NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



A ORIGEM:
COMO UMA DEMONSTRAÇÃO TÉCNICA DEU ORIGEM A PIKMIN

#130 OUT 2020

HEY! PIKMIN
CONHEÇA MELHOR O TÃO ESQUECIDO GAME DO 3DS

CC BY NC ND

Bem-vindo de volta, Pikmin!

Devido ao mal desempenho em vendas do Wii U, diversos excelentes jogos não receberam o público que mereciam, e a Nintendo vem levando cada um deles para o Switch. A bola da vez é **Pikmin 3**, e contamos tudo de mais interessante sobre essa nova versão **Deluxe** do jogo. Também falamos como o mestre **Shigeru Miyamoto** encontrou inspiração em seu jardim para desenvolver o primeiro jogo da série, ainda lá no GameCube. Lembra do **Hey! Pikmin**? Nós sim. E também do Super Mario 128 e como ele tem tudo a ver com a franquia Pikmin. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Daniel Morbi
Eduardo Comerlato
Renan Rossi
Victor Carozzi Lima



REVISÃO
Davi Sousa
Icaro Sousa
José Carlos Alves
Vladimir Machado



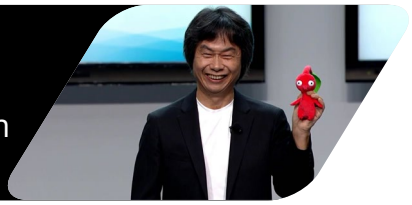
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves



PRÉVIA
03 Pikmin 3 Deluxe (Switch) um retorno esperado



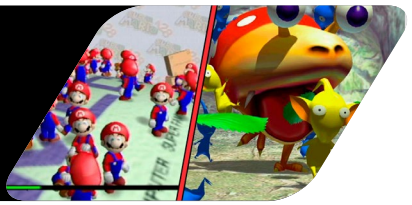
DESENVOLVIMENTO
11 O desenvolvimento de Pikmin no jardim de Miyamoto



HEY! PIKMIN
21 O game esquecido que semeou novas ideias no 3DS



FAIL
29 Como uma demonstração deu origem a Pikmin



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!



SWITCH



por Victor Carozzi
Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Leandro Alves

PIKMIN 3 DELUXE

um retorno esperado

Há sete anos esperamos atualizações sobre o universo Pikmin. Com exceção do *spin-off* **Hey, Pikmin** (3DS) que chegou sem chamar muito a atenção, só sabemos do grande mundo cheio dos pequenos Pikmin graças às notícias que pipocavam em 2016 e 2017, quando a Nintendo comentava que "Pikmin 4 está com seu desenvolvimento praticamente pronto" e desde então nada.

Dizer que foi uma surpresa quando Pikmin 3 Deluxe foi anunciado para o Nintendo Switch seria uma mentira das grandes. Eu mesmo não me canso de falar que o console híbrido deveria se chamar: o videogame dos ports. Não há game de sucesso, seja ele da Nintendo ou *third-party*, que não seja considerado para chegar no Switch. Até mesmo os maiores Super Mario já lançados até o momento ganharam ports para ele.



Isso também nos traz aos erros e acertos do peculiar Nintendo Wii U que mesmo possuindo grandes títulos em sua manga, incluindo o jogo que estamos falando aqui, não conseguiu manter um fluxo de lançamentos impactantes. Com a curta vida útil do Wii U se esvaindo, seus jogos, aos poucos, chegam ao Switch com toda a qualidade original mais novidades para chamar atenção até dos que já têm as versões anteriores.

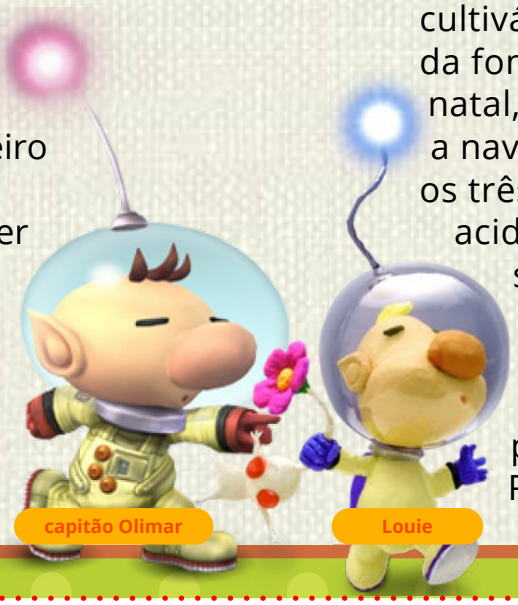
A volta de quem sumiu

Podemos dizer que o retorno desse jogo é como tirar um Pikmin da terra. Eles nunca morrem, apenas completam seu ciclo e renascem do chão após serem plantados novamente. Neste mês de outubro, iremos tirar da terra uma "velha" aventura dos Pikmin. Mesmo sendo o terceiro título da série e tendo Olimar e Louie no elenco de Super Smash Bros., é compreensível que alguns jogadores não estejam familiarizados com o conceito da série. Em Pikmin você controlará um capitão, um personagem que caiu em um mundo hostil e precisa de ajuda para sobreviver. Para conseguir sair vivo dessa terra assustadora, você precisará de aliados leais que possam auxiliar nas difíceis tarefas que irão te rodear ao longo de sua jornada, esses são os Pikmin. Se trata de uma raça de fofos e pequenos seres prestativos que adoram ajudar e receber ordens.

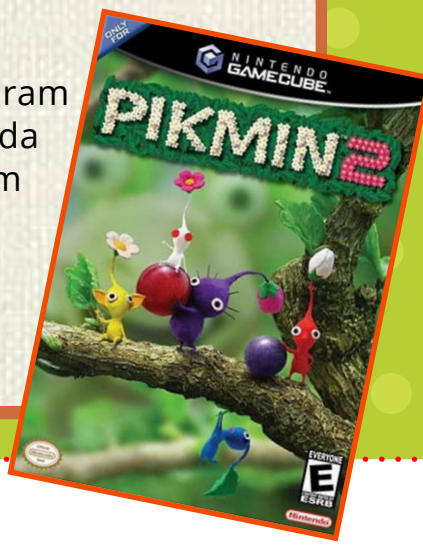




Nos primeiro jogo da série, lançado originalmente no GameCube e depois relançado no Wii, o capitão Olimar precisava recuperar as partes de sua nave para conseguir fugir do mundo em que acabou caindo. Já na sequência **Pikmin 2** (NGC), ele e seu companheiro Louie retornam ao planeta para recolher o máximo de itens disponíveis na terra a fim de pagarem o débito da empresa na qual os capitães trabalham.



No game que chegará ao console híbrido a história é um pouco diferente. Três tripulantes são enviados em uma missão para encontrar sementes de frutas cultiváveis e solucionar o problema da fome que assola seu planeta natal, Koppai. Acontece que a nave que levava os três sofreu um acidente e eles foram separados, cada um caindo em uma parte do estranho planeta PNF-404.



É engraçado como Pikmin sempre traz à tona os temas que envolvem sobrevivência: mesmo com sua estética engraçadinha e fofa, as aventuras são intensas e é preciso ter estratégia para realizar as missões. Lembro bem quando joguei os primeiros jogos da série o suor escorrendo da testa quando perdia uma quantidade considerável de Pikmin em uma batalha.



Quem são os Pikmin?

Os adoráveis Pikmin são seres-planta muito fofos e prestativos, sempre fazem amizade com os tripulantes que chegam neste planeta hostil e são a chave para o sucesso das missões de sobrevivência.

