



04

09

13

25

Avante, Pikmin!

Após tanto tempo com apenas sucessos de 3DS nas capas da Revista Nintendo Blast, Pikmin 3 traz o Wii U de volta ao topo. Mas será que o novo console da Nintendo conseguirá fazer frente ao PS4 e Xbox One? Com a Prévia de Pikmin 3 e as Análises dos últimos sucessos do Wii U, como Game & Wario e New Super Luigi U, é a pergunta que estamos nos fazendo este mês. E se você não está por dentro do mundo de Pikmin, trazemos muito conteúdo relacionada a essa inusitada franquia. Você ainda confere um Especial completo sobre o aguardado novo Super Smash Bros. para Wii U e 3DS. – **Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE

Perguntas dos Leitores ANÁLISE

Game & Wario (Wii U)

32

PERFIL

Olimar

ESPECIAL

Super Smash Bros for Wii U/3DS

40

BLAST FROM THE PAST

Pikmin (GameCube) **BLAST UP**

Espaço do leitor

69

MAIS ONLINE!

PRÉVIA

Mario & Luigi: Dream Team (3DS) DISCUSSÃO

Por que o Wii U precisa de jogos como Game & Wario?



PRÉVIA

Pikmin 3 (Wii U)

POKÉMON BLAST

Novos Pokémon são realmente feios?



ANÁLISE

New Super Luigi U (Wii U) **TOP 10**

Os melhores jogos de Wii





BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Alex Sandro Filipe Salles Gabriel Vlatkovic Luciana Anselmo Rafael Neves Ricardo Syozi Sérgio Estrella Thomas Schulze

REVISÃO

Bruna Lima Jaime Ninice José Carlos Alves Rafael Neves Samuel Coelho Vitor Tibério

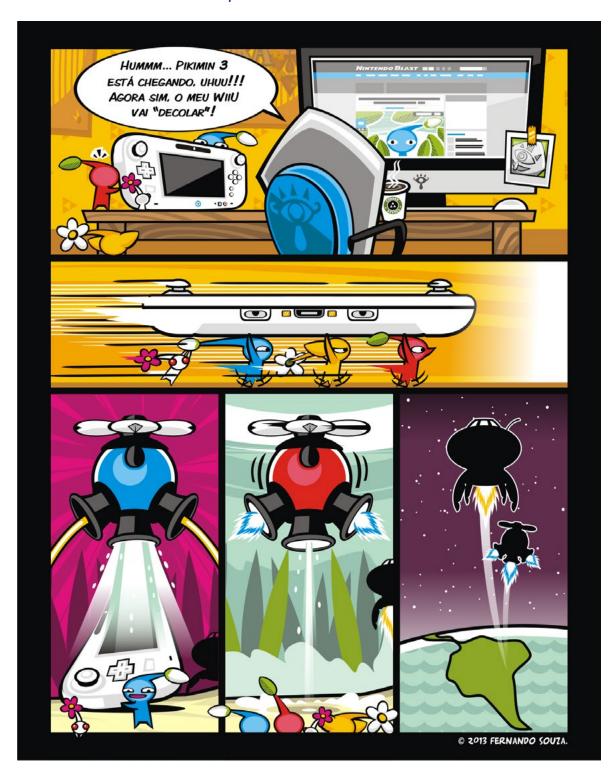
DIAGRAMAÇÃO

Agatha Christine Eidy Tasaka Ítalo Lourenço Ricardo Ronda Tiffany B. Silva

CAPA

Felipe Araujo

O tesouro mais valioso por Fernando Souza



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

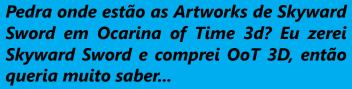
ASSINAR!





Diagramação: Ricardo Ronda

N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar **aqui**.



Anônimo "Artworks Hunter" da Silva

Há 3 artworks de **Skyward Sword** escondidos em Ocarina of Time 3D:

1) Com o alfacinho adulto, vá para o quarto em Lon Lon Ranch e procure pelos dois potes entre dois móveis. Quebre os potes e você achará um dos quadros;



2) Com o alfacinho criança, vá para a loja de bombas no beco de Hyrule Castle Town, à noite. Vá para o balcão, examine os itens à esquerda e você poderá ver a artwork na parede; 3) A última artwork está no esconderijo Gerudo. Da sala onde o alfacinho é jogado depois de ser capturado, use o **Hookshot** para subir até a janela. De lá de cima, olhe para baixo e para a esquerda e você verá a entrada do primeiro andar. Pule até lá e entre. Você estará em uma sala com duas caixas. Quebre-as e você verá a arte atrás de uma delas. Agora, a grande pergunta que fica é:... porque raios eles colocaram três desenhos sem-graça do alfacinho e não colocaram nenhum meu?!?!? ò.Ó



Pedra, como eu sei que vo sabe de tudo, queria que vo matasse uma curiosidade minha: sabe a Wrinkly Kong, aquela que salva o jogo em Donkey Kong Country 3? Ela agora é um fantasma. Ela morreu de quê??

Anônimo "Curioso de Morte" da Silva

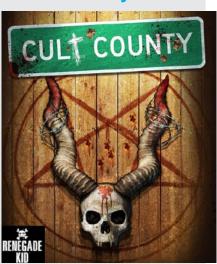
Nunca foi explicado exatamente como a **Wrinkly Kong** passou desta para a melhor, mas levando em conta a Kong idosa que ela era, podemos imaginar que foi simplesmente a velhice mesmo... provavelmente aconhegada em sua cama, rodeada de seus amados Banana Birds e ouvindo os resmungos do

seu marido **Cranky**. Irônico, não? Ela salvava os jogos dos outros, mas quando o Game Over chegou pra ela, não houve nada que ela pudesse fazer. Se bem que, com toda a ajuda que ela continuou a oferecer mesmo na forma de espírito, não foi Game Over coisa nenhuma! xD

Pedra, será que algum dia irá sair Dementium 3? Já joguei o 1 e o 2 e sou fã da série. E se saisse, voce prefere que saia pra WiiU ou 3DS? Anônimo "Sanguinário" da Silva

Atualmente, a Renegade Kid (a empresa responsável pela série Dementium) está trabalhando em um jogo para o 3DS com um estilo parecido a Dementium, chamado **Cult County**.

Até que esse jogo seja lançado, acho pouco provável escutarmos qualquer notícia sobre um possível Dementium III, mas não seria de se surpreender se eles decidissem continuar com um 3º jogo da série, que



certamente seria muito bem-vindo, pois os dois primeiros são realmente muito bons. Considerando a afinidade que a empresa parece ter com os portáteis da Nintendo, acho que seria mais provável imaginar que ele fosse para o 3DS... mas, por outro lado, Mutant Mudds (que também é da Renegade Kid) está sendo levado para o Wii U... e não dá pra negar que um jogo no estilo de Dementium ficaria excelente na tela grande e em HD!

Pedra, tenho algumas duvidas sobre
Animal Crossing: New Leaf;
1-O jogo é no estilo de administração?
Eu não gosto desse genero
2-Eu sempre serei um humano
no jogo? Nunca um animal?
3-É possivel ter relacionamentos no jogo?
Anônimo "Crossing" da Silva

1- Não. Administração seria algo como Sim City... Animal Crossing é do gênero "simulador de vida", mais parecido com Harvest Moon.



- 2- Sim, você sempre controla o mesmo personagem, humano. Não dá para jogar como um animal.
- 3- Se você se refere a relacionamentos amorosos, como em Harvest Moon, não, não dá para ter. Até porque os outros habitantes da vila são animais e um relacionamento entre um humano e um animal seria... eeer... polêmico. xD



Oi Pedra, me tira umas duvidas, a trilogia Metroid Prime tem bastante desafios/segredos?Por que era legal em Super Metroid descobrir aqueles itens escondidos. Essa trilogia decepciona nesse quesito?E a mudança drástica de 2D para FPS/3D foi boa? É porque tenho medo de comprar e me arrepender

"AnôniMedroso" da silva

Pode acreditar na minha palavra de Pedra (e mesmo se não acreditar — o que nenhuma pessoa sensata deveria fazer ¬¬ — basta pesquisar e ver todas as opiniões positivas sobre a série Prime): os jogos da **trilogia**Metroid Prime são um dos melhores exemplos de transição do 2D para o 3D.



Eles conseguiram manter tudo o que tinha de tão bom nos Metroid 2D, como exploração, segredos escondidos, mapas gigantescos, sensação de isolamento, etc., e expandir tudo isso para uma nova dimensão... literalmente xD. Se você é fã de Super Metroid... está esperando o quê?!? Jogue a trilogia Prime agora mesmo!!

Pode ter certeza que não irá se decepcionar! (sugiro que você procure pelo Metroid Prime Trilogy, para o Wii, que reúne os três jogos da série em um único

Pedra, estou cheio de dúvidas sobre Animal Crossing: NL, sou um novato na série, e quero saber. Onde acho essas pinturas que tanto falam? Existe uma wiki do jogo para que eu possa sanar minhas dúvidas sem encher o saco das pessoas?

Anônimo "Enchedor de Saco" da Silva

As pinturas e esculturas em Animal Crossing New Leaf podem ser compradas do Crazy Redd, que é aquela raposa que monta uma barraca verde perto da praça central. Ele aparece em dias aleatórios, então esteja atento para conseguir achálo. Quando ele aparecer, terá quatro pinturas ou esculturas à venda e você só poderá comprar uma... mas CUIDADO: apenas UMA é original e o restante é falso, vindo diretamente do Paraquai!



(ou o equivalente a Paraguai no mundo da Animal Crossing xD). Portanto, esteja atento a pequenos detalhes na obra para conseguir distinguir as peças falsas e verdadeiras. Nós temos um guia feito pela Tiffany Silva da nossa equipe (que está sem dormir direito há três semanas de tanto vício nesse jogo!), que você pode conferir aqui, com ótimas dicas para você se dar bem!

disco).

por **Ricardo Syozi**



De bobo ele só tem a cara: venha conhecer o Capitão Olimar, grande estrategista de Pikmin

Ele é aquele carinha legal que não pilota naves com grande maestria, mas sempre acaba caindo em planetas peculiares onde seres estranhos e coloridos conhecidos como Pikmin vivem. Assim, ele sempre acaba dando um jeito de convencer esses pequenos seres a ajudálo em seu retorno pra casa, enfrentando monstros, recuperando peças de sua nave, abrindo espaço por caminhos complicados, etc. No fim das contas, Olimar mostra para nós o verdadeiro significado de trabalho em equipe e da

O Capitão Olimar nasceu no planeta Hocotate. Tem mulher e filho. Ele não possui contato com os pais e está sempre viajando. Uma de suas grandes paixões é a sua nave S. S. DOLPHIN. É com ela que ele passeia pelo espaço explorando novos planetas e novas formas de vida. Em uma dessas viagens, ele encontrou o planeta dos Pikmin, pequenas criaturas coloridas que basicamente seguem quem os cultivar.

