

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBlast.COM.BR



MARIO EM 2D:

TRADIÇÃO, QUALIDADE E
DIVERSÃO NO MUNDO DOS GAMES

#129^{SET}₂₀₂₀



MARIO EM 3D:

TODOS OS JOGOS
EM 3D DA FRANQUIA

Feliz aniversário, Super Mario Bros.!

Há muitos jogos importantes na história dos videogames e **Super Mario Bros.** é o que merece mais destaque. Sem ele, essa indústria tão amada não estaria no patamar que está hoje e muitos desenvolvedores não teriam entrado para o ramo. O nosso especial dos **35 anos** do game nos leva para aquele momento no tempo e mostra tudo que faz esse título ser tão icônico. Além disso, falamos de todos os jogos principais do encanador e suas franquias spin-offs. Feliz aniversário, Super Mario Bros.! Obrigado por tudo! 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
Bruno Andrade
Matheus S. de Oliveira
Patrick Pinheiro
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Luigi Santana
Mariana Mussi S. Infanti
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Felipe Castello
João Pedro Souza
Leandro Alves



SUPER MARIO BROS.

04 35 anos do maior salto dos games



SUPER MARIO 2D

22 Tradição, qualidade e diversão no mundo dos games



SUPER MARIO 3D

36 Inovação e revolução em todas as direções



SUPER MARIO SPIN-OFFS

47 A vida do bigodudo longe dos canos



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!





"SUPER MARIO BROS. 35 ANOS" por [Fernando Silveira](#)

SUPER MARIO 35 ANOS





por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

DO MAIOR SALTO DOS GAMES

Em 35 anos de história, Mario tornou-se um dos, senão o maior ícone atemporal da cultura gamer. Presente em todos os grandes momentos a partir da terceira geração de consoles, desde o Famicom/NES, a trajetória do bigodudo se mistura com a infância, juventude e até com a vida adulta de muita gente. Dos pés de feijão às capas voadoras, dos quadros às praias, dos esgotos às galáxias, é impossível contar tantas lembranças. Nada disso, contudo, teria acontecido sem um primeiro passo, ou melhor, um pulo dado em 1985. Simplesmente a maior pirueta dos videogames. Um salto chamado **Super Mario Bros..**

Desde o início de setembro, a Nintendo divulgou uma série de ações em comemoração aos 35 anos do lançamento do primeiro game plataforma/*side-scrolling* do encanador, lançado em 13 de setembro de 1985 no Japão. A festa durará até março de 2021, abrangendo um cronograma de lançamentos inéditos,

como o *battle royale* Super Mario Bros. 35, o autorama interativo Mario Kart Live: Home Circuit, brinquedos, brindes, camisetas, torneios online e a confirmação de rumores que rondavam a mídia, como o *port* da versão de Super Mario 3D World e a tão aguardada coletânea Super Mario 3D All-Stars para Switch.





Fase 1-1: a origem de dois gigantes

Mas o que faz a festa de Mario ser tão importante? Bom, para responder a essa pergunta, é preciso entrar pelo cano e reviver a própria história dos videogames. Qualquer assunto sobre o primeiro jogo de Mario em plataforma/*side-scrolling* remete a uma série de acontecimentos tão firmemente enraizados no tempo quanto um pé de feijão. Falar de Super Mario Bros. é como usar uma estrela e viajar pelos castelos da cultura gamer, enxergando de perto todas as nuances que fizeram desse título um marco lembrado até hoje. Super Mario Bros. não é apenas mais um

título dos anos 1980. Trata-se da pedra fundamental que pavimentou o caminho dos jogos de plataforma e que impulsionou o nome de Shigeru Miyamoto e demais desenvolvedores da Nintendo às galáxias mais brilhantes. Foi esse jogo que trouxe de volta a importância dos videogames dentro da indústria após o fatídico *crash* de 1983 e, de quebra, influenciou uma série de jovens a se apaixonar pelo desenvolvimento de jogos. Isso acarretou na ascensão de inúmeros desenvolvedores que criaram outras franquias dos mais variados gêneros que até hoje rendem frutos nas atuais gerações. Mamma mia!

A primeira fase dessa super-história nos remete a 1981, no lançamento de **Donkey Kong** para arcade. Foi lá que Mario, ainda chamado de Jumpman, deu seus primeiros saltos. O título é um marco importante no tempo por ter sido o primeiro grande sucesso da Nintendo no ramo dos jogos eletrônicos, graças à mente de um então novato na companhia: Shigeru Miyamoto.

Shigeru Miyamoto



Donkey Kong

Da mesma maneira que muitos passaram a gostar de videogame devido a Super Mario Bros. e outros títulos do bigodudo, o mesmo aconteceu com Miyamoto graças a Space Invaders, lançado para arcade em 1978. Fascinado pelo game de tiro com invasão alienígena, ele decidiu entrar de cabeça na indústria. Inicialmente um aprendiz da Nintendo no departamento de planejamento e arte, posição alcançada após o pai apresentá-lo a Hiroshi Yamauchi, presidente da empresa à época, o jovem rapidamente tornou-se o primeiro artista alocado no departamento de desenvolvimento de games. Pouco tempo depois, a Nintendo lançava seu primeiro título para arcade: Sheriff, em 1979.



No entanto, foi Radar Scope, desenvolvido por Miyamoto, que marcou a entrada da Nintendo em solo americano, porém com vendas muito abaixo das expectativas. Por se parecer muito com outros títulos mais populares, como o próprio Space Invaders, o game não emplacou. A Nintendo precisava agir rápido para não amargar prejuízo no ocidente. Assim, as máquinas de Radar Scope foram reconfiguradas para apresentar um novo jogo: nascia Donkey Kong.

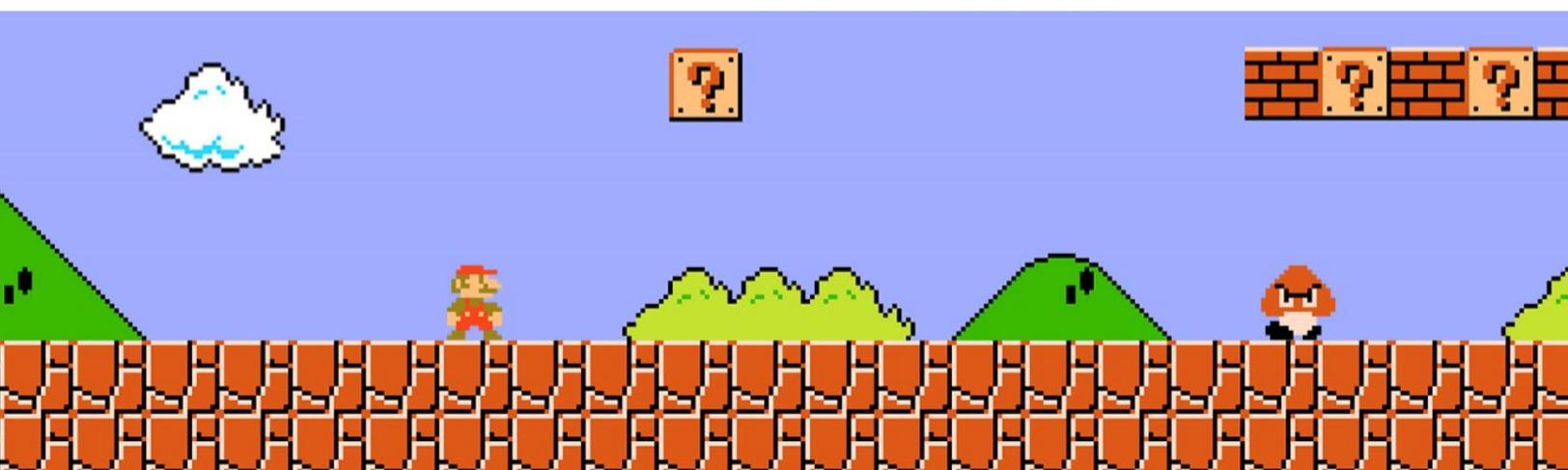
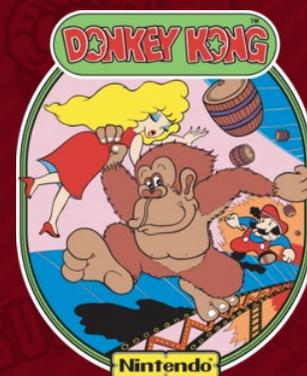




Fase 2-1: Mario antes do Mario

Miyamoto inspirou-se na história de Popeye, o marinheiro, para criar Jumpman, o carpinteiro. Contudo, o que acabou transformando o novo personagem em um ícone dos games foi a falta de acordo entre a Nintendo e a companhia King Features, detentora dos direitos de Popeye na época. Sem a permissão necessária para usar os personagens, Miyamoto os substituiu. O marinheiro virou Jumpman, Olivia Palito tornou-se Pauline e o encorpado Brutus deu lugar a um gorila bem conhecido. Dá para imaginar como seria a cultura gamer se esse jogo fosse protagonizado por Popeye?

Donkey Kong inseriu uma mecânica de saltos e foi um dos precursores do gênero plataforma, um conceito simples no qual o personagem devia desviar de obstáculos saltando sobre eles e alcançar superfícies mais altas para avançar por cenários estáticos com o objetivo de salvar a jovem Pauline das garras do gorila enfurecido. O sucesso foi estrondoso.

