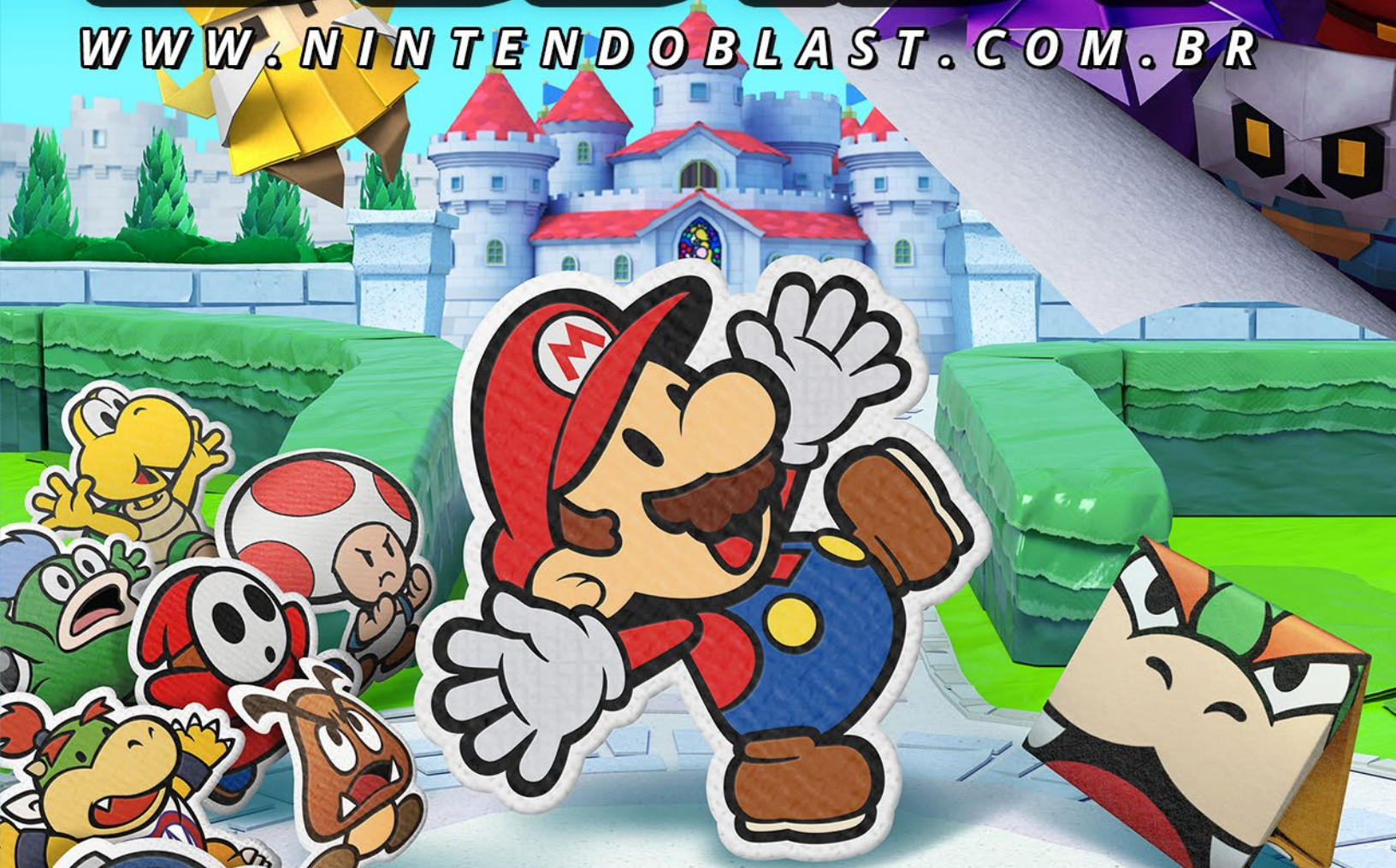


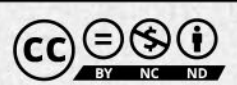
NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLOAST.COM.BR



PAPER MARIO THE ORIGAMI KING™

#126 JUN 2020



Mario desempenhando seu “papel”

Depois de alguns jogos não tão bem recebidos pelo público, **Paper Mario: The Origami King** pode ser a oportunidade perfeita da franquia se redimir com os fãs, e nós contamos tudo de mais interessante sobre o jogo. E para deixar todo mundo preparado para a nova aventura do encanador italiano, nós revisitamos todas as aventuras do Mario no mundo RPG, desde seu início em **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**, passando pelas duas franquias que surgiram em seguida: **Mario & Luigi** e **Paper Mario**. 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



DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Sousa



REDAÇÃO
Daniel Moises
Farley Santos
Marcos Ramon
Victor Carozzi



REVISÃO
Alberto Canen
Davi Sousa
João Pedro Boa Ventura
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO
Daniel Oliveira
João Pedro de Sousa
Lucas Gallego



PRÉVIA

03

Paper Mario: Origami Kingdom (Switch)



20 ANOS

15

Duas décadas da franquia Paper Mario



FUTURE BLAST

25

O que aguarda para a franquia Mario & Luigi



BLAST FROM THE PAST

31

O início de Mario no mundos dos RPGs



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS

DA REVISTA

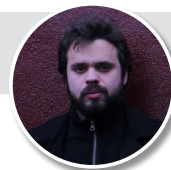
NINTENDO BLAST!

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

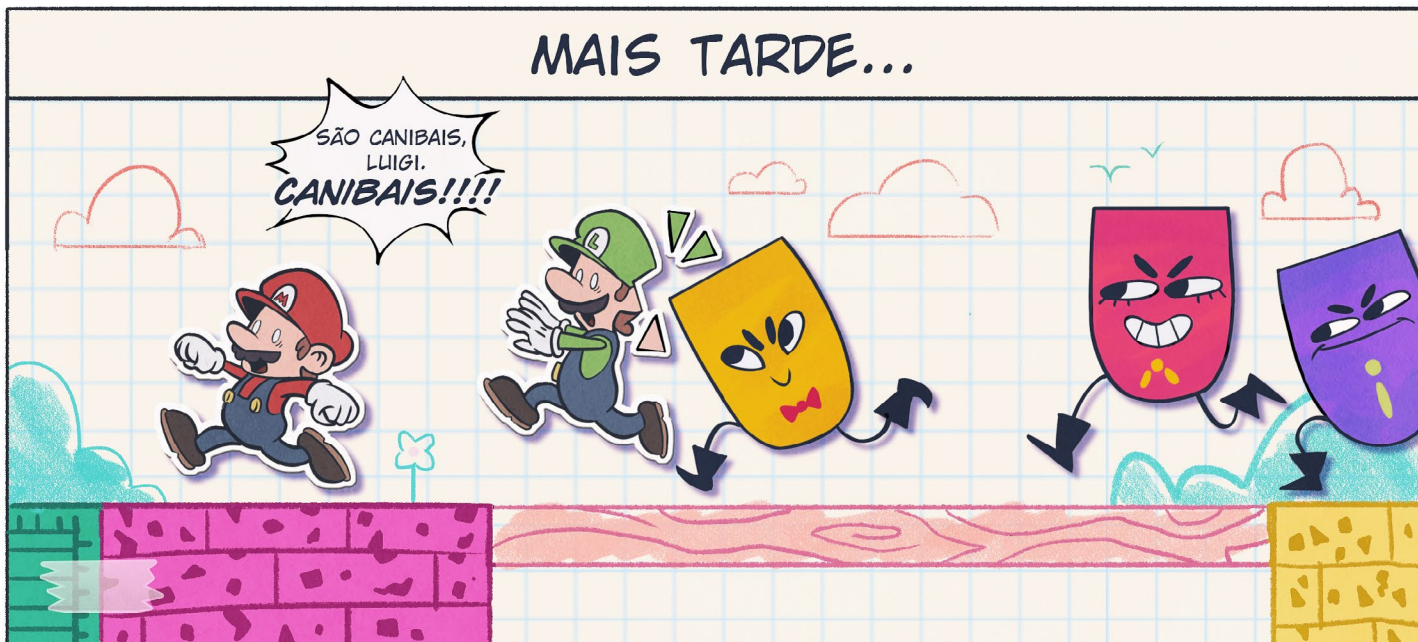
ASSINAR!



HQ Blast



"Item épico" por [Fernando Silveira](#)



POR FERNANDO SILVEIRA.

Switch



por Farley Santos

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: João Pedro Souza

PAPER MARIO

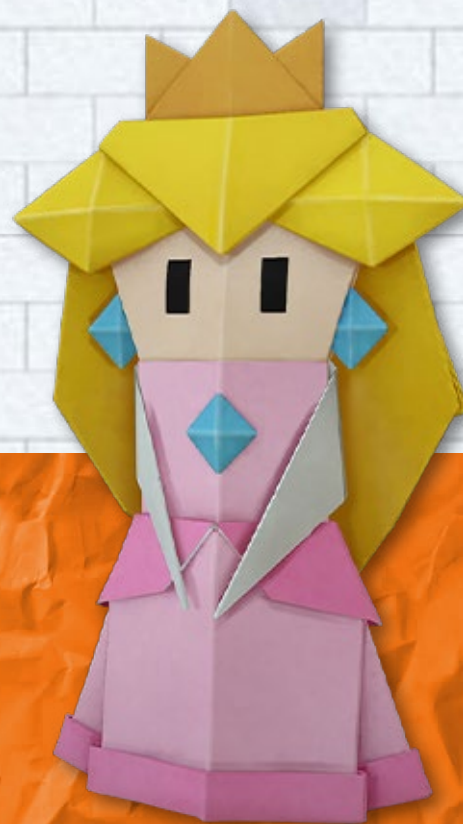
THE ORIGAMI KING

promete uma empolgante
aventura em um mundo de papelão

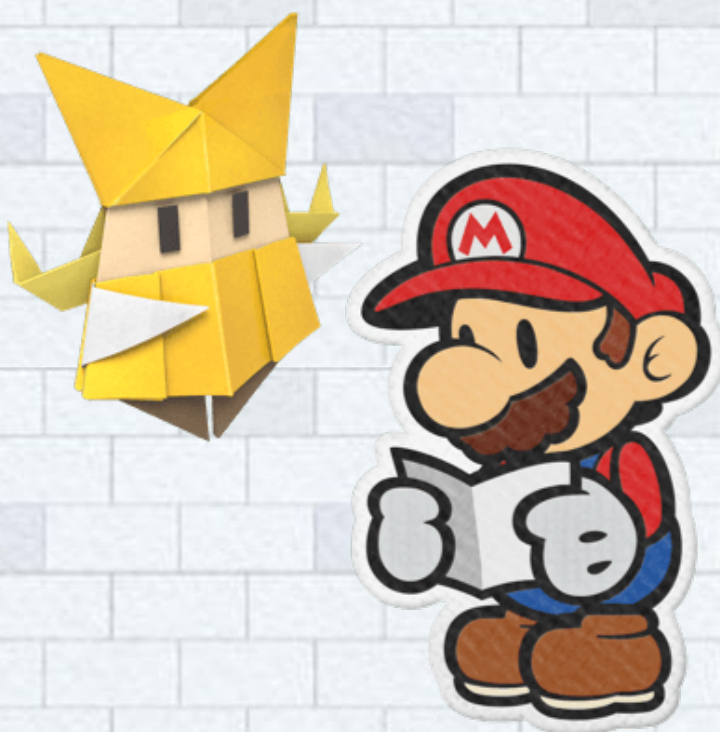
O Reino dos Cogumelos foi invadido e modificado por papel dobrado e somente o famoso encanador pode dar fim a essa ameaça em **Paper Mario: The Origami King**. O primeiro jogo da série com visual de papel para Switch parece resgatar conceitos clássicos ao mesmo tempo em que introduz novidades em uma aventura bem humorada e repleta de situações malucas. Depois de altos e baixos, The Origami King pode ser a oportunidade da série Paper Mario se redimir, e muitas boas características apontam para essa possibilidade.

A ameaça de papel dobrado

A aventura em *The Origami King* começa com uma carta de Peach, que convida Mario e Luigi para um festival de origami em Toad Town. Chegando lá, a dupla encontra a cidade completamente vazia. Mesmo achando tudo muito estranho, Mario vai até o castelo da princesa. Ao chegar lá, ele é recebido por uma Peach nada usual: ela se tornou um origami. De maneira fria, a garota pergunta ao encanador se ele está disposto a “se dobrar e aceitar uma nova vida”. Mario se nega a submeter e, por causa disso, ele é preso no calabouço do castelo.



