



Fraternidade para todas as horas

Mais uma vez, a AlphaDream prentende mostrar que Mario não se resume a pular em tartarugas e salvar princesas. Com Mario & Luigi: Dream Team, será que colocar o Luigi no centro da temática pode trazer um dos maiores RPGs do 3DS? É o que vamos desvendar na Análise desse grande lançamento. E, voltando um pouco às origens, vamos falar da primeira empreitada do encanador pelo mundo dos pontos de experiência e equipamentos: Super Mario RPG, um clássico do SNES. Você ainda confere os últimos sucessos para Wii U, como Pikmin 3 e The Wonderful 101. Além de divagar um pouco sobre os gêneros da série Mario, por que não revisitar uma antiga pérola da Rareware que comemora seus quinze anos? – **Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE

Perguntas dos Leitores **DISCUSSÃO**

Mario e games de estratégia

44

BLAST FROM THE PAST

Super Mario RPG (Snes)

ESPECIAL

15 anos de Banjo - Kazooie

48

15

20

25

31

06

PRÉVIA

The Wonderful 101 (Wii U) **BLAST UP**

Espaço do leitor

57

ANÁLISE

Pikmin 3 (Wii U)

POKÉMON BLAST

Conheça as MegaEvolutions!

MAIS ONLINE!

ANÁLISE

Mario & Luigi - Dream Team (3DS)

DISCUSSÃO

Estaria o Wii U seguindo os passos do 3DS?



ESPECIAL

e-Blast

TOP 10

As candidatas a pistas retrô de Mario Kart 8



nintendoblast.com.br

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

Alberto Canen Daniel Moisés Filipe Salles Franco J. Caires Gabriel Vlatkovic Jaime Ninice Luciana Anselmo Rodrigo Estevam Thomas Schulze

REVISÃO

Bruna Lima Jaime Ninice Luigi Santana Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Agatha Christine David Vieira Eidy Tasaka Ítalo Lourenço Leonardo Correia Ricardo Ronda Tiffany Silva

CAPA

Stefano Genachi Sérgio Estrella

Sessões de Terapia por Hugo Henriques Pereira



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**.

Pedroca tem alguma chance de lançarem outro Zelda depois do Between Worlds porque nunca foi lançado mais de 2 Zeldas para um console e eu acho que o 3DS tem muito tempo de vida ainda Anônimo "fã do alfacinho" da Silva

Na verdade, já houve mais do que dois em um mesmo console sim. O GameCube teve três jogos novos da MINHA série: Wind Waker, Four Swords Adventure e Twilight Princess. E isso sem contar o relançamento de Ocarina of Time, que incluía o modo Master Quest. Então, apesar de ser o mais comum, isso de dois jogos por console não é uma regra e é bem capaz que o 3DS receba mais jogos da MINHA série. Além do mais, Ocarina of Time 3D foi um remake... ou seja, é menos trabalhoso do que um jogo novo. Quem sabe ainda não vejamos o tão requisitado remake de

Majora's
Mask?? E
eu sei que
você quer
mais um
jogo da
MINHA
série: só
pra me ver
esbelta
novamente!



Pedra, num trabalho da escola pediram para eu escolher três pessoas que eu admiro e falar sobre elas e eu escolhi: Hiro Mashima, Carlos Chagas e..... Shigeru Miyamoto! Pode me dar ideias sobre o que falar sobre ele?

Anônimo "Shiggy" da Silva

Claro, temos uma coluna chamada "Developers", na qual falamos sobre grandes desenvolvedores de jogos, e claro que o tio Shiggy estaria entre eles. Você pode acessar diretamente nesse link. Existem muitas informações interessantes



lá, desde os seus primeiros passos. O seu trabalho de escola vai ser um sucesso. Mas se você quiser mesmo garantir a nota 10, eu sugiro usar o **meu perfil**. Aí não tem erro.

Pedra, dá pra usar a Sensor Bar do Wii U no Wii? E o contrário, usar a sensor bar do Wii no Wii U? Anônimo "da Barra" da Silva

Sim, é possível utilizar a Sensor Bar do Wii U no Wii e do Wii no Wii U. E sabe por quê? Porque a Sensor Bar é a mesma! lol E a barra de sensor vem em ambos pacotes do Wii U, tanto o Basic quanto o Deluxe. Pedra, acredito que nem mesmo você, com toda sua sabedoria, será capaz de desvendar o mistério por traz do sucesso de Animal Crossing: New Leaf. O que será que torna esse jogo tão bom? Anônimo "Misterioso" da Silva

Olha, eu tenho certeza que muitos se perguntam a mesma coisa... e é meio difícil explicar. Vendo as imagens e a descrição, o jogo pode realmente parecer bastante simples e sem motivo pra tanto sucesso. Mas, assim como nos outros jogos da série, uma vez que você começa a jogar New Leaf, a mágica dele te prende e será difícil largar. É algo nessa combinação de visuais adoráveis, liberdade, coleções, mobiliamento de casa e cachorros cantores que é simplesmente impossível de resistir! xD

Peeedraaaaaaaaa, existe alguma possibilidade de Mega Man Legend's 3 ser lançado ou a Crapc, digo, Capcom já o enterrou de vez? Anônimo "Mega Esperançoso" da Silva

Bem, ainda há esperanças, pois no final de Legends 2 aparece To Be
Continued. A Capcom teve interesse em continuar com a série, inclusive ouvindo os interesses dos fãs, mas essa ideia e os problemas com a produção atrapalharam o projeto.
Uma das causas apontadas pela própria Capcom foi a falta de interesse do público e que houve precipitação por revelar o jogo cedo demais. Não é impossível vermos
Mega Man Legends 3, mas as chances são



mínimas. Fazer o quê se a Capcom prefere fazer a 459^a versão Street Fighter IV ao invés de um novo jogo do Blue Bomber... enquanto isso, a Nintendo faz o trabalho e dá uma forcinha pra ele em **Smash Bros.** (Wii U/3DS).

Mais uma dúvida sobre o novo Smash Bros., pedrinha: o nosso querido Sakurai afirmou já há um bom tempo que "não queria tantos clones no novo Smash", certo? Isso quer dizer que personagens como Luigi, Falco e Lucas estarão de fora? Anônimo "Super Porrada Irmãos [2]" da Silva

O Luigi está totalmente seguro, pode ficar tranquilo quanto a ele. O sortudo agora é centro das atenções, com isso do aniversário dele e tudo mais. E depois, ele pode ter começado como clone do Mario e pode ser fisicamente muito parecido com ele, mas em Brawl eles já tinham movimentos bem

diferentes. Talvez agora eles fiquem ainda mais diferentes... o Luigi poderia usar o Poltergust 5000, por exemplo! Agora, os outros dois eu não sei se estão tão seguros assim... o Falco pode até ser que volte, mas quem eu acho que vai ser chutado pra fora é o Wolf. Afinal, ele é um segundo clonel De qualquer forma eu

clone! De qualquer forma, eu acho bom tirar alguns desses clones, sim, e dar lugar pra personagens mais originais e únicos... COMO EU!!!!

nintendoblast.com.br



por Daniel Moisés

Diagramação: Agatha Christine



Não é fácil adaptar uma série que já está fortemente consolidada em um gênero a um outro completamente diferente como, por exemplo, criar um RPG a partir de um jogo de plataforma. Se não feito com muito cuidado, corre-se o risco de decepcionar muitos fãs da série (estou olhando pra você, Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood). Em 1996, Super Mario era a definição mais pura que existia de um jogo de plataforma. Afinal, o primeiro Super Mario Bros. para o NES foi o jogo que estabeleceu os padrões para praticamente todos os demais jogos de plataforma que o seguiram e a série conseguia se superar a cada continuação, culminando nos aclamados Super Mario World e Super Mario World 2: Yoshi's Island, no Super Nintendo.

Sim, o encanador participava de algumas atividades extras de vez em quando, como corrida de karts e variações de Tetris, mas todos imaginavam que a próxima grande aventura de Mario só poderia ser de uma maneira: correndo de um lado para o outro da tela, pulando sobre tartarugas e Goombas e obtendo diferentes poderes para atingir o final de cada fase. Grande foi a surpresa de muitos, portanto, quando a nova aventura de Mario no Super Nintendo foi lançada, não como um "Super Mario World 3", mas sim como Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. Eu me lembro até de ficar decepcionado ao ver o jogo, porque - estando então eu na minha infância - achava que jogos de RPG eram muito chatos. Afinal, para uma criança, como é que jogos cheios de números, batalhas estratégicas e histórias complexas poderiam sequer competir com a diversão pura que eram os jogos de plataforma?

Só a idéia de um jogo de RPG já parecia sem graça demais para mim, então nem sequer os jogava. Mas, neste caso, tratavase de um jogo do Mario e era impossível que um jogo do Mario não fosse bom (afinal de contas, eu até me forcei a acreditar que Mario is Missing era bom). É claro então que eu não duvidei e joguei. O que eu e muitas outras pessoas descobriram em Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars não era apenas um dos melhores RPGs já lançados até hoje, mas também um dos melhores jogos do encanador bigodudo.



O Elemento Mario

Se alguém colocasse o cartucho de Super Mario RPG com medo de encontrar um mundo completamente diferente daquele que já havia sido estabelecido pelos jogos anteriores, esta pessoa seria logo tranqüilizada por uma bela e animada animação introdutória com clipes curtos do jogo que mostravam o herói lutando contra Goombas, Koopa-Troopas, pegando moedas e estrelas, entrando em canos, contracenando com Yoshis, Toads, Peach e Bowser... enfim, mostrando que aquele jogo era, sim, um RPG, mas aci ma de tudo, era um jogo digno de levar o nome de Mario no título.





O Elemento RPG



Produzido em cooperação com a Squaresoft (hoje Square-Enix), a empresa responsável por obras primas do RPG como Final Fantasy e Chrono Trigger, Super Mario RPG veio também como um prato cheio para quem gosta do gênero. O jogo segue a linha tradicional de batalhas por turnos, mas uma grande diferença com relação a outros jogos, como os da série Final Fantasy, é que as lutas não são iniciadas randomicamente. Ao invés disso, os inimigos ficam visíveis nos mapas e a luta só começa quando Mario entra em contato com

um deles. Aliás, quando Mario obtém uma estrela, basta tocar um inimigo para derrotá-lo instantaneamente, sem nem sequer entrar na tela de batalha. Outra grande novidade introduzida pelo jogo foram os chamados "Timed Hits". Quando atacando um inimigo, durante as batalhas, se o jogador pressionar um botão no momento certo, o ataque fica mais forte e causa mais dano. O mesmo pode ser feito ao ser atacado por inimigos, pressionando o botão na hora certa para se defender e sofrer menos dano. Com isto, as batalhas são muito mais dinâmicas e menos monótonas.