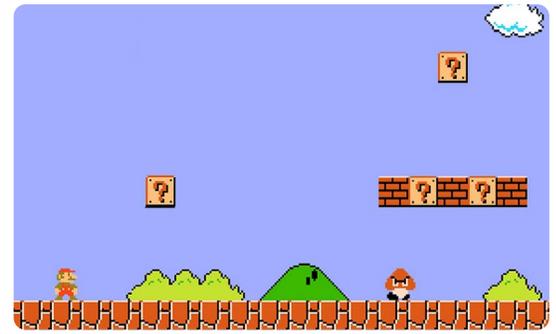


Dois anos depois, em 1983, Miyamoto aprofundou o conceito de Donkey Kong e transformou Jumpman em Mario no clássico Mario Bros. O visual já definido (boné, bigode e suspensórios) foi atualizado para as cores que conhecemos hoje, bem como a introdução de seu irmão Luigi e a definição de ambos como encanadores. O nome Mario foi inspirado na figura de Mario Segale, proprietário do armazém alugado pela Nintendo em Washington. Os funcionários brincavam

que o personagem era semelhante ao empresário e Miyamoto gostou da ideia.

O conceito de jogo também era simples: em uma tela estática e repleta de plataformas, os irmãos Mario deveriam saltar sobre elas para derrotar inimigos que apareciam no cenário. A mecânica estava em pular exatamente abaixo da superfície onde eles estariam para virá-los de cabeça para baixo e assim derrotá-los com um chute.

A fórmula deu muito certo, fazendo de Mario Bros. mais uma referência entre os primeiros títulos plataforma. Outro detalhe importante foi a participação de Gunpei Yokoi, pai do Game Boy e supervisor de Miyamoto na época. Ele convenceu o jovem programador a inserir habilidades sobrenaturais para Mario e Luigi, entre elas a possibilidade de saltar de grandes alturas sem machucar-se no chão, algo muito utilizado nos títulos futuros do personagem.



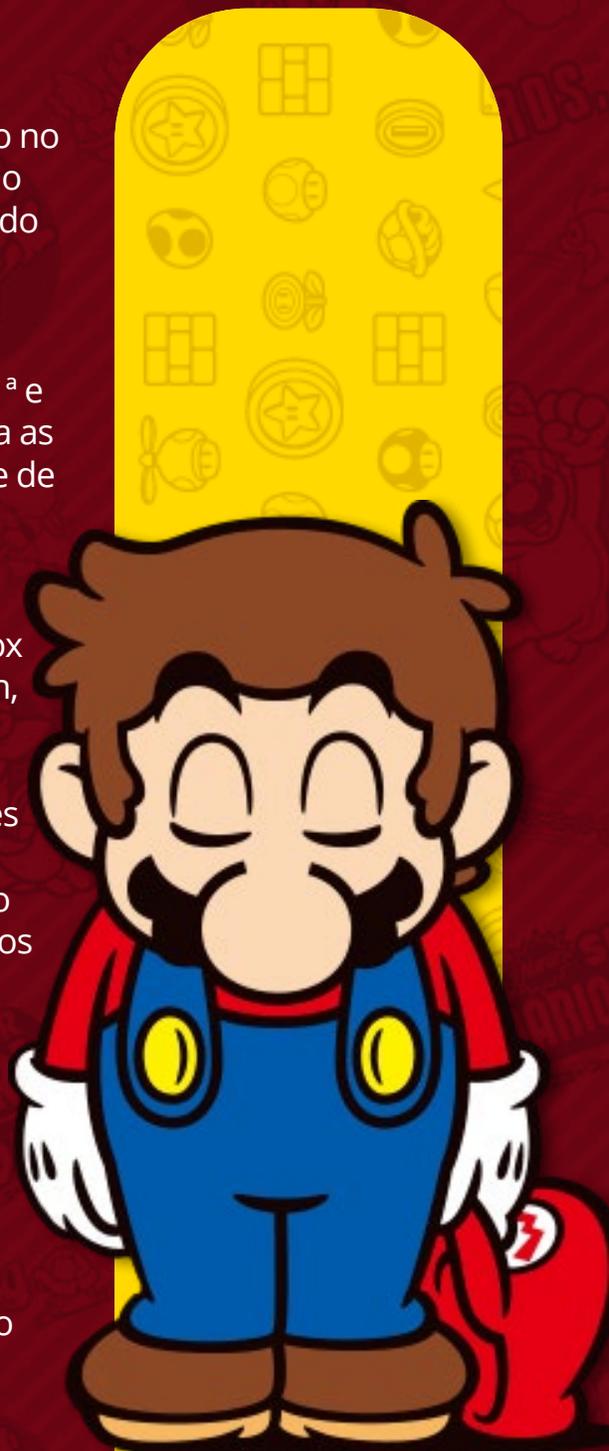
Fase 3-1: o susto de 1983

Com os sucessos de Donkey Kong e Mario Bros., parecia que tudo estava caminhando perfeitamente bem para a Nintendo no início da 3ª geração de consoles. É difícil acreditar que a paixão que temos até hoje pelos jogos eletrônicos poderia ter acabado naquele 1983. Um momento no qual a cultura gamer quase deixou de existir, não fosse o brilho de uma flor flamejante.

Fenômeno na década de 1970, os videogames e arcades da 1ª e 2ª gerações abriram um imenso leque de oportunidades para as empresas investirem no setor. O resultado foi uma avalanche de títulos memoráveis como Pong, Arkanoid, Asteroids, Galaga, Space Invaders, Pac-Man, Pitfall e inúmeros outros lançados até o início da década de 1980. Os primeiros consoles também nadaram na onda do sucesso, entre eles o Magnavox Odyssey, Coleco Telstar, Nintendo Color TV Game, Intellivision, ColecoVision, Game & Watch e o famoso Atari 2600.

O que ninguém esperava era que a felicidade dos videogames chegaria a um final precoce. Com tantos títulos lançados em espaços extremamente curtos de tempo, houve saturação no mercado e os jogos de qualidade deram espaço a lançamentos pobres em criatividade e investimento que afastaram os consumidores. O episódio que marcou o ápice da falta de empenho na produção de games ocorreu com E.T. The Extra-Terrestrial, lançado para o Atari 2600 em 1982.

Desenvolvido às pressas para coincidir com o lançamento do filme no mesmo ano, o título juntou poeira nas prateleiras das lojas, e pilhas e mais pilhas de cartuchos acabaram sendo descartadas, culminando na falência, no ano seguinte, da maior empresa do ramo na época: a Atari Inc.





Fase 4-1: o resgate de uma paixão

A história do *crash* de 1983 é lembrada por muita gente, mas o que ela tem a ver com Super Mario Bros.? Praticamente tudo. A desconfiança gerada pelo episódio transformou os videogames em vilões e jogou no buraco as pretensões das empresas em investir no setor de jogos eletrônicos. Porém, por um cogumelo verde de vida extra, ainda havia uma companhia disposta a buscar a estrela no final do túnel: a Nintendo. O que aconteceu depois mudou a história dos videogames para sempre.



O ano de 1983 também marcou o lançamento do Family Computer no Japão, mais conhecido como Famicom. Em pleno período de maior recessão no ramo dos jogos eletrônicos, o aparelho 8-bit da Nintendo tornou-se o sistema mais vendido entre os japoneses até o final de 1984 e, aos poucos, mostrava que os games ainda podiam carregar sua maior essência: a diversão.



Além de Miyamoto, a Nintendo reforçou seu quadro de funcionários a partir de 1984 com as contratações de Takashi Tezuka e Koji Kondo, dois nomes fundamentais para a história da empresa. O trio revelou diversas informações sobre esse período em um quadro de entrevistas realizado pela própria Nintendo em 2016, durante o lançamento do NES Classic Edition, versão comemorativa do aparelho.



Nos dois primeiros anos do Famicom no Japão, uma série de títulos trouxe elementos importantes que culminariam nas ideias aplicadas em Super Mario Bros. Dois deles, lançados em 1984 e desenvolvidos por Miyamoto e Tezuka, destacam-se nas referências: **Devil World** e **Excitebike**.

Devil World, único título de Miyamoto para Famicom que nunca chegou ao ocidente, seguia um estilo de labirinto similar a Tetris (1984), mas com jogabilidade na qual controlávamos um personagem com o dobro do tamanho normal. Já em Excitebike, foi aplicada uma mecânica de rolamento lateral de tela (*side-scrolling*) conforme o piloto da moto seguia o percurso.



“

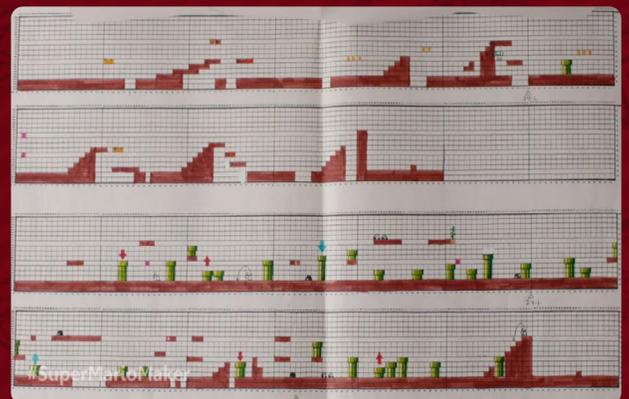
Queríamos reunir várias tecnologias em um único cartucho de jogo de Famicom, como um quebra-cabeças. Então decidimos fazer o personagem controlado pelo jogador ser maior, e criamos estágios longos que rolavam a tela. Por isso nós quisemos fazer de Super Mario Bros. o ponto máximo dos cartuchos de Famicom/NES. Reunimos muito *know-how* desde o lançamento do console, e havia chegado o momento de tornar aquilo possível”, afirmou Miyamoto na entrevista.



Fase 5-1: diversão sem tamanho e com tamanho



Na época de Super Mario Bros., o processo de criação de fases era literalmente desenhado à mão em papel gráfico. Muitos dos conceitos, curvas de dificuldade e mecânicas de gameplay saíam da ponta dos lápis de Miyamoto e Tezuka. Certa vez, eles dispuseram o comprimento das fases em um quadro branco de modo a visualizá-las por completo e perceberam que o Mario em tamanho dobrado parecia pequeno quando visto à distância.



Foi aí que Toshihiko Nakago, presidente da SRD Co., participante na reunião, questionou sobre a possibilidade de utilizar Mario em uma versão menor. A SRD era uma parceira da Nintendo na utilização de *softwares* para design auxiliado por computador (CAD). Ao inserir Mario em tamanho reduzido, foi possível ter uma noção melhor dos obstáculos que estavam à frente em cada estágio, auxiliando na programação das fases. Parece contraditório, mas o Mario miniatura veio depois do Super Mario.



Toshihiko Nakago



Então decidimos que você perderia uma rodada quando o Mario pequeno corresse em direção ao inimigo e, quando o Mario grande fizesse isso, ele ficaria menor. Seria uma mecânica de jogo nova em folha e nós decidimos seguir com ela imediatamente após aquela reunião”, revelou Miyamoto ao programa de **entrevistas**.

Foi a partir dessa estrutura que a equipe resolveu adicionar a palavra Super ao título do game, bem como a experiência inicial do jogo ser com o Mario pequeno, fator que causaria uma feliz sensação de surpresa ao jogador no momento em que o personagem ficasse maior.



Fase 6-1: quadrados, armas e foguetes

O interessante de vasculhar os depoimentos de desenvolvedores sobre a criação de títulos icônicos como Super Mario Bros. é a quantidade de surpresas e relações de ideias que acabaram sendo implementadas naquele jogo ou que serviram de base para outros games.

A ideia original de Super Mario Bros. surgiu em dezembro de 1984, quando Miyamoto solicitou ao SRD uma versão de teste com algo no qual, ao pressionar um botão, Mario saltaria e, ao pressioná-lo repetidamente, ele saltaria também pelo ar. O protótipo, denominado “experimento do quadrado”, foi feito com uma forma quadrada que se movia pelo cenário. Nessa versão, o quadrado saltava ao pressionar o direcional digital do Famicom para cima, diferente do ocorrido posteriormente, quando a ação passou para um botão separado, que na época também tinha um formato quadrado.



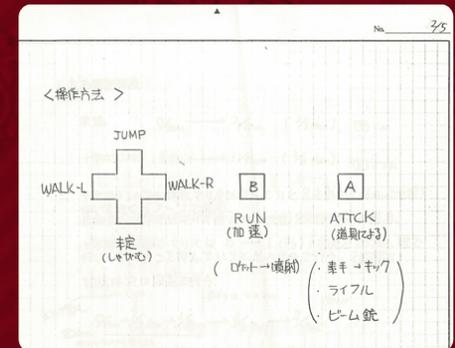
Toshihiko Nakago
President, SRD Co., Ltd.

Koji Kondo
Entertainment Analysis
& Development

Takashi Tezuka
General Manager,
Software Development Department EAD
Nintendo Co., Ltd.

Shigeru Miyamoto
Senior Managing Director,
General Manager EAD,
Nintendo Co., Ltd.

Em outra entrevista, realizada em 2010 no famoso quadro **Iwata Asks**, os desenvolvedores de Super Mario Bros. reuniram-se para comemorar os 25 anos de lançamento do game e também para relembrar velhas histórias, como a do experimento do quadrado. O episódio foi fundamental para que várias ideias se transformassem em bases sólidas para o futuro dos jogos da Nintendo. O desenho feito em papel gráfico, além dos comandos de salto para Mario, também especificava ações como corrida e ataques a inimigos ao atirar itens contra eles na tela.



“

E aqui diz que o botão A é para chutar quando estiver de mãos vazias e também para usar um rifle e uma arma a laser. Isso realmente é para Super Mario Bros.?", questionou Satoru Iwata, presidente da Nintendo na época, ao observar o desenho na frente de Miyamoto.

A resposta do icônico produtor foi que havia sim um conceito para que Mario utilizasse uma arma a laser quando voasse pelas nuvens. Inclusive, a aventura aérea seria feita a bordo de um foguete. Desde o início, Miyamoto queria que Mario voasse, e os estágios bônus nas nuvens são resquícios dessa ideia, adaptada através de um pé de feijão para que Mario alcançasse os céus. Já as ações para atacar e lançar itens nos inimigos tornaram-se as bases de jogabilidade em The Legend of Zelda, lançado no ano seguinte, em 1986.





Fase 7-1: como eles fizeram isso?

Na década de 1980, a tecnologia empregada nos videogames era bastante limitada e havia uma verdadeira disputa entre os programadores em relação a adaptar o máximo de recursos gráficos e mecânicas de jogo no menor espaço possível. Cada título carregava um tipo de assinatura da equipe responsável e as expectativas estavam em reconhecer quais elementos inovadores cada jogo lançado traria.

A primeira versão de Super Mario Bros. possuía 256 kilobits de espaço na memória do cartucho de Famicom,

ou aproximadamente 31 kilobytes. Para efeito de comparação, seria como colocar o jogo 46 vezes dentro de um disquete de 1,44 Mb ou 22.356 vezes dentro de um CD de 700 Mb.

Considerando a escassez de espaço dos cartuchos, o resultado final foi praticamente um truque de mágica. Blocos combinados ocupavam menos dados, os códigos utilizados na grama eram os mesmos das nuvens e os goombas utilizavam a mesma forma dos cogumelos, apenas com uma mudança na paleta de cores (o Famicom permitia apenas quatro variações).



Já o castelo inicial das fases e lugar onde ficava a bandeira final de cada estágio aparecia novamente no topo dos castelos maiores. No entanto, a sensação definitiva de que estavam desenvolvendo algo inovador só veio quando o céu azul foi inserido no cenário. Aquilo mudou completamente a visão de Miyamoto, pois a maioria dos jogos até então utilizava cenários com fundo preto.

Tanto ele quanto sua equipe estavam cientes de que Super Mario Bros. apresentaria um conceito totalmente novo de jogabilidade, que impressionaria os jogadores com algo nunca visto até então. Uma verdadeira reunião de elementos (obstáculos, plataformas, escadas, pés de feijão, movimentação de inimigos, ataques com salto, superfícies deslizantes, ambientação variada) unidos a um cenário móvel em estágios de longa duração, com começo, meio e fim.

Antes de Super Mario Bros., os jogos de plataforma apresentavam mecânicas simples de salto na qual o jogador não tinha um controle preciso sobre o movimento. Foi Mario quem estabeleceu os saltos precisos e a possibilidade de controlar sua movimentação em pleno ar. Além disso, os pulos variavam em distância de acordo com a intensidade de corrida do encanador, o que abriu espaço para a criação de estágios que fizessem uso de obstáculos nos quais a precisão do salto era um fator preponderante para o sucesso.



O design das fases (32 no total) foi criado apenas por Miyamoto e Tezuka. Em cada nível, ambos pensavam em qual seria o comportamento do jogador ao avistar inimigos e obstáculos e para qual parte do cenário poderiam se movimentar. Isso abria possibilidades para reconfigurar a disposição dos elementos e proporcionar uma experiência fluida. As fases iniciais funcionavam como um grande tutorial do game, à medida que as demais aumentavam a curva de dificuldade e inseriam mais desafios. Tal conceito é utilizado até hoje no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Até mesmo os jogadores *hardcore* foram lembrados. Como os cartuchos de Famicom não tinham tecnologia suficiente para salvar o progresso de jogo, Miyamoto adaptou a seleção de dificuldade empregada em Excitebike nos chamados *warp points* de Super Mario Bros. Ao descobri-los nas fases, o jogador poderia rapidamente pular para estágios mais avançados do game, para que assim não precisasse jogar tudo desde o início.



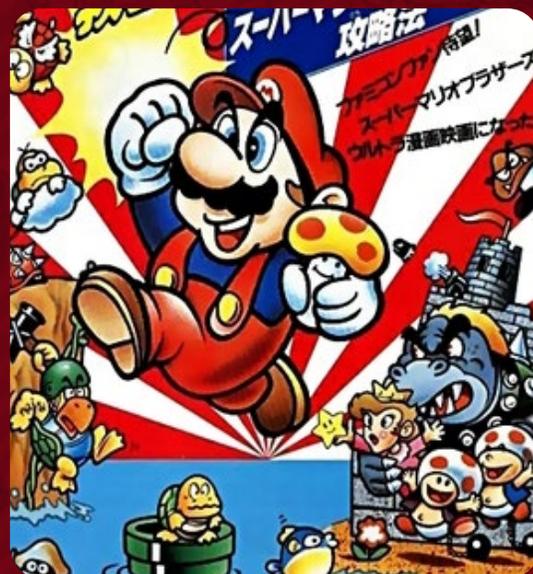
Em um tamanho de dados insignificante para os padrões atuais, a equipe de Miyamoto reuniu todas as bases que perdurariam até hoje nos jogos de plataforma.





Fase 8-1: o Reino do Cogumelo

Além de inimigos comuns, como os Goombas, Koopa Troopas, Piranha Plants, Hammer Bros, Bloopers, Lakitus e Bullet Bills, Super Mario Bros. abrangia uma terra fantástica habitada por personagens carismáticos. O Reino do Cogumelo era o país dos Toads, formas humanoides baseadas em cogumelos, e sua representante máxima era ninguém menos que a Princesa Cogumelo, mais conhecida como Peach.



A linha narrativa do game impunha a Mario a tarefa de salvá-la após um sequestro. Embora o conceito tenha vindo de Miyamoto, o design final de Peach foi obra de Yoichi Kotabe. Suas versões originais a apresentavam com cabelo castanho, o que mudou nos jogos seguintes para uma tonalidade loira. No Japão, ela sempre foi chamada de Princesa Peach, nome alterado para Princesa Cogumelo (Princess Toadstool) no ocidente. Foi somente a partir de 1996 que o termo original japonês passou a ser utilizado globalmente.

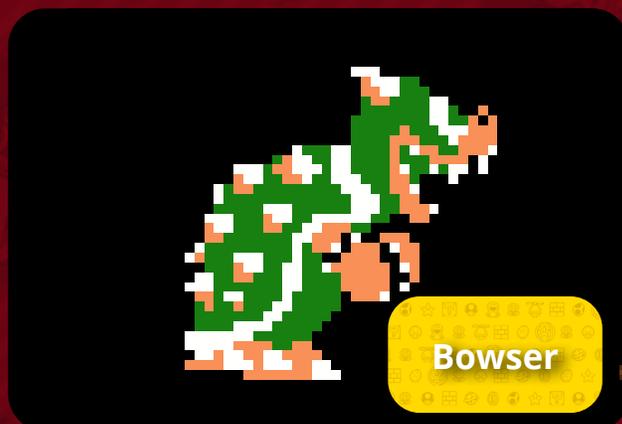


Responsável pelo sequestro e por abalar os ânimos dos habitantes do reino, estava o rei dos koopas, Bowser. Como todo herói precisa de um vilão, Miyamoto projetou Bowser inicialmente como um touro em alusão ao filme Alakazam The Great, produzido na época pela Toei Animation. Contudo, Tezuka orientou Miyamoto que o personagem deveria parecer-se mais com uma tartaruga, já que ele seria o líder de um exército delas.



Foi assim que nasceu Daimaõ Koopa. O primeiro termo é uma expressão japonesa para “grande rei demônio”, mas a versão americana o renomeou para King Bowser Koopa, o rei dos koopas. Bowser significa, em inglês, um tipo de tanque para armazenamento de água ou combustível para aviões. Também trata-se de um sobrenome comum a famílias norte-americanas e canadenses. Originário da Normandia, o nome é uma adaptação do termo beu *sir*, que significa “bons senhores” ou uma pessoa de rosto bonito. Curioso, não?

Já a palavra koopa é um derivativo de *gukbap*, prato típico coreano à base de arroz e sopa. Com tantas referências, a forma final de Bowser ilustra uma grande tartaruga antropomórfica com um casco repleto de espinhos, olhos e cabelos vermelhos. Seu objetivo é tomar o Reino do Cogumelo para si e estabelecer sua própria era de tirania. Coube aos irmãos encanadores impedir essa ameaça.



Bowser



Gukbap



Fase 9-1: trilha sonora atemporal

É praticamente impossível não reconhecer o tema principal de Super Mario Bros. Presente em quase todos os games do bigodudo e verdadeiro hino da Nintendo nos mais variados jogos e produtos relacionados ao encanador, a trilha sonora foi um elemento essencial para cativar o público e estabelecer o título como um ícone dos games. Idealizada e composta por Koji Kondo, as trilhas de Super Mario Bros. foram concebidas desde o início de seu desenvolvimento, situação bem diferente da qual Kondo estava habituado. Em seus trabalhos anteriores, o processo de criação acontecia apenas um mês antes do lançamento do jogo.

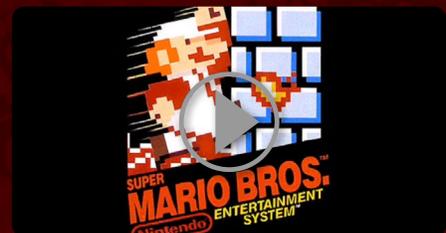


Koji Kondo



A mudança de estilo ocorreu justamente porque Super Mario Bros. era um compilado de diversos elementos e mecânicas que levavam o *hardware* do Famicom ao máximo (os jogos lançados depois viriam com tecnologias empregadas aos cartuchos para extrapolar os limites do console). Por isso, inserir a trilha sonora desde o início, mesmo que de forma temporária, ajudava a equipe de desenvolvedores a ter uma noção melhor de espaço de dados e evitar possíveis bugs ou sobrecarregamentos.

A primeira trilha composta por Kondo foi o tema aquático (Underwater), uma vez que os elementos sonoros deste tipo de ambientação eram mais fáceis de ser idealizados. Na sequência, foi criado o tema de superfície (Above Ground), pensado por Kondo para representar um tipo mais alegre de música em sintonia com o céu azul, os cenários esverdeados e o ritmo dos saltos de Mario. Já o tema subterrâneo (Underground) na verdade foi uma sequência de efeitos sonoros tão bem combinados que pareciam uma música de verdade.



Por falar em efeitos, o som emitido quando Mario toca o cogumelo também tornou-se uma marca registrada de Koji Kondo. “Mario meio que pisca quando fica maior, então eu fiz um efeito sonoro para combinar com isso. E para economizar memória, eu precisava fazer muito uso dos mesmos sons. Então eu utilizei esse mesmo efeito para quando ele ficasse pequeno ou entrasse pelos canos. Os sons de quando ele pisa nas tartarugas e quando nada também são os mesmos”, revelou Kondo no [Iwata Asks](#).



O efeito sonoro dos saltos de Mario também entrou para a história. Retirado do som das moedas em Mario Bros., o ruído foi reutilizado em Super Mario Bros. para que o jogador pudesse focar nos movimentos de Mario ao controlá-lo pela tela. Certamente, a precisão dos controles não seria a mesma se os saltos do bigodudo não emitissem som algum. A escolha pelo som de moedas também foi definida por Miyamoto para representar um barulho de algo que todos quisessem ter caso o ouvissem. E é consenso que todos gostam de dinheiro, não?



“Acredito que todos os componentes de prazer que os seres humanos buscam para conseguir se divertir estão concentrados nos jogos de Super Mario Bros. Mesmo quando os tempos mudam e novos padrões surgem, como os visuais e riqueza musical, os elementos básicos da diversão ainda podem ser encontrados em cada jogo”, disse Kondo na entrevista com o então presidente da Nintendo.

Parte dessa filosofia dos desenvolvedores de Super Mario Bros. encontra respaldo na atualidade. Mesmo após três décadas e meia de lançamento, o título ainda concentra os componentes de prazer presentes até hoje nos videogames, tornando-o um exemplo de experiência que não envelhece. Muitos que são apresentados atualmente ao jogo original conseguem se divertir da mesma maneira como se estivessem jogando algo da nova geração.

Ao fim da entrevista, Satoru Iwata destaca que o segredo para a longevidade dos games talvez seja uma mistura de elementos velhos e novos, algo que a franquia Super Mario sabe fazer até hoje. Ele não poderia estar mais certo.



Obrigado, Mario

Ao vencermos cada castelo de Super Mario Bros., o bigodudo liberta um Toad que agradece pelo resgate, mas sempre diz que a princesa Peach está em outro castelo. Quando enfim salvamos Peach das garras do verdadeiro Bowser, ela também faz seu agradecimento e nos diz que a aventura terminou, porém nos presenteia com uma nova jornada pelo Reino do Cogumelo.



A mensagem logicamente possui um sentido literal; afinal de contas, caso o jogador prossiga, os estágios contarão com inimigos diferentes e dificuldade

elevada. Mas é a mensagem figurativa que faz mais sentido. A jornada de Mario ganhou o mundo em 1985, quando o Famicom, rebatizado de Nintendo Entertainment System (NES) chegou nos EUA e Europa.

Ambas as regiões sentiam os efeitos da crise de 1983, com o setor de jogos eletrônicos em baixa. Os consumidores tinham receio de levar um aparelho para casa e mais uma vez observar em suas TVs jogos frustrantes e sem graça. Super Mario Bros. causou um impacto tão grande que reabriu os olhos do público para o que realmente importava: qualidade e diversão.

A nova aventura oferecida por Peach após ser salva continua até hoje, seja nas sequências da franquia ou na própria trajetória dos videogames a partir de 1985. Daquele momento em diante, Mario não havia apenas salvado a princesa, mas sim toda a cultura gamer. Com mais de 40 milhões de cópias vendidas, Super Mario Bros. reconquistou a confiança do público nos videogames e abriu de vez as portas para que o setor de jogos eletrônicos prosperasse e se consolidasse.

Tanto o título quanto o próprio Shigeru Miyamoto inspiraram inúmeros desenvolvedores a seguir para a área de games e proporcionar experiências únicas e inovadoras geração após geração: nomes de grande influência, como Hideo Kojima, o pai da série Metal Gear; Will Wright, o criador de The Sims; e Cliff Blezinski, um dos fundadores da Epic Games e responsável por franquias como Unreal e Gears of War. Também foi Miyamoto o grande mentor de Satoshi Tajiri, o responsável por dar vida à franquia Pokémon.

Super Mario Bros. foi um salto dado em 1985 que até hoje encontra lugar no coração de veteranos e novatos. Dos 8-bit ao Switch, obrigado, Mario. Desta vez, somos nós que agradecemos pelos 35 anos de diversão. 

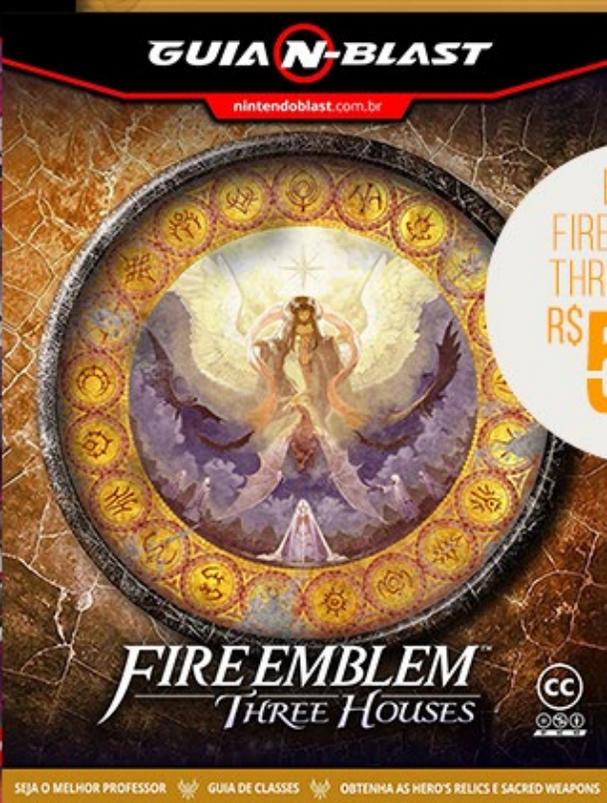
Guia N-Blast

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**





por *Matheus S. de Oliveira*

Revisão: *Mariana Mussi S. Infanti*
Diagramação: *Daniel Andrade*

SUPER MARIO 2D

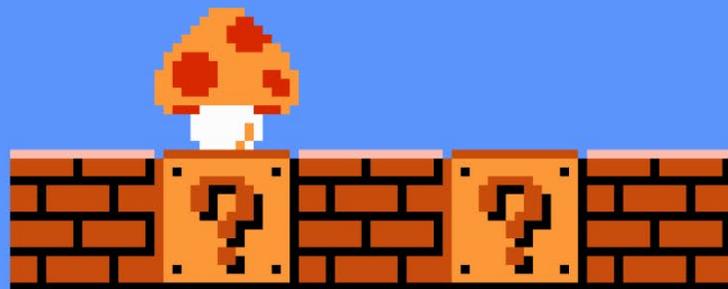
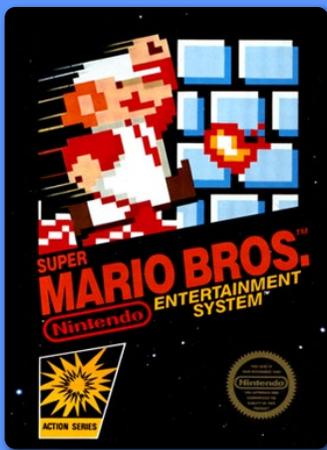
TRADIÇÃO, QUALIDADE E DIVERSÃO NO MUNDO DOS GAMES

Desde o seu lançamento há 35 anos, o nosso querido Mario e sua franquia cada vez mais se consolidam como uma referência no mundo dos games. Embora hoje tenhamos uma grande variedade de títulos, não há como negar que os jogos em duas dimensões são os mais clássicos e populares. Para comemorar o aniversário da série Super Mario Bros., vamos recordar todos os games que compõem essa tradicional e divertida coleção.

Super Mario Bros. (NES)

Toda caminhada começa com um primeiro passo. E a série Super Mario Bros. não é exceção: nesse game de 1985, fomos apresentados a estrutura básica dos títulos que viriam na sequência. Ou seja: fases no estilo plataforma, compostas por vários inimigos, moedas e blocos, que devem ser completadas para liberar novos níveis. Várias músicas e efeitos sonoros também se tornaram referências para todos os games que viriam a existir.

Concebido pela lenda Shigeru Miyamoto, o game foi inspirado no arcade Mario Bros. de 1983. A principal mecânica, claro, foi mantida: derrotar inimigos ao pular sobre eles. O irmão Luigi retornou no novo título, que também apresentou personagens clássicos como o simpático Toad, a princesa Toadstool, que no futuro viria a ser conhecida como Peach, e o maior vilão dos videogames, Bowser.



Super Mario Bros. 2 (NES)

Apesar do título, o segundo game da série no ocidente não foi o mesmo lançado no Japão. Enquanto o original nipônico era mais semelhante ao primeiro Super Mario Bros. com uma dificuldade mais elevada, o outro foi adaptado de um game chamado Yume Kōjō: Doki Doki Panic. A maior curiosidade é que nele os inimigos só podiam ser vencidos ao serem atingidos por itens ou então arremessados longe.

Lançado em 1988 no ocidente, Super Mario Bros. 2 só teve a sua “confusão” sanada alguns anos depois. Em 1992, o game baseado em Doki Doki foi disponibilizado no Japão com o nome de Super Mario USA.

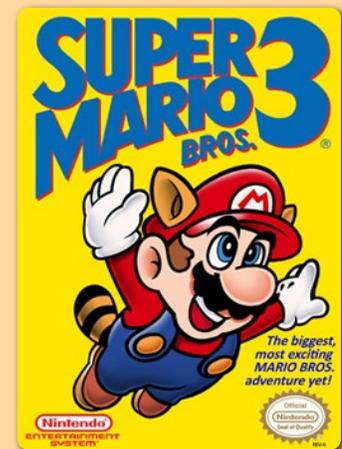
No ano seguinte tivemos Super Mario All-Stars para SNES, uma coletânea que trouxe o título original ao ocidente com o nome de Super Mario Bros.: The Lost Levels.



Super Mario Bros. 3 (NES)

Se os jogos anteriores apresentaram Mario ao mundo, foi o terceiro título que demonstrou que a marca ainda tinha muito potencial. Lançado em 1990, ele foi um estrondoso sucesso, estreando vários novos elementos que são marcas registradas da série até hoje. Por exemplo, temos a divisão de mundos por mapas, onde cada um deles tem uma temática distinta, um sistema de armazenamento de itens e novas roupas, como a “guaxinim” Tanooki.

Os malvados Koopalings também fizeram a sua estreia no game, atuando como chefes antes do vilão Bowser. Super Mario Bros. 3 também trouxe o primeiro foco no multiplayer, pois além de se ajudarem a avançar pelos mapas do game, Mario e Luigi podem participar de um minigame competitivo. Nele, temos uma disputa no estilo do Mario Bros. original, onde quem vence ganha a vez de jogar e pode roubar itens do colega.



Super Mario Land (GB)

Enquanto Mario era um sucesso nos consoles de mesa, o GameBoy também se consolidava como uma referência no mercado. O console portátil se tornou bastante popular, o que motivou a combinação das duas famosas marcas da Nintendo. Super Mario Land chegou em 1989 trazendo elementos clássicos e novidades.

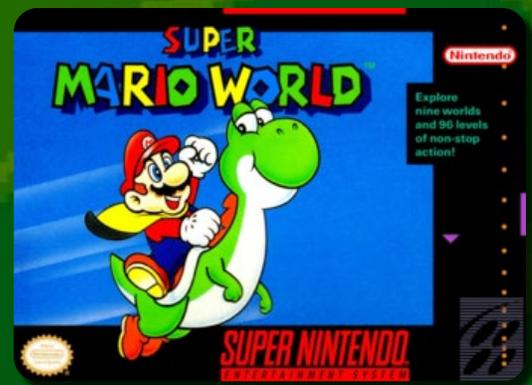
Embora várias delas tenham sido devido às limitações técnicas do GameBoy, tais como memória e tamanho da tela, todas foram bem recebidas. Se por um lado temos as fases de plataforma clássicas, o game apresentou a Princesa Daisy, trouxe cenários baseados em ambientações reais e colocou o bigodudo para pilotar naves e submarinos. Além disso, tivemos a estreia dos minigames, que podiam proporcionar vidas extras ao jogador.



Super Mario World (SNES)

Para muitos, esse é considerado o ápice da série no mundo 2D. E não são poucas as razões para isso: gráficos belíssimos, músicas de qualidade, ótima jogabilidade, muitas fases e segredos, mecânicas de jogo novas... Realmente um clássico dos videogames, ele foi um dos títulos de lançamento do SNES, no final do ano de 1990, sendo o mais vendido da história do saudoso console.

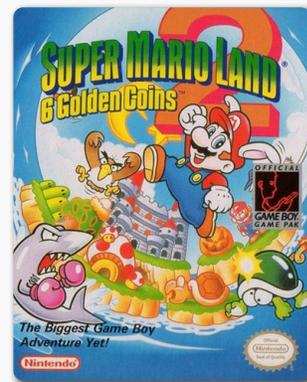
Dentre qualidades como mundos com temáticas fantásticas e o famoso "Super-Mario", um dos maiores e mais populares destaques do game foi a presença de Yoshi. O pequeno dinossauro verde, e suas variações coloridas, trouxeram uma nova e divertida forma de curtir os jogos do Mario. O sucesso foi tão grande que o personagem secundário ganhou série própria, além de protagonismo na sequência de Super Mario World.



Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (GB)

Chegando três anos depois de seu predecessor, 6 Golden Coins foi um sucesso ainda maior. Emprestando vários elementos dos jogos de mesa mais recentes, ele trouxe uma aventura dividida em mundos por mapas temáticos, fases secretas e uma nova roupa de coelho. O título até contou com um sistema de salvamento integrado, um recurso ainda novo para o GameBoy.

Ao contrário de boa parte das histórias dos demais títulos da série, nesse jogo Mario precisa recuperar a sua ilha particular que foi conquistada pelo vilão Wario. O bigodudo maligno caiu nas graças dos fãs, sendo, inclusive, o protagonista da sequência, chamada Wario Land: Super Mario Land 3. Dadas as limitações do GameBoy, 6 Golden Coins é realmente um primor técnico, mas sem esquecer da diversão característica da franquia.



Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)

Em mais uma manobra ousada, mas muito acertada, a continuação de Super Mario World trouxe uma aventura estrelando o simpático Yoshi. Na realidade, o jogo de 1995 é uma sequência somente de nome: o game coloca o dinossauro verde e seus amigos em uma missão de reunir o bebê Mario com seu irmão Luigi. Ou seja, ele se passa em algum ponto no passado, enquanto os jovens encanadores estavam sendo levados pela cegonha aos seus pais.

Além da história inusitada, a jogabilidade também é bastante original. O jogador controla Yoshi, que pode coletar ovos pelo cenário ou engolindo inimigos. Na garupa do dinossauro, bebê Mario pode arremessar esses ovos como projéteis para executar uma série de tarefas. Contando com um nível de dificuldade mais elevado e um visual que parece saído de um livro de contos de fada, Yoshi's Island é até hoje muito querido pelos fãs.



New Super Mario Bros. Wii (Wii)

Com o enorme sucesso do New Super Mario Bros., o Nintendo Wii recebeu o seu próprio título da série. Ele é composto por fases maiores e mais difíceis, visto que o próprio Miyamoto queria elevar um pouco o nível do predecessor portátil. O game de 2009 acabou agradando todos os segmentos do público e foi um sucesso de vendas.

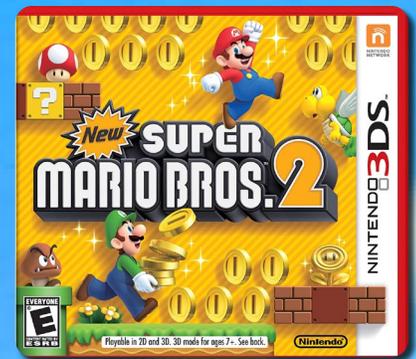
Boa parte desse sucesso veio graças à proposta principal do game. Além de trazer novamente o Yoshi para a aventura, ele foi o primeiro jogo da série com multiplayer cooperativo simultâneo, para até quatro jogadores, além de contar com outros modos competitivos. A fácil conexão dos controles do Nintendo Wii facilitou o processo, tornando o jogo uma das melhores experiências para curtir com os amigos.



New Super Mario Bros. 2 (3DS)

Seguindo na onda de sucesso, o Nintendo 3DS recebeu seu próprio Super Mario Bros. em 2012. Embora produzido para um portátil mais poderoso, o game em si foi bastante semelhante ao predecessor e a sua continuação no Wii. A maior novidade foi o foco em desafios mais competitivos, visando a coleta de moedas durante as fases.

Para isso, novas mecânicas foram introduzidas tal que o maior número de moedas fosse obtido, como a Gold Flower, que permite Mario transformar blocos em moedas. Esse modo mais dinâmico e competitivo, chamado Coin Rush, embora bem recebido, ficou limitado somente a esse título. Novas fases e desafios podiam ser obtidos através de downloads na Nintendo Network.



New Super Mario Bros. U (Wii U)

New Super Mario Bros. U recebeu uma expansão chamada New Super Luigi U. em comemoração ao aniversário do irmão do Mario em 2013. Nela, somos colocados no papel de Luigi em fases mais curtas, mas também mais desafiadoras, semelhantes aos primeiros títulos da série. Com a chegada do Nintendo Switch, foi lançado em 2019 o New Super Mario Bros. U Deluxe, uma compilação dos dois títulos lançados no Nintendo Wii U.

A nossa aventura termina com um lançamento de 2012. Primeiro título em alta-definição do encanador bigodudo, New Super Mario Bros. U talvez seja o menos inovador dos títulos em duas dimensões do mascote da Nintendo. Ainda assim, o game trouxe várias qualidades como a roupa de esquilo voador, novos modos de jogo e uma profunda interação com o falecido Miiverse. Através dele, era possível utilizar os Miis criados pelo jogador e compartilhar conteúdos do game.



O que será que o futuro reserva?

Mario e todo o seu incrível universo são bastante flexíveis, contando com uma capacidade invejável de serem adaptados para todo tipo de games diferentes. Dito isso, é inegável que os jogos plataforma em 2D são os maiores produtos que a marca já produziu. O sucesso de Super Mario Maker 2 é um exemplo de que eles ainda são muito populares e podem render grandes aventuras. Ficamos na torcida para que a Nintendo continue com ótimos lançamentos e que, assim, a série continue a comemorar muitos e merecidos aniversários. 



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 Patrick Pinheiro

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Felipe Castello



Jogos em 3D do

SUPER MARIO™

Inovação e revolução em todas as direções

Após uma década ditando tendência em jogos 2D, a série **Super Mario Bros.** chegou na era dos games poligonais e a Nintendo teve que lidar mais uma vez com o desafio de abrir o caminho para a indústria dos videogames. A empresa, que é craque em revolucionar, lançou em 23 de junho de 1996, Super Mario 64, o jogo que mudou para sempre o mundo dos games com os seus gráficos poligonais e muita originalidade. Revise os títulos tridimensionais do bigodudo e descubra porque eles são tão especiais.

SUPER MARIO 64

Com o objetivo de mostrar todo o potencial do Nintendo 64, **Super Mario 64** foi o primeiro título tridimensional da série. A Nintendo apostou todas as suas fichas para desenvolver a aventura poligonal do bigodudo e o esforço valeu a pena: não apenas por ter produzido um dos melhores jogos de todos os tempos, mas também por ter estabelecido padrões para as produções tridimensionais que são seguidos até hoje.

Diferentemente dos clássicos bidimensionais, em que o objetivo era chegar ao final do estágio, Super Mario 64 era voltado para a exploração dos enormes cenários em 3D, que tiravam proveito da capacidade gráfica do Nintendo 64. Além disso, o jogo dava objetivos para o jogador com o propósito de coletar as estrelas do poder e, assim, enfrentar Bowser e novamente resgatar a princesa Peach.



Por ser uma obra tão convidativa, é comum encontrar alguém que já tenha finalizado o título inúmeras vezes e mesmo assim está disposto a jogá-lo novamente. Sem falar na satisfação que é coletar todas as 120 estrelas e descobrir que um velho amigo do encanador esteve escondido no terraço do castelo o tempo inteiro.

O mundo de Super Mario 64 usava cores vibrantes e ideias criativas para se tornar interessante. Alguma vez você já imaginou que entrar em um quadro poderia ser o caminho para chegar ao mundo de dentro da pintura? Além disso, cada mundo era único e muito próprio, criando uma enorme variedade de estágios: de um navio abandonado no fundo do mar ao mundo do arco-íris nos céus. Super Mario 64 consegue encantar com a sua originalidade e competência de *level design* até hoje.



SUPER MARIO SUNSHINE

A aguardada estreia do bigodudo para o consoles de 128 bits, **Super Mario Sunshine**, destacou-se pela temática praiana, que até então era inédita na série do encanador. Os efeitos de calor e água eram lindíssimos para a época, talvez até mais do que os fãs estivessem esperando. Junto com isso, Mario ganhou novos movimentos, que diversificaram ainda mais a jogabilidade. A principal novidade era o F.L.U.D.D., um equipamento movido a água e muito versátil, que poderia ser usado para planar, dar supervelocidade e até mesmo superpulos.

Nesta aventura, que na verdade era para ser as férias de Mario, o encanador terá que provar a sua inocência após ser acusado de poluir a ilha Delfino com grafites da letra "M". Além disso, terá que recuperar as Shine Sprites, artefatos preciosos que dão brilho à ilha dos simpáticos Piantas. Para isso, o herói do Reino dos Cogumelos irá se submeter a diversos desafios, como derrotar chefes enormes e até mesmo lavar as paredes de Delfino.



O GameCube marcou uma fase de transição para a Nintendo, não apenas porque a empresa adotou a mídia ótica nos consoles dela pela primeira vez, mas também pela mudança de público alvo da companhia. Talvez, por esse motivo, Sunshine nunca tenha recebido a devida atenção da empresa, sem falar que ele é o título mais difícil da série. Entretanto, após quase 20 anos, a Nintendo finalmente vai lançá-lo para o Switch. Seria isso uma demonstração de que a companhia finalmente voltou a olhar de vez para o público *hardcore*?



SUPER MARIO GALAXY

Um dos jogos mais bem avaliados de todos os tempos, **Super Mario Galaxy** elevou a série às estrelas e revolucionou o gênero de plataforma em 3D mais uma vez. A aventura espacial de Mario impressionou o mundo com a sua jogabilidade inovadora, usando os recursos do Wiimote, além de trazer gráficos estonteantes, que fez o Wii parecer tão poderoso quanto os outros consoles daquela época. Este jogo também marca a estreia de Rosalina, que possui a sua própria história dentro da franquia mais importante da Nintendo.



Galaxy não trouxe apenas mais uma versão 3D de Super Mario, mas sim uma galáxia inteira para ser descoberta. Desde as cachoeiras do mundo das abelhas até os planetoides da galáxia Good Egg — a diversidade presente em Super Mario Galaxy impressiona até hoje, mais de 10 anos após o seu lançamento. Junto com isso, o encanador ganhou novos *power ups*, com mecânicas únicas, que viram o gameplay de ponta à cabeça a todo o momento e, mesmo com tantas mudanças na jogabilidade, os controles se mantêm responsivos.



Embora o enredo pareça o mesmo de sempre, Mario ter que resgatar a Peach das garras de Bowser, *Galaxy* possui um pouco mais de profundidade narrativa que os jogos do encanador costumam ter. Há um livro ilustrado na biblioteca que conta um pouco sobre a origem de Rosalina e os Luma. As artes desse livro lembram bastante o estilo de Antoine de Saint-Exupéry, escritor e ilustrador do clássico *O Pequeno Príncipe*. A Nintendo teve tanto cuidado com o desenvolvimento de *Super Mario Galaxy*, que não é à toa ele ser considerado um dos melhores jogos do mundo até hoje.



SUPER MARIO GALAXY 2

Com o enorme desafio de manter-se à altura de um dos jogos mais importantes do Wii, **Super Mario Galaxy 2** conseguiu não apenas repetir o que deu certo, como também trouxe vários conceitos novos, que tornaram a jogabilidade ainda mais divertida. **Yoshiaki Koizumi** foi escalado para ser o produtor desta obra prima, mostrando que a franquia terá um futuro brilhante, mesmo depois que Miyamoto decidir se aposentar.



Visualmente, Galaxy 2 é tão lindo quanto o seu antecessor, um feito impressionante, levando em conta as especificações técnicas do Nintendo Wii. Durante o desenvolvimento, o projeto era chamado de Galaxy 1.5, porque a equipe de produção estava testando algumas ideias que não foram utilizadas no primeiro jogo — como novos power ups e o retorno de Yoshi como montaria.

A riqueza de detalhes e as diversas homenagens a outros clássicos da série, como o remake de Whomp's Fortress, de Super Mario 64, tornam Super Mario Galaxy 2 tão especial quanto o primeiro. A Nintendo deu uma atenção, mais que especial, para o desenvolvimento desse título, tornando-o o jogo mais bem avaliado da década de 2010 e fechando as participações do bigodudo no Wii com chave de ouro.



SUPER MARIO 3D LAND

Pela primeira vez um portátil recebia um título tridimensional do mascote da Nintendo: **Super Mario 3D Land** chegou ao 3DS em novembro de 2013, sendo a principal aposta de fim de ano da empresa. Apesar do portátil ser pequeno em tamanho, o jogo é enorme em conteúdo e qualidade, mesclando o estilo plataforma 2D com os jogos tridimensionais. Além disso, 3D Land usou com maestria o efeito de estereoscopia que a tela do 3DS possibilita, entregando uma experiência muito interessante que só pode ser experimentada no portátil.

Super Mario 3D Land buscou inspiração nos clássicos da franquia, principalmente em Super Mario Bros. 3. A inspiração nos clássicos pode ser percebida não apenas nos *power ups* que voltaram, como o Mario Tanooki, mas também no próprio nome do jogo: 3D Land faz referência ao Super Mario Land do Game Boy. Embora seja o título tridimensional menos inovador da série, Super Mario 3D Land possui o seu valor e é um dos jogos mais vendidos do Nintendo 3DS.



SUPER MARIO 3D WORLD

O primeiro título em alta definição do encanador, **Super Mario 3D World** é uma obra prima de *level design* e diversão. Principal título do Mario para o Wii U, 3D World aprimorou os conceitos de jogabilidade apresentados em Super Mario 3D Land (3DS) e ainda agregou novas mecânicas. Além disso, é o primeiro jogo da série principal a contar com multiplayer para até quatro jogadores simultâneos, tornando-o um game perfeito para ser aproveitado com a família e amigos.



Embora pareça simples, o *level design* de 3D World é primoroso em todos os sentidos. Não consigo citar um defeito sequer na estrutura do game. Não digo isso porque sou fã da Nintendo, mas sim porque estamos falando de um jogo que é intrinsecamente Super Mario! Desde os Goombas empilhados até o trem do Bowser, tudo em Super Mario 3D World exala a essência que a franquia construiu durante todos esses anos. Isso porque não falamos do visual, que é espetacular até mesmo para os padrões do Wii U, que é um console mais fraco que os concorrentes da época.



Não podemos esquecer dos estágios especiais com o Captain Toad, que utilizam o potencial do Wii U Gamepad e são um show à parte. Os quebra-cabeça com o pequeno explorador são tão deliciosos que renderam um título só para ele. Além destas fases extraordinárias, Super Mario 3D World possui diversos *eastereggs* divertidos: que vão desde uma fase inspirada em Mario Kart até mesmo Link, o herói de Hyrule! O título é uma grande celebração e um presente a todos os fãs da Nintendo.

Semelhante ao seu antecessor, de Nintendo 3DS, que fazia uma referência ao seu equivalente de Game Boy, a escolha de nome de Super Mario 3D World foi uma homenagem ao saudoso Super Mario World, do Super Nintendo. A Nintendo deu atenção especial até na escolha dos nomes para esses jogos, tornando-os mais que especiais para os fãs do encanador mais famoso do mundo.



SUPER MARIO ODYSSEY

Retornando à fórmula clássica dos primeiros jogos tridimensionais do Mario, **Super Mario Odyssey** é focado na exploração de cenários, como em Super Mario 64 e Super Mario Sunshine. O título foi aclamado pelo público e pela crítica, vendendo milhões de cópias e sendo indicado na The Game Awards 2017 na categoria de Melhor Jogo do Ano. Um sucesso bombástico que trouxe a Nintendo de volta para a relevância e consolidou o êxito do Switch de uma vez por todas.

Bowser raptou a princesa Peach novamente, mas dessa vez a narrativa de sempre ganhou novos personagens: Cappy e sua irmã Tiara. Os personagens são naturais do Reino dos Chapéus e possuem o poder de controlar qualquer objeto em que sejam vestidos. Em outras palavras, basta você vesti-los para que eles literalmente façam a sua cabeça. De alguma forma, Bowser está forçando Tiara a controlar Peach para que a princesa seja a sua noiva em um casamento. A missão de Mario, que se aliou a Cappy, é impedir este absurdo e salvar as duas donzelas das garras do Rei Koopa.

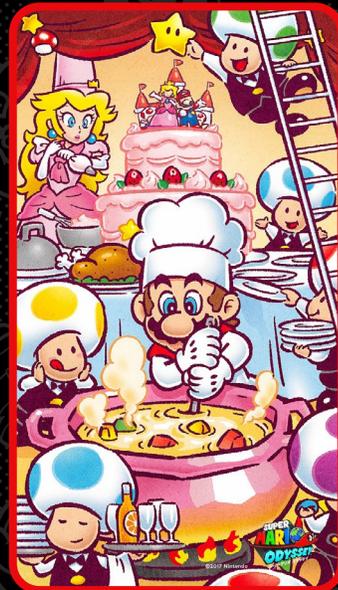


A jogabilidade precisa e refinada é o maior ponto positivo de Mario Odyssey. Nunca foi tão fácil controlar o encanador, pois, além de fazer os pulos e piruetas de sempre, é possível arremessar Cappy, o chapéu, para conseguir um pulo extra. Cappy também pode capturar outras criaturas do jogo, transformando-as em uma espécie de *power up*, o que adiciona uma enorme variedade ao gameplay. Mario pode assumir a pele de um dinossauro, uma estátua, um Bullet Bill e até mesmo uma árvore!



Recheado com referências nostálgicas, Odyssey além de tudo é um grande *fanservice*, principalmente por causa do Reino dos Cogumelos, desbloqueável após a batalha final, ser inspirado no primeiro título tridimensional da franquia, Super Mario 64. Há diversas homenagens aos primórdios da série, como a cidade New Donkey, que ostenta várias homenagens a Donkey Kong, de Arcade.

Clássico instantâneo, Mario Odyssey será lembrado por muitos anos como uma das melhores aventuras do bigodudo. Além disso, a odisseia de Mario evidenciou que a Nintendo ainda possui grandes talentos além de Miyamoto, pois Yoshiaki Koizumi (o mesmo de Galaxy 2) esteve envolvido na produção do game e mostrou novamente que está pronto para assumir o lugar de seu mestre, Shigeru Miyamoto.



O CÉU É O LIMITE

Terminamos o nosso *tour* pelos jogos em 3D do Mario com a certeza de que os próximos títulos continuarão com a qualidade que a série conseguiu manter durante estes 35 anos. Porque, mesmo sem a direção de Miyamoto, a Nintendo literalmente mostrou que o céu é o limite da criatividade em Super Mario Galaxy 2 e em Super Mario Odyssey. Aguardamos ansiosos por novas aventuras do encanador mais carismático dos videogames. 



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

Mario Party

Para comemorar o 35º aniversário do nosso encanador favorito, nada melhor do que começar com a série de jogos mais festiva do bigodudo. Em **Mario Party**, a diversão é garantida tanto no tabuleiro quanto fora dele, seja rolando os dados em busca da vitória ou acabando com a festa dos oponentes ao derrotá-los nos mais variados minigames. Mas fica aqui um aviso: nenhum relacionamento ou amizade ficam inabaláveis durante as partidas desse jogo!



A aclamada série começou com o game Mario Party, no Nintendo 64, e até hoje possui destaque entre os jogos multiplayer, sendo o lançamento mais recente a décima primeira edição do jogo: **Super Mario Party**, para Nintendo Switch. Mesmo mantendo uma jogabilidade bem semelhante, os títulos da série tiveram várias adições e alterações ao longo dos anos, como novos tabuleiros, minigames, personagens jogáveis, modos de jogo e até mesmo a possibilidade de assumir o controle de Bowser para atrapalhar o progresso dos jogadores.

MARIO PARTY™



Mario Kart

É bem provável que quando Mario não está ocupado entrando em canos ou destruindo blocos, ele esteja nas pistas de corrida do Mushroom Kingdom andando de kart com seus amigos (e inimigos também). Desde **Super Mario Kart**, lançado em 1992 para Super Nintendo, a turma do encanador vêm disputando corridas ou batalhas em diversos veículos e cenários.



Mas uma série que começou como uma simples corrida de karts com alguns power-ups e arenas temáticas também ganhou várias novidades e adições no decorrer dos anos. Nos jogos mais recentes, por exemplo, é possível dirigir embaixo d'água, usar planadores em trechos aéreos e controlar os veículos em circuitos antigravitacionais.

O sucesso de **Mario Kart** é tão evidente que, além de ter inspirado dezenas de outros títulos com o estilo "corrida animada", seus jogos marcam presença em praticamente todas as plataformas da Nintendo a partir do SNES. Isso sem levar em conta algumas edições do jogo que abandonaram a zona de conforto dos consoles para "dar partida" em outros dispositivos, como foi o caso de **Mario Kart Tour**, lançado em 2019 para aparelhos móveis, como o Android e iOS.

MARIO KART



Mario Tennis

Diretamente das pistas de kart para as quadras esportivas, **Mario Tennis** é um dos maiores sucessos entre as franquias de esporte do encanador. O formato das partidas manteve-se o mesmo desde o primeiro jogo da série, lançado em 2000 para Nintendo 64. Basicamente, elas consistem em disputas tradicionais de tênis com aquele toque especial que os jogos do Mario têm, como cenários dinâmicos, poderes especiais e variedade nas habilidades dos personagens jogáveis.

A adaptação do esporte para esse universo é realmente impressionante, principalmente no modo como os elementos da série são utilizados durante as partidas. De simples cascas de bananas que derrubam os jogadores a movimentos especiais que turbinam as raquetadas dos personagens, os jogos combinam o melhor dos dois mundos em uma experiência competitiva (e até cooperativa nas partidas em dupla), frenética e, acima de tudo, divertida. Fato curioso: **Mario Tennis (N64)** foi o jogo responsável por apresentar o personagem Waluigi, sendo sua primeira aparição no universo Mario.



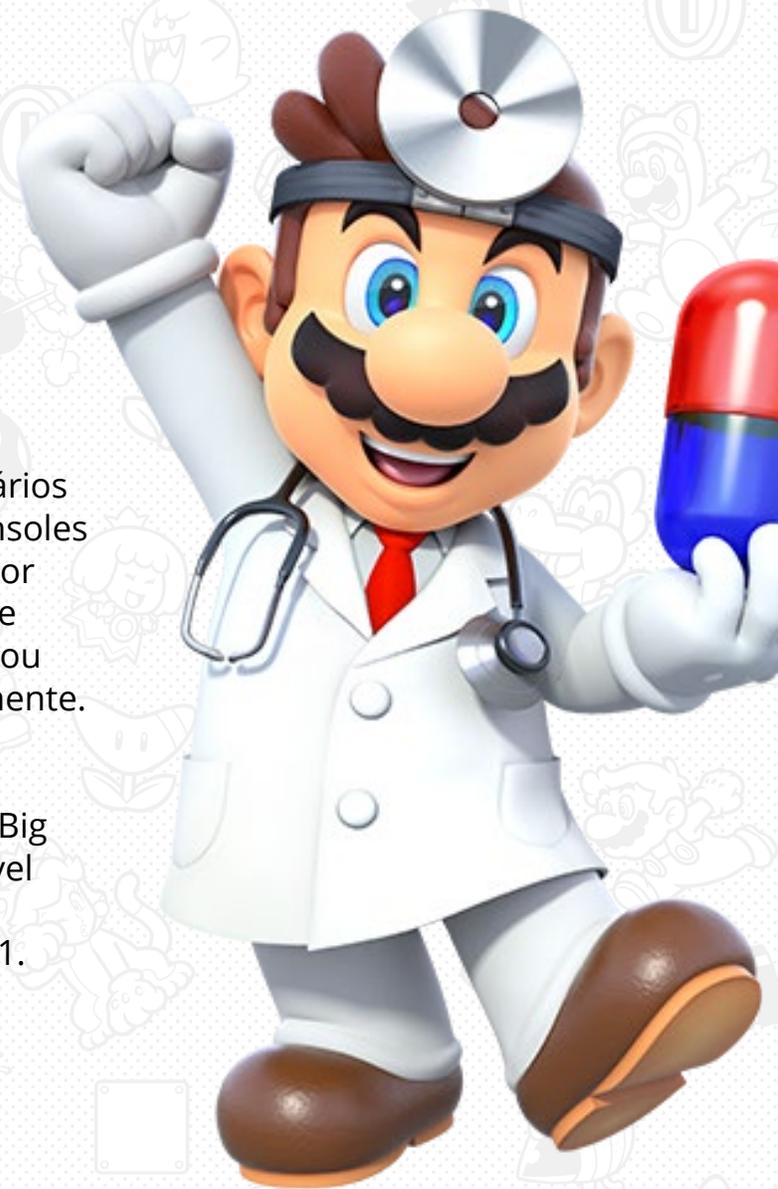
MARIO TENNIS™



Dr. Mario

Lançadas no início dos anos 90 para NES e Game Boy, as edições originais de **Dr. Mario** apresentaram ao mundo uma nova versão (e vocação) do personagem. Utilizando técnicas nada convencionais, o objetivo do doutor é destruir os vírus de alguns organismos ao combiná-los com vitaminas de mesma cor.

Essa aventura de puzzle “à la Tetris” recebeu vários títulos lançados (e relançados) em diversos consoles Nintendo, incluindo um game protagonizado por Luigi no Wii U. E assim como a linha de jogos de corrida do encanador, Dr. Mario também ganhou uma versão para dispositivos móveis recentemente. Com uma recepção bem positiva por parte da comunidade, o alter ego médico do bigodudo chegou a fazer aparições em outros games da Big N, inclusive tornando-se um personagem jogável na série **Super Smash Bros.** desde a versão **Melee**, lançada para GameCube no fim de 2001.



Dr. MARIO



Mario vs. Donkey Kong

A rivalidade de Mario e Donkey Kong precede a existência da própria série principal de jogos do encanador, visto que a primeira aparição do herói foi no arcade **Donkey Kong (1981)**, quando ele ainda era conhecido por "Jumpman". Essa briga foi deixada de lado por anos, até que em 2004 surge um *spin-off* para Game Boy Advance com foco na resolução de puzzles, mas sem deixar de lado a mecânica de plataformas característica da série.

Esses jogos trazem como novidade um novo elemento que acabou se transformando no ícone da série: os Mini Marios. Versões pequenas e robóticas do bigodudo, esses "brinquedinhos" devem ser resgatados das mãos do gorilão engravatado, seja os libertando de bolhas flutuantes ou adaptando o cenário para que eles cheguem ao final dos níveis sãos e salvos.

MARIO vs. DONKEY KONG™



Mario & Sonic

Continuando com a lista de rivais do encanador, pode-se afirmar que nenhum outro confronto é tão competitivo quanto o clássico "Mario versus Sonic". Com uma rivalidade que ultrapassa a narrativa dos games e aborda inclusive disputas entre as companhias Nintendo e SEGA, os mascotes encontraram nos jogos olímpicos uma alternativa para competirem entre si nas mais diversas modalidades.

Rodando o mundo desde 2007 com o lançamento de **Mario & Sonic at the Olympic Games** para Nintendo Wii, a dupla já competiu em localizações do mundo real como Vancouver, Londres, Rio de Janeiro e Tóquio. Apresentando uma enorme quantidade de personagens e elementos dos universos das duas séries, a edição mais recente, para Nintendo Switch, apresenta também alguns eventos 2D, nos quais os atletas participam de certas modalidades com seus sprites clássicos (8-bits e 16-bits).



MARIO & SONIC

Mario Strikers

Mesmo com um total de apenas dois lançamentos de títulos, a série **Mario Strikers** marcou presença nos anos 2000 ao apresentar um dos *spin-offs* mais agressivos e divertidos da franquia. Inserindo a turma de Mario em partidas de futebol sem regras, como limites no campo, faltas ofensivas e até mesmo a presença de um juiz moderando o confronto. A primeira edição, **Super Mario Strikers**, foi lançada em 2005 para GameCube e introduz a dinâmica de capitães, ajudantes e goleiros para o jogo.

Entre os capitães, é possível escolher entre Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Waluigi ou um dos robôs do time Super Team. Já a lista de ajudantes é mais reduzida, incluindo os icônicos Toads, Koopas, Hammer Bros. e Birdos. Por fim, todos os goleiros são variações de Kritters, também conhecidos como os crocodilos inimigos de Donkey Kong. Dois anos depois, foram adicionados na sequência, **Mario Strikers Charged**, para Wii, novos modos de jogo, campos e personagens, como Dry Bones, Shy Guys, Bowser e Diddy Kong.



Mario Baseball

Assim como Mario Strikers, a série de baseball do encanador conta somente com dois jogos: **Mario Superstar Baseball** (GC) e **Mario Super Sluggers** (Wii). Com uma imensa variedade de personagens jogáveis, as partidas seguem as regras tradicionais do esporte com a adição de alguns elementos do universo do bigodudo. No primeiro jogo foi introduzida uma mecânica única chamada de Chemistry (Química), em que o desempenho de um atleta varia conforme a relação dele com outros aliados.

E para encerrar com chave de ouro os *spin-offs* esportivos de Mario, vale mencionar brevemente outras séries como Mario Golf, Mario Hoops (basquete) e Mario Sports. Essa última possui uma jogabilidade bem semelhante aos títulos da série Mario & Sonic, mas sem elementos do universo do ouriço. Em uma de suas edições - **Mario Sports Mix** (Wii) - houve a participação especial de personagens de Final Fantasy, visto que o game foi desenvolvido pela Square Enix em parceria com a Nintendo. Outros crossovers como este aconteceram também nos jogos **Itadaki Street DS**, **Fortune Street** (Wii) e **Mario Hoops 3-on-3** (DS).



MARIO™ Super Sluggers

Mario's Picross

Outro *spin-off* para a lista de puzzles do bigodudo, **Mario's Picross** consiste na resolução de nonogramas (também conhecido como jogos de pintar com números). A série pode ser um pouco desafiadora para alguns jogadores, principalmente por se tratar de um jogo de lógica japonesa que não é muito comum no cotidiano ocidental.

Por isso, o primeiro jogo (de mesmo nome da série) não fez muito sucesso do nosso lado do globo e acabou ganhando algumas sequências exclusivamente japonesas, retornando ao ocidente apenas em 2007 para o DS, 12 anos depois do lançamento original. Mesmo tratando-se de um jogo do Mario, as referências a seu universo são bem limitadas, sendo as principais a imagem do encanador no canto da tela e algumas imagens de power-ups que são reveladas no fim de alguns níveis.



Dezenas de *spin-offs*, um só universo

Como mencionado no início do texto, é inviável discutir sobre tantos *spin-offs* em uma só matéria. Dessa forma, resta apenas admirar a quantidade surreal de profissões, ocupações e hobbies de nosso querido Mario, que com 35 anos já foi encanador, piloto de kart, atleta, doutor, demolidor, professor, artista, herói e até vilão!

E por fim, algumas menções honrosas de séries *spin-offs* em que o bigodudo deu as caras: **Super Mario RPG, Paper Mario, Mario & Luigi, Mario Golf, Dance Dance Revolution Mario Mix, Mario Hoops, Mario Sports, Mario & Wario, Super Smash Bros., Wrecking Crew, Mario Paint, Hotel Mario, Mario Clash, Mario Artist, Mario Pinball Land, Mario Is Missing!, Mario's Time Machine, Mario's Early Years, Mario Teaches Typing e Mario's FUNdamentals.** 🎮



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



TOP 10:
MELHORES JOGOS
DE SAMURAI

DEVELOPERS:
SUCKER PUNCH PRODUCTIONS
UM DOS MAIORES ESTÚDIOS DA SONY

GHOST OF TSUSHIMA:
AMBIENTAÇÃO HISTÓRICA
E GEGRÁFICA

Revista GameBlast 56

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



#56
JUL
2020

#56
JUL
2020



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