Infelizmente, com essa descoberta vieram grandes problemas: A nave de Olimar se

nintendoblast.com.br

palavra aventura.

quebrou e ele foi obrigado a tentar consertá-la no planeta dos Pikmin, mas ele tinha pouco tempo, pois em apenas trinta dias o oxigênio do planeta poderia por sua vida em risco, e ele ainda tinha que encontrar ao menos vinte e cinco peças para consertar a sua nave. Após muitos dias, muitas lutas e muita dificuldade, Olimar conseguiu, finalmente, consertar a S. S. DOLPHIN e partir daquele planeta, mas não sem levar muita informação sobre as criaturas tão peculiares.

Olimar é um rapaz calmo, inteligente e muito esforçado. É o típico bom comandante que sabe dar ordens sem desrespeitar seus comandados. Ele consegue formar estratégias para resolver os mais diversos problemas, e com a ajuda dos Pikmin e sua diversidade, Olimar consegue obter êxito nas situações mais difíceis. Isso foi apresentado em sua participação em Super Smash Bros. Brawl e assim deve se repetir no próximo game da série para Wii U e 3DS, sem nem ao menos se dar o trabalho de encostar em seu adversário, Olimar pode derrotá-los com simples ordens para seus amigos Pikmin darem conta do combate. Sua versatilidade estratégica ocorre com cada lançamento

de Pikmin de cores diferentes e de um grande poder evasivo. O Capitão Olimar mostra-se muito mais do que um simples comandante de nave.

No segundo game da série, Olimar deve se juntar a um colega chamado Louie para retornar ao planeta Pikmin e coletar tesouros para pagar uma dívida imensa de seu planeta. Assim, uma nova aventura começou com a descoberta de um novo tipo de Pikmin e novos inimigos. Após muito esforço, ambos conseguem coletar muito tesouro e pagar a dívida de Hocotate.

Usando o poder de seu apito, Olimar consegue controlar todo e qualquer Pikmin como bem entender. Ele aprendeu a melhor forma de cultivar os pequenos seres para tê-los com sua máxima força. Por ser muito obstinado, ele nunca desiste de completar suas missões e mesmo perdendo amigos em

batalha, sua força de vontade é maior do que as lágrimas

que caem dentro de seu capacete.

Para Olimar a missão é o que realmente importa e nada pode ficar em seu caminho. Só é uma pena não termos ele como protagonista em Pikmin 3, que, por sua vez, tratá Alph, Brittany e Charlie como capitães jogáveis. Será que, ainda assim, veremos nosso querido Olimar em algum momento do jogo?

> Conhece o Olimar? Ele é aquele cara legal que nos ensina como vencer em meio a dificuldade.

nintendoblast.com.br



por Thomas Schulze

Revisão: José Carlos Alves Diagramação: Ítalo Lourence



Sorrindo com Miyamoto: a história de Pikmin

Shigeru Miyamoto está sorrindo. Com aquele ar malandro de quem tem um ás escondido na manga, o lendário desenvolvedor de jogos é só alegria sempre que fala de sua mais nova criação. Previsto para chegar ao Wii U em agosto de 2013 depois de um longo ciclo de desenvolvimento, Pikmin 3 é a mais nova entrada de uma das franquias mais subestimadas da Nintendo, e a companhia parece disposta a finalmente levar os jogos das criaturinhas ao mesmo patamar de outras séries lendárias da casa como Super Mario Bros. e The Legend of Zelda.



Desde a empolgante revelação na abertura da E3 de 2012 até a constante aparição nos Nintendo Directs subsequentes, Miyamoto e a Big N estão tentando construir o máximo de hype possível para Pikmin 3 e mudar a imagem que o grande público tem da franquia. Afinal, mesmo gozando do status de clássicos cult do GameCube e relançados para a linha New Play Control! do Wii, os dois primeiros jogos estrelados pelos Pikmin acabaram passando batidos por muita gente e se tornaram jogos de nicho. Então se você nunca os jogou, não há momento melhor para relembrar esses grandes games e se preparar para o próximo capítulo.



Cultivando uma grande ideia



Quem acompanha a carreira de Miyamoto sabe que sua principal fonte de inspiração na hora de criar jogos são os seus próprios hobbies. Wii Music nasceu de sua paixão por instrumentos musicais, Nintendogs foi inspirado pelo seu cãozinho de estimação e a ideia para Super Mario Bros. surgiu quando sua esposa o mandou consertar o encanamento de casa. Ok, essa última pode não ser verdade, mas o fato é que o lendário designer vislumbrou o mundo dos Pikmin num belo dia em que estava apenas cuidado de seu jardim. Assim, ao imaginar pequenos seres correndo pela grama, Miyamoto deu vida a uma das melhores e mais criativas franquias dos videogames.

O Pikmin original foi lançando no final de 2001 e fez parte da primeira leva de jogos do GameCube, dividindo espaço com Luigi's Mansion e Wave Race: Blue Storm. Como em todos os grandes jogos de Miyamoto, para que todo o foco fique concentrado na jogabilidade e na experiência de jogo, a trama é simples e despretensiosa. Logo que começamos a aventura conhecemos o Capitão Olimar, um azarado trabalhador do planeta Hocotate que só queria curtir umas férias bem relaxantes, mas que acabou vendo a sua nave, a S.S. Dolphin (qualquer semelhança com o primeiro nome do GameCube não é mera coincidência), ser atingida por um asteróide e cair no misterioso PNF-404, vulgo Planeta dos Pikmin.

Para completar a desgraça do pobre coitado, o tal planeta está cheio de oxigênio, um gás letal para os habitantes de Hocotate. Como o impacto fez com que a nave de Olimar se partisse em vários pedaços e o sistema de respiração de seu traje só lhe garante trinta dias de vida, ele precisa correr contra o tempo e conseguir um pequeno milagre se quiser reconstruir a S.S. Dolphin e voltar para casa. E não é que o pequeno milagre veio na forma dos pequenos Pikmin?

Quem é esse Pikmin?

Os Pikmin são uma espécie de híbrido entre planta e animal que mais parecem cenourinhas coloridas ambulantes. Seres incrivelmente prestativos, são capazes de arriscar a própria vida por Olimar, obedecendo suas ordens sem pensar duas vezes e fazendo de tudo para ajudá-lo a encontrar as peças para consertar sua nave. Como existem várias cores de Pikmin, cada uma com seus próprios pontos fortes, a grande sacada da franquia é colocar o jogador para quebrar a cuca e tomar as melhores decisões para cada situação, administrando seu exército de Pikmins com sabedoria para que o máximo deles chegue a salvo ao fim de cada fase. Afinal, por mais que os Pikmins sejam descartáveis, é impossível não se apaixonar por eles. Tanto que o próprio Olimar não resistiu à sua fofura e retornou para visitá-los em Pikmin 2, lançado também para o GameCube em 2004.



Como você deve imaginar, a cada jogo da série surgem novas cores de Pikmin e novos desafios que só eles podem completar. Originalmente havia apenas três tipos de Pikmin. Os de cor vermelha são resistentes ao fogo, os amarelos conseguem carregar bombas e ficar mais tempo no ar graças às suas orelhas enormes que mais parecem as do Sr. Spock, e os azuis possuem guelras que lhes permitem atravessar cenários aquáticos. Em Pikmin 2 surgiram os cabeludos e gordinhos Pikmin roxos, dez vezes mais fortes que as outras cores e capazes de fazer o chão tremer com seu peso, além dos Pikmin brancos, que são pequenos, velozes e

imunes a gases venenosos, mas em contrapartida são bem fraquinhos. Ao ver a empolgação de Miyamoto ao falar sobre o potencial da franquia, não consigo deixar de me perguntar quantas novas cores e poderes nos aguardam em Pikmin 3...

Uma série inesquecível

Infelizmente, ao longo das últimas gerações de consoles ficou cada vez mais difícil encontrar conceitos e games verdadeiramente originais e inovadores. Em um mar de jogos de tiro com edições anuais praticamente idênticas, a peculiar mistura de elementos de aventura, puzzle e estratégia em tempo real que Shigeru Miyamoto realizou com a série Pikmin acabou criou algo único e inesquecível para qualquer jogador que teve a sorte de experimentar a franquia. Então, no fim das contas, não é difícil entender por que Miyamoto está sorrindo sempre que fala de Pikmin 3. É o mesmo sorriso que nós damos quando jogamos um dos jogos da série.



Revista Nintendo Blast chega aos smartphones e tablets; baixe o aplicativo oficial para Android!





Uma das duplas mais polivalentes dos games com certeza são os irmãos Mario e Luigi. Apesar de originalmente encanadores, também já fizeram bicos como pilotos de kart, tenistas, golfistas, entre outros. Até mesmo de RPG's eles fizeram parte com Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES) e tomaram tanto gosto pelo gênero que já participam de duas franquias diferentes: Paper Mario e Mario & Luigi. Enquanto Paper Mario: Sticker Star (3DS) lançou ano passado, o quarto título da série Mario & Luigi ainda aguardava seu lançamento para o atual portátil da Nintendo.

A espera vai acabar, pois Mario & Luigi: Dream Team estréia no dia 11 de agosto nas Américas e promete uma viagem ao inconsciente de um dos nossos heróis favoritos. Além de trazer novas mecânicas e uma overdose do protagonista de 2013 da Nintendo, ele mesmo, o Mario verde! Ops... Me desculpem, o Luigi!

Heróis e férias não combinam

Em outra tentativa de tirar férias, nossos simpáticos heróis, junto com a princesa Peach viajam para a ilha Pi'ilo a fim de aproveitar um bom descanso na sonolenta terra. Passeando pela região, eles descobrem que naquela ilha há um lugar especial onde é possível acessar o sonho de quem estiver dormindo. O primeiro a tentar é Luigi; porém, sem explicação alguma, a princesa é sugada para o inconsciente do esverdeado protagonista.



Os irmãos então partem em busca de **Peach** mais uma vez, transitando entre o mundo real e o dos sonhos, que promete ser uma viagem surreal pela mente do coadjuvante. O que contemplaremos no inconsciente de Luigi após tantos anos vivendo à sombra do irmão, esperando seu momento de destaque?

Tem Luigi pra todo ladol

A **jogabilidade** do título é dividida de acordo com os **dois mundos** onde os personagens deverão explorar. No real a perspectiva é de cima e a movimentação livre, permitindo andar pelo mapa, interagir com personagens e explorar cada canto. Vale usar as habilidades dos irmãos em conjunto (dando uma marretada em Mario para que ele fique achatado e atravesse espaços curtos, por exemplo).