Lá ele encontra **Olivia**, uma criatura-origami. Ela explica que a mudança de Peach é obra de Olly, o seu irmão e autodeclarado monarca do “Reino Origami”. O ambicioso rei decidiu redesenhar o mundo, transformando tudo em papel dobrado — e o primeiro passo é conquistar o Reino dos Cogumelos. Para piorar, o vilão tomou para si o exército de Bowser, que foi reduzido a uma mera folha dobrada. Por meio de poderosas serpentinhas, Olly leva o castelo de Peach para uma montanha distante a fim de alcançar seus objetivos.



Diante de tal situação e escapando por muito pouco, Mario se alia a Olivia a fim de impedir Olly. Além disso, sem outra opção e reduzido a mero papel dobrado, Bowser se junta ao encanador para tentar reaver seu exército. O grupo vai precisar explorar o mundo em busca de uma maneira para acabar com as fitas de Olly, e inúmeros personagens divertidos vão acompanhá-los.

Plataforma, parceiros e confete em uma aventura elaborada

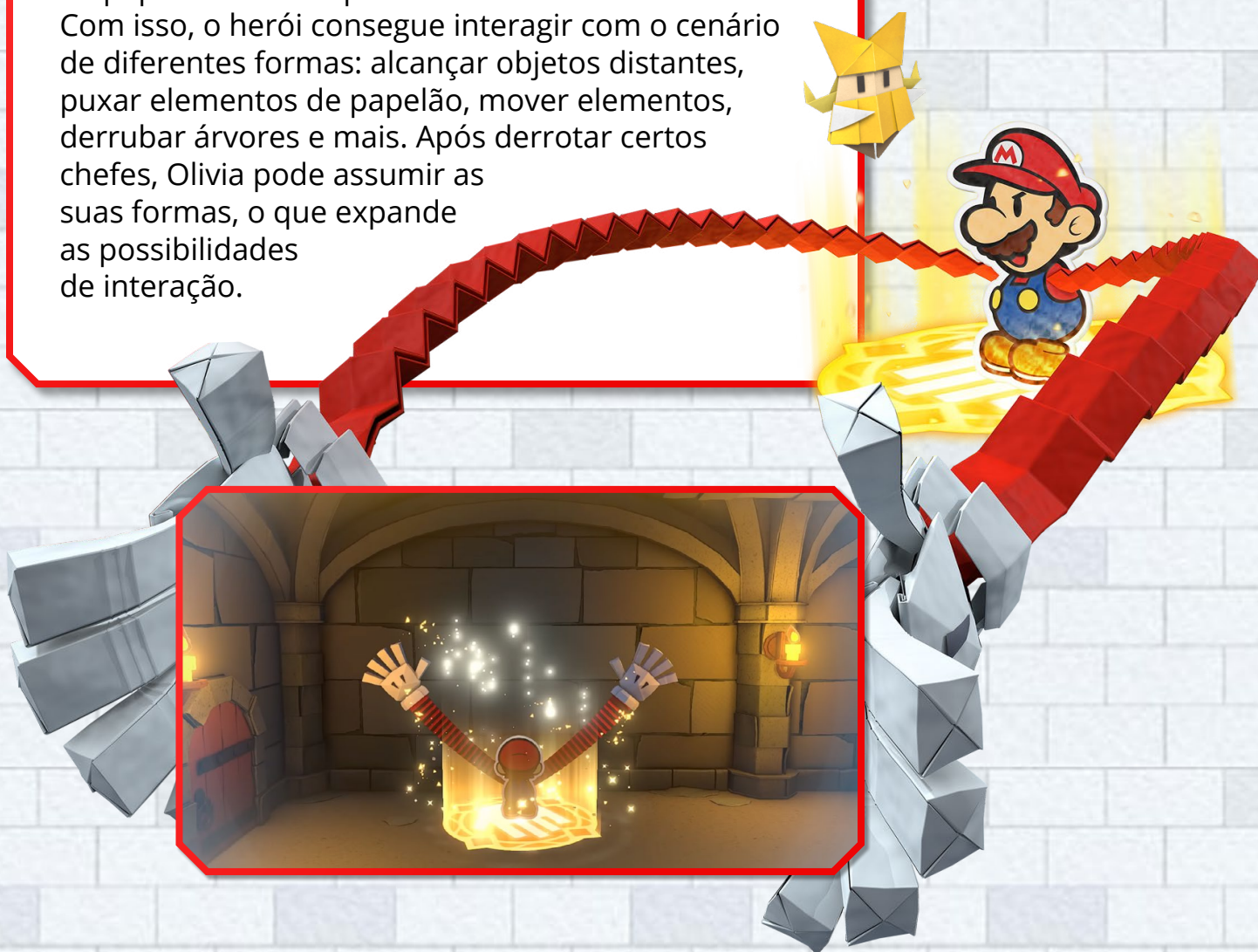
Os primeiros jogos da série Paper Mario apresentam uma mistura de plataforma, exploração e combate por turnos, no entanto os últimos títulos reduziram a presença de aspectos de RPG na forma de mecânicas simplificadas e foco em elementos de aventura. The Origami King parece incorporar essa filosofia mais relaxada, mas trazendo de volta aspectos característicos da franquia.



No novo jogo para Switch, Mario e seus aliados exploram o Reino dos Cogumelos, e pelo caminho eles vão precisar resolver puzzles, superar desafios de plataforma, interagir com outros habitantes, enfrentar inimigos, e muito mais. Além de pular, Mario pode usar o seu martelo para acertar obstáculos ou interagir com objetos. Os parceiros estão de volta e acompanham o encanador nos momentos de exploração, e a seleção é no mínimo curiosa: **Bobby**, um bob-omb desmemoriado sem pavio; o arqueólogo **Professor Toad**; o magikoopa Kamek e até mesmo **Bowser** em sua forma "dobrada". Certos parceiros terão habilidades específicas que podem ser utilizadas para encarar puzzles ou encontrar itens.



Para resolver alguns dos desafios espalhados pelo caminho, Mario conta com uma nova habilidade, chamada de **1,000-Fold Arms**. Ao utilizar essa técnica, os braços do encanador assumem aspecto de papel dobrado e podem ser esticados livremente. Com isso, o herói consegue interagir com o cenário de diferentes formas: alcançar objetos distantes, puxar elementos de papelão, mover elementos, derrubar árvores e mais. Após derrotar certos chefes, Olivia pode assumir as suas formas, o que expande as possibilidades de interação.

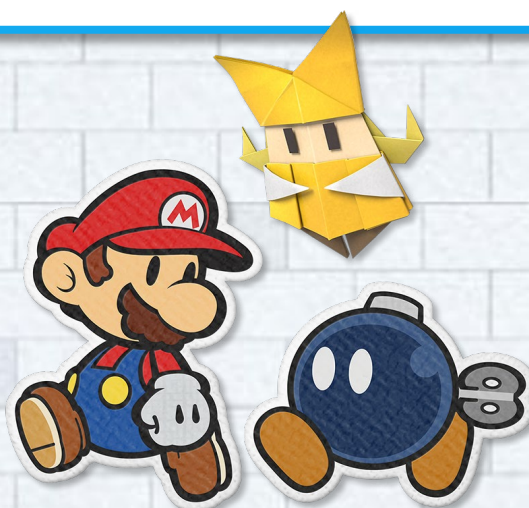


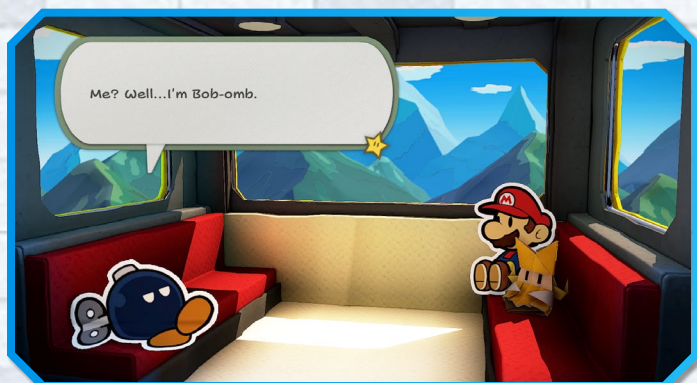
Pelo caminho, o encanador encontra vários buracos nos cenários, resultado do caos instaurado pelas criaturas de papercraft criadas pelo Rei Olly. É possível arrumá-los por meio de confete mágico, que está espalhado por todo o mundo. Todo tipo de recompensa pode aparecer ao reparar estruturas, como itens, moedas ou personagens. Além disso, Mario pode resgatar toads que foram dobrados na forma de objetos diversos, como uma panela, um cachorro, ou até mesmo flores. É uma boa ideia encontrá-los, pois estes personagens ajudam no combate e em outros momentos da aventura.

Desdobrando um colorido mundo de cartolina

Ainda não se sabe se o mundo de The Origami King será dividido em áreas acessadas em um mapa como nos últimos episódios ou um grande continente interconectado, mas algumas imagens confirmam que haverá ao menos cinco regiões para explorar. Há também alguns trechos mais abertos, como um oceano explorado via barco e um deserto. E, como sempre, Mario visitará vários locais exóticos, como uma cidade repleta de neon no deserto, cavernas de lava, um templo ninja e mais. E para desenrolar as serpentinas de Olly, os heróis precisarão enfrentar imensos artigos de papelaria, como uma caixa de lápis ou um monstro feito de elásticos — tudo normal, afinal maluquice é uma constante em Paper Mario.

Inúmeros minigames estarão espalhados pela aventura. Em um templo ninja, Mario pode lançar shurikens contra alvos para conseguir prêmios. O grupo pode procurar por baús e outros tesouros no fundo do oceano com a ajuda de uma garra. Certos puzzles exigem girar anéis para criar ilustrações. Há até uma batalha no ar em que Mario pilota o dirigível de Bowser e atira em vários aviões de papel enviados por Olly. Uma grande variedade de atividades parece ser uma constante no jogo.





The Origami King conta com visual similar a **Color Splash (Wii U)**. Os elementos do cenário são construídos com diferentes materiais e objetos do mundo real, como papelão, fitas, tecido e muito mais. A junção desses elementos faz com que o mundo do jogo lembre uma maquete ricamente construída. A grande novidade da vez são os origamis: inimigos, estruturas e chefes são feitos de papel dobrado e contrastam fortemente com os outros elementos planos do mundo. E, claro, a narrativa acompanha essa atmosfera com texto bem humorado e repleto de trocadilhos divertidos.



Mesclando destreza, estratégia e puzzle no combate

O combate de Paper Mario: The Origami King é por turnos, como é de praxe de boa parte dos jogos da série. O conceito básico ainda é o mesmo, ou seja, Mario ataca inimigos com saltos e golpes de martelo, sendo que os golpes contam com comandos para serem fortalecidos, como apertar botões na hora certa ou mover a alavanca do controle. Porém, o sistema de batalha do novo jogo se diferencia com a presença de várias mecânicas que trazem um aspecto de puzzle aos embates.

Os confrontos contra inimigos acontecem em uma arena circular cujo solo é dividido em anéis. Mario fica no centro, enquanto os oponentes se localizam em diferentes partes do círculo. Antes de agir, o encanador pode manipular os anéis e espaços da arena a fim de alterar a organização dos inimigos, o que possibilita ativar diferentes vantagens. Colocar todos os goomba em uma única linha, por exemplo, aumenta o poder de ataque de Mario e permite que ele execute saltos em sequência em um único turno. Já grupos de oponentes podem ser acertados de uma vez só com o martelo. Alguns parceiros, como o bob-omb Bobby, também ajudam no combate.




Essas mecânicas trazem um aspecto de puzzle ao combate — organizar os inimigos da melhor maneira possível é essencial para se sair bem. Pensar rápido também é crucial: o tempo disponível para alterar os anéis da arena é bem limitado, por mais que seja possível comprar mais segundos com moedas. Como é de praxe, há outros recursos para ajudar nos embates. Itens, como blocos POW, caudas de tanuki e flores de fogo, podem ser utilizados para atacar ou ativar efeitos diversos. Já os toads resgatados pela aventura podem ser chamados para ajudar Mario com itens de cura, com ataques contra os inimigos ou então resolvendo partes dos puzzles dos anéis.



As batalhas contra os chefes são um pouco diferentes. Nestes confrontos, os monstros imensos ficam no centro da arena, enquanto Mario se encontra nas extremidades. Em cada turno, precisamos girar os anéis para criar um caminho para o encanador, sendo possível adquirir bônus diversos no trajeto. Além disso, os chefes têm pontos fracos, e abusar deles com os ataques corretos pode fazer grande diferença no andamento da batalha. As características de puzzle são ainda mais fortes nesses momentos.

Por fim, mais uma vez, as características de RPG, como experiência e diferentes habilidades, estão de fora de *The Origami King*. Vencer combates dá moedas como recompensa, que podem ser utilizadas para comprar martelos e botas com diferentes características. O dinheiro é essencial, pois os equipamentos têm durabilidade limitada e quebram após alguns usos. Mario pode ser customizado por meio de acessórios que oferecem diversos efeitos, como aumentar atributos, recuperar vida continuamente ou aumentar a distância de absorção de confete, lembrando o clássico sistema de insígnias dos primeiros títulos. Esses dois sistemas prometem trazer versatilidade ao jogo.

Papel, maluquice e diversão em uma jornada promissora

Paper Mario: The Origami King promete ser uma aventura empolgante que resgata algumas das melhores características da série ao mesmo tempo em que experimenta conceitos inéditos. No novo título, o encanador precisará explorar um belo mundo colorido e carismático repleto de atividades variadas. Desta vez, Mario contará com a companhia de aliados improváveis para superar os desafios, e o humor será bem afiado. Já o combate combina turnos, comandos e manipulação da arena em uma mescla interessante de estratégia e puzzle. **Paper Mario: The Origami King** pode não ser exatamente o RPG clássico que muitos gostariam de ver, no entanto ele parece ser uma experiência envolvente e muito divertida. 



Paper Mario: The Origami King (Switch)
Desenvolvedor Intelligent Systems
Gênero RPG/Aventura
Lançamento 17 de julho de 2020

Expectativa

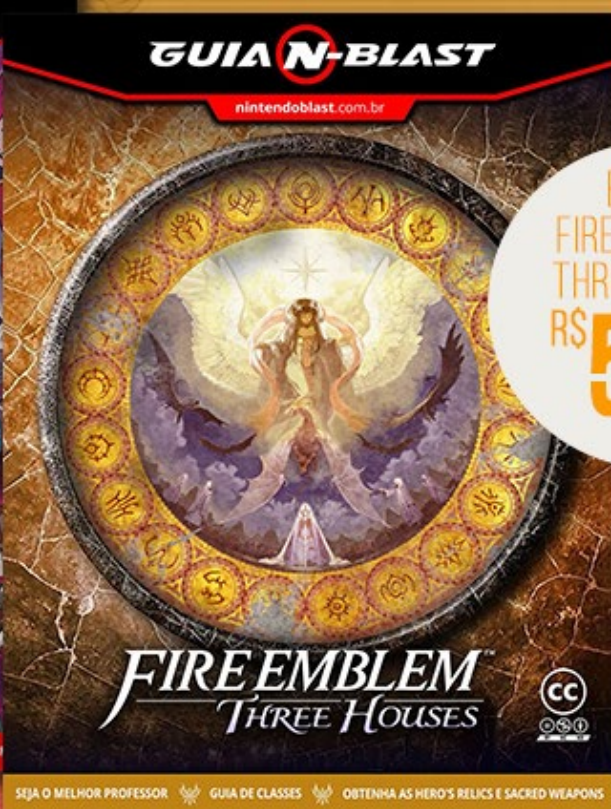


4

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee! Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!





por Marcos Ramon

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Lucas Gallego

20 ANOS DA FRANQUIA PAPER MARIO

Quando lançados nos anos 1980, os primeiros jogos de Mario tinham uma conexão direta com o ambiente do arcade. Dada a simplicidade deles (e a quase perfeição do *level design*) era muito difícil para qualquer fã imaginar uma saída desse modelo que dava tão certo.

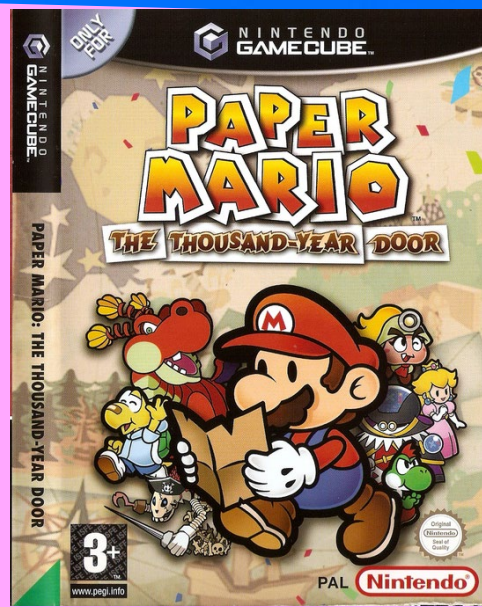
Ainda que a Nintendo tenha mantido até hoje a base do que é um “jogo do Mario”, algumas inovações foram surgindo. E se nem todas foram bem sucedidas, é também verdade que surgiram boas surpresas, como a série Paper Mario. Misturando elementos de plataforma com RPG e utilizando gráficos 2D que simulam personagens de papel, cada um dos jogos possui personalidade própria, muito humor e carisma — uma mistura que ainda encanta os fãs. Agora que a série chega a maioria (já são 20 anos!), vale a pena fazer um retrospecto do que aconteceu até aqui.



Paper Mario foi lançado em 2000, para o Nintendo 64. Mais próximo da proposta de Super Mario RPG do que das aventuras em plataforma, o título encantou os fãs. Considerado por muitos como um dos melhores jogos do console, Paper Mario tinha uma história simples, que repetia o contexto básico de outros games do encanador. Mario e Luigi são convidados para uma festa no castelo da Peach. No entanto, quando chegam lá, um terremoto assusta a todos e acaba com a festa. Enquanto os convidados escapam do desastre, Mario e Peach ficam presos e depois percebem que o castelo de Bowser está elevando a casa da Peach aos céus. Claro, muitas adversidades acontecem, e é Mario quem tem que salvar a princesa e restaurar a paz no Reino do Cogumelo.

Uma das coisas mais interessantes do primeiro jogo é o fato de que existem muitos parceiros que acompanham o nosso protagonista. Cada um deles possui habilidades específicas e tornam o esquema de batalhas extremamente único. Com o sucesso de crítica do primeiro título, se esperava ansiosamente por uma continuação, e ela veio, ainda melhor do que o original.

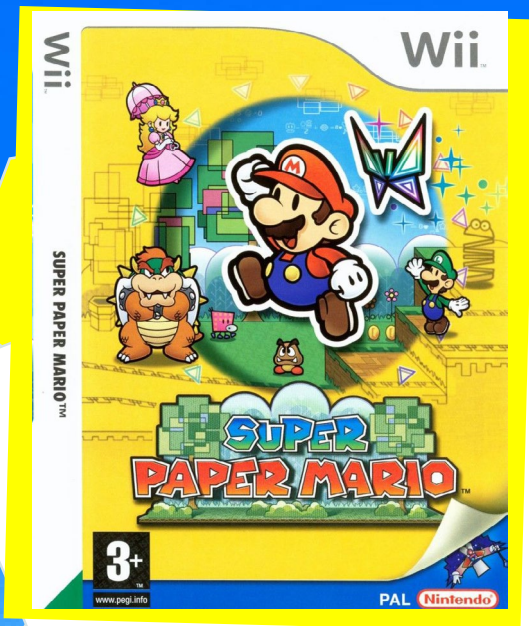




Paper Mario: The Thousand-Year Door chegou ao GameCube em 2004. Apesar de manter o básico em termos técnicos, tivemos contato com um novo vilão, Grodus, que raptou a Peach em um lugar chamado Rogueport, para onde Mario e Luigi tinham sido chamados para encontrar a princesa. Mario mais uma vez conta com o auxílio de parceiros, e aqui eles são ainda

mais importantes e únicos. Suas habilidades são bem exploradas e o sistema de combate é extremamente satisfatório. Tudo em *The Thousand-Year Door* é aperfeiçoado: gráficos, músicas, história, jogabilidade, humor. Contudo, a Nintendo não gosta apenas de apostar no que está dando certo. Assim, no lugar de tentar repetir a fórmula nos títulos posteriores, a Big N optou por investir em novos caminhos, com mais ou menos sucesso.





Super Paper Mario veio em 2007 no Wii. Os visuais ainda são incríveis, com personagens 2D de papel em um belíssimo mundo 3D, e o humor também. No entanto, esse título é menos RPG e mais plataforma, talvez para explorar o modelo único de jogabilidade do Wii, com seus sensores de movimento. Mesmo sem o brilho do anterior, Super Paper Mario agradou seu

público. O novo vilão, Count Bleck, é memorável, e a história do game é lembrada como a melhor de toda a série. Entretanto, a principal novidade da vez é o fato de podermos jogar com Mario, Luigi, Peach e, pasmem, Bowser. O título foi bem sucedido, mas deixou uma pulga atrás da orelha dos fãs. Afinal, a série voltaria ao esquema básico (e extremamente bem sucedido de *The Thousand-Year Door*) ou buscaria por mais inovações?





A resposta foi dada em 2012, quando **Paper Mario: Sticker Star** foi lançado para o Nintendo 3DS. Não se engane: apesar de todas as críticas negativas, o que temos aqui é um jogo agradável, muito bonito visualmente, e uma história bem-humorada. No entanto, perto do que foi apresentado anteriormente, ficava muito difícil não estabelecer uma comparação — e bem negativa

para o título do 3DS. A primeira coisa a notar é que o mundo de Paper Mario foi perdendo brilho. Só encontramos Toads por todos os lados, não existem parceiros de batalhas e o esquema de combate, envolvendo os stickers, é bem confuso e pouco desafiador, já que praticamente desconsidera os elementos de RPG presentes anteriormente na série. Mesmo sem destaque, Sticker Star atraiu atenção suficiente ao ponto de levar a Nintendo a investir em uma quarta aventura, dessa vez no Wii U, mas não antes do surgimento de uma estranha combinação.





Mario & Luigi: Paper Jam chegou ao 3DS no final de 2015 (e início de 2016, nas Américas). Misturando elementos de Mario & Luigi e Paper Mario, duas séries derivadas de **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** (SNES), o título conseguiu unir bem as mecânicas das aventuras dos irmãos encanadores com a versão em papel do bigodudo. Claro, era muito estranho ter dois Marios, de

realidades diferentes interagindo na tela, masoras, é um jogo que se passa no Reino do Cogumelo, então, tudo pode acontecer. Apesar de não ter sido um sucesso estrondoso, Paper Jam cumpriu bem a função de integrar as duas séries e explorar com eficiência seus pontos fortes. Infelizmente, para boa parte dos fãs, muito da jogabilidade se inspirava em Sticker Star e não nos jogos mais antigos, que utilizavam com mais cuidado a estrutura das batalhas em turnos, um problema que se manteria no próximo lançamento.






Paper Mario: Color Splash foi lançado em 2016 e teve a infelicidade de sair em um console que teve pouco apelo de público e crítica. Só por isso, o game já não teria atenção suficiente, mas ainda: ele repetiu alguns dos erros do anterior, como a ausência de parceiros e pouca variedade de personagens no mundo, além da falta dos elementos de RPG. A história foi muito boa (mais

uma vez): Mario, Luigi e Peach são convidados até uma ilha e lá descobrem que as cores do lugar foram roubadas. Cabe então ao encanador restabelecer o colorido do mundo com a ajuda de uma latinha de tinta chamada Huey. Mesmo que você não aprecie muito as mecânicas do jogo, vale dizer que a aventura é muito bem desenvolvida e consistente, com uma narrativa que mescla humor e emoção de maneira única. Contudo, os fãs continuavam esperando uma experiência mais próxima daquela que tiveram no Gamecube, algo que nunca mais se repetiu.



QUE TIPO DE PAPEL ESPERAR?

Talvez **Paper Mario: The Origami King** não seja, mais uma vez, o RPG que muitos esperam. No entanto, pelo que conseguimos ver até agora, parece que estamos diante de algo interessante e divertido. Por exemplo: aparentemente, poderemos jogar ao lado de Bowser Jr., o que pode ser algo próximo do esquema de batalha com os parceiros. Aliás, falando em combate, o novo modo (apesar de difícil de compreender pelos poucos vídeos que temos até o momento) parece exigir um pouco mais de estratégia do que o que vínhamos acompanhando nos dois games antecessores diretos. Como disse, é difícil saber o que esperar em termos específicos, mas como sempre, podemos ter a certeza de encontrar no Switch algo tecnicamente muito bom, com a marca da criatividade que só a Nintendo consegue imprimir. Agora, se vai agradar a maioria dos fãs, só o tempo vai dizer. 



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play



por *Victor Carozzi*

Revisão: Davi Souza
Diagramação: Daniel Andrade



O QUE O FUTURO GUARDA PARA A SÉRIE MARIO & LUIGI™

Originada em 2003, no Game Boy Advance, a série Mario & Luigi serviu como opção para aqueles que buscavam uma aventura do Mario que fosse além dos moldes dos platformers 2D que tínhamos disponíveis na época. Ela bebe muito das fontes de seus irmãos mais velhos do gênero RPG: o clássico **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** (SNES) e a Paper Mario (Multi).

O foco dos irmãos encanadores ainda está em salvar a Princesa Peach, claro, mas com uma novidade: Bowser nem sempre é o vilão da vez. Agora temos outros inimigos causando o terror no Reino dos Cogumelos. Mario e Luigi andam sempre em conjunto e só podemos separá-los para realizar mecânicas específicas de jogo.

As aventuras RPG de Mario com seu irmão duraram bastante tempo, mas sempre limitadas aos consoles portáteis da empresa. Tivemos entradas no GBA, Nintendo DS e 3DS e, até o momento, nenhuma pretensão de algum título chegar ao Switch. Esse último detalhe pode ter sido um dos fatores para a série estar perto da extinção, mas isso veremos mais para frente.

Amada por poucos

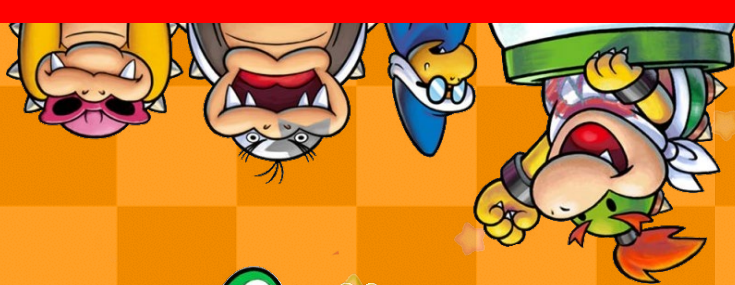


A série Mario & Luigi, ao meu ver, é uma daquelas que se destaca muito dentro da miscelânea de subséries que temos dentro da franquia Mario, principalmente por seu design não se aproximar dos outros jogos com o encanador. Parece que a AlphaDream - empresa que desenvolveu todos os jogos da série - possuía uma liberdade maior para a criação do estilo artístico que outras *third parties* que fizeram títulos para a franquia.

Mesmo se destacando tanto se comparados com o geral, os jogos Mario & Luigi não estão nos holofotes da empresa. Não estou dizendo isso de forma pejorativa, mas essas aventuras não têm o mesmo apelo que um **Mario Kart DS** ou **New Super Mario Bros.**, ambos títulos de peso do Nintendo DS e que também fazem parte da franquia.

Podemos dizer que são títulos de nicho, pois a mecânica de um RPG de turno não contempla tantos jogadores, sem contar a existência de um concorrente interno cujo nome ofusca todos à sua volta: Paper Mario. Alguns jogadores podem pensar que essa série, por não estar em um console de mesa, não é capaz de trazer a mesma diversão e qualidade do seu "rival" de papel.





Apesar de ter um público menor, tivemos cinco títulos originais lançados dentro de 10 anos, o que é uma constante bem alta, com uma média de um lançamento a cada dois anos. Infelizmente, desde 2015 não vemos um lançamento inédito, apenas ports de Superstar Saga e Bowser's Inside Story para 3DS.



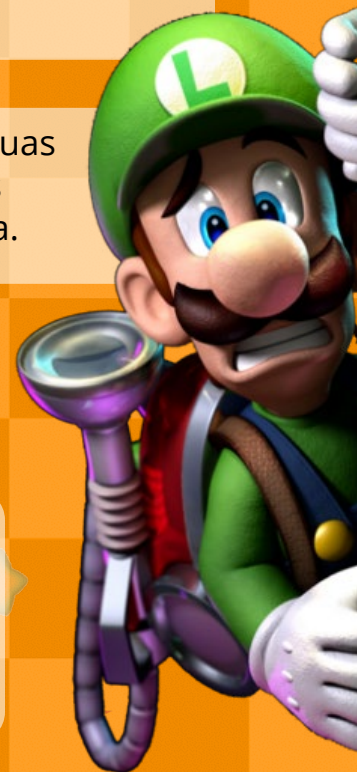
Quando Superstar Saga foi anunciado para 3DS, foi visto como um relançamento de homenagem, uma forma de introduzir essa aventura para um público que ainda não a conhecia dos outros consoles. Mas quando Bowser's Inside Story também foi anunciado e lançado praticamente um ano depois, pudemos ver que a série não apresentava um caminho favorável naquele momento.

Em outubro do ano passado, a AlphaDream anunciou que encerraria suas atividades e também abriu falência, resultante de vendas fracas aliadas aos altos custos de produção, que excediam o faturamento da empresa.

Declínio completo ou extinção?



Após o anúncio do fechamento da AlphaDream, muitos jogadores se perguntaram: "Mas e Mario & Luigi?". Esse é um pensamento bem válido, pois a empresa responsável por fazer os jogos funcionarem não existe mais e entregar a tarefa a outra *third party* pode ser positivo, mas também pode afundar a série de vez.



Um caso com histórico parecido é Mario Party, que foi desenvolvido pela Hudson Soft em suas oito primeiras entradas. O desenvolvimento do nono título foi dado a outra empresa, o que resultou em um jogo completamente fora dos padrões esperados, algo que causou o afastamento de muitos fãs.

Esse é um cenário completamente pessimista, mas não podemos negar que é algo possível de acontecer. Uma preocupação é saber se a série ainda terá chance de um novo lançamento ou se cairá no esquecimento, assim como Earthbound ou F-Zero. Pode ser que a Nintendo esteja com um pé atrás, pois o Switch é visto como um console híbrido, mas a sua biblioteca consiste em lançamentos que seguem as sagas dos consoles de mesa, com poucos títulos que passaram pelos portáteis.

A luz no fim do túnel



Podemos encontrar indícios de que mesmo sendo um título originado nos portáteis, há espaço para que Mario & Luigi brilhe no Switch. Existem séries que eram, até então, exclusivas de portáteis e fizeram a sua estreia no console, como a franquia Pokémon.

Aqui me refiro mais a **Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX (Switch)** do que a qualquer outro título, pois se trata de uma série spin-off de RPGs que atende a um nicho, assim como os jogos que são o tema dessa matéria. Mystery Dungeon chegou ao Switch repaginado e totalmente adaptado para um console mais potente. E se Mario & Luigi fizer um retorno, é exatamente assim que deve ser feito.


Como foi dito anteriormente, essa série tem um estilo bastante único e isso deve ser explorado como forma de criar um novo jogo. Da mesma forma que Mystery Dungeon se apoiou em uma estética única, com texturas em aquarela, Mario & Luigi pode aproveitar a onda e buscar uma identidade própria para não somente se destacar, mas abrir espaço para um novo público.



Caso a Nintendo queira agir de forma segura, ela mesma poderia tomar o controle a partir daqui ou passar o chapéu para uma desenvolvedora competente com a franquia Mario no gênero RPG: a Intelligent Systems. Sim, a mesma que desenvolve os jogos de Paper Mario e WarioWare.

Ela poderia fazer um teste re-lançando **Mario & Luigi: Partners in Time (NDS)** para o Nintendo Switch. O título é bem avaliado pela crítica e fãs, sem contar que esse *port* poderia ser usado como caminho para pegar conhecimento da série e, ao mesmo tempo, apresentá-la para um novo público, ajudando a tornar um lançamento completamente novo algo viável.

Também há evidências que a marca Mario & Luigi foi renovada pela Nintendo no começo de 2020 e essa renovação cobre softwares para smartphones, o que pode apontar um futuro nos títulos mobile. Nada é certo, mas podemos esperar pelo melhor para que essa série não sofra um fim tão cedo.

Caso você nunca tenha experimentado a série, aconselho fortemente que tente conhecer algum título. De preferência os três primeiros, que são verdadeiras jóias. Os *ports* já mencionados são de alta qualidade, mantendo o que as versões originais têm de bom. Tenho certeza que você não irá se arrepender. 



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 Moisés*

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: João Pedro Souza

SNES



O início de Mario no mundos dos RPGs

Não é fácil adaptar uma série que já está fortemente consolidada em um gênero a um outro completamente diferente — por exemplo, criar um RPG a partir de um jogo de plataforma. Se não for feito com muito cuidado, corre-se o risco de decepcionar muitos fãs da série. Em 1996, Super Mario era a definição mais pura que existia de um jogo de plataforma. Afinal, o primeiro **Super Mario Bros.** (NES, 1985) 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.

Uma surpresa bem-vinda

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 ideia de um jogo de RPG já parecia sem graça demais para mim, então sequer os jogava. Mas, neste caso, tratava-se 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 do Mario, essa pessoa seria logo tranquilizada por uma bela e divertida 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 acima 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), responsável por obras-primas do RPG, como Final Fantasy e **Chrono Trigger**, Super Mario RPG veio como um prato cheio para quem gosta do gênero. O jogo segue a linha tradicional de batalhas por turnos, mas com uma grande diferença em relação a outros jogos do gênero na época: as lutas não são iniciadas aleatoriamente. 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 isso, as batalhas são muito mais dinâmicas e menos monótonas.

Todas 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 reviravoltas, mas tudo foi feito levando em consideração o universo da série Super Mario. O resultado é uma história envolvente, mas constantemente engraçada e divertida.



Bowser não é o vilão dessa vez

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. Depois de uma breve batalha contra o vilão de sempre, 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.



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 superdesejos 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, claro,, derrotar Smithy e sua gangue, antes que seja tarde demais.

Novos heróis e um vilão se juntam à equipe

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:

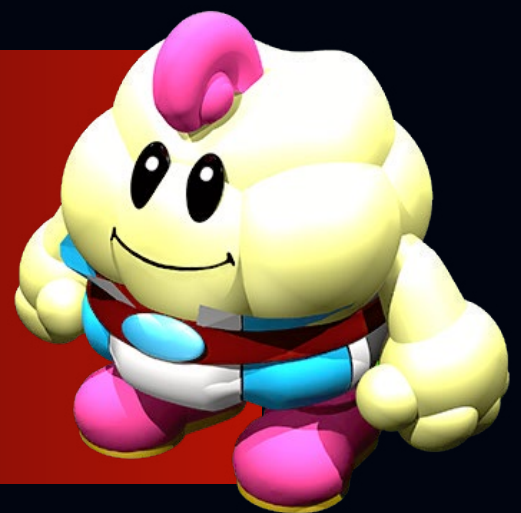


Mario

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 menino-nuvem chorão. Por ter sido criado por um sapo, acredita ingenuamente ser um girino. 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”.

Bowser

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 guarda dos inimigos.

Você sabia...



...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: "Quería 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 Link e Samus fazem aparições no jogo?

Se Mario se hospedar no hotel de Rose Town, logo depois de derrotar Bowyer no Forest Maze, ao acordar, Link (da série "The Legend of Zelda") estará deitado na outra cama, dormindo. Se Mario visitar o quarto de hóspedes do Castelo Toadstool depois de derrotar Yardovich e antes de ir para Land's End, encontrará Samus (da série "Metroid") dormindo na cama e, se conversar com ela, ela dirá que "está descansando para enfrentar Mother Brain".



...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 (de F-Zero).



...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 a versão do Virtual Console foi sutilmente modificada?

Embora praticamente imperceptíveis, pequenas modificações foram feitas em Super Mario RPG para seu lançamento no Virtual Console do Wii. Entre as mais notáveis, estão algumas animações de certos poderes especiais (como o "Flame Wall") que tiveram suas cores fortemente atenuadas para evitar convulsões (portanto, se você nunca conseguiu jogar Super Mario RPG porque sofria convulsões, agora você pode!) e, apenas no lançamento europeu, uma frase dita por Croco ("you're a persistent bugger") que teve a palavra "bugger" substituída para "pest", devido à conotação pejorativa que a palavra tem no inglês britânico.



...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.

O precursor do gênero RPG no Marioverso

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. Essa "briga" entre a Nintendo e a Squaresoft não só gerou uma escassez de bons RPGs no Nintendo 64, como também tornou impossível, na época, qualquer sequência direta de Super Mario RPG, por questões de direitos autorais. Mesmo assim, 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** e **Mario & Luigi**.



Apesar de todos os jogos de 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. Super Mario RPG é considerado por muitos como um dos melhores jogos do Super Nintendo e uma ótima porta de entrada para o gênero RPG. Trata-se de um clássico que merece ser conhecido pelos fãs de RPG e do Mario, e sempre revisitado, pois continua sendo um jogo muito divertido mesmo agora, tantos anos depois. 🍄



Revista GameBlast 55

Neste mês de junho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o mundo pandêmico de The Last of US!



#55
JUN
2020

#55
JUN
2020



Trazemos os uma prévia de The Last of Us Part II, perfil dos principais personagens da franquia, o seu desenvolvimento e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista