o laboratório foi o maior sucesso da história do laboratório. As filas eram gigantescas! Higinbotham melhorou o jogo no ano seguinte, adicionando uma feature muito interessante: a capacidade de mudar a gravidade! Isso mesmo, você podia jogar tênis como se estivesse na Lua ou em Júpiter – pura ficção científica aplicada ao entretenimento!

QUEM QUER SER UM BILIONÁRIO?

O mais inacreditável nessa história toda é que Higinbotham não patenteou essa invenção! Ele, que já tinha 20 patentes no currículo, achava que o jogo não era "nada demais", apenas uma extensão de um circuito de computador já existente.

"A fila era grande não porque o jogo era tão legal, mas porque todo o resto era muito chato", ele teria dito. Mais tarde, em 1982, quando a revista Creative Computing o descobriu, ele foi aclamado como o "Avô dos Videogames". Infelizmente, a essa altura, a indústria já estava bombando com Pong e o resto é história... Higinbotham, que sempre preferiu ser lembrado pelo seu trabalho pela paz nuclear do que pelos jogos, morreu em 1994, mas o seu legado eletrônico vive.



O SEU PASSADO TE CONDENA

O criador do primeiro videogame da história também ajudou a desenvolver a bomba atômica!

Antes de inventar o lendário Tennis for Two em 1958, William Higinbotham trabalhou no Projeto Manhattan, o mesmo que criou as bombas lançadas sobre Hiroshima e Nagasaki. Chocado com o poder destrutivo que ajudou a construir, ele depois usou seu talento científico para algo bem mais divertido – dar origem aos videogames!

Caçadores de Tesouros



O primeiro easter egg surgiu no jogo Adventure para Atari 2600, em 1980! Warren Robinett, programador visionário, escondeu secretamente seu nome dentro do jogo, numa sala secreta inacessível a menos que o jogador descobrisse o caminho certo. Na época, os créditos nos games eram inexistentes, então ele criou esse truque genial para garantir seu reconhecimento.

O segredo virou lenda e inspiração: décadas depois, o easter egg de Adventure aparece tanto no livro quanto no filme Jogador Número 1, de Ernest Cline, como homenagem à era dourada dos arcades e à cultura geek que idolatra esses detalhes escondidos. Encontrar um easter egg passou a ser quase uma missão sagrada, um tributo à criatividade e ao espírito explorador dos gamers.

Hoje, cada referência a salas secretas ou códigos escondidos carrega o DNA desse clássico de 8 bits — um lembrete de que, mesmo com gráficos simples, a imaginação dos programadores podia criar mundos inesquecíveis.





por MICHEL PEREIRA

O FANTASMA DE TSUSHIMA



Inaugurando uma nova área aqui em que trazemos análises de jogos que não foram lançados em consoles Nintendo, mas que gostaríamos de falar sobre eles. E hoje, trazemos o Ghost of Tsushima.

Quando o vento sopra entre as cerejeiras e o aço das espadas reflete o pôr do sol, nasce uma lenda. Ghost of Tsushima é mais que um jogo — é um épico interativo que une o cinema de Akira Kurosawa à intensidade dos combates samurais. A jornada de Jin Sakai é uma ode à honra, à perda e à beleza trágica da guerra. Um título que transforma cada duelo em poesia e cada paisagem em um quadro vivo do Japão feudal.

A LÂMINA E O VENTO!

Quando a poeira dos campos de batalha assenta e o vento sopra sobre as cerejeiras, nasce uma lenda. Ghost of Tsushima, da Sucker Punch, é mais do que um jogo — é um verdadeiro épico interativo que mistura o cinema de Akira Kurosawa com a brutalidade dos combates com alguns elementos da série Souls-like.

Cheguei atrasado ao jogo. Sempre o via e achava que era muito “souls-like”, o que normalmente me afasta desse tipo de experiência por achar punitiva demais a janela de aparar golpes — algo que costuma me frustrar e me fazer abandonar o jogo. Mas não foi o que aconteceu aqui. Apesar de ter mecânicas de aparo, em Ghost of Tsushima a frustração dá lugar à fluidez. O combate é punitivo, sim, mas também cinematográfico — mais sobre estilo do que sobre castigo. É o tipo de experiência que te envolve do começo ao fim: você começa a jogar e simplesmente não consegue parar.

Graficamente, o jogo é um colírio para os olhos. Cada colina coberta de grama, cada bambuzal dançando ao vento e cada pôr do sol carmesim parecem tirados de uma pintura viva. É aquele tipo de beleza que faz você parar o cavalo só para admirar o horizonte e pensar: “Isso realmente está rodando num console?”

ELogo de início, o jogo te lança na invasão mongol de 1274, um evento histórico real que marcou o Japão feudal. Os mongóis realmente tentaram conquistar a ilha de Tsushima, e embora o jogo tome várias liberdades artísticas, ele preserva o coração do conflito: o choque entre tradição e sobrevivência.

Aqui, você vive Jin Sakai, um samurai dividido entre a honra e a necessidade de adotar táticas “fantasmagóricas” para proteger seu povo. Essa dualidade moral é o motor da narrativa — e um exemplo magistral de como usar a história real para contar algo emocionalmente poderoso.



ENTRE A HONRA E O MEDO!

O verdadeiro diferencial está na transformação de Jin Sakai.

De guerreiro honrado a espectro vingativo, ele representa a morte simbólica do código samurai. O “Fantasma” de Tsushima não é apenas um título — é o nascimento de uma nova era. Essa jornada interna, somada ao pano de fundo histórico, transforma o jogo quase em uma crônica sobre o fim da tradição e o nascimento do pragmatismo em tempos de guerra.

No fim das contas, Ghost of Tsushima é aquele jogo obrigatório para quem ama a temática samurai (como eu). É também uma experiência imperdível para quem busca um mundo rico, repleto de missões paralelas e histórias de personagens secundários que intrigam, emocionam e te fazem querer limpar o mapa por completo.



- Trilha sonora e ambientação envolventes, com estética deslumbrante
- direção de arte ao modo Kurosawa (preto e branco com granulação de filme antigo)
- Sistema de combate fluido e satisfatório
- História bem construída
- Conteúdo robusto e side quests com boa história



- - Missões secundárias repetitivas, apesar de belas, muitas das missões secundárias seguem sempre a mesma fórmula “vá até o local – lute – retorne”
- IA dos inimigos limitada, muitas vezes me escondi ao lado do inimigo e ele na mesma hora parava de me ver

FICHA TÉCNICA

GHOST OF TSUSHIMA

Desenvolvedora: **SUCKER PUNCH**

Publicadora: **SONY**

Plataforma: **PS4 e PS5**

Jogadores: **1**

Português: **Sim**

Gênero: **Ação, Aventura, Furtividade**

VEREDITO

Ghost of Tsushima é uma obra-prima que une arte, emoção e combate com maestria. Um épico samurai visualmente deslumbrante e narrativamente poderoso, onde cada duelo conta uma história e cada pôr do sol é digno de ficar guardado na memória. Que venha o Ghost of Yotei agora.

GRANDES BATALHAS



Chegamos à área em que falamos sobre os principais lançamentos dos próximos 30 dias. Prepare a carteira, porque as estrelas chegam ao seu Nintendo Switch!

E este mês temos dois destaques: o primeiro é o retorno da franquia que marcou gerações! O aguardadíssimo Pokémon Legends: Z-A chega para o Switch e Switch 2 em 16 de Outubro! Prepare-se para uma aventura épica na Cidade de Lumiose!

E em segundo lugar, mas não menos importante, temos mais pancadaria com selo de qualidade Nintendo! Hyrule Warriors: Age of Imprisonment aterrissa em 06 de Novembro! Lute na guerra para salvar Ancient Hyrule com Zelda, Rauru e outros heróis lendários em batalhas musou de tirar o fôlego!

R\$ 98,34

GHOST TRAVELER: ADVENTURES IN EDO

Um jovem de Shibuya é teletransportado para a escuridão de Yoshiwara no Período Edo! Preso como alma, ele vira detetive de um assassinato de cortesã. Prepare-se para grotescos mistérios e um sistema de loop temporal onde a verdade está escondida no replay!

**16
OUT****POKÉMON™ LEGENDS: Z-A**

Entre no campo de batalha e comande seus Pokémon diretamente, sem turnos! Treinadores e seus Pokémon poderão se movimentar nas batalhas em tempo real e os Pokémon poderão lançar seus golpes assim que você os comandar. Trocar de Pokémon estrategicamente e levar em consideração o tempo e a área de efeito serão de grande ajuda.

R\$ 439,90

**16
OUT**

R\$ 38,49

PEÇA DEMISSÃO HOJE MESMO

Seus colegas acham que você vai pedir demissão e te veem como traidor. Pegue sua pasta e use os punhos para lutar contra a escuridão do escritório! Chute a bunda da sua empresa e consiga a demissão épica que você merece!

**22
OUT****PLANTS VS. ZOMBIES™: REPLANTED**

O clássico da defesa de quintal está REMASTERIZADO em HD, maior e mais insano que nunca! Lute contra hordas de Zumbis com suas plantas favoritas. Tem modo cooperativo local, PvP, novos minijogos e um modo hardcore de morte permanente!

R\$ 99,00

**23
OUT**

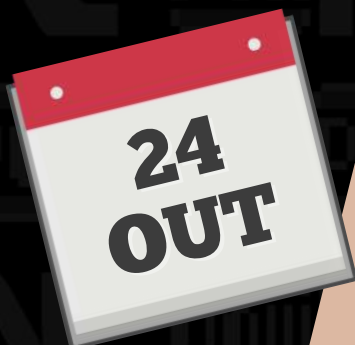


R\$ 299,90

PERSONA 3 RELOAD

Um estudante desperta um poder para lutar contra o sobrenatural e desvendar um destino. Viva uma história emocionante com novas cenas e laços inesquecíveis! Explore o labirinto Tártaro e domine batalhas por turno. Um RPG que redefiniu o gênero, renascido com gráficos estilosos e trilha sonora matadora!

**23
OUT**



ONCE UPON A KATAMARI

O Rei bagunçou o cosmos, e agora você deve rolar seu Katamari pela Era do Gelo e pelo Japão antigo para refazer as estrelas! Novas fases, trilha sonora inédita e um ímã para atrair TUDO! Chame 68 primos para a jogatina e dispute KatamariBall! Vai rolar muita diversão!

R\$ 229,90



R\$ 126,90

TWO POINT MUSEUM

Assuma a bronca de curador e crie o MUSEU DEFINITIVO em Two Point County! Projete e gerencie 5 locais bizarros, da Pré-história ao Espaço! Mande especialistas em expedições para descobrir mais de 200 peças únicas! Mantenha a equipe feliz, os visitantes entretidos... e as crianças longe dos dinossauros!

**28
OUT**



HANNAH

Hannah perdeu sua boneca e agora enfrenta um mundo de pesadelo, em estilo VHS! Explore um cenário onírico de memórias fragmentadas e traumas de infância. Resolva quebra-cabeças, encare seus medos e descubra pistas do passado. Suas escolhas alteram o ambiente e levam a múltiplos finais!

R\$ 59,99



R\$ 299,90

DRAGON QUEST I & II HD-2D REMAKE

A lendária Erdrick Trilogy renasce com visuais espetaculares! Em DQ I, você é o descendente de Erdrick em Alefgard, destinado a deter o temível Dragonlord! Em DQ II, a escuridão volta. Junte seus primos (incluindo uma Princesa de Cannock inédita!) para explorar novos reinos e cruzar os mares!

**30
OUT****MORTAL KOMBAT: LEGACY
KOLLECTION**

Entre na arena e reviva os clássicos icônicos do Arcade e as melhores versões caseiras! O legado está aqui, com todos os jogos essenciais dos primeiros anos da franquia! E para os curiosos: um Documentário Interativo de tirar o fôlego com a equipe original e segredos de bastidores!

R\$ 134,99

**30
OUT**

SEM PREÇO

MINA THE HOLLOWER

Com gráficos 8 bits assustadores no estilo GBC, você é Mina, a famosa cavadora, em uma ilha amaldiçoada! Cave tocas, use seu chicote Nightstar e um arsenal de armas! Jogue com precisão moderna, explore um mundo gótico cheio de segredos e lute contra chefes monstruosos! Com trilha sonora eletrizante de Jake Kaufman!

**31
OUT****HYRULE WARRIORS: AGE OF
IMPRISONMENT**

R\$ 439,90

Entre no campo de batalha como Zelda, King Rauru e outros heróis lendários neste hack and slash alucinante! Viva a história da invasão de Ganondorf, o Rei Demoníaco, que abalou Hyrule! Use Artefatos Zonai para dizimar hordas! Chame um amigo para o coop local em tela dividida!

**30
OUT**

OBRIGADO PELO APOIO!



Allef Almeida
Cláudio Pereira
Fernanda Cardoso (Dixie)
Fernando Vasco
Filipe Rodrigues
Ivan de Franco
José Maria Santiago
Jônatas Marques (Jow)
Leandro Tovar
Luiz Fernando Costa (Cabelo)
Livia Peixoto
Michel Pereira
Richard Felício
Thiago Torquato



nuuvem

NintendoLovers.com.br/nuuvem



hype

NintendoLovers.com.br/hypegames