Todos as outras características de um RPG tradicional também podem ser encontradas em Super Mario RPG: pontos de experiência para aumentar de nível, poderes especiais, itens, armas e equipamentos, vários personagens e chefes enormes e poderosos. A trama por trás do jogo é complexa e cheia de revira-voltas, mas tudo foi feito levando em consideração o universo da série Super Mario. O resultado é uma história envolvente, mas constantemente engraçada e divertida.





A história inicia-se da maneira como qualquer bom jogo do Mario deve começar : com o terrível Bowser raptando a pobre princesa Peach e com o herói narigudo correndo logo atrás. Em seguida, o jogador entra no controle e é atingido pela primeira grande surpresa com relação à história ao ver que o jogo começa, logo de cara, na porta do castelo do Bowser. Basta passar por algumas poucas salas e enfrentar alguns poucos inimigos para dar de cara com o arquiinimigo de Mario, coisa que em jogos anteriores só acontecia depois de percorrer muitas fases e mundos



enormes. Depois de uma breve batalha e quando parece que mais uma vitória de Mario já está garantida, o castelo todo começa a tremer e uma espada gigante cai do céu e atinge o castelo. O impacto da espada lança Mario, Peach e Bowser para fora do castelo, cada um em uma direção diferente. Mario parte rapidamente para mais um resgate da princesa, mas logo descobre que está metido em uma enrascada maior



que as que está acostumado. A espada gigante que caíra no castelo de Bowser é, na realidade, Exor, integrante de uma organização chamada Smithy Gang, vinda de outra dimensão. Liderada por Smithy, o plano da organização é tomar o castelo de Bowser e usá-lo como base de operações durante a dominação do mundo de Mario, com a ajuda de seus súditos e das armas fabricadas em sua dimensão. Acontece que, durante a invasão, Exor acabou destruindo a Star Road, que é responsável por realizar os desejos de todos os habitantes do mundo do Mario. Naturalmente, a impossibilidade dos desejos se tornarem

realidade é muito conveniente para o plano de dominação do mundo de Smithy. Entretanto, se os sete pedaços da Star Road destruída (chamadas de Star Pieces), que se encontram espalhadas por diversos cantos do mundo de Mario, forem reunidas novamente, a Star Road poderá ser restaurada, junto com seu poder de realizar desejos. Nosso herói encanador deve, então, correr para juntar as Star Pieces e, é claro, destruir Smithy e sua gangue, antes que seja tarde demais.



Os personagens

Mario não está sozinho na sua missão de salvar o mundo. Mais quatro personagens se unem ao time, cada um com suas habilidades e características:

Mario

O protagonista da história, que dispensa introduções, tem uma ótima performance durante as batalhas, usando armas como martelos, cascos de tartaruga ou as próprias mãos para atacar, além de seus poderes especiais, que incluem pulos e bolas de fogo.

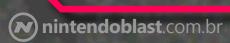


Mallow

O primeiro aliado a se juntar a Mario é uma espécie de meninonuvem chorão. Por ter sido criado por um sapo, acredita ingenuamente ser um girino (não vou contar muito da história, mas não é de se surpreender que a sua antecedência anfíbia é logo revelada como mentira). Atacando com os próprios punhos ou até com pratos musicais, Mallow não é muito forte fisicamente, mas em compensação pode ser bem útil nas batalhas invocando os poderes da natureza como trovões e chuva.

Geno

O terceiro integrante do grupo é um guardião da Star Road e é ele quem revela a Mario a importância de recuperar as Star Pieces e restaurar o poder de realizar os desejos das pessoas. Por não possuir uma presença física, o guardião usa como corpo um boneco de madeira de um personagem chamado Geno e, como seu nome verdadeiro é impronunciável pelas línguas terrestres, acaba adotando também o nome do boneco. Em batalha, Geno é extremamente forte, com ataques e poderes especiais de seu "braço-canhão".



Browser

Causando provavelmente a maior surpresa do jogo para os fãs da série, Bowser, o rei dos Koopas, pela primeira vez se alia a seu eterno rival Mario, com o único objetivo de recuperar seu castelo, tomado pela Smithy Gang. Não possui tantas habilidades especiais quanto os demais, mas por outro lado é o personagem mais forte de todos, atacando com suas garras ou atirando Chain-Chomps e até o próprio Mario contra os inimigos.



Toadstool

A princesa Peach - chamada, neste jogo, de princesa Toadstool, é a última integrante do grupo e mostra que ela pode ser mais do que uma dama indefesa. Usando tapas e sua sombrinha, é a mais fraca do grupo, mas seus poderes especiais são muito úteis para curar os aliados e abaixar a quarda dos inimigos.



Além dos principais, há muitos outros personagens inesquecíveis em Super Mario RPG, como os Axem Rangers (um grupo de cinco integrantes da Smithy Gang, cada um de uma cor, parodiando os Power Rangers), Booster (um ser estranho descendente de uma família de loucos e que rapta Peach para se casar com ela, resultando em um dos momentos mais engraçados do jogo), Yoshi e Boshi (seu rival de corridas) e muitos outros.





As continuações

Quatro meses depois do lançamento de Super Mario RPG, a Nintendo lançou o Nintendo 64. Com ele, vieram tempos difíceis para os nintendistas amantes de RPG. A gigante do gênero, Squaresoft, até então forte aliada da Big N, viu mais futuro no PlayStation, console concorrente desenvolvido pela Sony, pelo fato de usar CDs no lugar de cartuchos. Esta "briga" entre a Nintendo e a Squaresoft não só gerou

uma escassez de bons RPGs no Nintendo 64, como também tornou impossível qualquer seqüência direta de Super Mario RPG, por questões de direitos autorais. Mesmo assim, a Nintendo deu continuidade, por conta própria, às aventuras de Mario no gênero RPG. Mesmo não sendo seqüências propriamente ditas do jogo do Super Nintendo, a jornada de Mario em busca das Star Pieces ajudou a dar a origem a duas séries que, por sua vez, receberam várias continuações:

Paper Mario: O segundo RPG do encanador foi o jogo Paper Mario, lançado para o Nintendo 64 em 2000, que inovou colocando o encanador em um mundo feito de papel e que apresentava gráficos muito bonitos para a época. Houve uma continuação no Game Cube, com Paper Mario: The Thausand-Year Door (2004) e no Wii, com Super Paper Mario (2007), sendo que este último se distanciou do gênero RPG e voltou mais para o estilo plataforma original. Apesar de terem pouca



coisa a ver com o Super Mario RPG, todos tiveram boas recepções, devido aos belos gráficos, à jogabilidade divertida e as maneiras sempre muito criativas com que os cenários e personagens feitos de papel eram utilizados.



Mario & Luigi: No mundo dos portáteis, o primeiro RPG estrelando Mario foi lançado em 2003, com o título Mario & Luigi: Superstar Saga, no qual, como o nome indica, nosso herói recebe a ajuda de seu irmão gêmeo Luigi. O jogo, que tinha um estilo que se assemelhava muito mais ao Super Mario RPG, foi extremamente bem recebido. Duas continuações, igualmente divertidas e sempre muito engraçadas, foram lançadas para o Nintendo DS: Mario & Luigi: Partners in Time (2005) e Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (2009).

Apesar de todos estes jogos RPG do Mario terem se originado do Super Mario RPG e até compartilhem semelhanças (como os Timed Hits, por exemplo), nunca houve uma sequência direta da aventura no Super Nintendo. Muitos

fãs ainda sonham que tal continuação venha a existir algum dia e, com ela, personagens como Mallow e Geno. Agora que a Square-Enix voltou a produzir jogos para a Nintendo, este é um sonho que até poderia ser possível. Entretanto, nada foi dito ainda e nem rumores existem. Só resta sonhar mesmo.

Atualmente, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars está disponível para download no Virtual Console do Wii. Portanto, é uma perfeita oportunidade para fãs de RPGs e/ou de Mario que nunca jogaram este clássico, ou para os que já jogaram, mas querem relembrar este tão divertido jogo.



Você sabia que...

...que "Super Mario RPG 2" quase existiu?

Originalmente, o jogo Paper Mario para Nintendo 64 se chamaria Super Mario RPG 2. Entretanto, devido aos desentendimentos com a Squaresoft e questões de direitos autorais, o título teve de ser alterado.

... que Luigi não ficou completamente de fora?

Embora tenha ficado fora da ação do jogo, Luigi não foi esquecido de todo. Em Star Hill (um lugar onde é possível ver os desejos das pessoas), há um desejo que não deixa dúvidas quanto a quem o fez: "Queria ser um grande encanador, como meu irmão Mario!". Além disso, Luigi aparece nos créditos finais, liderando o desfile de personagens.

...que é possível ver Mario em sua versão 8 bits?

Em Booster Tower, se Mario passa por trás de uma certa cortina, ele se transforma temporariamente na sua versão 8 bits, de Super Mario Bros. para o NES.

...que há também referências ao Star Fox e F-Zero?

Nas cavernas de Barrel Volcano, há um quarto onde podem ser vistas miniaturas de uma Arwing (as naves da série Star Fox) e dos carros de corrida de Captain Falcon e Samurai Goroh





...que o mundo de Final Fantasy já se encontrou com o de Mario?

Um dos segredos mais conhecidos de Super Mario RPG era a luta opcional com um poderoso cavaleiro negro chamado Culex depois de realizar os vários passos necessários para abrir uma porta trancada em Monstro Town. Embora nunca tenha aparecido na série, a luta contra Culex está repleta de referências a Final Fantasy: a música de fundo, os sprites do personagem (os desenhos, tanto fora como durante a batalha, seguem exatamente o mesmo estilo de Final Fantasy III) e os cristais



que o cercam. Depois de derrotado, Culex inclusive diz: "Talvez em outro tempo, em outro jogo, pudéssemos ter sido inimigos".

Culex é o inimigo mais poderoso de todo o jogo. Derrotá-lo é extremamente difícil a não ser que Mario esteja equipado com sua arma e acessórios mais fortes, mas a recompensa é valiosa: um talismã que dobra a força e a defesa além de prevenir a morte instantânea do usuário.

...que, para o lançamento ocidental, a pose de vitória de Bowser foi alterada?

Na versão japonesa, ao vencer uma batalha, Bowser fazia uma pose que teve de ser alterada para o lançamento ocidental. A imagem explica tudo:



...que Geno apareceu em outro jogo do Mario?

Em Mario & Luigi: Superstar Saga, há um minigame chamado Star 'Stache Smash que pode ser jogado em um arcade em Little Fungitown. O anfitrião deste jogo é o boneco Geno. N



da Platinum Games para o Wii U!

The Wonderful 101 é um dos jogos mais esperados para o Wii U desde o seu anuncio, na E3 de 2012. Criado e dirigido por Hideki Kamiya, que possui em seu currículo grandes jogos como Okami, Devil May Cry e Bayonetta, o título de ação foi inúmeras vezes adiado para aperfeiçoamentos, o que deixou o novo console da Nintendo ainda mais carente de títulos de peso em sua janela de lançamento. Finalmente, quase um ano depois da chegada do console, o título está prestes a ser lançado. Mas será que toda a espera valeu a pena?

Pikmin encontra...Bayonetta?

The Wonderful 101 é um game inusitado. Seu enredo é simples: a Terra foi atacada por uma raça alienígena que deseja destruir todo o planeta. Para salvar o dia, super-herois de diversas regiões decidem unir suas forças para impedir o sucesso dos maléficos planos daqueles seres. Apesar de possuir uma base simples, que não foge muito de clichês, o jogo ainda promete diversas reviravoltas e uma aproximação maior com a história pessoal dos personagens principais, elemento que aumentará ainda mais o carisma dos pequenos heróis.









Apesar da câmera do jogo funcionar da mesma forma que a de Pikmin, as semelhanças com a série param por aí, já que ao invés de controlar um personagem que dá ordens aos outros, você tem controle total de todos os caricatos heróis do título. Além disso, a jogabilidade é inteiramente focada nos combates entre os protagonistas e os literalmente grandes vilões do título com alguns puzzles entre uma luta e outra, sendo algo mais próximo a consagrados títulos da Platinum, como Bayonetta (PS3/X360) e Mad World (Wii).

Jogabilidade simples, mas frenética!

Como já dito, The Wonderful 101 promete ser um título muito intenso e, para que isso funcione, os controles devem ser precisos. Felizmente, graças à grande experiência da Platinum no desenvolvimento de títulos do gênero, isso não parece ser uma grande preocupação. No comando dos pequenos superherois, sua missão é derrotar todos os inimigos que encontrar pelo caminho utilizando tanto ataques simples quanto especiais, chamados Unite, a grande atração do game. Para utilizar estes ataques, você deverá executar comandos na touch screen ou movimentar o analógico direito do GamePad.









Entre os movimentos mais interessantes vale destacar o a transformação dos personagens em uma enorme mão que além de disferir ataques devastadores, ainda serve para resolver pequenos puzzles, como pressionar botões ou girar alavancas. No entanto, fazer uso desses poderes tem um preço: quanto mais utilizados, menor ficará sua barra de bateria, o que tornará os heróis cada vez mais vulneráveis. Sendo assim, caberá a você dosar cuidadosamente o quanto utilizará destes poderes especiais. Mas isso não significa que o jogo não estimule o jogador a utilizá-los, já que os cenários são recheados de itens e power ups para todos os lados.

Outro ponto bacana do jogo é a utilização destes poderes para as passagens de plataforma do título. Em um momento, você deverá montar uma corrente humana para que os personagens consigam subir um prédio, por exemplo. Os controles são muito simples e a Platinum promete que haverá muitas interações similares a essas durante a aventura, e pelo que pude perceber ao testar o título, a empresa está no caminho certo!







Segundo Kamiya, no inicio do jogo nem todos os heróis estarão disponíveis, e no decorrer da aventura o número tende a aumentar conforme novos heróis são recrutados. Além disso, ainda há a possibilidade de recrutar civis para serem heróis temporários. Para isso, basta desenhar um circulo em torno do grupo de pessoas e elas automaticamente se tornarão heróis. A habilidade ajuda muito, já que quanto mais personagens estiverem envolvidos no barraco, mais fortes serão os golpes Unite.

18 / 60



N) nintendoble

Ao final de cada luta, uma pontuação será dada ao jogador levando em consideração seu desempenho. Entre os fatores avaliados estão o tempo de luta, a quantidade de ataques sofridos e até mesmo o estilo com que os inimigos foram derrotados, algo claramente inspirado em títulos como Bayonetta. Ao derrotas inimigos, moedas são coletadas, e estas podem ser trocadas por habilidades em uma hilária loja para super-heróis que pode ser acessada em alguns momentos do jogo.

Por fim, o jogo contará com um modo Challenge, constituído por uma série de missões simples como derrotar uma certa quantidade de inimigos. O modo promete aumentar exponencialmente o replay, com fases extremamente desafiadoras que oferecerão recompensas valiosas aos aventureiros que se atreverem a tentar vencê-las.

Gráficos para ninguém botar defeito!

The Wonderful 101 possui um visual bastante simplista, porém tecnicamente e artisticamente lindo. Tudo é muito colorido e exuberante, passando a impressão de estarmos diante de um filme da Pixar ao invés de um jogo de videogame. As animações estão extremamente fluídas e o título apresenta nenhum tipo de lentidão, fator fundamental para o sucesso de títulos intensos como esse.

A Platinum parece ser uma das grandes parceiras da Nintendo em seu novo console, o que com certeza trará muitos frutos para nós, jogadores. The Wonderful 101 é certamente um dos títulos mais promissores anunciados para o console até agora, e ainda serve como aquecimento para Bayonetta 2, sequência do excelente título lançado para PlayStation 3 e Xbox 360 e que agora se torna uma exclusividade para os nintendistas. Agora falta pouco para





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





O plano original da Nintendo era lançar o game junto com o Wii U no finzinho do ano passado, mas o perfeccionismo acabou falando mais alto, como sempre, e o jogo foi adiado mais vezes do que você deve ter lido "O Wii U está morto" em sites sensacionalistas. Mas alguém tinha dúvidas de que tanta espera valeria a pena?

Uma odisseia no espaço

O ano é 20xx e o planeta Koppai está à beira da destruição. Devido ao crescimento populacional e à falta de alimentos (e, aparentemente, ao fato de Thomas Maltus ter nascido no distante planeta Terra), o astro acabou ficando sem recursos e sua única esperança é encontrar uma outra fonte de subsistência. Felizmente uma sonda descobriu um planeta riquíssimo em alimentos chamado PNF-404, vulgo Planeta dos Pikmin, e é aí que nossa aventura começa.

Pikmin 3 é a história de três astronautas enviados a esse novo planeta para encontrar comida e levá-la de volta a Koppai. Infelizmente para os pobres viajantes interplanetários e felizmente para nós, jogadores, os três acabam sofrendo um acidente e caindo separados nesse novo e inóspito território, com sua espaçonave em frangalhos e sem grandes chances de retornar à sua terra natal. Isso é, pelo menos até eles encontrarem as criaturinhas que dão nome ao jogo.

Novos Pikmin e novas formas de jogar

Não é novidade que os verdadeiros astros da série são os fofos Pikmin. Se você está chegando agora (opa, bem-vindo à festa, mas trate de jogar Pikmin 1 e 2!), a graça do jogo é que cada tipo de Pikmin tem suas próprias forças e fraquezas, e você deve utilizá-los com sabedoria para superar os diversos obstáculos que encontra em seu caminho. Isso acaba tornando o game uma deliciosa e viciante mistura de estratégia em tempo real com solução de enigmas.



Enquanto alguns Pikmin podem atravessar o fogo ou a água tranquilamente, outros perecem ao menor contato com esses perigos, então é preciso ficar sempre atento. Cada novo jogo da série traz novas cores e habilidades para os Pikmin e é claro que aqui não seria diferente, então pode dar as boas vindas aos mais novos membros na turma, os Rock Pikmin e os Wing Pikmin. Enquanto os primeiros têm o poder de quebrar objetos de vidro, os Pikmin voadores, além de fofinhos (está tudo bem, pode confessar que você também pensa assim) tem a capacidade de alcançar áreas distantes e aparentemente inacessíveis.

Só essas novas adições, por si só, já garantiriam uma boa dose de frescor e muitos elementos de estratégia, mas depois de algum tempo de jogo você consegue reunir os três comandantes e Pikmin 3 ganha ainda mais elementos táticos. Afinal, os novos modelos de enigmas e desafios tiram total vantagem do fato de termos três protagonistas, o obrigando a pensar criativamente sobre como cada capitão deve se comportar, e qual o melhor modo de dividir as tarefas.

Corrida pela sobrevivência

A grande sacada da série se manteve intacta nessa primeira incursão da franquia no Wii U, ou seja, a

diversão principal do jogo continua sendo montar estratégias para administrar bem o seu tempo. É preciso tomar o cuidado de voltar para a sua nave antes do pôr do sol para não perder seus leais seguidores Pikmin, e continua angustiante gastar um tempão resolvendo um puzzle apenas descobrir que faltam poucos segundos até o pôr do sol e iminente morte de todas as pequenas criaturas sob sua responsabilidade. Assim, há um clima de constante tensão no ar que mantém o jogo eletrizante do início ao fim.

Dessa vez o desafio foi perfeitamente balanceado. Se o limite de três dias do primeiro Pikmin era acelerado demais e a liberdade total de Pikmin 2 acabou tornando tudo demasiadamente fácil, o terceiro jogo da série parece ter encontrado o equilíbrio perfeito entre correria e liberdade para explorar o jogo como bem entender. Agora o limite de tempo que você pode passar no planeta é definido somente pela quantidade de recursos que você recolher. Funciona mais ou menos assim: ao longo da jornada você coleta frutinhas. Ao fim do





dia, elas são transformadas em suco, justamente o que você precisa para ganhar mais tempo de exploração. Assim, na medida em que você vai derrubando paredes e construindo pontes para continuar explorando as florestas e pântanos do game, também dá vontade de desviar do caminho para pegar aquelas frutinhas complicadas e bem escondidas, e assim poder passar mais tempo na superfícia do planeta.



Aprecie sem moderação

Pikmin 3 tem um visual de encher os olhos, provando que o Wii U realmente não deve nada em hardware aos consoles da concorrência. Tudo bem, talvez o PlayStation 4 e o Xbox One chequem no final do ano com mais poder de processamento, mas basta olhar para os ambientes cheios de vida de Pikmin 3 para constatar que quando se fala em direção de arte, ninguém no mundo manda melhor que a Nintendo. Há uma função de câmera que permite ver o jogo pelos olhos dos capitães, e pode acreditar que várias vezes você vai se esquecer do limite de tempo e simplesmente largar tudo para contemplar a belíssima flora à sua volta. Tudo fica ainda melhor com a tocante trilha sonora composta, que dá o tom perfeito para a exploração.

A única ressalva que pode ser feita sobre o jogo recai logo no diferencial do Wii U, o GamePad. Quem jogou as versões New Play Control! da série no Nintendo Wii deve ter uma boa noção do quanto era natural e preciso usar o Wiimote para dar ordens aos seus Pikmin. Infelizmente a precisão do GamePad não chega aos pés do controle de movimentos, então fica a incômoda sensação de que demos um passo para trás no quesito jogabilidade. Mas se falta precisão, ao menos o GamePad compensa isso ao mostrar um utilíssimo mapa com a localização de todos os seus

objetos de interesse. Considerando que temos as maiores fases da história da série, todas elas interconectadas por uma série de cavernas e túneis, o mapa do GamePad é um verdadeiro salvador

de vidas.







Além da empolgante jornada principal, há dois outros modos de jogo bem legais para visitar. O primeiro se chama Bingo Battle, uma competição saudável e potencialmente destruidora de amizades na qual você e seu rival devem correr para coletar os itens dispostos numa cartela de bingo. O primeiro jogador que completar uma linha horizontal, vertical ou diagonal vence, igualzinho ao bingo que sua avó tanto curte nos finais de semana.

O outro modo de jogo se chama Missions e se subdivide em três categorias com suporte a modo cooperativo local. As categorias envolvem caça ao tesouro, derrotar inimigos ou lutar contra os chefões. Há sempre uma pontuação para cada fase, e ir bem nelas garante a conquista de medalhas, então é bem divertido ficar treinando nesses cenários desafiadores até conseguir o ouro em tudo.



Valeu, Miyamoto!

Pikmin 3 não é somente o melhor jogo do Wii U até agora, mas sim um dos grandes clássicos da história da Nintendo. Se ainda restava alguma dúvida de que Pikmin é um nome forte e capaz de dividir os holofotes Nintendistas com Mario e Zelda, agora não há. Pikmin 3 é mais uma evidência incontestável de que Miyamoto é e sempre será a grande mentre criativa dos videogames. Obrigado por mais esse clássico, Shija!



Prós

- O jogo é tão lindo que mais parece uma pintura;
- Além da divertida história principal, há desafios que aumentam o fator gameplay;
- Mais uma pérola com o selo Miyamoto de qualidade.



Contras

- GamePad não é tão preciso quanto o o Wii Remote;
- Navegar pelo mapa é ocasionalmente confuso.

9.5

Pikmin 3 (Wii U)





A viagem dos sonhos... Ou seria dos pesadelos?

O Reino do Cogumelo está em paz! O clima é tão bom que Mario, Luigi, Peach, Toadsworth cia. estão curtindo seu dia quando recebem a proposta de passar férias memoráveis em Pi'illo Island, uma ilha distante com parques de diversões, desertos, montanhas e até mesmo um lindo castelo. Empolgados com a empreitada, os três aceitam a proposta sem pensar duas vezes e embarcam no estranho veículo voador comandado por Broque Monsieur, conhecido pelos fãs da franquia por sua aparição em Bowser's Inside Story. Com um sotaque francês mais afiado e cômico do que nunca, o personagem apresenta a ilha e de quebra ensina aos jogadores novatos como funciona a excelente jogabilidade da série.

Completamente encantados com a ilha, exceto por Luigi, já que ele pega no sono antes mesmo de chegar ao destino. Mario e Peach começam a conhecer todas as atrações do local. Ao chegarem ao castelo, os dois e Luigi, este que finalmente os alcança, participam de uma brincadeira quando Peach e Toadsworth sobem em um veículo que os levam a um lugar ainda inexplorado do castelo. Mario e Luigi partem ao resgate dos dois e lá encontram

um estranho tesouro. Trata-se de um objeto roxo parecido com um travesseiro que era considerado uma lenda em toda a ilha. Como não poderia deixar de ser, Peach é sequestrada por uma entidade maligna, que aparentemente está tentando dominar a ilha com seus poderes. Logo, os encanadores descobrem os poderes daquele tesouro e assim iniciam mais uma jornada em suas vidas, mas afinal, quando é mesmo que esses dois tiram férias?



Jogabilidade dos sonhos

Os títulos da franquia Mario & Luigi sempre foram reconhecidos pela sua qualidade na jogabilidade, que consegue misturar, com maestria, uma estrutura de RPG com diversos elementos de plataforma, e com Luigi's Dream Team, isso não poderia ser diferente! Os controles do jogo são bastante similares aos dos títulos anteriores. Os dois personagens são controlados simultaneamente e cada um possui um botão de ação, sendo A para Mario e B para Luigi. O botão de ação pode ser utilizado para diversos movimentos dos personagens, como saltar, utilizar armas como o martelo, entre outras habilidades.

Durante as batalhas, estruturadas em turnos, Mario e Luigi são capazes de desviar de ataques de inimigos ou até mesmo contra-atacar, se o jogador possuir bons reflexos e um senso de ritmo capaz de identificar o momento certo de pressionar o botão de ação durante a ofensiva dos inimigos. Como de praxe, desde Super Mario RPG: Superstar Saga (SNES), os personagens ainda são capazes de intensificar seus ataques também ao pressionar o botão de ação no

momento certo. Até aí tudo bem, temos um excelente RPG com elementos de jogabilidade diferenciada que remete diretamente aos moldes de jogos de plataforma estrelados pelos bigodudos.

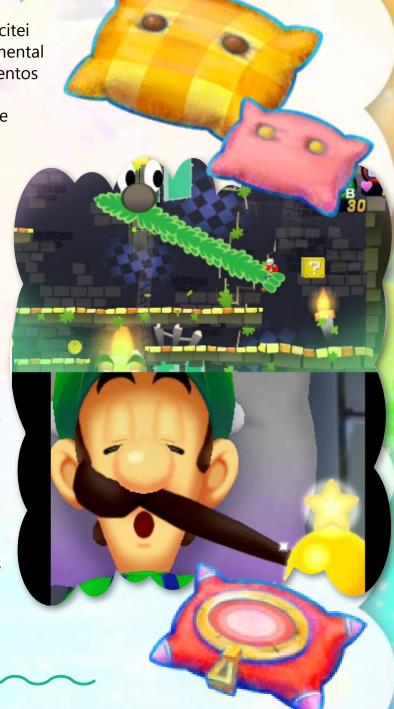
Mas o que Luigi's Dream Team traz de novo à série?



Lembram-se do poder do travesseiro roxo que citei no inicio desta análise? Pois bem, este é fundamental para a introdução dos novos e excelentes elementos de jogabilidade do título! Em certos momentos do jogo, Luigi utiliza o objeto para dormir, o que abre um portal para o mundo de seus sonhos. Mario é então transportado para este mundo de maneira que toda a mágica começa a acontecer. Mudando a perspectiva do jogo para 2D, Mario deve atravessar os sonhos de seu irmão resolvendo quebra-cabeças e derrotando inimigos. Mas não pensem que

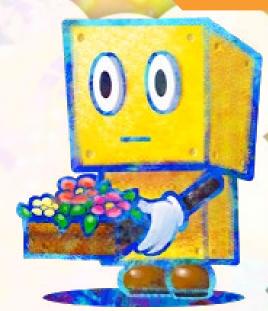
tais tarefas são banais como parecem!

Dentro da psicodélica e deveras doentia mente de Luigi, Mario conta com a ajuda dos mais malucos devaneios de seu irmão. Tais ilusões são chamadas de Luiginations e são habilitadas conforme as situações vão sendo apresentadas. Nestas passagens, a tela inferior do console mostra o rosto de Luigi, de maneira que o jogador pode interagir com ele tocando-o diretamente. As Luiginations são genialmente variadas e vão de coisas simples, como o uso dos bigodes de Luigi para arremessarem Mario a lugares mais altos, até outros mais complexos e encantadores (que não serão mencionados para não estragar algumas das maravilhosas surpresas que o título tem a oferecer).



Além do excelente uso da touchscreen nas passagens de plataforma, as batalhas ainda trazem mais excelentes novidades para a franquia. No mundo dos sonhos, Mario é obrigado a lutar sozinho, mas é ajudado por um batalhão de Luigis que intensificam seus ataques. O melhor é que tais ataques nem são especiais! Todos os golpes do encanador contam com esta ajuda, que contrabalanceia a gigantesca quantidade de inimigos enfrentados em cada luta. Como se não bastasse, Mario pode utilizar ataques especiais que fazem uso do sensor de movimentos do console para que o jogador controle um verdadeiro batalhão de "Marios verdes" para derrotar o inimigo. A diversão proporcionada pelas fases ambientadas nos sonhos de Luigi é incrível, e talvez este seja, justamente, o calcanhar de Aquiles de Dream Team.

O maior problema é que estas fases, apesar de incríveis, são limitadas e não costumam durar muito. Retornar a Pi'illo Island após uma louca viagem pelas alucinações de Luigi chega a ser frustrante, mesmo que estes momentos não sejam nem de longe ruins. A questão é que nos sonhos, o jogo se revela algo completamente novo, com ideias incríveis que poderiam ter sido muito melhor aproveitadas se integradas em mais momentos, já que nas andanças pela ilha, não se apresenta nada muito diferente do que já foi mostrado em aventuras anteriores.



Padrão Mario & Luigi de qualidade!

A primeira coisa que chama a atenção em Dream Team, antes mesmo dos sonhos de Luigi, são os gráficos. Em uma clara referência à Superstar Saga, os personagens do jogo parecem ter sido feitos de massinha, dando um aspecto nostálgico e, ao mesmo tempo, belíssimo por serem vistos em uma tela portátil. Os cenários são extremamente detalhados e a direção de arte do título está impecável, digna de jogos grandiosos criados pela Nintendo. As músicas são envolventes e se misturam a conhecidas melodias da franquia Mario com outras, completamente novas, que você se flagrará assoviando com pouquíssimas horas de jogo.

Apesar de toda a qualidade nos aspectos técnicos, como em todo jogo da franquia Mario & Luigi, a grande estrela é o excelente trabalho de localização. Com diálogos afiados, humor atemporal e divertidíssimo, o jogo garante seríssimas crises de riso a qualquer pessoa com o mínimo senso de humor que se permita rir sozinha com um jogo de videogame. O carisma dos personagens, aliado às excelentes situações em que Mario e Luigi são colocados, fazem com que o jogo proporcione bons momentos durante toda a jornada.



A consagração de Luigi

Mario & Luigi Dream Team é um excelente título para a vasta biblioteca do 3DS e, certamente, o melhor RPG do encanador para o console. Com novas e excelentes ideias, jogabilidade impecável e uma história divertida e envolvente, o jogo é digno de carregar o nome de dois dos mais importantes personagens da indústria dos videogames. Sim, dois! Pois somado aos incríveis Luigi's Mansion: Dark Moon e New Super Luigi U, o "Mario verde" finalmente está saindo detrás das sombras de seu irmão e se tornando o grande astro que sempre mereceu ser! Aliás, quem é aquele Luigi vermelho mesmo? 🖸







- Jogabilidade beira à perfeição;
- O mundo dos sonhos de Luigi é incrível;
- Gráficos e sons de cair o queixo;
- Trabalho de localização muito acima da média;
- História envolvente.

 As ideias utilizadas nos sonhos de Luigi poderiam ter sido melhor aproveitadas.

9.0

Mario & Luigi: Dream Team

Nintendo 3DS



Experimente uma infância cheia de imaginação e aventura em

ATTACK OF THE FRIDAY MONSTERS!

Com um nome como esse, Attack of the Friday Monsters! leva qualquer um a acreditar que se trata de um jogo cheio de ação e luta contra monstros. Mas não é bem disso que ele trata. Na verdade, a segunda parte do título nos indica exatamente o que podemos esperar: "um conto de Tóquio". De fato, o designer do game, Kaz Ayabe, estava mais preocupado em contar uma boa história do que com a jogatina em si.

por **Alberto Canen**

Revisão: Bruna Lima Diagramação: Agatha Christine

Attack of the Friday Monsters! pertence à coletânea Guild 02, da série de jogos Guild, produzida pela Level5 para o Nintendo 3DS. No Brasil, os jogos foram lançados apenas para o eShop, individualmente (O Guild 01 foi lançado em mídia física apenas no Japão).

Enredo mostrado pela visão de uma criança

Sendo o jogo basicamente um "conto jogável", o sucesso ou fracasso do game está, naturalmente, ligado a um bom ou mau enredo. Felizmente, após alguns poucos minutos, o jogador já se encontra envolvido com aquela pequena comunidade de Fuji no Hana, muito devido ao visual carismático dos personagens, em um cenário singelo e sossegado, mas principalmente pela forma de encarar os acontecimentos, pelo ponto de vista de uma criança.



Em muitos momentos, o jogo, brilhantemente, deixa a dúvida na mente do jogador se os fatos realmente ocorreram como observamos ou se tudo não se trata da imaginação fértil e amável do protagonista Sohta e sua turma.

Apesar de muito agradável, o jogo é realmente muito curto e linear, em apenas 2h30 é possível terminá-lo, ao menos a parte que conta com algum enredo, pois, por mais que haja liberdade para ir a qualquer local e falar com quem bem entender, de nada adiantará se Sohta não for ao ponto marcado no mapa e interagir com o personagem certo para continuar a história. O que é uma pena, pois várias tarefas paralelas poderiam ser encaixadas no game.

O jogo é ambientado no Japão da década de 1970, uma época em que os tokusatsus, com seus "Kyodai Heroes" (heróis gigantes), faziam muito sucesso na televisão japonesa, como o famoso Ultraman, exibido até mesmo no Brasil

Cartas de jankenpô, a melhor forma de escravizar seus amigos



Nem só do belo enredo vive Attack of the Friday Monsters!, também é necessário travar algumas lutas. Tudo bem, "lutas" é um exagero, o que acontece são jogos de cartas entre as crianças da cidade. Quem vence adquire o direito de recitar um encantamento (customizável) bem infantil ao perdedor, que deverá se atirar ao chão como resultado e virar servo do vencedor. Afinal, é um desejo de toda criança que seus amiguinhos hajam como seus escravos e façam todas as suas vontades — ainda tenho esse desejo (!).

Ao vencer uma partida, Sohta receberá um "glim" do perdedor, espécie de objeto brilhante necessário para conseguir as cartas. Quando oito glims de um mesmo tipo são coletados,

Formasse uma carta com um monstro estampado. Outra forma de consegui-los é explorando a cidade, pois eles ficam espalhados por todos os cantos.

Sohta só enfrenta uma criança por vez durante a jogatina. Os jogadores colocam cinco cartas em linha, com a face para baixo. Cada uma conta com um dos três símbolos do jankenpô: pedra, papel ou tesoura. Como é de conhecimentos geral, pedra vence tesoura, mas perde para papel, assim como tesoura vence o papel, mas perde para a



pedra. No caso de empate, vence a carta com o maior nível (nível 11 vence uma de nível 9). Se ambas forem também de mesmo nível, então é empate. Posteriormente, cartas especiais são adicionadas, com dupla função, por exemplo, "pedra especial" tem a função de pedra e

Tesoura, vencendo tanto tesoura quanto papel, mas perde para uma carta de pedra normal. Há sempre duas dicas, que indicam se, na formação atual, você venceria, perderia ou empataria contra aquelas duas cartas. O jogo também mostra como está a sua situação no geral: número de cartas que estão vencendo, perdendo e empatando.

Após arranjar as cartas na ordem que bem entender, é obrigatório fazer uma alteração, ou seja, trocar um carta de lugar com outra, mesmo que você esteja satisfeito



como está. Essa regra aparentemente ditatória é, na verdade, uma boa solução para evitar que o fator sorte acabe com a partida, pois se você saísse perdendo as cinco cartas logo de cara, bastaria o adversário não fazer qualquer movimento para vencer a partida.

A dificuldade é mínima, vale dizer, mas as partidas são divertidas e não seria nada mal se o jogo contasse com um modo multiplayer local ou online para encarar os amigos. É uma pena que a Level5 tenha deixado essa oportunidade passar.

Apesar de curto, linear e com pouca ação, Attack of the Friday Monsters! A Tokyo Tale é um jogo extremamente carismático, carregado de um sentimento de nostalgia e pureza que guardamos da nossa infância. Encarar aventuras ao lado dos amigos em uma cidade pacata, sem se preocupar com violência ou problemas reais nos oferece momentos agradáveis, capazes de esquentar até os corações mais gelados.





Explore corredores escuros e desolados em busca de respostas e salvação em

THE STARSHIP DAMREY

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Bruna Lima Diagramação: Agatha Christine

Antes mesmo de começar o jogo já deixa bem claro que a proposta de The Starship Damrey, um dos games da coletânea Guild02, é diferente do usual. Em vez de alguma

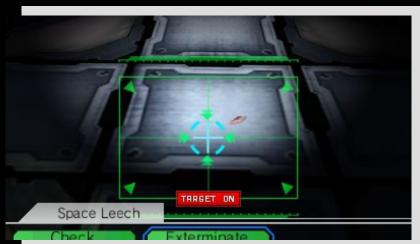
musiquinha ou grito de guerra, a única coisa que você ouve é uma voz desprovida de emoções dizendo "Seja bem-vindo, Sr. Convidado". OK, tudo certo, você clica no ícone do jogo e, de cara, antes de qualquer outra coisa, uma mensagem na tela avisa que o título não contém qualquer tipo de tutorial e explica que o som do game tem papel essencial. "Você pode estar sofrendo de amnésia devido ao à animação suspensa", diz a voz de



antes, que descobrimos então ser do sistema operacional da espaçonave.

Duas luzes são visíveis no canto da touchscreen e, ao tocá-la, elas finalmente se acendem e você pode ver que seu personagem está enclausurado. A sensação claustrofóbica começa no momento em que você percebe que de nada adianta clicar na telinha a esmo. Com alguns cliques em lugares-chave a interface do sistema operacional se abre, mostrando o potencial de The Starship Damrey. Após tentar inicializar o S.O. sem sucesso, você deve hackear o sistema para obter acesso ao painel de controle da espaçonave. Apesar de intuitivo, é preciso ter bastante atenção pois as informações não ficam por muito tempo na tela e nem são tão óbvias assim.

Corredores escuros e dima de suspense



Resolvido esse primeiro e inesperado puzzle, apesar de ainda estar preso na câmara você agora pode controlar um robô. Ao começar suas andanças pelos corredores escuros da nave, mais uma vez o título mostra que potencial tem de sobra: alguns sustos pontuais nos levam a crer que estamos diante de possivelmente um dos melhores jogos do eShop do 3DS. Não apenas pela ambientação, pelo climão de abandono

que o interior da nave transmite, mas por juntar tudo isso a puzzles inteligentes.



Divergindo completamente da tendência atual dos games de explicar tudo nos mínimos detalhes através de tutoriais muitas vezes desnecessários e maçantes.

Mas, infelizmente, as aparências enganam. O robô, que acaba ganhando o status de personagem principal devido às limitações do real protagonista (afinal, o cara está preso em uma câmara e não faz ideia de como

sair), tem sua movimentação extremamente travada. Apenas o D-Pad do 3DS é utilizado para andar, e só dá para se movimentar em ângulos de 90°. Sua visão também é muito, muito limitada, mesmo se usarmos o Circle Pad para buscar novos ângulos. Os puzzles, que pareciam geniais a princípio, passam a funcionar no clássico esquema de "pegar um item nesta sala e levar até a outra". O clima de abandono e medo desaparece após alguns minutos de jogo ao se perceber que não há perigo real: não existem inimigos, nem combate, não existe nada além do seu robô perambulando pelos corredores a procura de uma saída.

Apesar dos pesares...

Percebidos todos esses problemas, a única coisa que te prende ao jogo é o mistério. Por mais travado e até mesmo repetitivo que possa ser, você acaba indo até o final para descobrir quem é o seu personagem e por que a sua espaçonave está tão deserta. Por que raios prenderam-no naquela câmara de animação suspensa? A experiência toda é recompensada com o final um tanto inesperado, que pode ainda ser estendido em duas partes dependendo das suas ações nos minutos finais de jogo (ou em um segundo gameplay, como eu fiz) e caso você tenha um dos títulos da coletânea Guild01. Nada espetacular é liberado, mas é legal pois explica um pouco melhor alguns aspectos da história.

Apesar do tremendo desperdício de potencial, The Starship Damrey não é um jogo ruim. Na realidade, o título facilmente figura entre as mais interessantes experiências oferecidas no eShop do Nintendo 3DS. Com certeza é um game que merece uma chance e vai ser muito melhor aproveitado se jogado durante a noite, em um quarto escuro e com fones de ouvido.

BUCSVSTANKS!

é muita adrenalina em campos de concentração no seu portátil

por **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima Diagramação: Agatha Christine

Atenção! O mundo está em emergência. Milhares de insetos vêm aparecendo e cabe ao jogador resolver as estratagemas neste campo de guerra infestado por nojo e suor. Será necessária muita bravura nestas aventuras de fogo de artilharia, assim como altas doses de raciocínio para seguir bem seus caminhos até os objetivos. Agora, cabe a você eliminar criaturas horrendas neste game sobre Tanks e insetos. Vamos à luta, capitão!



A guerra é para os fortes

O jogo começa com uma breve história sobre o sumiço de alguns tanques durante a Segunda Guerra Mundial. Acontece que eles não estão perdidos, mas sim em um conflito de proporções minúsculas. Não sabemos o porquê nem como aconteceu, mas ele é o fator principal deste jogo que o prenderá até o seu final na busca por vitórias e uma resposta sobre tudo isso. O game é dividido em capítulos, com um tutorial no início, e

tendoplast.com



vai se desenvolvendo por missões que pegam as características mais comuns dos campos de batalha. Encontrar pontos estratégicos, defender suas bases, localizar alimentos, etc. A invasão de inimigos insetos nos territórios em que você está aparece através de um mapa, que será útil também para evitá-los.



Entre os objetivos mais bizarros, adaptados à estrutura peculiar dos personagens de tamanho reduzido, aparecem: eliminação de insetos, busca por pedaços de biscoitos cream cracker gigantes, fuga de gotas de água e por aí vai... Contudo, o game não é assim um mar de rosas, ironicamente falando. BUGS vs. TANKS traz muita dificuldade para o campo de guerra. Milhares de insetos podem surgir e atrapalhar sua exploração,

eliminando as chances de terminar a fase (se conseguir) com um bom ranking.

Qualidades e características minimizadas

Vários tipos de Tanks estão disponíveis para as tarefas bélicas. Antes de iniciar uma partida, você pode escolher entre torres, chassis e até cores personalizadas para sua caranga potente.

A trilha sonora agrada pela qualidade de áudio do portátil, mas irrita em certos momentos da fala dos personagens.
Como no seu grito de guerra, que surge na hora de pedir ajuda ou quando se está prestes a enfrentar tensas batalhas.
Há também um modo Co-op, onde você e outras pessoas, online ou localmente, podem criar estratégias para vencer mais rápido este embate contra os seres minúsculos e perigosos.

BUGS vs. TANKS é assinado pela Level 5 e faz parte da Guild02. A segunda leva de títulos da empresa pretende unir diversos game designers, como Keiji

enciobiast.com



Inafune, Kazuya Asano, Takemaru Abiko e Kaz Ayabe, presentes neste acervo. Por preços razoáveis, é mais do que justo conhecer ao menos um jogo desta linha, que traz garra e muita disposição no desenvolvimento de bons games para o 3DS.

por Jaime Ninice

Revisão: Bruna Lima Diagramação: Agatha Christine

Aplicativo do mês

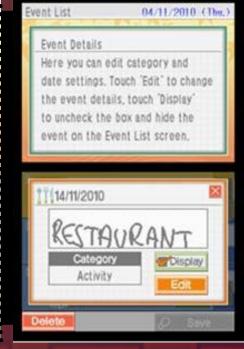
Agende seus compromissos com Nintendo Countdown Calendar (DSiWare) e não perca nenhum evento

Que tal um calendário para organizar jogatinas, compras, eventos ou mesmo aquelas provas que não podemos esquecer? Pois bem: estreando como o aplicativo do mês aqui na Revista Nintendo Blast, Nintendo Countdown Calendar é aquilo que você precisava para manter uma agenda animada e em ordem, levando-a para qualquer canto com seu DSi/3DS.

O aplicativo oferece notificação sobre eventos futuros e contadores, avisando os dias restantes para o que estiver programado. Há outras funções como criar listas ocultas, impedindo que apareçam no contador, e o arquivamento de até 110 eventos. Dá ainda para incluir escrita cursiva de nomes e adicionar imagens às datas em destaque. Pode não ser tão comum tê-la hoje em dia, mas ainda é interessante trazer uma agenda no portátil e acessá-la quando quiser para lembrar os próximos compromissos.







por Alex Sandro

Diagramação: Agatha Christine

Lançamentos do mês

Nintendo eshop

eShop (Wii U)

Pikmin 3

O terceiro jogo da série de estratégia em tempo real chegará às lojas e no eShop do Wii U em 4 de agosto. Controle Alph, Brittany e Charlie para ordenar vários tipos diferentes de Pikmin para recolher frutas e salvar o planeta que está enfrentando escassez de recursos. O jogo irá suportar o GamePad, funcionando como uma tela adicional exibindo o mapa em tempo real e a possibilidade de tirar fotografias, Wii Remote + Nunchuk e Wii U Pro Controller.



Gênero: Estratégia em tempo real

Jogadores: 1/2

Desenvolvedora: Nintendo

Preço: \$ 59.99 (eShop americana)



Gênero: Plataforma Jogadores: 1

Desenvolvedora: Disney

Preço: \$ 0,30 (eShop americana)

Disney Planes

A animação Aviões da Disney chegará aos cinemas e também nas plataformas da Nintendo. Disney Planes terá versão para Wii U, Wii, 3DS e DS, trazendo um simulador de voo com visuais coloridos. O jogador deverá realizar inúmeras missões pelos céus. O título estará nas lojas e no eShop do Wii U a partir do dia 6 de agosto

Gênero: Party Jogadores: 2-8 Desenvolvedora: Knapnock Games Preço: \$8.99 (eShop americana)

Spin the Bottle: Bumpie's Party

Já brincou de Verdade ou Desafio (ou consequência), no qual você gira a garrafa e para quem ela apontar, deve ser feito uma pergunta ou desafio? Pois é, Spin the Bottle traz essa proposta nesse jogo estilo party. Rode a garrafa na tela no GamePad (não no sentido literal!) e realize as ações propostas por esse curioso jogo. E nada de pensar besteira, é um jogo inocente... pensando bem, "talvez" seja...

Virtual Console: Romance of the Three Kingdoms IV: Wall of Fire

O terceiro jogo da série de estratégia em tempo real chegará às lojas e no eShop do Wii U em 4 de agosto. Controle Alph, Brittany e Charlie para ordenar vários tipos diferentes de Pikmin para recolher frutas e salvar o planeta que está enfrentando escassez de recursos. O jogo irá suportar o GamePad, funcionando como uma tela adicional exibindo o mapa em tempo real e a possibilidade de tirar fotografias, Wii Remote + Nunchuk e Wii U Pro Controller.



Gênero: Estratégia em turnos

Jogadores: 1/4

Desenvolvedora: Inis

Preço: \$8.99 (eShop americana)

Gênero: Plataforma Jogadores: 1 Desenvolvedora: Pwnee Studios Preco: \$9.99 (eShop americana)

Cloudberry Kingdom

Cloudberry Kingdom é um jogo sidescrolling da desenvolvedora Pwnee Studios e publicadora Ubisoft. O título promete níveis insanos e difíceis, além de suporte para até quatro jogadores simultâneos em partidas multiplayer. O jogo possui um modo chamado "Impossible Gameplay" feito para jogadores habilidosos (e pacientes para não jogar o controle pela janela de tanta raiva).

eShop (3DS)

Zero Escape: Virtue's Last Reward

A ótima sequência de Zero Escape: Nine Hours, Nine Person, Nine Doors foi lançada em mídia física há mais de um ano, porém, somente agora a versão digital está disponível para compra no eShop do 3DS. Sigma desperta em um elevador ao lado de Phi e conhecem outras sete pessoas que devem participar do Nonary Game: Ambidex Edition. Cada participante deve seguir as regras e, caso quebrem-nas, o bracelete equipado em cada um deles os matarão.



Um... Hey...Nice to meet you too... €

Gênero: Aventura, Visual novel

Jogadores: 1

Desenvolvedora: Chunsoft

Preco: R\$ 44,99

(ou \$19.99 na eShop americana)



Gênero: Party Jogadores: 1/4

Desenvolvedora: Joindots GmbH

Preco: R\$ 44,99 (ou \$19.99 na eShop americana)

Funfair Party Games

Essa coletânea reúne onze minigames diferentes que usam o giroscópio do 3DS de maneiras interessantes. Incline, chacoalhe e movimente o portátil para obter as melhores pontuações, que inclusive podem ser comparadas em ranking online. O jogo possui ainda suporte aos Miis e multiplayer local e online para até quatro pessoas.

Virtual Console: Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos

Ryu Hayabusa está de volta para resgatar Irene Lew, sua amiga e ex-agente da CIA, destruir a espada do caos e acabar com o novo vilão chamado Ashtar. Como é um jogo lançado originalmente para o NES em 1990, prepare-se para uma dificuldade extremamente extrema!



Gênero: Plataforma Jogadores: 1/2

Desenvolvedora: Tecmo

Preco: R\$ 8,99

(ou \$4.99 na eShop americana)

Virtual Console: Kirby's Dream Land 2

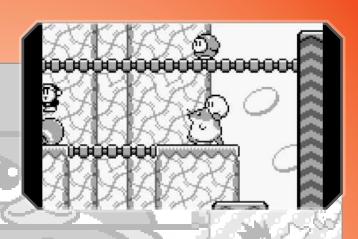
Lançado para o Game Boy em 1995, a segunda aventura de plataforma de Kirby traz a bolota rosa usando suas habilidades para salvar Dream Land. Uma das coisas mais legais do título é andar sobre animais amigos para superar obstáculos.

Gênero: Aventura, Visual novel

Jogadores: 1

Desenvolvedora: Chunsoft

Preço: R\$ 6.99 (ou \$3.99 na eShop americana)





Gênero: Corrida Jogadores: 1/4

Desenvolvedora: Spicysoft

Preço: R\$ 13,00 (ou \$5.99 na eShop americana)

Bike Rider DX

Esse jogo de bicicleta vendeu mais de 150 mil cópias só no Japão e agora chega nas Américas. Pedale em diferentes localidades do globo, colete três moedas e supere as fases. Ainda é possível usar alguns powerups para auxiliar nas pedaladas.

Smash Bowling 3D

Hora de jogar boliche em duas telas e em 3D. Smash Bowling 3D permite que você jogue utilizando os botões ou a tela inferior do portátil para lançar a bola de boliche contra os pinos. Há até um modo que testa sua habilidade para derrubar um determinado número de pinos com apenas um arremesso.



Gênero: Esporte Jogadores: 1

Desenvolvedora: Big John Games

Preço: R\$ 11,00

(ou \$4.99 na eShop americana)

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





Não é novidade para ninguém que nosso herói bigodudo é de longe o mais polivalente dos games, e, além do tradicional plataforma, já protagonizou jogos de RPG, esportes, corrida e até luta. Porém um deles nosso encanador favorito ainda não se aventurou. Estou falando dos jogos de estratégia, gênero cultuado por títulos como Age of Empires II e Civilization II. E por que não um jogo desse tipo adicionado ao extenso currículo do Mario e sua ganque?

Super Mario Tactics ou Tactics Mario?



A primeira pergunta a se fazer quando se pensa em um jogo desse tipo é qual subgênero é o melhor adequado ao universo do bigodudo herói. A opção mais fácil de se imaginar dentre estas ramificações do gênero de estratégia é o RPG tático (que pode ser classificado dentro de ambos os gêneros), pela facilidade em transportar os personagens singulares da Nintendo para esta plataforma mas também pela experiência prévia que já provou ser muito bemsucedida com a franquia Fire Emblem e seu recente título Fire Emblem: Awakening (3DS).



Agora troque os personagens por Mario e companhia

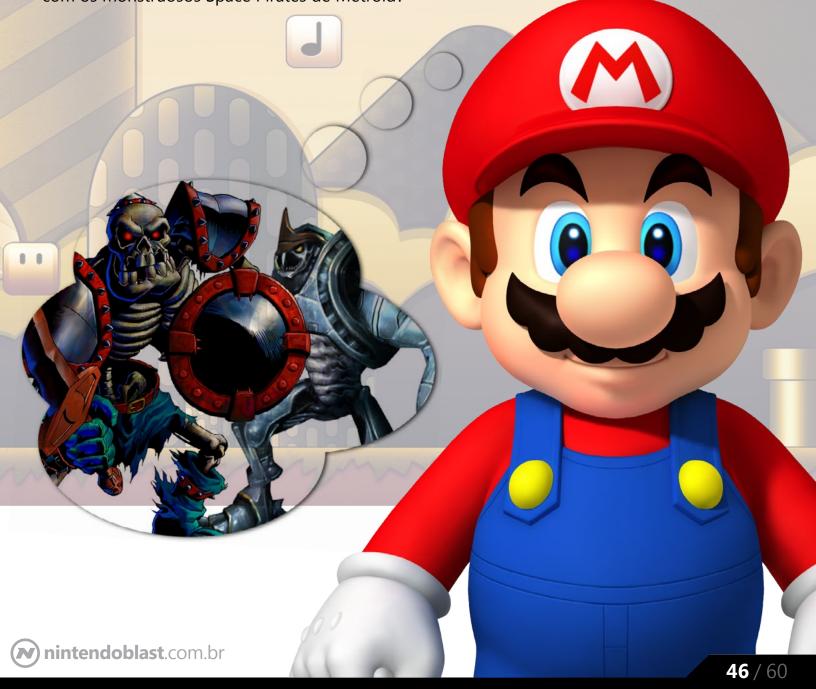
Uma opção que cairia como uma luva para o sistema de batalhas desse jogo é adicionar a mecânica vista na série Mario & Luigi, no qual é necessário apertar um botão no momento certo para adicionar pontos de dano a um ataque ou reduzir esses pontos recebidos em uma defesa bem-sucedida. Outra mecânica que possivelmente funcionaria em um RPG tático englobando o Mushroom Kingdom seria a adição do sistema de ataque visto no crossover Project X Zone (3DS), embora este seja voltado principalmente aos fãs de jogos de luta.

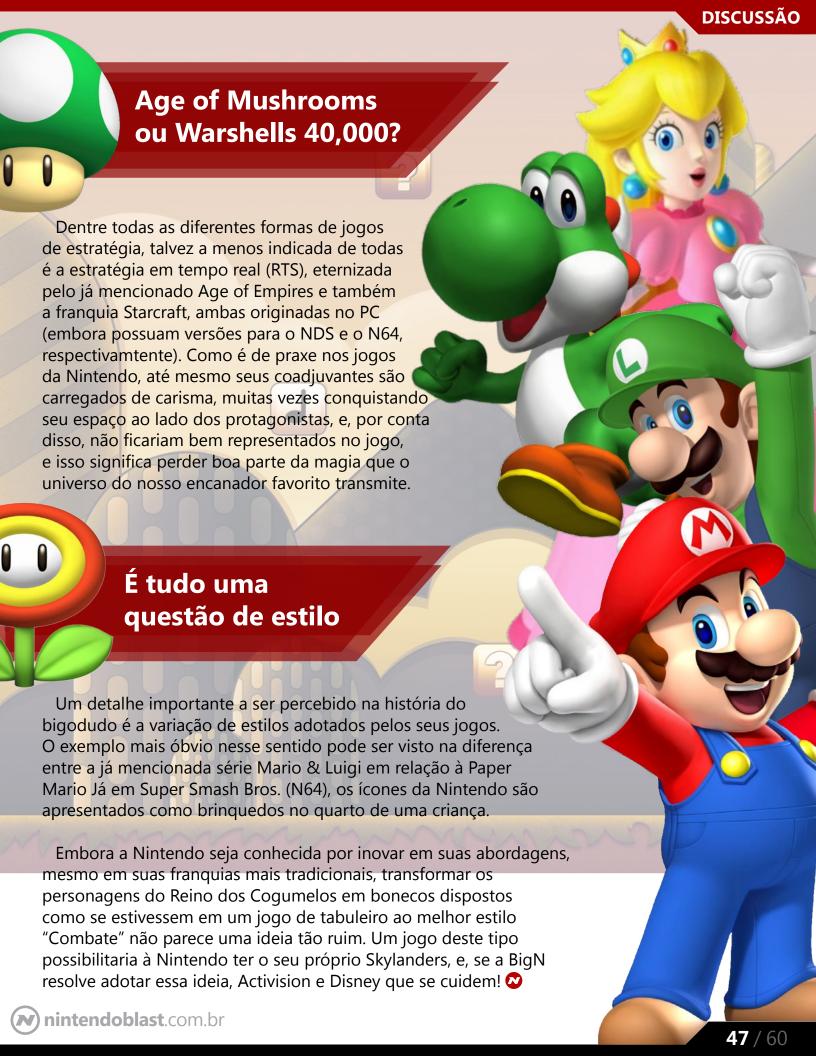


0 0

Super Mario Wars ou Heroes of Mushrooms and Stars?

Ainda mantendo a jogabilidade em turnos, porém removendo as características dos famigerados RPG, como a progressão por níveis, talvez Mario e sua trupe se saiam melhores comandando esquadrões de Koopas, Goombas e Toads. Dentro deste subgênero, podemos mencionar o spinoff Pokémon Conquest (NDS) e toda a franquia Advance Wars. Viajando um pouco mais além, quão louco seria ter um crossover de todas as franquias Nintendo em um jogo desse tipo, colocando no mesmo mapa os esqueletos Stalfos de Zelda brigando de frente com os monstruosos Space Pirates de Metroid?







Você, caro leitor, provavelmente se lembra com carinho dos jogos da sua infância, não é? Sempre é bom recordar aquilo que foi agradável e rendeu bons momentos de diversão. E se você é da geração que aproveitou o clássico Nintendo 64, tenho certeza que você se recorda dos títulos da produtora Rareware. E um deles acaba de fazer aniversário. Há exatos quinze anos foi desenvolvido um game que faria parte dos sucessos do saudoso e querido Nintendo 64: Banjo-Kazooie. E para comemorarmos essa data especial, vamos contar um pouco da história desta série que, mesmo tendo curta duração, marcou uma geração de jogadores.

Nos idos de 1998, a Rare, empresa inglesa e parceira da Nintendo desde o console "Nintendinho", desenvolveu um jogo para a terceira geração de consoles da Big-N que se tornaria mais um clássico instantâneo entre os jogadores. A Rare, que foi responsável por grande parte do sucesso do N64 e por títulos incríveis como <u>Killer Instinct</u>, <u>Battletoads</u>, <u>Donkey Kong Country</u>, <u>GoldenEye 007</u> e tantos outros, havia criado mais uma obra de arte: Banjo-Kazooie.

O urso, o pássaro na mochila e a feiticeira

O enredo criado para Banjo-Kazooie seguia uma fórmula básica dos games de mesmo gênero: Resgatar um personagem bom, que tem relação com o protagonista, das mãos do vilão mau. Pode parecer simples, mas isso não significa que era uma simples cópia ou que era feito descuidadamente. Há muitos elementos que tornam tudo muito criativo e divertido, como o humor leve e inteligente que enriquece a história, assim como os personagens carismáticos, espalhados no game.

A história de Banjo-Kazooie começa quando a feiticeira (uma bruxa, na realidade) Gruntilda, questiona a seu caldeirão mágico se havia uma pessoa mais bonita em Spiral Mountain do que ela própria. Ele então lhe fala sobre a ursa Tooty, que é jovem, bonita e gentil. Enquanto isso, **Tooty** ···· está conversando com a marmota Bottles enquanto espera seu irmão, que estava a dormir, mas que havia prometido sair com ela para uma aventura.



Então, a velha bruxa decide raptar Tooty para roubar sua beleza através de uma máquina que inventou. Ela monta em sua vassoura e vai até o local onde a ursinha está. Nesse momento, a passarinha Kazooie, fiel companheira de Banjo, percebe a confusão e tenta acordá-lo para salvar sua irmã, mas não consegue fazê-lo a tempo. Assim que saem de casa, a dupla encontra Bottles, que não pôde ajudar Tooty, pois não havia enxergado Gruntilda devido à sua pouca visão. Começa então a aventura de Banjo e Kazooie para resgatar Tooty.

Ao longo do jogo somos apresentados a outros personagens, como Mumbo Jumbo, Brentilda, Jamjars e outros tantos que ajudam Banjo e Kazooie na tarefa de resgatar Tooty. Ao todo são 12 fases ou áreas a percorrer, juntando notas musicais e peças de quebra-cabeça para adquirir novas habilidades para a dupla inusitada de heróis.

Além de gráficos bem desenvolvidos, tudo no jogo tinha a já conhecida qualidade da Rare. Bons controles, personagens carismáticos, trilha sonora divertida e memorável e uma criatividade que poucas desenvolvedoras eram capazes de possuir. Enfim, uma obra prima, digna de ótimas críticas da imprensa especializada e do público em geral.



Houve quem comparasse o título com Super Mario 64, outro clássico inabalável dos games. A verdade é que, apesar de suas semelhanças, Banjo-Kazooie está mais para uma evolução do que para uma mais cópia do game do encanador italiano. Não é errado dizer que a Rare se inspirou em Mario 64 e fez um título que era semelhante e inovador ao mesmo tempo.

A repercussão do game foi tão positiva que não demorou para a Rare, mais uma vez, conseguir os aplausos dos fãs e da Nintendo. Diferente de outros bons títulos que havia lançado, como GoldenEye 007 ou Donkey Kong, Banjo-Kazooie era algo totalmente novo, uma criação própria da Rare ao invés de algo que já existia e foi passado para a empresa. Cogitou-se até utilizar a dupla como mascotes da empresa, assim como a Nintendo faz com Mario. Tamanho foi o sucesso do game, logo surgiu sua continuação: Banjo-Tooie.







Um é bom, dois é melhor, mas o três ficou no papel

Banjo-Tooie foi lançado no ano 2000, como sequência direta do jogo anterior. A razão do nome estranho do game era uma brincadeira com as palavras two e Kazooie. Para muitos, o título foi superior a seu antecessor ou, no mínimo, tão bom quanto Banjo-Kazooie.

Apesar de manter o estilo do game anterior, Banjo-Tooie introduziu um novo recurso: separar Banjo de Kazooie. Isso foi muito positivo para a experiência de jogo, pois introduziu novos movimentos para ambos os personagens. O enredo do jogo também mudou, ficando mais rico em criatividade, não mais necessitando de uma temática conhecida.

A história segue os fatos após a derrota de Gruntilda no game anterior. Dois anos se passam desde esse acontecimento. Klungo, servo de Gruntilda, tentava remover a grande pedra que ficou sobre a cabeça da bruxa, enquanto Banjo e seus amigos jogavam cartas. De repente um grande terremoto abala Spiral Mountain, causado por um grande tanque-furadeira, controlado pelas irmãs de Gruntilda — Mingella e Blobbelda. A intenção de ambas era tirar a rocha de cima de sua irmã, o que conseguem com sucesso. Mumbo Jumbo, que havia saído para investigar o terremoto, viu tudo e corre para avisar seus amigos.



Irada com Banjo, Kazooie e seus amigos, a velha e agora esquelética bruxa dispara um feitiço contra a casa deles. Banjo, Kazooie e Mumbo escapam, mas Bottles, achando que se tratava de uma brincadeira, acaba sendo atingido. No dia seguinte, a dupla e Mumbo acordam de um desmaio e percebem que Gruntilda fugiu e que o espírito de Bottles estava lá, lhes falando de sua morte. Então começa uma nova aventura para acabar de vez com a malvada Gruntilda.

Em Banjo-Tooie, são apresentadas novas 12 fases aos jogadores, assim como novos personagens. Humba Wumba, por exemplo, é a nova responsável pelas transformações de Banjo e Kazooie. Outra novidade é que nessa continuação é possível controlar Mumbo Jumbo em certas áreas, que ajuda os jogadores com seus feitiços.

Novamente, a Rare foi agraciada com mais sucesso por um título bem sucedido. A qualidade de Banjo-Tooie também foi reconhecida pela crítica e pelo público. Apesar do game ter sido lançado no fim da vida do Nintendo 64, isso não chegou a abalar o desempenho do game pela crítica, tampouco sua recepção entre o público.

E já que tudo ia tão bem na Rare e na série, por que não um terceiro título? Pois bem. No final de Banjo-Tooie, uma referência a um "Banjo-Threeie" é feita por Gruntilda. E já que o N64 já estava se aposentando, o GameCube ficou com a responsabilidade de receber o título. Pelo menos era o que se esperava...





O trágico fim

Aproveitando o sucesso de Banjo-Kazooie no N64, a Rare fez também um título para o GameBoy Advance: "Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge". O título, lançado em 2003, não causou o impacto da série principal, mas também não decepcionou. As críticas da imprensa foram variadas, com notas médias e boas. Outro título para GBA também foi lançado: "Banjo Pilot". Infelizmente, este foi considerado bem fraco quando comparado aos outros títulos da Rare.

Mas, nesse meio tempo houve um fato trágico no meio desses lançamentos que sacudiu o mundo dos games: o fim da parceria Rare e Nintendo. Em 2002, ocorreu a cisão de uma das parcerias mais bem sucedidas na indústria de games. A Microsoft, que já se firmava como a terceira gigante da indústria, havia adquirido a Rare para tê-la como sua desenvolvedora first-party.

Talvez você esteja se perguntando: "Como a Rare lançou títulos para a Nintendo após a aquisição, então?". O fato é que, mesmo sendo parceira da Microsoft, a Rare ainda podia desenvolver títulos de Banjo-Kazooie para GBA, como aconteceu com os títulos citados acima, pois a Microsoft não tinha e ainda não tem participação no mercado de portáteis. Caro leitor, lembra-se do terceiro título de Banjo-Kazooie que foi citado há pouco? Pois é, com a cisão, infelizmente "Banjo-Threeie" foi para o limbo. Mas este não foi o fim de Banjo-Kazooie.





Banjo-Kazooie e a Caixa

Desde a aquisição pela Microsoft, muitos têm afirmado que a Rare anda num período escasso de bons títulos. A respeito de Banjo-Kazooie, que é o objetivo desta matéria, muitos acreditavam que seria a hora de ver Banjo-Threeie em ação, mas não foi exatamente isso o que aconteceu. A Rare, após lançar versões dos games anteriores para o Xbox, finalmente lançou, em 2008, um título inédito: Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts.



O game, que segue a história após o término de Banjo-Tooie, introduz um novo conceito: o uso de veículos totalmente customizáveis para auxiliar a dupla no decorrer do jogo. O jogo mudou muito? Talvez, mas a criatividade da Rare ainda está lá, assim como a qualidade técnica característica de seus trabalhos para a Nintendo. A crítica reconheceu a qualidade do game e ele teve boa recepção, com avaliações bastante positivas. Porém, caro leitor, talvez você já tenha lido pela internet as opiniões de outros jogadores, avaliando o jogo com palavras feias. Mas não se deixe levar por fãs xiitas. Se você gosta de Banjo-Kazooie, experimente este título e avalie por si mesmo, provavelmente você vai se surpreender.

Vamos comemorar?

Banjo-Kazooie é um título que ultrapassa gerações e se mantém divertido sempre. É incerto saber o futuro da série, mas a Rare certamente é capaz de criar novos bons título e continuar inovando. Parabéns Banjo e Kazooie pelos seus quinze anos!



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.

Melhor pai do mundo!

O Henderson Alves Costa mostrou como as pessoas deveriam criar seus filhos: Imaginem crescer com uma coleção dessas à disposição e dormir em um quarto assim!





Super coleção

Para começarmos bem, temos a super coleção de Alexsandro Gonçalves de Magalhães, que tem tanta coisa que nem vai dar para mostrar tudo aqui. Bom, separamos o melhor para vocês. Só clássicos, hein?! Um dia eu chego lá...



Link eternizado na pele

O Marcelo Cerqueira Jr. enviou uma foto mostrando que seu amor por Legend of Zelda vai ficar eternizado em seu corpo agora: Simplesmente uma linda tatuagem de Link de Wind Waker! Devo dizer que sempre quis tatuar uma triforce (e um porquinho <3).

Uns com tanto e outros com nada...

O Matheus Lima enviou uma imagem de sua linda coleção nintendista e uma coisa em especial me chamou a atenção: dois Super Nintendo! Pois é, tanta gente sem nada e ele logo com dois... pior é a história de como ele conseguiu o segundo: "Eu estava à procura de mais videogames para minha coleção, e assim, eu pensei que poderia encontrar o que procurava em locais que vendem coisas usadas ou antigas. Saí por Santos (cidade onde eu moro) à procura destes consoles, até que eu vejo um Super Nintendo, que estava novo, intacto, sem o amarelado do

tempo, ainda tinha o número do suporte da Nintendo no fundo e, ainda por cima, acompanhava dois controles originais. Comprei por uma barganha: R\$5,00. E para a minha surpresa, ele funcionava perfeitamente! E essa é minha história de como eu consegui um Super Nintendo por R\$5,00". Bom, agora me ajudem em minha campanha: "Matheus, venda um de seus SNES para a Lú!"



Super coleção

Já recebemos muitas coleções no Blast Up e sempre fica difícil achar uma melhor, mas tenho que dizer que a coleção pertencente ao Wellington Cesar Palombo é uma das mais invejáveis que já vi.



Até me perdi olhando tudo, quem dera se ainda tivesse pelo menos os meus consoles antigos. 🕟



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br