Cada Pikmin possui uma cor e habilidades próprias para ajudar na jornada:

- Vermelho: são resistentes ao fogo;
- Amarelo: podem conduzir eletricidade;
- Azul: são capazes de nadar;
- Rosa: possuem asas e podem voar;
- Branco: resistente a gases tóxicos e pode envenenar inimigos caso seja ingerido;
- Roxo: não possui nenhuma resistência, mas sua força equivale à de 10 Pikmin de outras cores, além de ser capaz de atordoar inimigos ao ser lançado;
- Pedra: têm o corpo duro, causam mais dano e podem quebrar objetos.







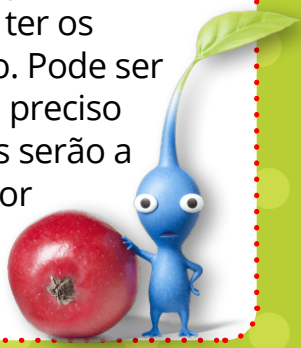






Parece muito, e é mesmo! Mas o jogador não terá acesso a todos eles logo de cara: os puzzles ganham níveis de dificuldades mais complexos ao longo da jogatina e você precisará de várias espécies de Pikmin diferentes para realizar tarefas específicas que somente um tipo dos serzinhos é capaz de ajudar.

Por exemplo, há obstáculos que precisam ser elevados, então será preciso ter os Pikmin rosa para seguir caminho. Pode ser que depois desse obstáculo seja preciso atravessar um rio, então os azuis serão a melhor pedida. Caberá ao jogador decidir quais Pikmin escolher ao longo de cada missão.



Nem tudo são flores ao cuidar desses pequeninos seres, pois há monstros e outros perigos à espreita durante a jornada e é possível que você perca seus ajudantes durante uma missão. Para resolver isso, será preciso não somente batalhar, mas aproveitar as carcaças dos inimigos para produzir mais Pikmin. Eles são gerados por uma "nave-mãe", chamadas Onions, local que serve como ninho quando a noite chega e eles precisam fugir dos perigos noturnos.



E como saber se meus Pikmin estão bem? É só olhar em suas cabeças, eles imitam o processo de uma planta: o topo da cabeça pode apresentar uma folha, um botão ou uma flor. Respectivamente elas apresentam a força de cada um dos Pikmin, para que eles alcancem a força da flor, precisam ficar plantados no solo por um período mais longo de tempo e/ou se alimentar de Néctar, um líquido dourado que pode ser encontrado nas fases.



Uma jóia que poderá ser levada para qualquer lugar

É incontestável a beleza de Pikmin 3. Quando o jogo chegou no Wii U, foi uma comoção ao ver gráficos tão bonitos, apresentando o vasto mundo do planeta PNF-404. Como vemos tudo em uma perspectiva microscópica, tudo é apresentado com muitos detalhes, todos os inimigos, cenários e ambientação são ricos em cor e vida.

Acredito que não precisaremos nos preocupar com a qualidade do port que chegará ao Switch, pois a Nintendo já provou que consegue colocar os jogos do Wii U no console híbrido sem sacrificar em nada a qualidade artística, muito menos a performance do jogo.

Podemos esperar, sem medo, a mesma jóia que impressionou em 2013 nos impressionar novamente em 2020.

Quanto às novidades dessa edição, teremos todos os DLCs que foram lançados originalmente, além de conteúdo exclusivo: um prólogo e epílogo que trarão Olimar e Louie como personagens jogáveis agora nessa aventura, um modo cooperativo no modo história e o retorno da Piklopedia, um glossário e enciclopédia que vai se completando ao conhecermos os seres e plantas ao longo do jogo.



Por fim, Pikmin 3 Deluxe servirá para reintroduzir a série aos consoles. Os jogadores que não a conhecem poderão aprender a amar seu vasto e colorido mundo, enquanto os veteranos terão a possibilidade de reencontrar os amados Pikmin para essa aventura. Só sei que aqui no Blast tá todo mundo ansioso para salvar Koppai!



Pikmin 3 Deluxe (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação, Aventura, Multijogador, Estratégia
Lançamento 30 de outubro de 2020

Expectativa
5

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee!

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por **Eduardo Comelarto**

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

O desenvolvimento de Pikmin no jardim de Miyamoto

Entre todas as qualidades de Shigeru Miyamoto, certamente a mais fértil é a sua imaginação. O pai de Mario e Zelda sempre esbanjou do incrível talento de extrair grandiosidades das coisas mais singelas da vida. Uma excelente prova disso reside em Pikmin, outro fruto da incrível capacidade perceptiva do criador.

O primeiro título da série conta a história do Capitão Olimar, piloto que acabou em um planeta desconhecido após colidir com um meteoro. Com a sua nave S.S. Dolphin em pedaços, o protagonista precisa recuperar as 30 peças perdidas em menos de um mês, visto que há um gás letal na atmosfera misteriosa. Felizmente, ele encontra no ecossistema os Pikmin, monstrinhos botânicos que se tornam seu leal exército. No comando, Olimar pode controlar seus companheiros no melhor estilo “unidos venceremos”.



A jogabilidade em grupo é uma das características que a torna única, diferente de suas irmãs nintendistas, mas tão poderosa quanto elas. No entanto, há algo além de especial na concepção da saga que chegará ao Switch em outubro de 2020. A franquia foi delicadamente cultivada pelo criador japonês em seu próprio jardim, partindo das menores exibições da vida. Como veremos, Pikmin surgiu da maneira mais natural possível. Surgiu ao melhor estilo *Miyamoto*.

Um novo Miyamoto (ou quase)

Donkey Kong, Mario, Star Fox, Zelda... A lista se estende do Japão ao Brasil. De criação em criação, Shigeru Miyamoto inventa e se reinventa, tendo as particularidades de sua vida como influências diretas em suas obras. A construção do mundo de Zelda, por exemplo, se relaciona com as memórias de sua infância em Quioto. Entre todas as concepções, talvez a combinação mais interessante esteja em Pikmin. Para visualizar o contexto, voltaremos a um marco na vida do inventor, fundamental para o surgimento da franquia.

Em **entrevista** ao jornal britânico The Telegraph, em 2014, Miyamoto revelou um compromisso que havia feito consigo: ao completar 40 anos, iria largar muitas coisas não *infantis*, que o separavam na invisível barreira entre a vida adulta e a juventude. Deixou de ser fumante e parou de jogar Pachinko, entretenimento de aposta que combina as *slot machines* e *pinball* – por aqui, entra na categoria do que chamamos de “jogos de azar”.



Ele substituiu suas manias por novas atitudes, buscando se revigorar e se sentir criança novamente. Entre as novas intenções, tinha hábitos como a natação, por exemplo – muito pensado em sua saúde. Outro compromisso assumido é o holofote dessa matéria: passar mais tempo em seu jardim.



O que o quintal representa para o inventor se manifesta logo de cara em suas argumentações. Era um momento de descanso e contato com a natureza, uma esperança para voltar à simplicidade da infância. Ele queria ser aquela mesma criança que viu na imensidão das florestas um espaço para o pequeno Link se aventurar. Dessa forma, sua cabeça – que nunca descansa – viu no novo hobby perspectivas e possibilidades. Coisas que apenas Shigeru poderia imaginar.

Cuidando do quintal

No seu jardim, por volta dos anos 2000, a renovada criança acompanhava uma fila de formigas que calmamente passava por seus pés na grama. As operárias carregavam ordenadamente folhas em direção ao formigueiro. Uma cena tão costumeira não passaria despercebida por um gênio como Miyamoto, que se perguntou: como seria essa cena se fossemos pessoas bem pequenas, do tamanho dos bichinhos? Ele quis imaginar uma nova situação:

> *— As formigas, como você sabe, sempre têm um líder, e sempre estão carregando coisas. Quando se movem, criam um trilho. A partir daí, comecei a pensar sobre um jogo onde várias pessoinhas pudessem carregar objetos em uma linha, seguindo um líder, com todos em uma mesma direção.*

Miyamoto ressaltou que era um rumo que nunca havia tomado, mas que por ser único e divertido, sentiu que deveria ser aproveitado. No mesmo momento, ele viria a refletir:

> *— Por que pensamos os jogos sempre com a ideia de um começo e um objetivo, como uma corrida entre jogadores individuais para ver quem consegue concluir ou não? Aí pensei, por que teria de ser uma competição? Por que todos não podem se mover juntos para uma mesma direção, funcionando como um time? Quem criou todas essas regras?*

A intenção de controlar um coletivo era novidade em seus projetos, contrariava até mesmo suas maiores concepções, como as aventuras de Mario e Link. Ele então guardou seu pensamento com carinho e seguiu a sua nova vida, cultivando novos hábitos. Mesmo tendo noção do poder do conteúdo, já sabia que seu lampejo não iria se concluir de imediato.

A formiga líder

A saga Pikmin foi criada por Miyamoto, que também produziu e comandou o design das jornadas. Porém, o momento que introduziu a franquia contou com uma importante relação entre o pai de Mario e outros dois diretores específicos: Shigefumi Hino, que participou na coordenação do design, e Masamichi Abe, diretor principal no gerenciamento dos dados.

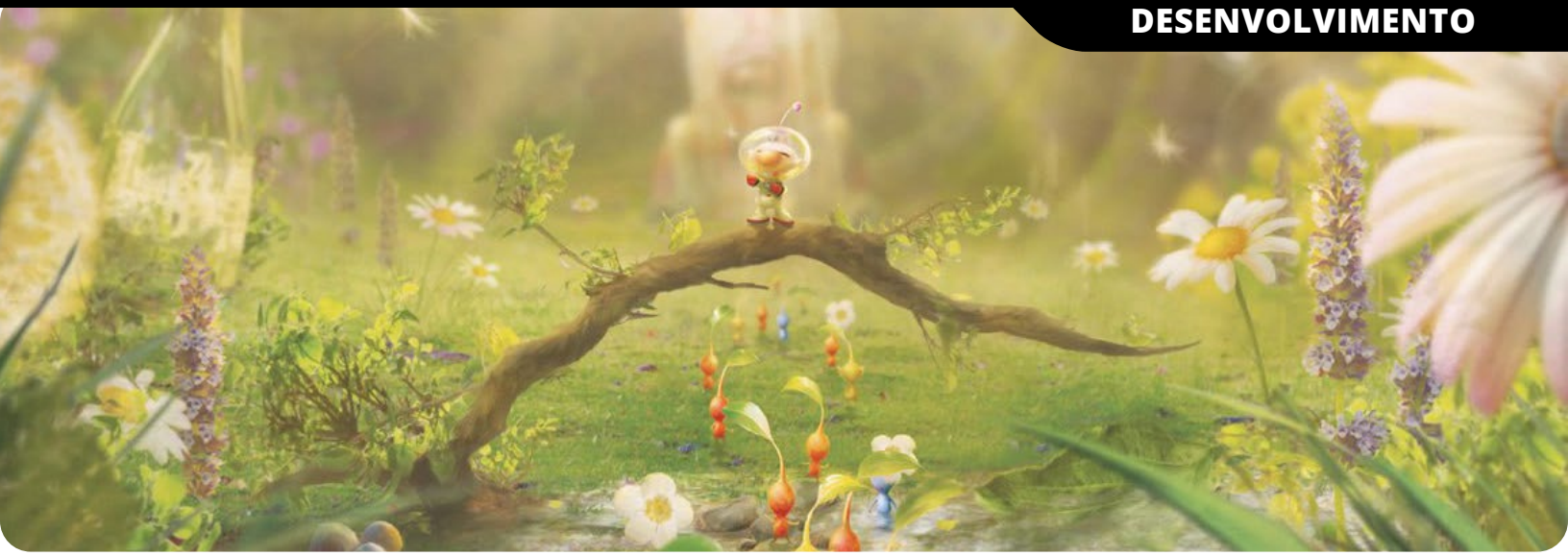
Em **entrevista** à revista estadunidense Nintendo Power em 2001, o trio contou sobre o projeto e seus percalços. A matéria foi preparada para o guia especial do jogo, repleto de dicas e truques para explorar o PFN-404. No meio do pretexto, confirmaram a ligação entre Pikmin e Super Mario 128, uma inusitada demonstração da companhia.

Como veremos em outra matéria da revista, a criação da franquia do Capitão Olimar teve uma profunda conexão com Super Mario 128, um projeto apresentado pela Nintendo no início do terceiro milênio. Ele fez parte de um sistema de testagem do novo console da empresa, o GameCube. A demo de jogabilidade demonstrada, onde 128 bigodudos corriam soltos e interagiam entre si, intrigou os fãs, pois além de demonstrar a capacidade de renderização do videogame que estreava, poderia representar um novo título da série do encanador.

Posteriormente, foi revelado que a mecânica se tratava de um pedido pessoal de Miyamoto, que muito provavelmente já tinha as formiguinhas em sua cabeça:

> *— Quando estávamos no período de testes do Nintendo GameCube, eu pedi uma coisa: que tentassem animar o maior número de objetos possível. Contudo, a equipe queria criar um jogo em que você poderia controlar 10 ou 20 personagens de uma vez. Na minha mente, eu queria muito mais. Eu queria 100 Marios.*





Ele aspirava valorizar a formação de uma equipe como protagonista de uma narrativa. Não necessariamente uma centena de bigodudos, mas uma mecânica de união. Teria de ser também algo com um sistema de inteligência artificial avançado, para proporcionar uma experiência completa. A partir da capacidade do GameCube, que foi comprovada pelo Super Mario 128 em 2000, o japonês começou a pensar na trama, no cenário e nos personagens do que se tornaria Pikmin. De maneira apropriada, e um tanto curiosa, a gênesis se deu com Adão e Eva.

O primeiro projeto em *bando* se iniciou com os personagens Adam e Eve (Adão e Eva, em português), criaturinhas que tinham forma de pequenas bolas felpudas. A proposta estava bem indefinida, tanto que ainda procuravam um sentido para o gameplay das múltiplas bolinhas. O espírito inicial consistia em apenas olhar os seres e suas vidas – tal qual um observador, como Miyamoto no jardim:



> *— No início, a ideia era apenas olhar para as vidas das criaturas. Eu pensei que era um tema interessante, partindo do meu ponto de vista como produtor. "Observe suas vidas" era a temática. Gere amor ou faça brigarem. Brinque de Deus. Dependendo das decisões, eles poderiam fazer um ninho e ter filhos.*

A equipe que encarou o novo projeto – que tinha membros que participaram de títulos como Yoshi's Story e 1080° Snowboarding – contou que uma das maiores complexidades do processo partiu de uma suposta solicitação de Miyamoto. O chefe, posteriormente, confessou: "*Eu pedi para eles criarem um jogo completamente novo e que não teria nada a ver com Mario. Esse era o ponto de partida*." Além da jogabilidade singular, todo o resto deveria ser novo, incluindo elementos como os personagens. O cenário, portanto, também teria que seguir esse caminho.