Ao entrar no sonho do **Luigi** as coisas mudam de cenário, com a **velha plataforma 2D** que já conhecemos. O que torna tudo mais interessante é que o protagonista desse mundo é um tipo de "deus", encarnando diversas formas e multiplicando possibilidades. Uma delas por exemplo, é caminhar sobre um **exército de Luigis** amontoados e planar com a força do giro deles, entre outras.

Enquanto o jogo rola na tela de cima, abaixo temos um close do herói dormindo tranquilamente. Suas reações enquanto dorme têm direta

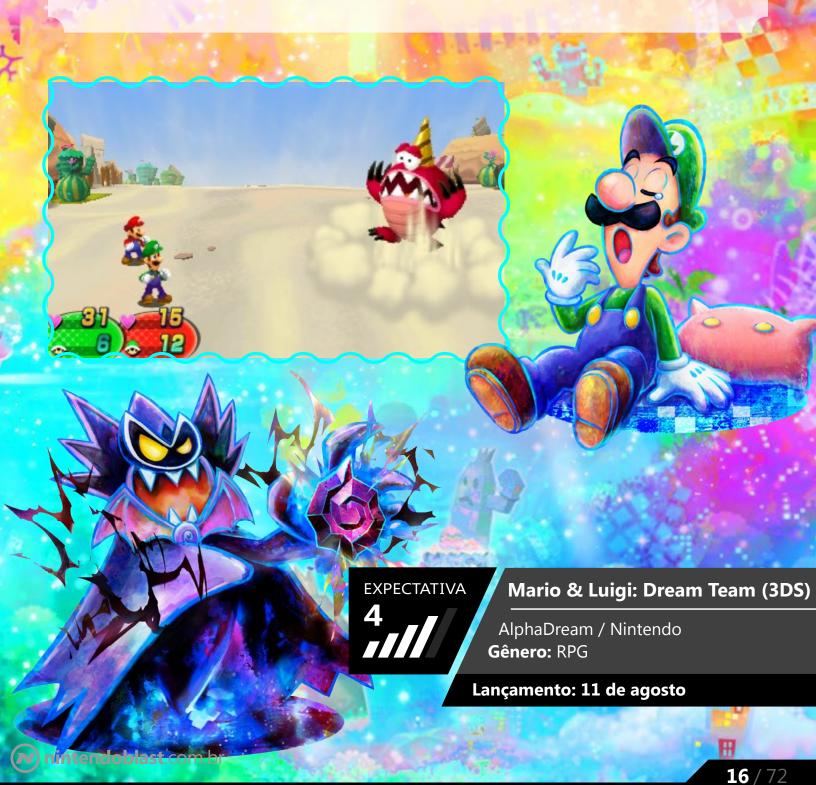
influência sobre o que acontece no mundo dos sonhos. Coisas como provocar espirros ou até mesmo puxar o bigodão do personagem podem ser a solução necessária para ultrapassar um obstáculo.

Luigi, o deus da guerral

Uma das particularidades da série **Mario & Luigi** desde seu primeiro título (este será o quarto) é a sincronia entre os irmãos durante as batalhas. O esquema não mudará nos mundos do novo game, mantendo as disputas por turnos e comandos interativos na ofensiva e defensiva. Os jogadores que apertam o botão de ataque ou defesa na hora certa são premiados com dano extra, esquivas, entre outras vantagens.

O que pode tornar as batalhas no mundo dos sonhos muito divertidas são novamente os **poderes** que Luigi adquire; tudo o que seu irmão fizer, ele multiplica por cem. Imagine que Mario dê o clássico pulo sobre o inimigo e logo em seguida Luigi execute um salto enorme, descendo meteoricamente em cima de seu oponente. É assim que se mostra ao irmão como fazer as coisas...

Do mesmo jeito que vimos em Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (NDS), o modo *Giant Boss Battle* também está nessa versão. Para lutar contra os chefões, você deve colocar o 3DS na vertical, enquanto comanda os golpes do *Luigi gigante* usando a Stylus. Por fim, *Mario & Luigi: Dream Team (3DS)* promete manter as mecânicas e humor que fizeram da série um sucesso, ao mesmo tempo em que introduz novas formas de jogo explorando a mente de Luigi. Uma versão demo foi exibida na E3 e não percam o Hands-On feito pela equipe *GameBlast* que esteve lá. Não sabia que o GameBlast foi à E3? Então confira também nossa edição anterior, com tudo o que vimos e jogamos na feira.





"Pikenos" seres, grandes negócios

No **primeiro Pikmin**, o objetivo de **Olimar** era escapar do planeta dos Pikmin, já que ele caiu acidentalmente. No **segundo jogo**, Louie e Olimar precisavam recolher objetos do planeta dos pequenos seres para convertêlos em dinheiro e salvar a empresa em que trabalhavam. Agora, no terceiro título da série, é uma questão de sobrevivência, pois está havendo uma escassez de alimentos no planeta Koppai. Alph, Brittany e o Capitão Charlie precisarão recolher frutas no planeta dos Pikmin para salvar os habitantes de seu mundo.



Mas há um grande problema: o número e tamanho de frutas são maiores do que os três imaginaram. E como recolher tudo para salvar o planeta? Contando com a ajuda (ou seria escravizando?) os pequenos seres deste planeta estranho. Sim, os Pikmin podem parecer frágeis e fracos, mas juntos são incrivelmente fortes e realizam inúmeras ações!

Controlando os protagonistas e ordenando os Pikmin, você precisará recolher as frutas e levá-las de volta para Drake, a nave na qual os personagens chegaram ao PNF-404, nome dado pelos tripulantes ao planeta dos Pikmin. A nave separa as sementes e o restante das frutas é transformado em caldo, que é utilizado como uma espécie de fonte de alimento para que Alph, Brittany e Charlie continuem a exploração do planeta. Consequentemente, conforme você vai explorando os planetas, esse caldo vai se esgotando. Ainda não sabemos o que acontece quando o caldo acaba: é game over ou o dia simplesmente termina?



Não são Pokémon, mas também há vários tipos

Pikmin 3 mantém a essência de seu antecessor: traz Pikmin já conhecidos e introduz novos tipos de seres. Conheça os sete tipos de Pikmin que estarão no terceiro título.

RED PIKMIN

Os Pikmin vermelhos são veteranos, estão presentes desde o primeiro jogo da série. Seu tipo permite que sejam resistentes a altas temperaturas e fogo, além de serem os mais fortes, causando mais danos nos inimigos;

YELLOW PIKMIN

Os Pikmin amarelos não amarelam. Sua coloração permite que interajam com objetos elétricos, inclusive conduzam corrente de energia para acender lâmpadas. Também são leves e, ao serem arremessados, atingem alturas maiores;

BLUE PIKMIN

Outro tipo presente desde o primeiro jogo, os azuis são os únicos que podem andar em áreas submersas. Porém, eles são o tipo de Pikmin mais fraco de todos e causam menos danos em inimigos;

ROCK PIKMIN

Estreando em Pikmin 3, o novo tipo de pedra promete quebrar tudo, literalmente falando. Os Rock Pikmin são capazes de destruir cascos de insetos inimigos e paredes de cristais. Além disso, eles não morrem quando são esmagados por inimigos;

WINGED PIKMIN

Após aparecer misteriosamente no fim do primeiro trailer do jogo, os Pikmin Winged estreiam em Pikmin 3. Rosas e voadores, podem carregar objetos e frutas pelo ar, são excelentes para evitar inimigos terrestres e passar sobre áreas aquáticas;

PURPLE PIKMIN

Os Pikmin roxos estrearam em Pikmin 2 e voltam no terceiro jogo. Eles são pesados e fortes, ótimos para derrubar inimigos voadores e carregar objetos, já que cada Pikmin roxo equivale por dez de outros tipos. Só estará disponível no modo multiplayer;



WHITE PIKMIN

Ignore que eles são assustadores com esses olhos vermelhos, pois são úteis para encontrar objetos enterrados e invisíveis a olho nu. Além disso, eles são os únicos que resistem em áreas com venenos. Assim como os roxos, só aparecem no multiplayer de Pikmin 3.

Estratégias em duas telas

Pikmin, por ser um jogo de estratégia, exige certa paciência do jogador ao explorar o ambiente. Como você apenas vai conhecendo o ambiente gradativamente e os diferentes tipos de Pikmin vão sendo descobertos aos poucos, haverá momentos em que será preciso retornar a locais já visitados para descobrir novos caminhos e segredos. Além disso, você tem outro fator contra: o tempo. Você só pode explorar o planeta durante o dia, já que à noite o ambiente fica muito hostil. Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, afirmou que não haverá um número de dias limitados

para permanecer no planeta, como aconteceu no primeiro Pikmin, mas isso não quer dizer que a estratégia será menor.

Será preciso utilizar as habilidades dos Pikmin para enfrentar inimigos e criar seu caminho. Você poderá ordená-los para derrubar paredes, atacar inimigos (que, ao serem batidos, deixam uma pequena semente que é essencial para a reprodução dos pequenos seres), carregar objetos para montar pontes e



outras atividades. Ainda, graças à presença dos três protagonistas, trabalhar em equipe poderá ser extremamente útil para explorar locais inacessíveis, já que será possível arremessar um dos protagonistas para áreas elevadas ou distantes e continuar a exploração.





O modo história será apenas singleplayer, mas o título trará os modos multiplayer e missões. No Mission Mode, haverá três sub-modos: Collect the Fruit (coletas de frutas), Defeat Enemies (acabar com inimigos) e Battle Bosses (batalhas contra chefes). Pikmin 3 também oferecerá partidas multiplayer de 1 versus 1 e 2 versus 2 no Bingo Battle, no qual uma cartela com frutas é exibida na tela e o jogador que coletar as frutas indicadas em determinada ordem, como por exemplo, na horizontal ou vertical, é o vencedor. Infelizmente, o modo multiplayer será apenas local, já que, segundo Miyamoto, partidas online não seriam funcionais com vários Pikmin sendo exibidos em locais diferentes e com ações diferentes. O motivo principal seria a grande quantidade de personagens na tela, que ocasionaria frequentes quedas no frame rate.

Outra notícia que não agradará aos fãs de Pikmin é que os Pikmin roxos e brancos só estarão presentes no modo multiplayer.





Mesmo que Pikmin 3 tenha sido concebido inicialmente para ser um jogo de Wii, ele foi adaptado às capacidades do Wii U. Primeiramente, como vimos pelos trailers, o jogo promete exibir um visual exuberante, uma pequena floresta em alta definição. Segundo, a jogabilidade também trará recursos do GamePad. Obviamente será possível jogar com o GamePad ou usando o Wii U Pro Controller, com uma jogabilidade mais tradicional e próxima dos jogos do GameCube. Mas também será possível jogar com a combinação Wii Remote Plus + Nunchuk, como nos jogos de Pikmin que foram relançados para Wii na linha New Play Control.

"N" referências

Uma das características mais legais de Pikmin é que o título sempre carrega referências, curiosidades e relações com coisas reais e até mesmo da própria Nintendo. O terceiro episódio da série não poderia ser diferente, não é mesmo? Conheça algumas referências de Pikmin 3:

Abecedário

Notou algo familiar no nome dos protagonistas do novo título? Alph, Brittany e Charlie formam as primeiras letras do alfabeto! E para completar, a nave da equipe se chama Drake, logo temos o ABCD!

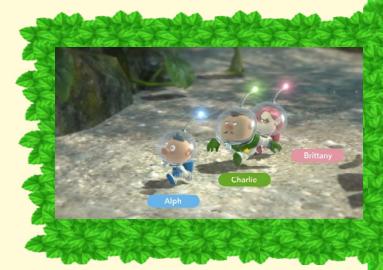
O planeta Nintendo

O planeta dos protagonistas é chamado Koppai. O nome é uma homenagem à própria Big N. Nintendo Koppai era o nome da empresa quando iniciou suas atividades em 1889 produzindo as cartas Hanafuda.

Not Found

Você que navega na internet já deve ter visto o erro 404 - Page Not Found (página não encontrada). Ao encontrar o planeta do Pikmin, os protagonistas o intitulam como PNF-404 (Planet Not Found), uma referência ao erro. Legal, né?

Para se comunicar entre si no planeta, Alph, Brittany e Charlie terão um dispositivo similar ao GamePad, chamado de GPad na versão japonesa. No GPad, o jogador receberá informações e objetivos a serem realizados. Além disso, enquanto estiver jogando, o GamePad servirá como uma tela adicional. Você poderá visualizar o mapa de áreas já visitadas, inclusive com a localização de cada Pikmin e protagonistas no mapa. Você poderá visualizar as áreas apenas deslizando o dedo pela tela do controle e inclusive mover os capitães para o local desejado apenas tocando na tela. Também está confirmado o suporte ao recurso Off-TV Play do jogo, podendo jogá-lo somente pela tela do GamePad, porém, o uso da tela tátil está descartado. Se você gostou do estilo de jogabilidade visto no minigame baseado em Pikmin no jogo Nintendo Land, ficará desapontado com esse detalhe.





Estratégias em duas telas

Por mais que Pikmin 3 tenha sido adiado, inclusive era um título da line-up do Wii U, esse tempo de espera promete valer a pena. Satoru Iwata afirmou que esses meses a mais foram essenciais para aprimorar e dar os toques finais ao jogo. Não temos do que duvidar, pois os anteriores foram ótimos e o terceiro capítulo da série tem de tudo para seguir o mesmo sucesso. Estamos prontos para colher os frutos que a Nintendo plantou e espalhou em Pikmin 3. 🔼

EXPECTATIVA

Pikimin 3 - WiiU

Nintendo

Gênero: Estratégia

Lançamento: 4 de agosto de 2013



por Gabriel Vlatkovic

Revisão: Samuel Coelho Diagramação: Eidy Tasaka

Comemore o ano de Luigi com New Super Luigi U



Em novembro de 2012, New Super Mario Bros. U foi um dos mais aclamados títulos de estreia do ainda recém-lançado Wii U. O jogo é, certamente, o melhor da série New, e conta com um level design espetacular que remete diretamente à era 16 bits do encanador mais adorado do universo dos games. Contudo, a Nintendo decidiu que em 2013 Mario deveria tirar um tempo de férias e dar espaço para seu irmão, Luigi, brilhar um pouco. O "Ano do Luigi", como a Big N vem anunciando desde janeiro, já ficou marcado com o lançamento do incrível Luigi's Mansion: Dark Moon para 3DS. Mas alguma coisa ainda estava faltando. A verdade é que o "Mario Verde" nunca teve um jogo de plataforma próprio, e sempre ficou às sombras de seu irmão. Porém, isso acaba de mudar com o lançamento de New Super Luigi U, um pacote de expansão do título de lançamento do console que apresenta uma nova aventura completamente focada no irmão de Mario.

Tudo igual

New Super Luigi U começa como a aventura original. Luigi, dois Toads e Peach estão reunidos no castelo da princesa quando surge uma frota de airships comandada por Bowser para sequestrar a princesa. A apresentação é idêntica à de New Super Mario Bros. U, e a única diferença é que apenas o chapéu de Mario está presente na confraternização. Logo após a abertura (que também conta com a aparição de Nabbit, que se tornou um personagem controlável) nos vemos em um world map também idêntico ao da aventura principal. Neste momento, comecei a me perguntar o que a Nintendo mudou no jogo, que parece estar idêntico ao original, mas com Luigi como personagem principal. Minhas dúvidas foram respondidas assim que entrei na primeira fase...



O Valor de Luigi

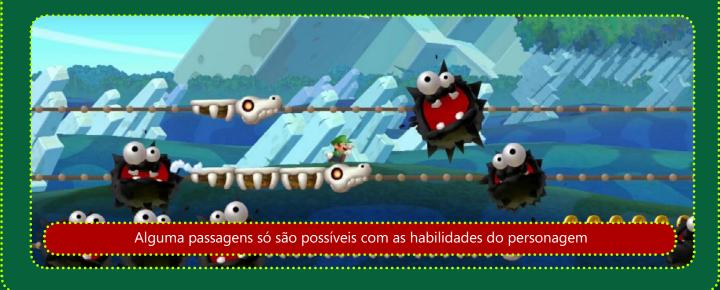
Felizmente, toda minha desconfiança terminou assim que coloquei meus pés no primeiro estágio do jogo. Em primeiro lugar, a movimentação de Luigi difere muito em relação a seu irmão. Luigi pula mais alto e se mantém mais tempo no ar caso o botão de salto seja segurado. Luigi também não possui freios ABS, sendo que o encanador derrapa um pouco antes de conseguir parar de correr. A mudança de dinâmica dos controles fará com que você tenha que reaprender a jogar jogos da série New, já que o timing é completamente diferente e o jogo continua exigindo uma precisão cirúrgica por parte dos jogadores.



Para dificultar um pouco mais, as fases, que antes possuíam um limite de 300 segundos para serem completadas, agora contam com apenas 100. Contudo, para o alívio dos jogadores, os estágios são mais curtos e, nas batalhas contra os chefes – que são os mesmos da aventura de Mario – o jogo lhe concede mais 100 segundos. Apesar de mais curtas, as fases são muito mais densas e cheias de partes desafiadoras, elevando demais a dificuldade da aventura, e tornando-a até superior à principal. Acontece que o jogo não foi criado pensando-se em jogadores casuais ou sem muita experiência com jogos de plataforma. New Super Luigi U começa difícil, segue quase impossível e termina infernal! Por isso, não se surpreenda se várias vidas forem gastas logo nas cinco primeiras fases do jogo, já que as várias nuances do controle de Luigi devem ser identificadas e aprendidas para que você consiga seguir em frente, e isso já é um desafio e tanto.



Contudo, independentemente das diferenças de controle entre Mario e Luigi, o que torna o jogo mais desafiador é a genialidade empregada pela Nintendo no level design das fases. Todos os elementos encontrados em New Super Mario Bros. U estão lá, mas misturados de uma forma completamente diferente e desafiadora, com novos elementos criados exclusivamente para esta aventura. As plataformas são milimetricamente posicionadas, assim como todos os inimigos e obstáculos encontrados pelo caminho. Mais do que nunca, o jogador deve planejar e executar movimentos com perfeição se não quiser ver a tela de Game Over diversas vezes durante a jornada, e isso é algo muito difícil de ser feito quando notamos que o tempo está se esgotando e que a música está tocando em ritmo acelerado.



As Star Coins também marcam seu retorno, e estão posicionadas nos locais mais genialmente ingratos de toda a franquia. Espere ter muito trabalho caso deseje coletar todas, e se conseguir, exiba-se com orgulho na comunidade do Miiverse, já que conquistá-las não é nada fácil. As passagens secretas que levam a novas fases também marcam seu retorno nesta aventura e encontrá-las será outro imenso desafio aos viciados de plantão. Infelizmente o jogo não conta com os excelentes modos Challenge presentes na aventura principal, e os jogadores deverão se contentar apenas com a nova jornada (que conta com mais de 80 fases completamente novas).



Assim como em New Super Mario Bros. Wii e New Super Mario Bros. U, New Super Luigi U conta com um frenético modo cooperativo para quatro pessoas (cinco, se contarmos que uma pessoa ainda pode criar blocos com a tela de toque no GamePad), e ele está mais caótico do que nunca! Com o complexo level design empregado na criação dos estágios e o tempo limite de apenas 100 segundos, a tela se tornará uma verdadeira zona e arrancará risadas de todos os que estiverem jogando. A grande novidade em relação aos outros títulos da franquia é a possibilidade de controlar Nabbit, o coelho ladrão da aventura principal. Nabbit possui a vantagem de não morrer ao tocar os inimigos, tornando-o vulnerável apenas à lava e a abismos. O

personagem também não pode coletar power ups, e os que forem coletados são convertidos em vidas ao final de cada fase. Nabbit é uma boa adição ao modo multiplayer, mas nem todos desejam controlar um personagem com habilidades tão distintas e que reduzem drasticamente o desafio da aventura. A adição é excelente, mas não deveria ser compulsória a um dos jogadores quando a aventura é jogada por quatro pessoas simultaneamente.



A hora e a vez de Luigi

Apesar de sua apresentação ser praticamente idêntica a da aventura de Mario, New Super Luigi U brilha em seu gameplay e alto nível de desafio. O jogo foi claramente criado com jogadores hardcore em mente, e apresenta uma dificuldade muito elevada logo nos primeiros momentos da jornada. A genialidade em level design da Nintendo também se mostra mais afiada do que nunca, e as fases são brilhantemente construídas. No momento, a aventura estão disponível apenas por download, via eShop para aqueles que possuem New Super Mario Bros. U, e sai por vinte dólares. Contudo, para aqueles que não possuem o jogo original ou gostariam de guardar uma linda capa verde ao meio das caixas azuis dos jogos de Wii U, a Nintendo planeja lançar uma versão em disco da aventura em agosto (por trinta dólares). Em toda a história da Nintendo, Luigi nunca foi tão lembrado pela empresa e, New Super Luigi U chega para que ninguém jamais se esqueça do personagem e para que sintam sua falta quando os jogos de plataforma da empresa contarem apenas com o "Luigi Vermelho" como protagonista.



Prós

- Dificuldade elevada;
- Level design genial;
- Aventura completamente nova e reformulada;
- Multiplayer extremamente divertido.



Contras

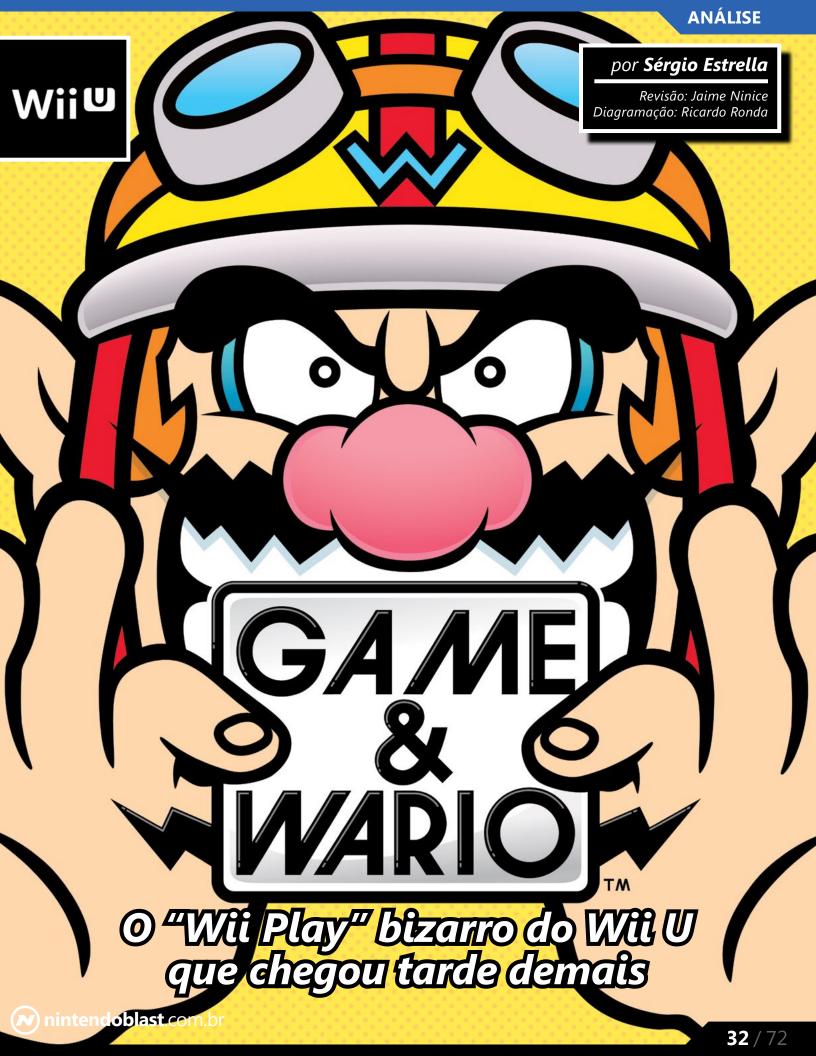
- Muita coisa foi reaproveitada de New Super Mario Bros. U;
- Nabbit não devia ser um personagem obrigatório;
- Modos extras não retornam para o jogo.



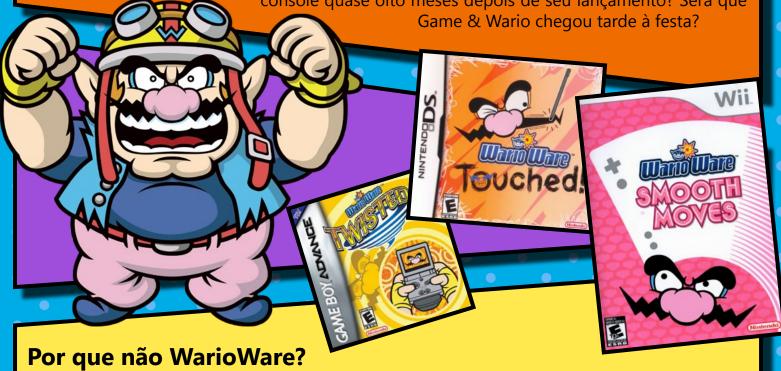
NOTA **3.0**

New Super Luigi U

Wii U



Nas últimas gerações da Nintendo, um fenômeno interessante passou despercebido: Wario tomou o posto de seu rival certinho e mais famoso Mario quando o assunto era demonstrar as capacidades de um novo hardware. Antes mesmo do Wii se tornar realidade, o excelente WarioWare Twisted! demonstrou com maestria, ainda no GBA, o uso do giroscópio combinado à função Rumble. Já no DS, enquanto os jogadores sofriam para jogar Super Mario 64 DS com a tela de toque, WarioWare Touched! demonstrou todas as funcionalidades do console numa tacada só - incluindo o microfone. O Wii chegou e a história se repetiu com WarioWare: Smooth Moves, disponível pouco tempo depois do lançamento do console que só foi ter Super Mario Galaxy quase um ano depois. A história nos dá outros exemplos de como a Nintendo passou a ficar mais cautelosa com Mario, deixando toda a experimentação para seu alter ego bizarro, culminando com o lançamento do Wii U. Com este novo console, a empresa apostou seguro no New Super Mario Bros. U, buscando cativar seu público fiel, e deixou a experimentação para Nintendo Land e Game & Wario, respectivamente o "Wii Sports" e o "Wii Play" desta geração. Mas ainda há espaço para demonstrar as funcionalidades básicas de um console quase oito meses depois de seu lançamento? Será que



Assim que Game & Wario foi listado pela primeira vez, muitos fãs se perguntaram o porquê de a Nintendo ter deixado de lado o nome "WarioWare". A resposta vai muito além de um trocadilho com o **Game & Watch**, primeiro portátil da Nintendo: este jogo essencialmente não é um WarioWare. A proposta aqui é diferente. Ao invés de oferecer centenas de microgames, Game & Wario traz ao todo 16 minigames - quatro a mais que em Nintendo Land, o qual compensa em profundidade. A comparação com o Wii Play é bem válida pois cada minigame tem mais ou menos o mesmo tamanho dos encontrados no título para Wii. A grande diferença é que o novo game conta com um "jeitão" de WarioWare, trazendo seus personagens (cada um tematizando um dos minigames) e suas convenções (como os desbloqueáveis em cápsulas, vindo diretamente de WarioWare Twisted!, e a animação de introdução para cada modo). Carisma, trilha sonora variada e humor da série original também estão presentes e mais afiados do que nunca!

Os minigames

Assim como em Nintendo Land, todos os minigames utilizam o GamePad do Wii U de uma maneira específica. Em "Arrow", o tablet é utilizado para lançar flechas deslizando o dedo sobre a tela de toque ao mesmo tempo em que se faz a mira nos inimigos através do sensor de movimento; a mesma mecânica é utilizada na variação multiplayer "Islands". No minigame "Shutter", em que o jogador deve localizar e tirar fotos de outros personagens num cenário movimentado, e em "Taxi", uma mistura de direção e tiros em que o objetivo é resgatar pessoas de uma invasão alienígena e levá-las até um local seguro, o GamePad é utilizado como câmera alternativa. Já em "Ski", "Kung Fu", "Ashley" e "Blowling", o controle funciona como direcional para movimentar o personagem (ou a bola, no último caso). "Sketch", "Design" e "Patchwork" utilizam somente a tela de toque e a caneta stylus para a criação de desenhos, formas e manipulação de elementos geométricos para o puzzle de Kat & Ana.



para

cuida



que sua mãe não o flagre jogando no quarto (quando deveria estar dormindo). É necessário dividir sua atenção para pausar os microgames quando ela estiver por perto - mas tome cuidado para não cair no sono! Este modo é tão bacana que dá uma pena por não haver mais microgames... Outro destaque é "Pirates", um minigame que mistura ritmo, coordenação motora e muita bizarrice para representar um ataque pirata contra o jogador, que deve se defender usando o GamePad como escudo, direcionando-o no momento certo em que as flechas são lançadas até a chegada do contra-

"Gamer" é o modo mais próximo

de WarioWare disponível. Neste minigame, o objetivo é jogar os

microgames inéditos na tela

enquanto

GamePad

"Bird" é uma ideia que deve agradar os retrogamers; tratase de um minigame simples, em que se deve utilizar a língua do pássaro Pyoro para comer vegetais que caem do céu antes que eles atinjam e destruam os blocos no chão. A sacada aqui é que na tela de cima podemos ver o minigame "moderno" e na

tela de baixo é exibida sua versão no estilo Game & Watch, que conta até com os ruídos clássicos do console.



ataque, que acontece com uma dancinha (que deve arrancar gargalhadas de quem estiver assistindo





Multiplayer e uma razão para voltar

No modo multiplayer podemos destacar o minigame "**Disco**", uma batalha ritmica entre dois jogadores utilizando o mesmo GamePad (cada um segurando em uma das pontas) com uma mecânica que lembra Guitar Hero, e "**Fruit**", uma variação de "Shutter", em que os jogadores se dividem entre ladrão e agentes, sendo que o primeiro fica com o GamePad e deve roubar as frutas de um cenário sem que os agentes descubram qual personagem é você.



Em "**Sketch**", vem à tona a clássica brincadeira de desenhar e os amigos tentarem descobrir o que é; você tem um tempo limite e o objeto a ser desenhado pelo jogador aparece apenas no GamePad. Quando alguém acerta, o jogador avança para a próxima palavra, e assim o GamePad troca de jogador para jogador até terminar o turno. Este minigame de desenho também tem um modo exclusivo para o Miiverse em que você desenha palavras sugeridas por Orbulon e por outros jogadores e que depois pode comparar com outros desenhos na comunidade exclusiva - o que na teoria parece ser muito bom, mas que na prática é bem sem graça...







A maioria dos minigames possui diversos estágios e modos de jogo (embora pudesse ter mais), o que, somado ao sistema de high scores e troféus, incentiva o retorno. Ao atingir objetivos e conquistas específicas, o jogador recebe moedas especiais que podem ser usadas no Cluck-A-Pop, uma máquina em forma de galinha que "bota" capsulas quando você insere uma dessas moedas. Cada cápsula vem com uma surpresa, que pode ser um brinquedo que utiliza as funções especiais do GamePad, um número de telefone (com o discador na tela de toque) que rende uma conversa mais inusitada que a outra, versões individuais dos microgames do modo "Gamer" ou cards com curiosidades de personagens, dicas para os minigames e mais. São 200 surpresas desbloqueáveis que vão fazer você voltar aos outros estágios e modos dos minigames para consequir todas.



Demorou, mas chegou

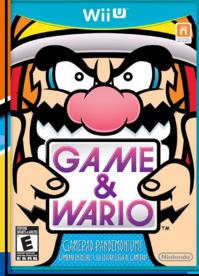
Game & Wario é o típico jogo para comprar no lançamento de um console e se animar com todas as novas possibilidades que ele traz para o futuro - algo que em alguns momentos ele faz melhor que Nintendo Land. Agora, se Nintendo Land é brinde no pacote Wii U Deluxe e Wii Play trazia um controle extra, Game & Wario chega custando quase a metade de um game regular para Wii U, mas a demora na disponibilização pode ter custado caro: além do Nintendo Land, muitos outros títulos tiveram a oportunidade de mostrar e explorar novas ideias para o GamePad, o que acaba tirando um pouco do brilho da nova empreitada de Wario no mundo dos games.



- Carisma e humor típicos da série WarioWare;
- Trilha sonora diversa, inusitada e de alta qualidade;
- Jogabilidade variada;
- 200 itens desbloqueáveis pelo Cluck-A-Pop;
- Multiplayer divertido usando somente um GamePad;
- Preço menor em relação a outros lançamentos para Wii U.



- Os minigames poderiam ter mais modos e estágios, incluindo mais microgames para o modo "Gamer";
- Chegou tarde: boa parte das ideias que poderiam ser novidade já estão batidas;
- Utilização do Miiverse é rasa e sem graça.



NOTA

Game & Wario

Wii U

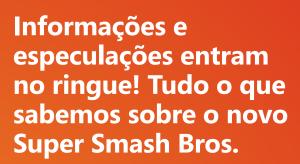


Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



por Alex Sandro e Rafael Neves

Revisão: Bruna Lima Diagramação: Eidy Tasaka



Fãs de Super Smash Bros. aguardaram longos dois anos para, então, receber uma enxurrada de novidades sobre o próximo jogo da série, que será lançado para Wii U e 3DS. Desde mudanças no visual, postura de alguns personagens, participação de novos lutadores e até sobre uma possível conexão entre ambas as versões, é impossível não ficar animado e ansioso com o jogo.

Mas se você perdeu alguma coisa ou quer saber tudo sobre o próximo game de luta da Big N, trazemos este resumão com todas as informações, dúvidas que ainda pairam sobre nossas mentes, lutadores, cenários e muito mais. Entre no ringue e prepare-se para a pancadaria de informações!



Versões diferentes

Na E3 2011, Satoru Iwata anunciou, durante a primeira apresentação do Wii U, que um novo Super Smash Bros. estava a caminho. Sem trailers ou imagens, a notícia não chamaria tanta atenção, pois já é esperado um novo Smash Bros. por plataforma. O grande atrativo era que o crossover de luta não iria apenas para o sucessor do Wii, mas exploraria terras portáteis no 3DS. Muito pouco foi explicado sobre a decisão. Serão versões diferentes? Existirá alguma integração entre as duas versões? Vai haver *crossplay*?

Masahiro Sakurai deixou claro que, depois de Super Smash Bros. Brawl (Wii), pouca coisa evoluiria na série. A decisão de movê-la para os portáteis foi pensada como a melhor maneira de inovar, mas as capacidades técnicas do Wii U fizeram com que se optasse por uma versão para o console de mesa também. Finalmente, na E3 2013, foram mostradas as duas. A de 3DS será criada pensando no tamanho reduzido da tela, pois os personagens ficariam muito pequenos se a mecânica fosse meramente convertida do Wii U para o portátil 3D. Além disso, teremos o contorno preto nos lutadores, para melhor destacá-los na tela e maquiar as limitações técnicas do 3DS. Já a versão de Wii U será totalmente em HD, com poucas alterações estruturais em relação à Brawl. Não teremos, por exemplo, qualquer uso da touchscreen do GamePad nas batalhas, decisão tomada para não dar vantagem a nenhum jogador.







Sakurai também não garantiu que o lançamento das duas versões será simultâneo, o que indica que o desenvolvimento delas mantém um nível de independência. Ainda assim, a lista de personagens não irá variar conforme a versão - jogadores de 3DS e Wii U terão a mesma seleção de lutadores. E como funcionarão as sonhadas partidas entre donos de Wii U e 3DS com games tão diferentes?





Várias são as diferenças entre as versões para 3DS e Wii U, mas a seleção de personagens será a mesma em ambas

Sem crossplay, mas com interações (ainda misteriosas)

Desde o primeiro anúncio de Super Smash Bros. para 3DS e Wii U, sabíamos que as versões teriam algum tipo de compatibilidade entre si. O tempo passou e os fãs esperavam ansiosamente pela possibilidade de crossplay entre os jogos, algo que já mostrou ser totalmente possível com Monster Hunter 3 Ultimate, pois o multiplayer local no Wii U aceita até mais três amigos com a versão portátil no RPG de caça da Capcom.



Eis que neste ano, durante a E3 2013, Masahiro Sakurai afirmou que não haverá crossplay entre as versões de Super Smash Bros. para o desapontamento dos que aguardavam essa possibilidade. O criador explicou os motivos da ausência do modo multiplayer entre as plataformas da Big N: primeiramente, as versões não compartilharão das mesmas arenas, logo seria tornaria inviável o crossplay; segundo, porque o designer almeja que os games sejam diferentes, não mera cópia um da outro.

Curiosamente o inverso aconteceu com PlayStation All-Stars Battle Royale. O jogo de luta da Sony fez parte do programa Cross-Buy, onde ao adquirir a versão do PlayStation 3, o usuário poderia pegar a do Vita sem qualquer custo. Além disso há o recurso cross-plataform, que pode ser usado em partidas multiplayer entre o PlayStation 3 e PlayStation Vita. Apesar do recurso e iogabilidade interessantes, as lutas ficaram minúsculas na tela do Vita.

Mas não precisa entrar em pânico e querer dar um Final Smash no Sakurai, pois mesmo não havendo o crossplay, ambas as versões se comunicarão entre si, entretanto de forma diferenciada. Ainda não sabemos do que se trata, até porque Sakurai não quis revelar mais detalhes, entretanto citou que será possível customizar seus lutadores. Por exemplo, suponhamos que você possui a versão de 3DS. Poderá customizar personagens e, se tiver um amigo que possui a versão do Wii U, transferir seus lutadores customizados para o jogo do console. O designer ainda afirmou que a equipe está trabalhando para que essa interação entre versões seja fácil e sem estresse.





Sakurai disse que não terá crossplay, mas interações entre versões







Mas o que seriam estas customizações? A possibilidade de usar um Mii e definir os próprios golpes? Ou quem sabe personalizar o próprio set de movimentos de um personagem que você usa com mais frequência? O único detalhe que sabemos até o momento é que essas customizações não significam mudanças nas roupas dos lutadores e nem será algo que poderá ser repetido inúmeras vezes. Sakurai acredita que a troca de vestimentas descaracteriza os personagens e não quer que o game se torne chato e repetitivo.

Uma das preocupações e dúvidas dos jogadores é a respeito da possível customização contínua, na qual seu personagem poderia ter vantagens sobre outros, com diferenças de níveis, prejudicando e desequilibrando as partidas multiplayer. Ainda são apenas especulações, mas sabemos que a equipe está buscando equilibrar as disputas de Super Smash Bros. para Wii U e 3DS. Até o lançamento do jogo ficaremos apenas nas especulações e imaginando as possibilidades que os produtores estão planejando para essa interação entre as versões.

Os brigões

Hora de conferir quais personagens estão confirmados para trocar uns sopapos em Super Smash Bros. para 3DS e Wii U. Começando pelos veteranos:



Mario

O encanador dá um tempinho no Reino do Cogumelo e volta a lutar no novo Smash Bros. Mascote da Nintendo, jamais estaria fora do título, ainda possui o golpe Fireball e usa a clássica vestimenta de camisa vermelha e macação azul;

Link

Com uma aparência ainda mais adulta, o herói lendário se assemelha muito ao visto em Twilight Princess (assim como era seu visual em Brawl). Assim como Mario, está presente desde o primeiro Super Smash Bros. (N64);





Samus

Ainda não temos qualquer informação sobre um novo Metroid, mas, para matar a saudade da caçadora de recompensas, ela dá as caras no próximo Super Smash Bros. Não se sabe se poderemos vê-la como Zero Suit Samus e suas protuberânc..., quer dizer, sem armadura;

Os brigões



Pikachu

Até o momento o único monstrinho confirmado como controlável, Pikachu é mais um veterano que está desde o primeiro Super Smash Bros. O mascote da série Pokémon parece mais magro que nos títulos anteriores da série de luta;

Pit

Se Sakurai ressuscitou Pit em Brawl e ainda produziu um novo Kid Icarus para o 3DS, o anjo não poderia ficar de fora deste título. Sua aparência é a mesma vista em Brawl e Uprising, mas alguns ataques foram alterados para armas vistas no jogo do anjo para o 3DS;





Kirby

É impressionante como Kirby continua exatamente idêntico, seja poligonal, em 3D ou HD (rá!). Claro que já estamos ansiosos para poder engolir os novos lutadores e ver as transformações da bolota rosa;

Os brigões



Fox

Não temos uma nova aventura espacial de Fox há alguns anos, mas ao menos a Nintendo não se esqueceu do raposão. Ele reaparece novamente, porém sua pelagem está bem mais destacada que nas versões anteriores;

Donkey Kong

O gorilão engravatado não tem descanso. Acabou de estrelar um jogo no 3DS, reaparecerá em HD em Tropical Freeze e no próximo Super Smash Bros. Assim como Fox, sua pelagem está bem mais chamativa;





Bowser

O vilão Bowser estreou em <u>Super Smash Bros.</u>
<u>Melee (GC)</u>, gostou de poder espancar Mario e outras estrelas da Big N e reaparece no próximo jogo. Uma das grandes mudanças é que os ataques de Bowser estarão mais rápidos e sua postura não tão curvada como em Brawl;

Os brigões novatos



Mega Man

Mega Man era um dos personagens mais desejados em Super Smash Bros. Inclusive na pesquisa com vocês, leitores, o robô azul liderou a preferência. Sabemos que você ficou boquiaberto com a revelação de que o Blue Bomber estará no próximo jogo de luta e o mais legal: seu visual é baseado nos títulos do NES! Seus golpes são Slide Move (que apareceu pela primeira vez em Mega Man 3) e Mega Upper, além das habilidades Robot Master, como Super Arm, Metal Blade, Leaf Shield, Clash Bomb e mais. Pois é, se a Capcom não traz Mega Man de volta, a Nintendo faz isso pelos fãs do Blue Bomber;





Sim, Rush também estará em Super Smash Bros. (Wii U/3DS) e faz parte dos movimentos de Mega Man

Os brigões novatos

Villager

Você já deve ter visto o Villager como meme da internet e não é por menos: sua falta de expressão torna-o, no mínimo, assustador. Mas esqueça isso, o representante da série Animal Crossing exibe ataques baseados em suas ações no jogo de simulação da Big N. Como usar a rede de insetos para prender adversários, plantar uma árvore e cortá-la para acertar inimigos, usar a pá para enterrálos, atirar vasos de plantas e bolas de boliche e a habilidade de guardar projéteis inimigos e disparar logo na sequência;







Ainda não sabemos o que é mais assustador: a cara do Villager ou acordar levando uma "vasada" na cabeça

Os brigões novatos

Wii Fit Trainer

O divertido trailer revelou o novo lutador, ou melhor, a nova lutadora de Super Smash Bros.: a Wii Fit Trainer. Tudo bem que ninguém esperava por essa, mas seus ataques baseados em exercícios de Fitness provam ser eficientes, afinal, a personagem já está em forma para acabar com todos. No seu Final Smash, Wii Fit Trainer dispara vários treinadores coloridos do jogo de Fitness (?). Veja pelo lado positivo: é mais uma representante feminina confirmada e deve ser melhor e mais útil que o R.O.B.





Fox não consegue fazer como a Wii Fit Trainer porque suas pernas são mecânicas. Melhor o PETA não saber disso...

Participante de última hora!

Olimar

Após os anúncios da E3, o site oficial de Super Smash Bros. confirmou a presença de Olimar e seus Pikmin nos ringues. Para quem achava que os novos capitães que vão roubar a cena em Pikmin 3 iriam pegar o lugar de Olimar em Smash Bros., saiba que o astronauta narigudo está de volta. Ao que parece, seus ataques continuam envolvendo exclusivamente os Pikmin. que podem ser destruídos pelos outros adversários. Esperamos que os novos Rock e Winged Pikmin estejam presentes.







Olimar fazendo corpo mole por que sabe, na prática, quem vai lutar serão seus Pikmin

Quem pode entrar e quem deverá sair?

Sakurai, já há algum tempo, tem indicado que o número de personagens poderá cair em relação à Brawl. Trata-se de uma quebra na tendência da série, que sempre trouxe seleções de lutadores cada vez maiores (12 no primeiro Smash Bros., 26 em Melee e 35 em Brawl). Até agora, o mínimo que podemos esperar é um número igual ao de Brawl, mas maior seria improvável. Uma das preocupações dos fãs é que o site oficial do jogo traz apenas 18 espaços para lutadores, sendo que restam seis vazios. Com pelo menos três personagens inéditos confirmados, manter a mesma quantidade de Brawl exigiria retirar alguns da versão para Wii. Especula-se que Snake caia fora e Lucario também - assim como ocorreu com Mewtwo. Curiosamente, dentre os poucos personagens anunciados para esse novo Smash, nenhum é uma versão alternativa de outro lutador (como Fox e Falco ou Pikachu e Pichu). Será que esse tipo de personagem vai cair fora do novo Smash? Bom, mesmo que a exclusão não seja generalizada, personagens alternativos não costumam durar muito na série (como Pichu, Dr. Mario e Young Link). Pensando em algumas outras tendências de Smash Bros., seria natural termos Chrom no lugar de Ike, ficando ao lado de Marth como símbolos atual e clássico de Fire Emblem, respectivamente. Além disso, alguns veteranos desde a primeira empreitada da série até agora não foram confirmados nesse novo Smash Bros. São eles Yoshi, Captain Falcon, Luigi, Ness e Jigglypuff. Será que alguns desses serão deixado de fora pela primeira vez?





Lucario está triste porque há chances de não aparecer no novo Smash Bros.



Chrom e Marth poderiam muito bem ser os representantes de Fire Emblem nesse novo Smash Bros.

Por outro lado, Mewtwo é candidato a entrar na seleção de lutadores, conforme ressaltado por Sakurai em uma entrevista. Isso marcaria um retorno inédito à lista de personagens. Com uma nova forma de Mewtwo em Pokémon X & Y (3DS), seria inteligente colocálo como marca da sexta geração de monstrinhos de bolso. Ainda assim, é possível que tenhamos outro Pokémon marcante dessa nova geração em Super Smash Bros., como Lucario fez. Com a parceria entre Nintendo e Sega é plausível que Sonic volte para rivalizar com Mario. Falando na participação de um personagem não-Nintendo, Sakurai deixou claro que a inclusão de lutadores third-party não vai ser exagerada (como muitos desejaram após verem Sonic e Snake em Brawl).



Ele também disse que Mega Man é um caso especial (ou seja, a participação de third parties não será banida) e que a Namco, embora participe do desenvolvimento do jogo, não terá preferência, caso algum de seus personagens seja pensado como lutador de Smash Bros. Em outras palavras, Pac-Man, é melhor se esforçar se quiser entrar na pancadaria. A entrada de Mega Man também não irá facilitar para mais personagens da Capcom virem junto. Phoenix Wright, por exemplo, é um grande representante do lado nintendista da empresa, mas já foi praticamente confirmada sua não participação em Smash Bros.

Poderíamos especular ainda usando as listas de personagens cancelados nos games passados. Frequentemente, são encontrados dados de possíveis lutadores que, numa versão futura da série, viraram combatentes oficiais. Foi o caso de <u>King Dedede</u> e Bowser, que apareceriam no primeiro game da série, mas só foram realmente entrar no ringue em Brawl e Melee, respectivamente. Procurando por lutadores que quase viram a luz do dia em jogos anteriores, temos <u>Toad</u>, <u>Ballon Fighter</u>, <u>Banjo</u>, o protagonista de <u>Urban Champion (NES)</u>, Kazooie, Mew, <u>James Bond</u>, o corredor de <u>Excitebike</u>, Bubble de <u>Clu Clu Land (NES)</u>, Toon <u>Zelda/Tetra e Dixie Kong</u>. Esses dois últimos irão aparecer nos aguardados <u>The Legend of Zelda: The Wind Waker HD</u> (Wii U) e <u>Donkey Kong Country: Tropical Freeze</u> (Wii U), e colocá-los na lista de lutadores seria uma interessante maneira de divulgar seus lançamentos.

Mas quem nós queremos ver participando do próximo Super Smash Bros. é a nossa estimada **Pedra**, vulgo **Gossip Stone**; afinal se até o **R.O.B.** apareceu, por que não ela, que tem sido tão prestativa nos jogos da série Zelda e respondendo os leitores em sua <u>coluna semanal</u>? Também gostaríamos de ter **Reggie Fils-Aime** chutando os traseiros dos personagens, mas sabemos que seria apelativo demais (e impossível).

Se até R.O.B e a Wii Fit Trainer conseguiram, não há por que a nossa Pedra não ter esperanças também



Além dos personagens da Big N entrarem para brigar em Super Smash Bros., eles também batalham em cenários conhecidos. Como cada versão terá seus próprios campos de luta, exploramos imagens e trailers e trouxemos para você os cenários que estarão no próximo jogo:

Super Smash Bros. for Wii U: a versão em HD mostrará cenários vistos em jogos lançados para os consoles da Nintendo. Conheça os cenários já confirmados:

Battlefield



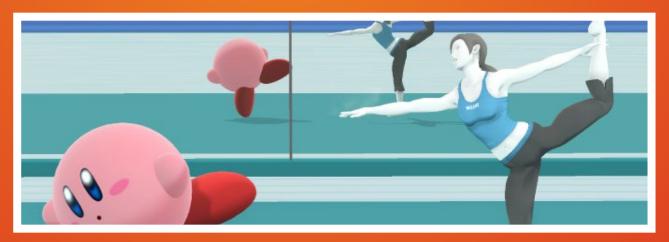
Todo jogo da série sempre tem um campo de batalha padrão. A do próximo Super Smash Bros. é uma arena flutuante, com diversas pilastras e construções destruídas ao redor e bandeiras do símbolo da série.

Skyloft



Brawl trouxe a Bridge of Eldin de Twilight Princess. O novo jogo da série trará Skyloft vem de Skyward Sword. Assim como Delfino Plaza no jogo anterior, as plataformas flutuam ao redor da ilha voadora. Skyloft <u>era um dos estágios que gostaríamos de ver</u> nesse Smash Bros. Nossas previsões estão melhores que as do Pachter, não?

Wii Fit Arena



Se a Wii Fit Trainer estará presente, possivelmente teremos um estágio do jogo de exercícios. No trailer que revelou a personagem podemos ver um cenário baseado em Wii Fit.

SmashVille



O Villager também é um novato que terá arena baseada em sua série. Como o título para Wii U traz cenários de jogos de consoles, provavelmente esse estágio é de <u>Animal Crossing: City Folk (Wii)</u>.

Dr. Wily's Castle



O ambiente baseado na série do Blue Bomber vem de Mega Man 2 (NES). Na cena em que o castelo de Dr. Wily aparece, ainda vemos Yellow Devil, um dos chefes do primeiro Mega Man.

Smash Bros. Arena



Uma arena de luta é exibida também nos trailers. Apresenta telão e torcida ao redor. Seria baseada em Punch-Out!? E mais ainda: este é um indício de que Little Mac participará do jogo?

Super Smash Bros. for 3DS: a versão 3D trará apenas estágios vistos em games que foram lançados para os portáteis da Nintendo. Confira os cenários já confirmados:

Battlefield



Este jogo também traz um campo de batalha padrão. Aqui ele flutua, possui galhos de árvores e várias rochas ao fundo.

Gerudo Valley



A música de Gerudo Valley é uma das mais lembradas pelos fãs de Zelda. Sabemos que você já está com ela na cabeça e o cenário dos ladrões do deserto será um estágio do próximo Super Smash Bros. para o 3DS.

Spirit Train



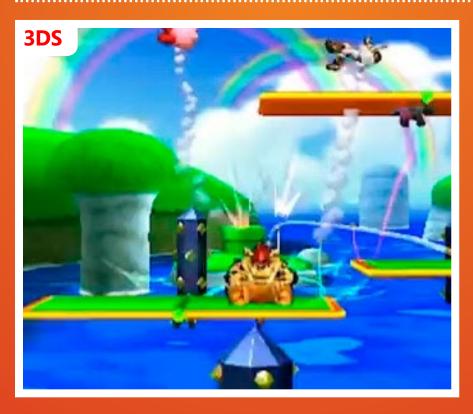
O que pode ser melhor do que passear de trem por New Hyrule? Andar no Spirit Train socando os amigos! O ambiente é baseado no transporte usado por Link em The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS).

Arena Ferox



Apesar de não termos nenhum personagem de Fire Emblem confirmado no próximo Super Smash Bros., a Arena Ferox vista em Fire Emblem: Awakening dá as caras na versão portátil. Será que isso confirma a participação de Chrom na pancadaria?

Beach World



Esse estágio se assemelha muito aos ambientes da praia de Super Mario 3D Land. Possui elementos da fase 6-1 de 3D Land, apresentando plataformas voadoras e os pilares com espinhos.

Nintendogs Stage



O cachorrinho de Nintendogs apareceu em Brawl para atrapalhar os jogadores, ficando na frente do campo de batalha. Agora possui um estágio próprio, onde fica rolando no chão e mostrando toda a sua fofura.

DK Jungle



A selva do gorilão engravatado também estará no próximo Super Smash Bros. No trailer, o estágio inspirado em Donkey Kong Country Returns 3D (3DS) não mostra batalhas, apenas Mario saltando e subindo por ele.

World 1-1



A primeira fase de New Super Mario Bros. 2 (3D5) também é outro cenário do próximo jogo de luta. Ele mostra ao fundo o castelo de Peach, árvores e os blocos coloridos.

Space Pirate Ship (?)



Um estágio de Kid Icarus: Uprising apareceu em imagem do jogo, porém não se sabe qual será. Pelo cenário de fundo com o céu estrelado, pode se tratar do oitavo capítulo de Uprising, Space Pirate Ship.

Os itens já confirmados

Sabemos que o mais legal de Super Smash Bros., além de dar umas porradas nos amigos, é usar e abusar de inúmeros itens que aparecem no campo de batalha. Até o momento só temos quatro acessório confirmados na batalha, mas sabemos que dezenas deles aparecerão na versão final. Confira os itens que já surgiram nos trailers e imagens de Super Smash Bros. para 3DS e Wii U:

Smash Ball

Quando aparece no campo de batalha, todos esquecem a troca de sopapos para tentar pegá-la. A Smash Ball, item que faz os personagens dispararem um ataque máximo, reaparecerá no próximo jogo da série. Ainda não sabemos se os Final Smash dos lutadores mantidos de Brawl serão os mesmos ou sofrerão alterações;





Capsule

Um item que contém... outro item! Sim, essa cápsula esteve presente em todos os jogos da série e não deveria ficar de fora do novo título. Mas ela pode trair o usuário: há chances de não haver itens dentro das cápsulas e ela explodir como uma bomba. Quem sabe jogá-la nos adversários não seja uma boa estratégia?



Super Mushroom

Presente desde Melee, o Super Mushroom tem aquele efeito clássico dos jogos do encanador bigodudo: deixar o personagem que pegá-lo gigante. Além disso, o dano causado nos inimigos aumenta consideravelmente. Ter Mario e não ter Mushroom é a mesma coisa que ter festa de aniversário e não ter bolo.



Wii Fit Ball

A Wii Fit Trainer também traz seus itens para o novo Smash Bros. Por enquanto, o único confirmado é uma bola verde, vista em uma imagem com Mario petecando. Nossas apostas é que a bola terá o mesmo efeito que a bola de futebol de Brawl: o jogador que rebatê-la e acertar um adversário, o mandará para longe;



Modos de jogo

Pouco sabemos sobre as modalidades de jogo a aparecer nesse novo Smash Bros. Os trailers mostraram apenas o clássico Free-for-all (chamado de "Melee" em Melee e de "Brawl" em Brawl), com a opção de incluir limite de tempo. O duelo demonstrado entre Mega Man e Mario confirmou o "Suddent Death" para desempate em partidas de tempo. O limite de personagens por disputa parece continuar sendo quatro, pelo que foi mostrado. Seguindo as tradições da série é de se esperar pelo tradicional modo Classic, com partidas singleplayer consecutivas, o All-Stars e o Adventure. Este último, que estreou em Melee e recebeu uma versão ampliada em Brawl (a jornada The Subspace Emissary) parece que não será igual ao game do Wii.

Segundo Sakurai, o medo é que todas as cutscenes da aventura caiam na internet, e o propósito de superar estágios para desbloquear as cenas se perca. Ainda assim, seria uma pena não ter mais as sessões cinematográficas do Subspace Emissary, pois era bem interessante a proposta de juntar todas as estrelas da Nintendo em uma jornada épica. De uma forma ou de outra, o diretor não negou a existência de um modo Adventure, ao menos não da maneira como vimos no Wii. A modalidade multiplayer online também foi confirmada, tanto na versão de 3DS quanto para a de Wii U. Embora fosse previsível, a proposta é fazer algo melhor do que em Brawl, já que lags eram constantes nessa primeira empreitada da série no mundo online. Além desses, não tivemos notícia de outros modos, mas, como de praxe, esperamos por mais dessas variações do gameplay.







Chega de realismo?

A partir de Melee, a série Super Smash Bros. optou por um interessante e mais realista estilo artístico, algo que Brawl aprimorou. Até mesmo personagens bem coloridos, como Toon Link e Ice Climbers, ganharam detalhes em suas feições e rostos que lhes davam mais veracidade. O maior exemplo talvez seja o macacão de Mario, que, em Super Smash Bros., parece realmente feito de jeans. Com o Wii U e seu poder técnico bem superior ao do Wii, seria natural uma evolução dessa tendência estilística. Mas, quando Mario surgiu pulando no primeiro trailer desse novo Smash Bros., percebemos que seu visual ainda estava mais próximo do convencional. O macacão era jeans, mas muito mais azul do que antes.





Finalmente perceberam que lutar com um macacão jeans não é muito confortável?

A escolha lembra um pouco a aparência do primeiro Smash Bros. (não em poder técnico, por favor) e parece ser justificada pelo design atual de outros personagens. Link e Samus, por exemplo, duas estrelas da série, mostraram designs menos realistas em seus últimos jogos (Zelda: Skyward Sword e Metroid: Other M, respectivamente). Como já parecia tradição de Smash Bros. atualizar a aparência de Link conforme seu último grande jogo (Ocarina of Time em Melee e Twilight Princess em Brawl), trazer o Link mais colorido de Skyward Sword iria provocar conflito caso o visual geral desse Smash Bros. fosse realista. O mesmo vale para Samus, cujo design em Other M é muito mais "clean" do que o visual inspirado em Super Metroid (SNES) e exibido em Smash Bros. até agora.

Bowser também se encaixa nessa mudança artística, lembrando que sua postura está mais ereta do que antes - provavelmente querem conservar a coluna do coitado, afinal, já bastam os saltos de Mario sobre sua cabeça. Fox é outro a perder o realismo sci-fi de Brawl, e Kirby e Pikachu... bem, esses dois não mudaram nada, como sempre.





Será que, com esse novo design, Bowser ainda terá sua forma Giga Bowser?

Violento como Melee ou convidativo como Brawl?

Melee e Brawl, embora amplamente amados pelos jogadores, dividiram seus

fãs. Enquanto alguns defendem a alta velocidade e física brutal da versão para GameCube, muitos gostaram do melhor balanceamento trazido pelas lutas no Wii. Com esse novo Smash Bros., qual será a direção tomada por Sakurai e sua equipe? Segundo o diretor, a questão é de audiência. Enquanto Melee foi destinado a jogadores hardcore, Brawl surgiu para cativar também os novatos na série. Com as versões de Wii U e 3DS, a proposta é unir as duas ideias.

De acordo com Sakurai, a velocidade do jogo será um misto entre Melee e Brawl, já que para ele embora ainda haja um grande público a ser cativado a quantidade não é tamanha que justifique o alívio da física do game. Uma das alterações anunciadas na a mecânica da luta é o fim dos tropeços implementados em Brawl. A mecânica gerou polêmica entre os lutadores, pois muitos a consideraram completamente desnecessária para as lutas... Ok, a verdade é que também tínhamos muita raiva disso.

Detalhes misteriosos

Mortes personalizadas?

Convencionalmente em Smash Bros., quando um personagem cai para fora do ringue, uma coluna de luz indica a sua destruição. Mas, se você reparar <u>neste</u> <u>vídeo</u>, verá que, quando Donkey Kong faz Mega Man beijar a lona, a explosão é semelhante à vista quando Mega Man é destruído em sua série original. Será esse um indício de que cada personagem terá sua própria destruição?

Yellow Devil

O final do vídeo que anunciou a participação de Mega Man na pancadaria, vimos o robozinho azul tentando destruir um clássico chefão seu, Yellow Devil. Posteriormente, tivemos uma imagem de Kirby montando no grandalhão. Yellow Devil não consta na lista de lutadores, e o fato de aparecer em um estágio comum torna difícil ele ser um chefe (como vimos em Brawl). Será alguma função suporte do jogo? Mistério...



Three, Two, One... Go!

Agora que contamos tudo o que sabemos e especulamos alguns pontos interessantes de Super Smash Bros. (Wii U/3DS), queremos saber sua opinião: o que você achou das informações sobre o título? Acredita que o visual adotado pela equipe está agradável? E os lutadores, quais deles você espera ver no jogo? Qual é a sua expectativa sobre a interação entre as versões? Conte-nos e vá segurando a ansiedade até 2014 para brigar em HD e em 3D!



E por que gostamos de Smash Bros.? Porque é muito amor!

BLAST UP

por Luciana Anselmo

Diagramação: Ricardo Ronda

Agora que o Blast Up também está na revista do Nintendo Blast vocês podem conferir algumas das melhores coisas enviadas pelos nossos leitores este mês. Nesta edição temos uma linda coleção, livros de Legend of Zelda, Charizard protestando, Papercrafts e muito mais! Confiram nossa coluna toda quinta-feira no site e participem enviando material para o e-mail blastup@nintendoblast.com.br ou para nossa página do Facebook.

Um talentoso desenhista

O Henrique Ronstadt enviou uma imagem de um impressionante desenho que ele fez do Wolf O'Donnell, o líder da Star Wolf Team.

Adoro como temos leitores tão talentosos! Só falta vocês começarem a mandar mais material para que eu possa expor suas obras por aqui também! :)



Papercrafts da Nintendo





Por sugestão de uma de nossas lindas diagramadoras, a Tiffany Bittencourt, trazemos ao Blast Up um ótimo site para os amantes de papercraft. Como podem ver abaixo, são todos baseados em personagens da Nintendo. Quem quiser se aventurar e se divertir fazendo estes impressionantes papercrafts pode conferir o blog Nintendo Papercraft.



Fan Arts

E através de nossa página no Facebook, o Alexandre Vidal enviou uma foto muito legal de sua fan art.

Não esqueçam de fazer o mesmo e enviar suas artes, sejam elas feitas no papel ou no Miiverse.;)

Coleção Nintendo

O Lucas Nairme é um grande fã da Nintendo desde criança e aproveitou para compartilhar sua coleção conosco hoje.

Assim como muitos de nós, ele está cheio de jogos digitais, então obviamente que não dá pra ver tudo. Mesmo assim, é uma coleção bem invejável, Lucas! ;)





Sentados em uma árvore...

O Nairon Lins Nogueira fez um lindo desenho de Link e Zelda no Dia dos Namorados e compartilhou conosco em nossa página no Facebook.

Os livros de Zelda

O Chico Reis enviou uma foto de seu (lindo) Hyrule Historia e um dos mangás sobre a série Legend of Zelda.

Ele disse que já está importando os outros mangás, então mande para a gente quando eles chegarem!



Charizard manifestante



clima de protesto! 🐼

voando, temos ele entrando em

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br