Chegada ao jardim



Por mais que tenha idealizado a jogabilidade em um jardim, Miyamoto não assimilou sua criação voltada necessariamente para a natureza. Tudo estava bem vago enquanto faziam os primeiros esboços para um novo título, que consistia em cuidar da vida de um grupo. Ao ser perguntado se o jardim estava lá desde o início, ele respondeu:

> *— Não. Não estava decidido até finalizarmos o design. Nós não tínhamos uma ideia clara do universo. A escala de tamanho estava muito vaga no início. Quando estávamos trabalhando com a ideia de Adam e Eve, nós tínhamos a imagem de um mundo primitivo – com várias vilas, onde lutariam com mamutes. (...) A escala era muito grande – o tamanho original dos Bulborb era igual ao de um mamute. A partir daí, começamos a pensar que seria melhor situar o jogo em um mundo mais comum.*

De acordo com a equipe, houve um momento em que foi sugerida a busca por inspirações de ambientes em locais mais verdes, como uma floresta. Então, o pensador do conceito das formigas sugeriu: e se fossem mesmo personagens em um quintal ou na mata? “Os conceitos se juntaram e a partir daí chegamos ao mundo atual de Pikmin” — disse Hino.

Contudo, a dificuldade na busca por algo completamente novo ainda perdurava. Como conta o coordenador, após a equipe passar por alguns bocados no laboratório, o senhor Shigeru surpreendeu a todos novamente:

> *— Mr. Miyamoto nos assistia sofrendo e não dizia nada. Um dia, não aguentou a cena e mostrou suas ideias para o design do jogo, que ele tinha anotado em duas folhas de papel. Era um conceito estranho. Para ser honesto, me fez acreditar que ele tinha amigos alienígenas.*

Se Miyamoto tem amigos de Hocotate ou de Corneria, não sabemos. Sabemos que ele sempre consegue de maneira natural. A temática ambiental estava instaurada, tanto dos cenários como a concepção dos Pikmin, que até então eram apenas formigas com características de vegetais. Após isso, foi necessário mais um período de tentativa e erro na oficina nintendista, que teria de sedimentar outras conexões.

Ainda incolor

Quando concebeu os personagens no estilo *meio* planta, Miyamoto imaginou que teriam 30 ou 50 centímetros de altura – ou do tamanho de um gato, de acordo com a equipe. Os primeiros desenhos eram incolores e sem feição, o que os assemelhava ainda mais a "simples" formigas gigantes. Na oficina, o líder sentiu a necessidade de um brilho maior, então apelou para algumas companheiras que sempre estiveram ao seu lado na indústria: as cores amarelo, azul e vermelho, realçadas em tons mais vivos.

Após pintá-los no estilo Shigeru, ele deu início às testagens do design quando, após um ano de trabalho, concebeu o exato formato que conhecemos hoje. Seis meses depois e as escalas e formações estariam devidamente ajustadas. Tínhamos aí as nossas "cenourinhas" coloridas e mais expressivas. Se pensarmos bem, felizmente o projeto passou por uma boa reformulação; "100 vegetais de médio porte correndo em uma mesma direção" soa um tanto fora da caixa, até mesmo para os padrões do criador de ambientes como Hyrule e o Reino dos Cogumelos.



Entre as proposições para compor o universo de Pikmin, uma em particular chamou a atenção da equipe. Para a caracterização dos adversários, o pedido era para buscar inspirações em locais fora da natureza, desconexos de jardins ou flores; ou seja, seria bem mais livre. Bem, acho que isso explica *muita* coisa sobre as estranhas formas que temos de enfrentar em PNF-404. Curiosamente, contam os produtores que o único retrato que perdurou durante toda a jornada foi o Bulborb.



Bulborb

Ainda na sistematização do game, a câmera também carecia de definição. Shigeru admitiu que não gostava muito da visão aérea, tanto que pediu sua retirada durante o processo. Para ele, uma distância grande entre o jogador e os personagens os transformaria em simples peças. Enquanto isso, a proximidade seria capaz de mostrar como as criaturinhas eram únicas, com suas próprias personalidades. Tudo isso o motivou a elaborar novas cores e especialidades posteriormente, além de trabalhar cuidadosamente com a inteligência artificial. o fim, a angulação foi mediada, contando com mais de um ponto de vista.



A adição de Olimar foi outro ponto tardio, principalmente pela inconsistência da progressão criativa. Não estava bem definido como as espécies seriam organizadas, apenas que os jogadores iriam controlá-las. Mesmo assim, a equipe conseguiu compensar em sua personalidade. O capitão se tornou um sucesso, cativando o público com seu caráter descobridor e repórter, quase como Cristóvão Colombo escrevendo em seu diário.



capitão Olimar

Seus textos foram escritos por um engenheiro que, de acordo com os colegas, "*lia quatro livros por dia e queria estar mais envolvido com o ambiente*". Deu certo; sua personalidade combinou com os aspectos da obra. Ele ganhou outras características marcantes, como o fato de seu nome ser um anagrama de Mario (com a adição da letra L) e um poderoso assobio, elemento escolhido para simbolizar a ordem, usado nas escolas por todo o globo, de acordo com a plural equipe de desenvolvimento.

O trilho de Pikmin já estava muito bem alinhado para o seu lançamento no último trimestre de 2001. Ao olharmos para o desenvolvimento da série, vemos que foi no quintal de Miyamoto onde tudo começou. Foi ali que o pai de Link e Mario decidiu ampliar sua família. Talvez ele só não imaginasse que o aumento seria de forma tão extrema, com uma centena de novos filhos para cuidar em seu terreno.

Franquia única, mas feita para todos

Do jardim à tela, Shigeru Miyamoto trouxe aquilo que mais gosta de valorizar: a singularidade de uma experiência. O artista partiu de uma visão cotidiana para um projeto de anos de trabalho, onde conduziu o trilho das formigas como inseto líder – ou como Capitão Olimar, se preferir. Ele tinha em mente a singularidade, mas, ao mesmo tempo, pensava em inventar algo amplo, "*não apenas para gamers tradicionais, mas também para pessoas que nunca jogaram um jogo antes*", como reforçou à Nintendo Power em 2001.

Para ele, uma das grandes marcas de Pikmin sempre foi sua capacidade de seduzir a todos. Até hoje, sempre que toca no assunto, ele abre um grande sorriso de orgulho. Talvez se lembre do seu próprio jardim e das alegrias que podem ser vistas nas menores frações da vida; talvez se lembre dos desafios que propôs ao longo do desenvolvimento e tudo o que enfrentou com sua equipe; ou melhor, talvez simplesmente se lembre da felicidade que é viver a sensação que a série proporciona.

> *— Quando você joga, você controla somente Olimar, mas tem a impressão que está realmente movimentando os Pikmin, você não acha? Quando joga Super Mario Bros., você controla somente Mario. Mas esse jogo deixa a sensação que o jogador de fato é Olimar e que você controla os Pikmin. Eu não conheço nenhum outro título que desperte tamanho sentimento.*

Emotivo, o pai de Pikmin foi capaz de criar uma franquia que tem a força de 100 Super Marios. Ele cultivou novos hábitos e foi bem-sucedido em conceber um novo mundo a partir de uma cena corriqueira, que acontece dentro de nossos lotes. Esse processo de criação não é somente uma pequena amostra de sua genialidade, mas também uma lição de como nossos melhores lampejos podem estar nos menores e mais inesperados momentos.

Com a chegada da série ao Switch, nós também aguardamos esperançosamente por tudo que ainda possa florescer no terreno de Miyamoto – definitivamente o jardim de ideias mais fértil de todos.

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por ***Renan Rossi***

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Felipe Castello

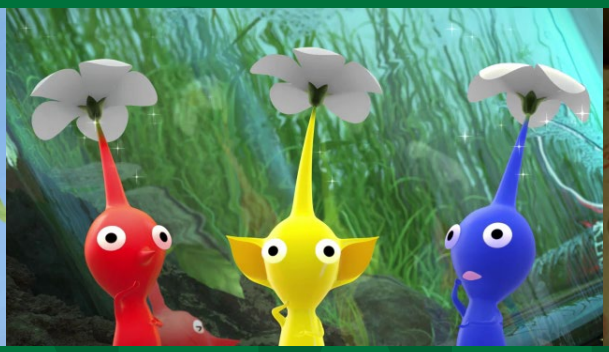
O game esquecido que semeou novas ideias no 3DS

Conhecida por suas mecânicas de estratégia em tempo real envolvendo os seres botânicos mais icônicos dos games, a franquia **Pikmin** chamou a atenção do mundo a partir de 2001 para mais uma grande ideia vinda da mente criativa de Shigeru Miyamoto. Após retratar as aventuras do Capitão Olimar e seus companheiros em três títulos principais da série, foi a vez do 3DS receber uma versão própria. Considerado a erva daninha da franquia, **Hey! Pikmin** seguiu um conceito diferente e não tão reconhecido, embora tenha deixado boas sementes pelo caminho.

Luz solar, câmera, ação

Após **Pikmin 3**, lançado em 2013 para Wii U, Miyamoto e a Nintendo levaram a série Pikmin a um processo multimídia, primeiramente com a produção e exibição de filmes de curta duração sobre o dia a dia dos seres florais. A ideia era expandir o universo Pikmin além dos videogames e dar um tratamento todo especial aos personagens, num nível de detalhamento e carinho nos mesmos patamares de animações produzidas por grandes estúdios, como Disney e Pixar.







Em termos de fortalecimento do apelo dos Pikmin com o público, foi um grande acerto. Tanto os personagens principais, como o Capitão Olimar e, principalmente, os pikmin, tornaram-se grandes ícones da Nintendo. Infelizmente, o mesmo não aconteceu com o Wii U, fato que deixou o último título principal da série preso ao console, pelo menos até o lançamento de **Pikmin 3 Deluxe**, *port* que chega ao Switch em 30 de outubro.





Nesse intervalo, a revitalização da marca Pikmin em produções visuais e produtos relacionados abriu caminho para um novo título chegar ao 3DS em 2017. Desenvolvido pelo estúdio japonês Arzest, **Hey! Pikmin** não é considerado parte da trilogia e nem um *spin-off* propriamente dito. Ele funciona mais como uma continuação independente.

Aventura na palma da mão

Todo esse contexto fez de Hey! Pikmin uma maneira de manter a série em evidência, reimaginando a jogabilidade para adaptar-se ao *hardware* do 3DS. Em vez da estratégia em tempo real num ambiente 3D, a versão portátil seguiu a linha de um jogo plataforma com elementos de *puzzle* sob uma perspectiva 2D.









Mesmo com a mudança, todo o charme dos pikmin e o apelo visual característico da série mantiveram sua alta qualidade, levando em conta a experiência adquirida nas animações, para levar ao portátil personagens extremamente carismáticos. Os cenários também não deixavam a desejar e entregavam uma ambientação semelhante às versões anteriores, esbanjando cores, luzes e texturas já conhecidas da aventura botânica.



As duas telas do 3DS trabalham em conjunto para exibir cenários com visibilidade ampliada, mas as mecânicas de jogo se concentravam na tela debaixo. Isso fez com que o game fosse incompatível como o modo 3D estereoscópico presente na tela superior do portátil. Embora seja um ponto negativo, por abrir mão de um dos recursos únicos do aparelho, a decisão da Nintendo foi certa, pois a jogabilidade na tela de toque trouxe uma nova experiência à franquia.

Além disso, o título foi lançado na mesma época do New 2DS XL, que chegou ao mercado como opção aos consumidores interessados em obter uma versão mais poderosa do *hardware* do 3DS e que já vinha de fábrica sem o efeito 3D.





Na busca por sparklium

A narrativa em Hey! Pikmin não foge de um roteiro simples: mais uma vez, o Capitão Olimar aterrissa perigosamente em um planeta desconhecido e precisa reparar sua nave, a S.S. Dolphin II. Os componentes necessários são substâncias chamadas sparklium, uma espécie de combustível para a embarcação espacial e que estão espalhadas pelos mais diversos ambientes.

Para sua agradável surpresa, Olimar descobre que o planeta também é habitado pelos pikmin, e assim ele reúne os seres em forma de planta para ajudá-lo em sua missão. A movimentação do capitão espacial em 2D é feita com o direcional analógico ou digital, enquanto as demais ações acontecem com toques na tela, desde lançar Olimar pelos ares com seu jetpack ou utilizar os pikmin para as mais variadas funções. Há também um modo para pessoas canhotas, que podem controlar o capitão pelos botões de face do 3DS enquanto seguram a Stylus na mão esquerda.



Diferentemente dos jogos anteriores, em Hey! Pikmin não é possível escolher os pikmin que acompanham Olimar em cada estágio. Eles são encontrados durante a exploração e liberados conforme o avanço do jogador. Por ordem de aparição, o jogo os apresenta seguindo uma linha de habilidades para uso nas fases.



Primeiramente, nos deparamos com os pikmin vermelhos, conhecidos por sua força e resistência ao fogo. Aos poucos, a curva de dificuldade do game nos apresenta aos pikmin amarelos, mais leves e capazes de serem atirados a alturas maiores; os azuis, únicos dotados da habilidade de nadar; os de pedra, cujos corpos enrijecidos podem quebrar cristais; e os rosas-alados, com capacidade de voo, podendo inclusive carregar Olimar para áreas inalcançáveis.

O objetivo consiste em explorar o novo planeta para reunir 30 mil partículas de sparklium, meta necessária para reabastecer a S.S. Dolphin II e retornar o Capitão Olimar ao seu planeta de origem, Hocotate. Elas podem ser encontradas em sementes especiais ou tesouros espalhados em cada estágio, em áreas que exigem boas doses de trabalho em equipe com as diferentes variações de pikmin.



Exploração agridoce

Por ser linear, o título de 3DS não oferece muitas opções de estratégia ou tarefas simultâneas para realizar, focando-se numa experiência mais simples e com objetivos claros à frente. As áreas do planeta dividem-se em setores, repletos de estágios, semelhante aos mundos dos jogos 2D de Mario. Dentro de cada um, o jogador se depara com obstáculos e *puzzles* que requerem a ajuda dos pikmin, seja para derrotar inimigos, carregar Olimar, ativar mecanismos ou decifrar enigmas. Também é possível acessar áreas secretas que liberam caminhos alternativos para novas fases.



Ao terminá-las, os pikmin recrutados são enviados ao Pikmin Park, uma área especial na qual eles praticam ações paralelas na busca por sparklium enquanto o jogador continua na campanha principal. Quanto mais o jogador explora o parque, mais seções são liberadas. Este modo também interage com todos os Amiibo lançados anteriormente ao título, garantindo boas recompensas cada vez que fossem utilizados, sobretudo os referentes à franquia Pikmin.



Em uma primeira jogatina, a experiência é prazerosa e reserva boas surpresas. Mérito da criatividade de *level design* em cada estágio, incentivando o jogador a utilizar a Stylus de diversas formas. No entanto, foi na repetição de desafios e jogabilidade morosa que Hey! Pikmin dividiu opiniões.

A movimentação de Olimar era consideravelmente lenta e, embora não existisse um tempo limite para terminar os estágios, fator que favorece a exploração, o ritmo de jogo podia ser entediante para alguns jogadores. A disposição pelo fator *replay* depende muito do ponto de vista, pois trata-se de uma ação recorrente para acessar áreas antes bloqueadas ou habilitar caminhos alternativos. Não existe, por exemplo, uma opção para revisitar as fases e seguir rapidamente para o local a ser desbloqueado, obrigando o jogador a iniciá-las do zero e acompanhar a cadência de movimentação do game uma vez mais.









Semente de ideias

O esforço da Nintendo em oferecer novas maneiras de jogar um game da série foi muito bem-vindo. As fases, principalmente as secretas, esbanjam criatividade e mecânicas inovadoras de gameplay que poderiam garantir uma experiência mais fluída e divertida não fosse o ritmo lento de jogabilidade. No entanto, isso cabe ao jogador decidir, entendendo tal aspecto como falta de praticidade ou apelo à exploração.



Hey! Pikmin entra na franquia como um título que busca experiências diferentes e boa parte dessas ideias podem facilmente encontrar abrigo confortável em projetos futuros, seja em 3D ou 2D. Aliadas ao modo Pikmin Park, são sementes duradouras, ainda mais levando em conta o potencial híbrido do Switch, que tem apelo de sobra para reunir mecânicas de toque na tela (ou movimentos dos Joy-Con na TV) e interação com os Amiibo.

Pikmin é uma série que pode permitir-se a ideias criativas o tempo todo, e sua versão para 3DS deixou várias delas plantadas e bem regadas.



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por **Daniel Morbi**
Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Leandro Alves

Super Mario 128: como uma demonstração técnica do bigodudo deu origem a Pikmin

Com quase 20 anos de idade, a série Pikmin tornou-se uma das mais relevantes franquias da Nintendo contemporânea. Apenas quatro títulos lançados para GameCube, Wii – dentro da linha de ports New Play Control! –, Wii U e Nintendo 3DS foram suficientes para que muitas pessoas se apaixonassem pelas criaturinhas coloridas e seus jogos cheios de gameplay estratégico. Tanto que o anúncio de Pikmin 3 Deluxe para Nintendo Switch deixou vários fãs ansiosos para retornar ao planeta PNF-404.

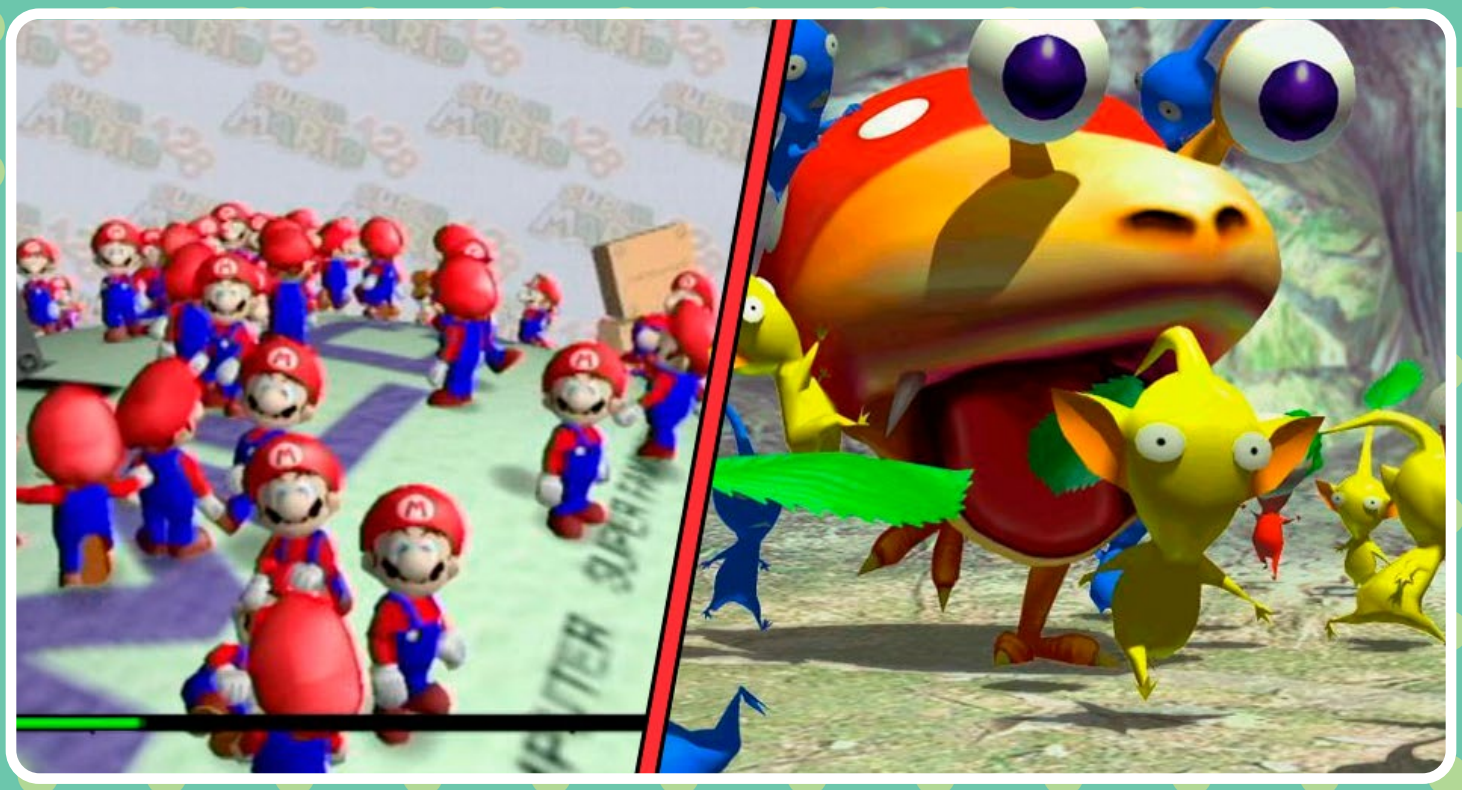
Porém, se os Pikmin devessem sua popularidade a alguém, provavelmente seria a um encanador que já está em cena há bastante tempo: Mario. Mas não somente a um único Mario. Mais precisamente, a 128 deles. A franquia foi fruto de Super Mario 128, um dos projetos mais misteriosos da Big N, o qual deixou jogadores curiosos por praticamente dez anos. Saiba como uma proposta de sequência de Super **Mario 64** (N64) e uma demonstração técnica de GameCube se transformaram em mecânicas para vários games durante os anos, entre eles o primeiro da série Pikmin.



1997 a 2000: Super Mario 64 (vezes 2)

A primeira vez que o termo Super Mario 128 foi proferido publicamente foi em janeiro de 1997. O Nintendo 64 estava no mercado japonês há apenas seis meses e, no norte-americano, há três. Com grandes títulos em sua biblioteca, como Super Mario 64, **Mario Kart 64**, Wave Race 64 e Pilotwings 64, o console estava próximo de receber mais um importante jogo: **Star Fox 64**.

Em busca de mais informações sobre a nova aventura de Fox McCloud, a saudosa revista dos EUA, Nintendo Power, entrevistou o produtor do jogo e prestigiado designer Shigeru Miyamoto. Ao ser perguntado sobre os motivos que o levaram a reutilizar a história de Star Fox (SNES) para esta nova produção em 64-bits, Miyamoto falou pela primeira vez o nome que iria seguir os fãs por anos a fio.





> ***Nintendo Power:*** *Por que você fez de Star Fox 64 um remake do Star Fox original?*
>
> ***Miyamoto:*** *Nós queríamos produzir um design de jogo interessante, em vez de uma nova história. Às vezes eu me pergunto se deveríamos continuar com essa abordagem. Por exemplo, deveríamos continuar tentando colocar todas as novas tecnologias em cada novo jogo de Mario? O que vem depois? Super Mario 128? Na verdade, isso é o que eu quero fazer.*
>
> *Shigeru Miyamoto. Entrevista para a Nintendo Power, janeiro de 1997*

A partir desse momento, a ideia sobre uma sequência de Super Mario 64 se tornou cada vez mais certa. Durante a E3 de 1997, em junho, o criador do personagem bigodudo afirmou que estava nos **estágios iniciais do desenvolvimento do jogo** e, no fim daquele ano, começou a dar algumas pistas sobre o que estava planejando.



Dois elementos pareciam ser cruciais para desvendar o enigma dessa nova edição do jogo de plataforma: Luigi e o apetrecho 64DD. Miyamoto afirmava que o título estava sendo desenvolvido para o periférico, que viria a permitir o uso de discos magnéticos (a mesma tecnologia empregada em disquetes) em conjunto com os cartuchos de N64, podendo acrescentar conteúdo a jogos já lançados ou armazenar criações feitas pelos próprios usuários. O aparelho também possuía um relógio interno que podia ser usado nos jogos e trazia conexão à internet ao console, com compartilhamento de conteúdos e e-commerce.

Além de dizer que gostaria de aproveitar as capacidades de armazenamento do 64DD, Miyamoto também declarou que estava trabalhando em um sistema em que Mario e Luigi poderiam coexistir e ser controlados pelos jogadores. Apesar de inicialmente afirmar que um modo multiplayer para dois jogadores não estava completamente definido, o desenvolvedor mais tarde confessou sua vontade de fazer um título da franquia que pudesse ser aproveitado por mais pessoas ao mesmo tempo.



O Nintendo 64DD; sequência de Mario estava planejada para o acessório que ficou restrito ao Japão.





Em 2009, após a Big N ter anunciado New Super Mario Bros. Wii (Wii), o primeiro título da série com multiplayer para quatro jogadores simultâneos, ele afirmou que **houve um experimento em Super Mario 64** em que os dois irmãos corriam juntos pelo cenário 3D e a câmera se aproximava e se afastava da ação conforme a distância entre eles. Tal modo nunca foi implementado devido às limitações do hardware do N64, as quais podem ter sido decisivas para a primeira mudança de plataforma do projeto Super Mario 128.



Alguns registros na internet mostram que, em 1998, Miyamoto já cogitava transferir a sequência para o próximo console. Em uma entrevista creditada à Nintendo Power, ele teria alegado que o jogo poderia ser algo que funcionaria em um sistema completamente novo. Além disso, vale lembrar que o 64DD não emplacou no mercado japonês, fazendo com que vários softwares planejados para o acessório fossem readaptados para cartuchos regulares, cancelados completamente ou movidos para o novo hardware que estava sendo desenvolvido pela Nintendo. Essa última opção foi o destino de Super Mario 128, que entrou nos anos 2000 assumindo sua face mais conhecida pelo público.



Shigueru Miyamoto

2000 a 2005: a demonstração técnica e o jogo misterioso

O ano era 2000. Sony, SEGA e a novata Microsoft já haviam mostrado suas máquinas para a próxima geração de consoles de mesa. Para apresentar ao mundo sua nova plataforma, a Nintendo realizou, no mês de agosto, uma edição de seu antigo evento Space World, no Japão. Em um palco cheio de luzes coloridas, fumaça e música, o Nintendo GameCube foi oficialmente apresentado.

Para mostrar o poder de seu novo console, a Big N preparou uma série de vídeos e demonstrações técnicas que hoje fazem parte da história da empresa, como o vídeo de The Legend of Zelda com estilo gráfico realista, o show de Meowth's Party e teasers de jogos que nunca foram lançados, como um novo Banjo-Kazooie e Donkey Kong Racing. Entre essas exibições estava Super Mario 128.

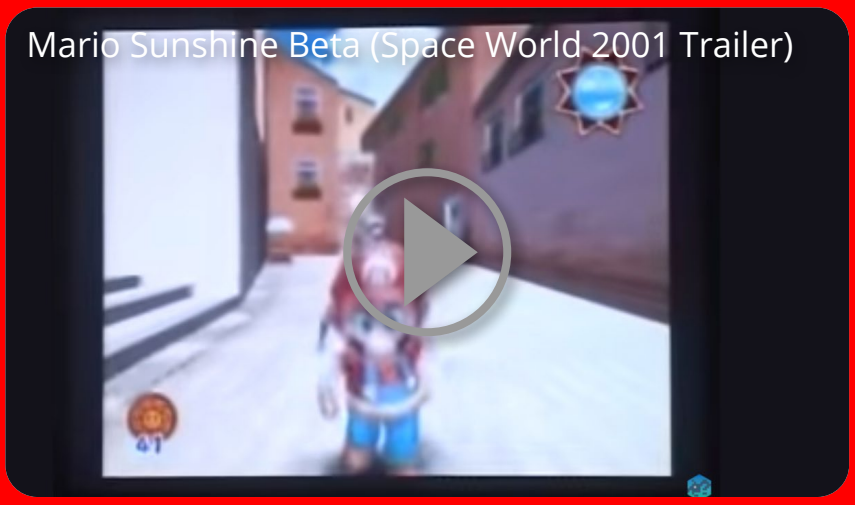




Na demo apresentada ao vivo, um sprite 8-bit de Mario aparece andando na tela, com o tema musical de Super Mario Bros. (NES) ao fundo. A câmera se aproxima e revela que cada pixel do personagem é, na verdade, um cubo. Todos os cubos encontram-se agora em cima de uma espécie de tabuleiro circular. De dentro de um dos objetos, sai um Mario, que levanta um outro cubo e revela outro Mario. Aos poucos, vários Mario saem de seus cubos e vão ocupando o tabuleiro. Um contador na parte de cima mostra quantas cópias do encanador estão presentes, até que ele para no número 128. O público agora via mais de uma centena de Mario interagindo uns com os outros, andando pelo espaço, jogando blocos e até mesmos seus colegas para fora do cenário.

O propósito da demonstração, aparentemente, era mostrar a capacidade do GameCube em renderizar uma série de personagens, cada um com sua própria inteligência artificial, sem queda de performance. Além disso, foram mostrados alguns efeitos gráficos, engines de iluminação e alterações de ambiente, com colinas e depressões. Miyamoto chegou até mesmo a falar sobre um inovador sistema de câmera, mas não se aprofundou no assunto. Porém, mesmo sendo uma tech demo, todos começaram a assumir que Super Mario 128 seria um jogo próprio, até mesmo Miyamoto. Era o início de anos de especulação.

No ano seguinte, durante a E3 2001, a Nintendo apresentou a lineup dos primeiros jogos de GameCube, que incluía Luigi's Mansion, Super Smash Bros. Melee e o próprio Pikmin. Meses depois, na Space World 2001, esse catálogo foi ampliado com nomes como The Legend of Zelda: The Wind Waker e, em especial, Super Mario Sunshine. O first look da nova aventura do bigodudo foi bem positivo, dando a ele o título de sequência de Super Mario 64. Então este é o produto final de Super Mario 128, certo? Errado.



No final de 2002, em entrevista à revista Playboy japonesa, Miyamoto surpreendentemente reviveu o projeto. Sunshine, que havia sido lançado há alguns meses, não tinha novidades e mecânicas diferentes suficientes para aumentar as vendas da Nintendo, de acordo com o designer. Ele manifestou o desejo de fazer coisas novas e, ao ser perguntado sobre os planos para o futuro da Big N, ele disse:

> **Nós estamos desenvolvendo Pikmin 2 e o Mario 128 que foi mostrado a todos em um anúncio à imprensa anteriormente. Você vai sentir uma coisa nova nesse game que não estava em Mario Sunshine.**
>
> **Shigeru Miyamoto. Entrevista para Playboy Japão, dezembro de 2003**



O público ficou animado, afinal seria a primeira vez que dois jogos da série principal do personagem seriam lançados para o mesmo console desde o NES. Muitas expectativas foram criadas para a E3 2003, mas nenhuma atendida. O título não apareceu na feira. Supostamente a Big N teria ficado com medo de outros desenvolvedores roubarem as ideias do game, que pelo visto nunca tinham sido implementadas em um jogo antes. Porém, Miyamoto voltou a confirmar em entrevista que Super Mario 128 e Super Mario Sunshine eram duas entidades distintas, com desenvolvimentos separados. Nesse ponto, o projeto começou a ganhar vieses de mistério. As afirmações certeiras de que o título sairia no GameCube começaram a dar lugar para frases mais vagas. George Harrison, antigo vice-presidente sênior de marketing da Nintendo of America, afirmou, ainda em 2003, que um novo Mario estava em produção, mas não respondeu se o jogo chegaria ao cubo roxo. Já Miyamoto, no ano seguinte, deu sinais de que as ideias do game estavam sendo desmembradas em múltiplos consoles.

> Ao desenvolver, nós frequentemente olhamos para diferentes hardwares e rodamos diferentes experimentos neles e testamos diferentes ideias. Houve um número de ideias experimentais que nós rodamos no GameCube. Há algumas que rodamos no DS e há outras ideias também. Nesse momento, eu não sei se veremos esse jogo em um sistema ou em outro.
>
> Shigueru Miyamoto. Entrevista para GameSpy, 25 de maio de 2004



Novamente, o título não deu as caras durante a E3 2004 e, com o fim do ciclo de vida do GameCube se aproximando, 2005 começou com rumores de que o projeto poderia ter sido movido para a próxima plataforma da Nintendo, de codinome Revolution. Ao ser perguntado sobre essas especulações, o conhecido Reggie Fils-Aimé, então vice-presidente executivo de vendas e marketing da filial americana da empresa, esclareceu que o game seria exposto na E3 2005 na forma de vídeo. O evento chegou e nada do jogo aparecer. A resposta de Reggie? "*Eu só posso mostrar o que o Sr. Miyamoto me dá para mostrar*".



O Wii na época em que ainda era conhecido como Revolution. Super Mario 128 foi movido para o console.



Ao final do ano, Miyamoto pôs fim aos rumores. Sim, Super Mario 128 seria lançado no Revolution. Em entrevista à publicação Wired ele demonstrou vontade de desenvolver no novo console e, em uma conversa a uma estação de rádio do Japão, chegou a dizer que o projeto influenciou a concepção do hardware que viria a se chamar Wii. "O novo Mario vai surpreender muita gente. Confie em nós", constatou o desenvolvedor.

2006 e 2007: Wii, Super Mario Galaxy e Pikmin

Junho de 2006. O Wii, seus controles de movimento e sua biblioteca de jogos foram detalhados pela Nintendo em sua conferência na E3. Entre os títulos apresentados, um que empolgou o público presente: Super Mario Galaxy. Na demonstração disponível no pavilhão, o encanador voava pelo espaço impulsionado por estrelas e se movimentava sobre planetas, podendo ficar de ponta cabeça, subir pelas paredes e fazer movimentos nunca antes vistos em um jogo da franquia em 3D. O título foi lançado em 2007, mesmo ano em que o quebra-cabeça que era Super Mario 128 se resolveu.

Em entrevista ao então presidente da Nintendo, Satoru Iwata, dentro do bloco de conversas Iwata Asks, Yoshiaki Koizumi, diretor de Super Mario Galaxy, afirmou que o desenvolvimento do título teve origem em 2000, justamente com a demonstração técnica do GameCube. Ele era diretor da demo e queria transformá-la em um produto real, mas acreditava ser uma tarefa quase impossível. Segundo ele, transformar o tabuleiro em que os 128 Marios andavam em uma esfera na qual o personagem poderia correr, uma vontade de Miyamoto, exigia um grande conhecimento técnico e um alto nível de motivação da equipe. Por sorte, após produzir Donkey Kong: Jungle Beat com o recém formado estúdio EAD Tóquio, sentiu que seu time estava preparado para encarar esse desafio.



Os cenários esféricos de Super Mario Galaxy nasceram em Super Mario 128.

Mas o que isso tem a ver com Pikmin? Durante a Game Developers Conference, em março de 2007, Miyamoto subiu ao palco para falar a uma plateia cheia de desenvolvedores e repórteres. Lá, além de compartilhar sua filosofia de trabalho e suas opiniões sobre a indústria, ele finalmente encerrou os 10 anos de rumores sobre Super Mario 128.

> A questão que sempre me perguntam é 'O que aconteceu com Mario 128?'... A proposta daquela demo era mostrar como a nova tecnologia no GameCube poderia mudar dinamicamente a natureza de jogos Mario. Então, quando as pessoas me perguntam o que aconteceu com ele, eu sempre fico sem saber como responder, porque a maioria de vocês já o jogou – mas vocês o jogaram em um game chamado Pikmin. Esse game apresentou um elemento de Mario 128 que permitia a um grande número de personagens operar independentemente e como um grupo – é inteligência artificial avançada. Mas, claro, se eu tivesse dito que isso foi o que aconteceu com Mario 128, vocês ficariam bem bravos.
>
> Shigeru Miyamoto. Palestra na GDC 2007

Vendo por esse ângulo, a afirmação faz bastante sentido. Afinal, quando colocamos Pikmin e Super Mario 128 lado a lado, percebemos que os dois utilizam centenas de personagens semelhantes realizando tarefas diferentes. No caso de Pikmin, no entanto, Miyamoto aplicou uma ideia que teve ao ver uma linha de formigas trabalhando juntas e criou um jogo em que seres minúsculos carregam itens juntos para um mesmo lugar, seguindo um líder. Os seres se tornaram os coloridos Pikmin e o líder, Capitão Olimar, que, aliás, tem um nome bem parecido com Mario. Uma possível referência às origens do jogo.

Passaram-se dez anos até que o enigma de Super Mario 128 fosse desvendado. Mas, no momento, temos um outro enigma envolvendo Pikmin. Já faz quase cinco anos que Miyamoto comentou que a quarta edição da série estava quase finalizada e, até agora, silêncio. Fãs especulam sobre o estado do desenvolvimento do título e a história se repete. Vamos torcer para que não tenhamos que esperar mais cinco anos para que esse outro mistério seja solucionado.



Olimar pode controlar até 100 Pikmin. Praticamente 128.

Revista GameBlast 56

Neste mês de julho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre a ilha de Tsushima em Ghost of Tsushima!



Trazemos os uma prévia de Ghost of Tsushima, falamos da desenvolvedora Sucker Punch Productions e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista