

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM



#137  
M A I  
2021



# MARIO GOLF SUPER RUSH

## Prepare o seu taco!

Após uma recepção controversa no 3DS, com **Mario Golf: World Tour**, a Nintendo promete uma tacada de mestre com o seu próximo jogo da franquia, **Mario Golf: Super Rush**, desta vez para o Switch, e nós contamos tudo o que esperamos desse grande lançamento. Aproveitamos para lembrar como foi o primeiro game de golfe do Mario, lá no Nintendo 64, e tudo sobre sua desenvolvedora, a **Camelot Software Planning**, que também faz os jogos de tênis do bigodudo. Além disso, comemoramos os **35 anos de Dragon Quest**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



DIRETOR EDITORIAL  
Alberto Canen

## NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella



DIRETOR  
DE PAUTAS  
Farley Santos  
Nicholas Wagner  
Vinícius Veloso



DIRETOR  
DE REVISÃO  
Pedro Franco



DIRETOR DE  
ARTE/ CAPA  
Leandro Alves



REDAÇÃO  
Alberto Canen  
Felipe Lemos  
Renan Rossi



REVISÃO  
Davi Sousa  
Diogo Mendes  
Icaro Sousa  
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO  
Agatha Cristine  
Felipe Castello  
Leandro Alves



ILUSTRAÇÃO  
Elton Ferreira  
Lucas Mathias



### PRÉVIA

04 Mario Golf:  
Super Rush  
(Switch)



### BLAST FROM THE PAST

11 Mario Golf: A  
reinvenção de  
Mario nos esportes



### CAMELOT CHRONICLE

18 Desenvolvedora  
que levou Mario  
aos esportes



### 35 ANOS DRAGON QUEST

30 Uma década  
de lembranças



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



"Olha a booolaaa!" por [Lucas Mathias](#)



SWITCH



por Felipe Lemos

Revisão: Vladimir Machado  
Diagramação: Leandro Alves

# MARIO GOLF SUPER RUSH

é a próxima grande  
tacada da Nintendo  
para o Switch

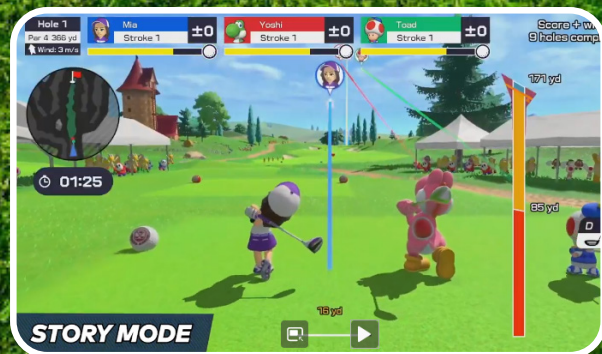
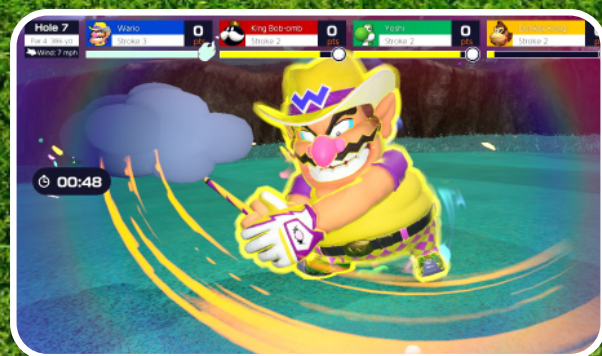
Preparem seus tacos! Depois de uma recepção bastante controversa no portátil tridimensional da gigante nipônica com Mario Golf: World Tour (3DS), um novo capítulo da franquia embarca agora no Nintendo Switch com o anúncio de Mario Golf: Super Rush (Switch), no tão aguardado Direct de Fevereiro de 2021. Cotado como um dos destaques do evento e cercado de novidades, essa nova entrada promete dar uma repaginada em conceitos mal recebidos nos últimos games, ao mesmo tempo que tenta resgatar a excelência dos primeiros títulos da série e ainda mostrar que há mais do que os mesmos tacos e bolas de sempre.

## Golfe diretamente da sala de estar

**A**pós quase 20 anos desde o último lançamento de um game da franquia para os consoles de mesa com Mario Golf: Toadstool Circuit (GC), a franquia finalmente volta para a base instalada onde apresentou os seus momentos mais memoráveis: os consoles de mesa. O título de Game Cube é, ainda hoje, considerado por muitos como o melhor da série, mas Super Rush aparenta bater de frente até mesmo para os fãs mais saudosistas. Muito disso se deve ao fato de que a desenvolvedora por trás do jogo, a Camelot, foi também a responsável pelo surpreendente Mario Tennis: Aces (Switch),

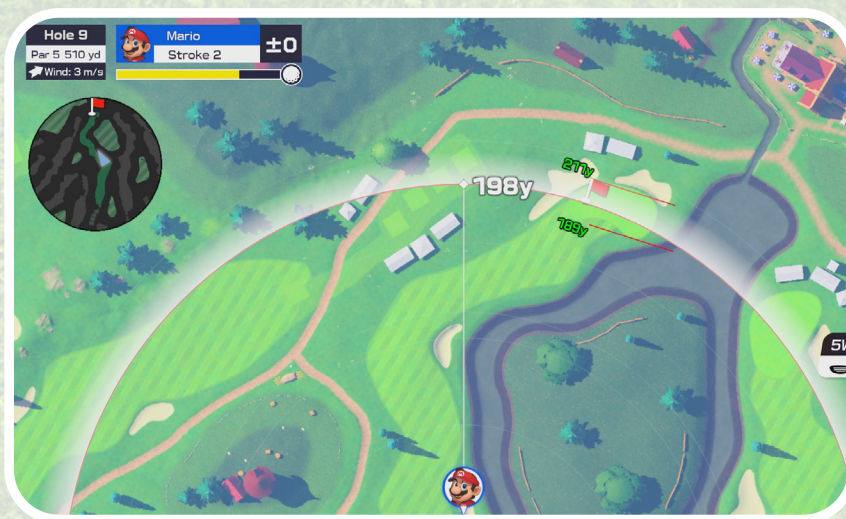
lançado em 2018 e que foi muito elogiado, mesmo carregando um fardo semelhante e conseguindo introduzir novas mecânicas, agora bastante aclamadas na série. Além disso, um ponto importante de o game ir para um console de mesa são justamente suas competências técnicas, como gráficos e performance, potencializados agora pelo hardware do Switch. Durante o trailer exibido no Direct, é notável a incrível atenção a detalhes de iluminação e textura, com até mesmo pequenos relevos na areia, transparência na água e folhas individuais no chão não sendo esquecidas.

Na mesma linha, tudo parece rodar fluidamente em 60 fps, apesar de não haver a confirmação da informação. É garantido, no entanto, que os visuais constarão entre um dos mais belos games do bigodudo de toda a biblioteca do Switch, e é notável a atenção dada pela Camelot.



## O *hole-in-one* mais realista já visto pelo bigodudo

Dentre as novidades apresentadas junto ao anúncio do game, várias têm quebrado as cabeças dos fãs, já antecipando as novas mecânicas que figurarão no título. Muitas delas, voltadas para facilitar as mecânicas do esporte, possibilitarão por exemplo o escaneamento preciso do terreno onde se encontra o buraco, analisando os declives de cada tipo de superfície e propondo a melhor maneira de buscar os birdies, aces e *hole-in-ones*.



Da mesma forma, uma mira capaz de se fixar no ponto desejado, o lock aim, além do tão requisitado minimapa do percurso, posicionado agora sempre na tela, de maneira bem mais intuitiva, servirão de auxílio principalmente para os novos jogadores, que encontrarão nessas funcionalidades um refúgio contra as complicadas regras do esporte escocês.

No momento de direcionar cada tacada, há agora a volta do potenciômetro de força, mostrado ao lado do personagem, e que indicará também a direção na qual a bola se deslocará. É uma feature parcialmente presente em Mario Golf (N64), e que retorna à franquia com algumas melhorias visíveis, mas que ainda não foram devidamente explicadas.

Todas as novas mecânicas são coroadas com uma UI, ou Interface de Usuário, muito mais limpa e responsiva, de forma que as informações contidas na tela não aparecem com exagero e também não atrapalham na visualização dos belíssimos cenários, se assemelhando muito com a própria interface de emissoras reais do esporte, como a ESPN.



## Os donos dos tacos

A lista de personagens divulgada até então não inclui muitas surpresas: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Wario, Waluigi, Yoshi, Donkey Kong e Bowser são os jogadores já confirmados no game. No entanto, ao julgar pela última entrada da franquia no 3DS e a presença de múltiplos personagens interessantes como Nabbit, Boo e Kamek, é de se esperar antigos amigos e até mesmo figuras inéditas na série.

Uma delas, King Bob-omb, foi revelada acidentalmente pela Nintendo em seu website, que retirou do ar o trecho que citava o personagem logo após cair nas redes sociais. Assim, apesar de ainda se tratar de uma informação não confirmada, é certamente garantido que teremos ainda mais opções de personagens para se escolher.

É importante lembrar que mesmo não tendo um impacto tão grande em termos de venda de consoles, a Camelot deu um suporte contínuo muito significativo no título de tênis do bigodudo. Mesmo após um ano do lançamento do jogo, personagens inéditos ainda estavam sendo adicionados como DLC para as quadras, comportamento esse que deve se repetir em Super Rush.



## 16 Characters



# MARIO GOLF SUPER RUSH

Outro fator interessante é a presença de roupas e vestimentas diferentes para os personagens. Aos moldes de Mario Tennis Aces (Switch), a maior parte da turma recebeu uma roupa personalizada inspirada nas vestimentas reais de jogadores de golfe, com direito a viseira, calças brancas e até mesmo luvas próprias para o manejo do taco.

Ainda não se sabe se será possível trocar as roupas dos personagens para as clássicas, ou mesmo adicionar acessórios, mas ao menos durante a utilização de power-ups no modo Speed Golf, Mario e Luigi alteram suas vestes por aquelas individuais de cada poder. Seria uma boa adição, até mesmo como colecionável, não é mesmo?

Analogamente, a possibilidade de jogar com o seu Mii no modo história foi também confirmada pelo trailer. A expectativa é bem grande para a campanha, principalmente na esperança de que siga os moldes das entradas anteriores da série, como Mario Golf: Advance Tour (GBA), que misturavam alguns elementos de RPG ao golfe e deixavam o jogo com uma cara ainda mais legal e divertida, com um foco na narrativa e seus desafios.

**Lv. 11**

EXP +331

Available **3**



Lead Rank  
**Mia**

580

**Power**

**2**  166 yd > 168 yd

How far you can drive the ball.

**Stamina**

**1**  85

How long you can dash.

**Speed**

**2**  5 > 4

How fast you can run.

**Control**

**0**  4

How straight you can hit the ball.

**Spin**

**2**  5

How much you can spin/shape shots.

 Allocate



## O primeiro a acertar o buraco leva tudo

Apesar de não haver informações acerca de todos os modos de jogo que estarão disponíveis em Super Rush, o carro-chefe da série, o multiplayer, é uma das garantias presentes — e com novidades. Além do tradicional modo competitivo de golfe, foi apresentada a opção chamada de Speed Golf, no qual a mecânica das partidas será revolucionada. Um dos principais problemas da série é justamente o tédio e ansiedade causado por ter que sempre aguardar o fim da jogada do seu oponente para só então ajustar e efetuar a

sua tacada. Em Speed Golf, no entanto, todos competirão simultaneamente em uma verdadeira corrida para ver quem acerta o buraco primeiro, com direito a Power-Ups e tudo para atrapalhar ou dar vantagem sobre os demais jogadores. A novidade já foi muito bem recebida pela comunidade, que aguarda e antecipa as várias horas de diversão, intrigas sadias e amizades perdidas com mais uma pérola dos multiplayers locais.

Mario Golf: Super Rush, pelo pouco que mostrou, promete ser mais uma ótima entrada na franquia de esporte escocês do Reino do Cogumelo. Apesar de não haver muitas informações disponíveis ainda, o pouco que foi mostrado já impressiona e é suficiente para a legião de fãs do bigodudo antecipar a chegada de mais um grande capítulo na história dos games de esporte do Mario, agora potencializado pelo poder e popularidade do Nintendo Switch.



Mario Golf: Super Rush (Switch)  
**Desenvolvedor** Camelot Software Planning  
**Gênero** Esporte  
**Lançamento** 25 de junho de 2021

Expectativa

/// 4

# Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO  
RS **1,99**



E-BOOK  
FIRE EMBLEM:  
THREE HOUSES  
RS **5,99**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com



por Felipe Lemos

Revisão: Icaro Sousa  
Diagramação: Felipe Castello

## A reinvenção de Mario nos esportes

Com o anúncio de **Mario Golf: Super Rush** (Switch) para o console híbrido da Nintendo no último Nintendo Direct, resolvemos revisitar o clássico **Mario Golf** (N64), segunda entrada na franquia de spin-offs de esportes que carrega o nome do bigodudo em seu título, após o fracasso de Mario's Tennis (VB). Nos dias atuais, agora com 21 anos completos, o game se mostra resistente à prova do tempo, proporcionando uma aventura muito divertida e robusta, colaborando assim com a tese de vários fãs de esse game ser, junto com Mario Golf: Toadstool Tour (GC), um dos melhores games da franquia do esporte escocês mais famoso do mundo.

## Preparem os tacos!

O game desenvolvido pela Camelot foi um dos poucos a receber o selo Greatest Hits — assim como **Super Smash Bros.** (N64) e **Mario Party** (N64) — e utiliza o mesmo motor desenvolvido para *Everybody's Golf* (PS), bastante inovador para a época. Em *Mario Golf*, a empresa utilizou vários personagens entre os mais famosos da franquia do encanador da Nintendo: Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Wario e até mesmo Baby Mario juntamente com alguns jogadores humanos desenhados pela desenvolvedora. O jogo coloca estes personagens uns contra os outros em um dos jogos de golfe mais completos lançados em um console até aquele momento.



## Muitas maneiras de se jogar

O game apresenta uma grande variedade de modos de jogo: Tournament, Stroke, Training e Match Play, além de modos exclusivos como Speed Golf, Ring Shot, Skins Match, Club Slots e Get Character. Seu objetivo? Tornar-se um profissional e desafiar Mario, “o melhor golfista que já viveu”.

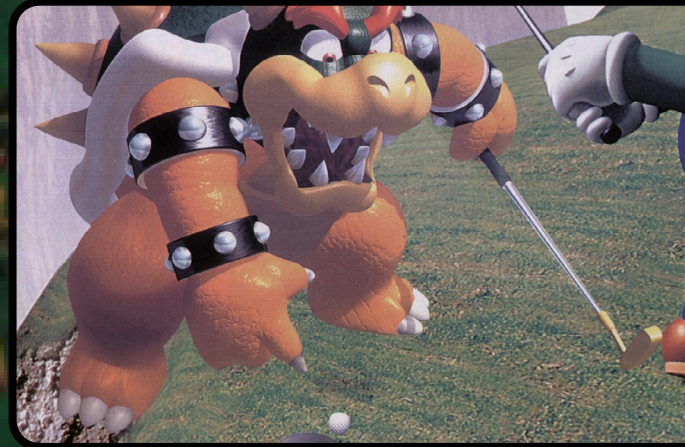
Dentre os modos que se destacam, em Ring Shot você deve realizar uma tacada com a bola passando entre vários anéis suspensos acima do percurso, sendo um real desafio para encontrar a correta angulação da tacada e das variáveis que afetam seu percurso (vento, taco escolhido, etc.).



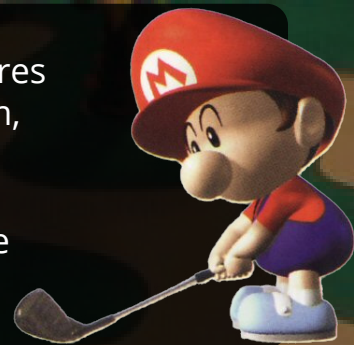
No modo Tournament há um torneio entre o jogador humano da Camelot e 29 jogadores CPU em um percurso de 18 buracos. Apesar de existirem apenas 14 personagens jogáveis no game, os demais nomes dos jogadores da CPU variam segundo nomes de personagens de franquias como Star Fox, The Legend of Zelda e o próprio Mario também, servindo como um adorável easter egg. Vence o jogador com o maior número de Course Points acumulados durante a jogatina.



Como o nome já diz, o modo Get Character é aquele no qual você pode competir para garantir a liberação de novos personagens jogáveis para o game como o próprio Mario, Luigi e Bowser. O jogador atua em um Match Game contra o computador, com o jogador com o menor número de tacadas necessárias ganhando um ponto. Além disso, caso após o 18º buraco o jogo esteja empatado, a opção de *Sudden Death* começa. Ao vencer o confronto, o personagem enfrentado é então desbloqueado.



Os problemas do game começam logo aí, uma vez que todos os jogadores desbloqueados têm stats superiores aos inicialmente disponíveis. Assim, uma vez desbloqueados, não vale a pena voltar a escolher os antigos, a não ser que seja para se colocar propositalmente em desvantagem. Muito por conta dessa falta de desbalanceamento, o game fica bastante difícil às vezes, com a IA não aliviando nem mesmo para o Baby Mario.



Além disso, mesmo completando este modo, haverá ainda espaços disponíveis na tela de seleção de personagens que podem apenas ser desbloqueados com a conexão à sua versão irmã, **Mario Golf** (GBC). No entanto, as versões disponíveis para Virtual Console não possuem tal opção, mantendo sempre os slots indisponíveis no menu.



## Garantindo a tacada perfeita

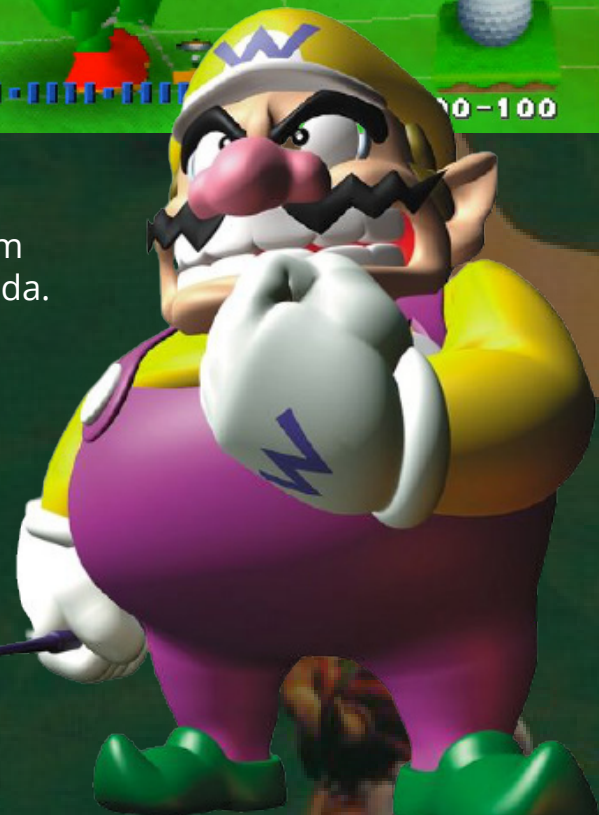
Os controles do game, assim como a sua interface, foram motivo de preocupação durante o seu desenvolvimento. As opções, apesar de interessantes e agregarem à mecânica do game, podem acabar poluindo demais a tela, ao mesmo tempo que dificultam para crianças e adolescentes mais jovens compreenderem todas as mecânicas e opções disponíveis.

A câmera *in-game* é posicionada de forma que permite que você veja os vários percursos de praticamente qualquer ângulo, possibilitando planejar a seleção de seu taco e a melhor tacada. Para checar as condições de vento, ao pressionar Z seu personagem jogará uma mão cheia de grama para ver em que direção o vento está soprando.



Analogamente, apertando A configura-se o balanço do taco, necessitando pressioná-lo novamente no ápice de um medidor de intensidade e mais uma vez no ponto de partida.

Há a recomendação de melhor taco para cada situação fornecida pelo game, como também facilitadores para os jogadores que não estão familiarizados com as mecânicas do golfe.



## Horas de gargalhadas (ou brigas) garantidas

Felizmente, Mario Golf usa as quatro portas de controle do Nintendo 64 para o multiplayer de até quatro jogadores. Você pode usar apenas um controle e jogar um por vez, ou então utilizar mais para a mecânica mais divertida do game: a interação por áudios.

O som de pássaros cantando, o belo zunido da bola rolando, seus amados personagens gritando pelo percurso. Cada partida é uma boa e tranquila rodada feliz de golfe, até começar a zombaria. "Hurry Up!", "Hmmm" e outras opções são facilmente disponíveis para os demais jogadores executarem e então distrair os adversários. São necessários nervos de aço no multiplayer.

Com até três jogadores podendo pressionar os botões de insulto, pode ser bem mais difícil cronometrar suas tacadas, utilizar das mecânicas ou mesmo se concentrar. Tudo fica bem-humorado e divertido quando todos tentam provocar uns aos outros. Talvez, quem sabe de vez em quando, alguém até resolva dizer "Goodshot!", garantindo assim os efeitos sonoros mais engraçados para uma partida com os amigos.



## Cadê o Reino do Cogumelo?


Para o hardware do Nintendo 64, os gráficos, bastante coloridos e cartunizados, cumpriam bem o seu papel. Os campos são renderizados sem problemas, com uma taxa de quadros constante, mesmo com alguns pequenos problemas como quando algumas fontes de luz ultrapassam os personagens poligonais e seus arredores. As transições de tela e animações de interface também são bastante únicas, em especial se comparado a outros games do mesmo período. A animação de personagens é muito fluida, e as várias poses quando completa um bogeying ou birdie são bastante engraçadas.



Um outro lado negativo do game é que ele se leva a sério por vezes demais, tentando se aproximar de um game sério de golfe ao invés de uma engraçada jogatina com os personagens meio patetas.

Tirando do campo final, que tem buracos em forma de personagens da franquia Mario, todos os percursos são realmente bastante normais e não tem obstáculos especiais do universo Mario para se evitar, contendo apenas a skybox temática.



Nada disso tira o brilho desse game, no entanto, sendo aprovado pela crítica e pelo público em vários sites especializados e vendendo mais de 1.5 milhão de cartuchos, além dos seus relançamentos nos serviços do Virtual Console. O título deu a largada em uma série de games de esportes que o nosso encanador bigodudo iria se aventurar, servindo como uma ótima entrada nesse segmento. 





# 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 *Alberto Canen*

*Revisão: Davi Sousa*

*Diagramação: Agatha Christine*



## a história da desenvolvedora que levou Mario aos campos de golfe e tênis

A maioria dos nintendistas conhece muito bem o trabalho desenvolvido pela Camelot Software Planning. Quem jogou algum game de golfe ou tênis do Mario lançado nos últimos 15 anos, ou um RPG da série Golden Sun, já teve a oportunidade de apreciar um dos muitos jogos criados por essa desenvolvedora. Mas nem sempre a Camelot teve essa vida fácil, com uma empresa como a Nintendo, que a valoriza e ajuda. Anos antes de desenvolver para a Big N, essa desenvolvedora japonesa já despontava no mundo dos games e vale a pena conferir como foi a sua dura jornada.

## Sega Consumer Development Studio #4

**A** Camelot é conhecida hoje em dia por ser uma desenvolvedora que trabalha apenas para a Nintendo, mas antes disso, em 1990, ela foi fundada como uma divisão da Sega, então concorrente direta da Big N, não só em jogos como em consoles também.

O seu nome de batismo, Sega Consumer Development Studio #4, foi alterado em 1991 para um mais parecido com o que possui hoje, Sonic! Software Planning (SSP). Essa mudança teve um objetivo específico: criar um jogo para Mega Drive chamado Shining in the Darkness — que viria a se tornar uma série e marca registrada da SSP — juntamente com a Climax Entertainment.

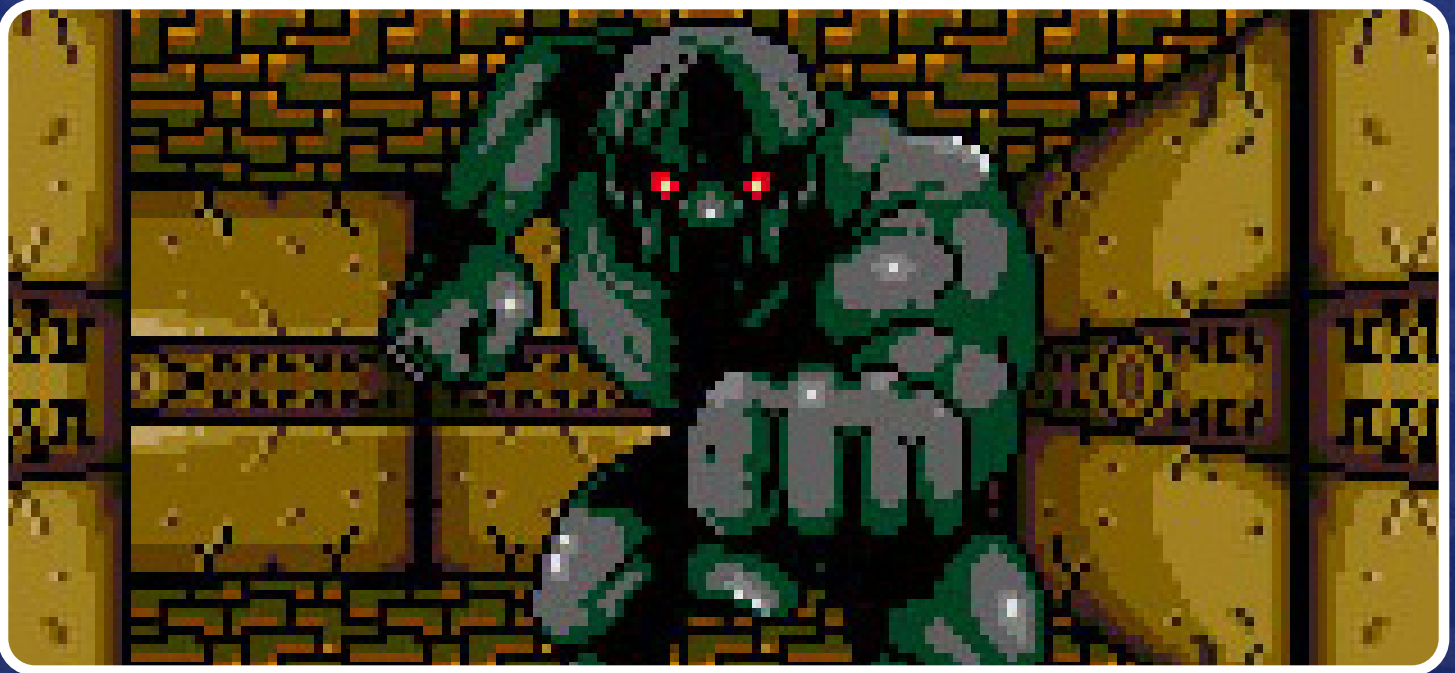
O presidente da empresa, até hoje, é Hiroyuki Takahashi, que trabalhara desenvolvendo jogos da série Dragon Quest, em especial o IV (não seria por falta de experiência que o jogo iria fracassar). Ele convidou o seu irmão mais novo, Shugo Takahashi, para fazer parte da equipe como vice-presidente, e trabalham juntos desde então.



## Um brilho na escuridão

O desenvolvimento da série Shining Force coincidiu com grandes mudanças da própria Sega. Com muitas alterações na sua diretoria e na forma de pensar, a criadora de Sonic acabou por não valorizar a equipe de Hiroyuki como eles mereciam.





Shining in the Darkness foi um sucesso e o jogo seguinte, Shining Force (MD, 1992), foi ousado em seu desenvolvimento. O objetivo era criar um RPG diferente daqueles que existiam até então, valorizando o que os demais não faziam bem: as batalhas. Hiroyuki tinha em mente se basear na fórmula de lutas de Dragon Quest e deixá-la mais divertida.

O trabalho árduo da equipe foi recompensado com ótimas críticas e vendas excelentes. Até mesmo Hiroyuki ficou surpreso com a sua capacidade como desenvolvedor. Seria natural que a Sega resolvesse dar um maior apoio a um time vencedor como esse, mas não foi o que ocorreu.

A empresa havia gradualmente se transformado em uma mega corporação, deixando de ser uma “empresa verdadeiramente orientada para softwares”, como dissera Hiroyuki. E como os irmãos Takahashi sempre prezaram pela liberdade no desenvolvimento de seus jogos, acabaram por serem deixados de lado da linha principal.





Ao produzir Shining Force II (MD, 1993), a equipe já estava completamente alterada, e os Takahashi se viram rodeados de desenvolvedores iniciantes que, apesar de terem um bom potencial, não tinham experiência em produzir jogos. Ainda assim, com a liderança de Hiroyuki, eles cresceram juntos como um time e, apesar dos pesares, conseguiram se virar muito bem.

Essa situação de descaso da Sega continuou na produção dos jogos seguintes da franquia, que passaram por diversos consoles (Game Gear e Mega-CD) até o seu último jogo para um console da Sega, Shining Force III (Saturn, 1998).

## Rebatismo

A separação da Sega era inevitável, e em 1995 o esperado ocorreu, a empresa foi mais uma vez batizada, dessa vez de forma definitiva, passando a se chamar como nós a conhecemos bem, Camelot Software Planning, e a ter o tradicional castelo como símbolo, deixando o Sonic para trás de vez.



Mesmo com o "divórcio", a Camelot concordou em continuar produzindo a série Shining Force para a Sega, honrando um compromisso de não criar jogos para consoles concorrentes que prejudicassem a franquia. Mas claro, se até o Sonic se rendeu à Big N, com diversos jogos em consoles da mesma, não há por que se falar mais em concorrência entre as empresas. Os tempos são outros, a "guerra" acabou!

## Em busca da Távola Redonda

Depois de se tornar uma empresa completamente independente, a Camelot precisava de novos ares. Diante disso, os irmãos Takahashi resolveram criar jogos inspirados em uma de suas paixões: o golfe. O resultado foi Hot Shots Golf (PS, 1997), ou Everybody's Golf, na Europa.



Os irmãos Takahashi jogam golfe pelo menos duas vezes ao mês. O handicap de Hiroyuki é 13 e o de Shugo, 8. Quanto menor o handicap, melhor o jogador.

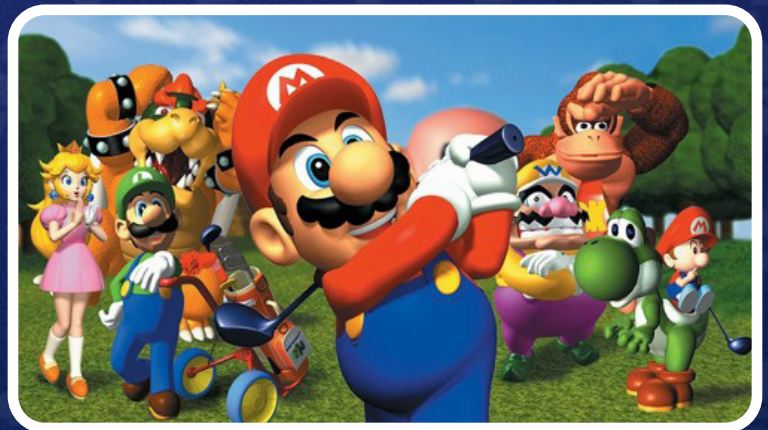
O jogo foi um sucesso, tanto que virou uma franquia com diversos outros títulos. Entretanto, apenas o primeiro foi desenvolvido pela Camelot. O time envolvido na produção do jogo, encabeçado por Masashi Muramori, separou-se para criar uma empresa independente, a Clap Hanz, que negociou com a Sony e criou os demais jogos da série.

Depois de mais uma decepção com uma empresa de consoles, a Camelot outra vez teve que procurar por uma nova casa. Para sorte de todos, principalmente dos jogadores, ela encontrou o lugar ideal, uma empresa que valoriza o seu trabalho, que não apenas produz hardware, como também é a maior produtora de games do mundo. Finalmente os “cavaleiros” de Camelot chegaram à Nintendo.

## Esportes de elite para todos

A Camelot considerava-se uma empresa especializada em desenvolver RPGs, mas ao adentrar o mundo nintendista, os Takahashi resolveram que seria prudente primeiro criar um jogo de golfe para ganhar experiência de desenvolvimento no Nintendo 64. Dessa forma, criaram Mario Golf (N64, 1999), que pode ser considerado o primeiro game da era moderna de jogos de esporte do Mario, tendência seguida por diversos outros títulos de variados esportes.

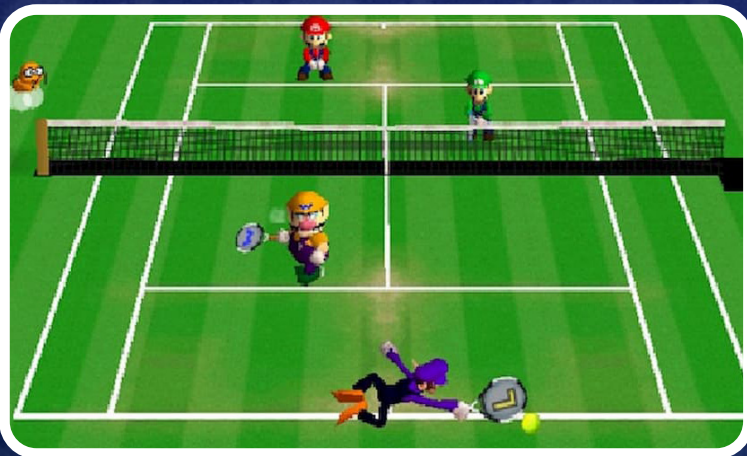
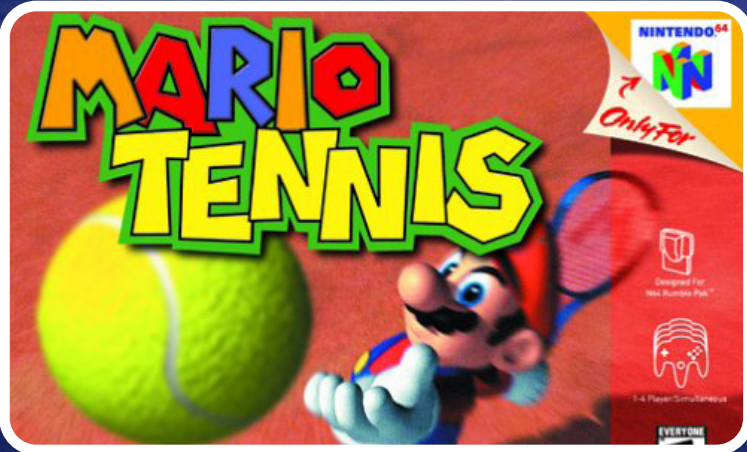
A ideia era usar os personagens da franquia Mario em um game simples, de jogabilidade fácil e viciante, do tipo que não precisa muito tempo para aprender. Com uma fórmula dessas, o resultado não poderia ser outro que não fosse o sucesso — tanto de vendas como de crítica.





Juntamente com a versão para o N64, a Camelot criou uma para o Game Boy Color. Mario Golf (GBC, 1999) introduziu uma das características mais marcantes da franquia: elementos de RPG. Mas ele aparece apenas nos portáteis. O motivo, segundo os Takahashi, é que os elementos de RPG são mais apropriados para uma experiência solo mais profunda, o que encaixa melhor no conceito dos jogos portáteis, enquanto os consoles de mesa prezam pela experiência multiplayer, possibilitando a reunião de toda a família em frente à TV.

No ano seguinte, a Camelot repetiu a fórmula de sucesso em um novo esporte de elite: o tênis. Usou a mesma política de simplicidade dos controles para lançar Mario Tennis (N64, 2000) e, da mesma forma que fez com o golfe, a sua versão para Game Boy Color trouxe elementos de RPG.



A mesma estratégia bem-sucedida de simplicidade dos controles, tendo a versão para portátil características de um RPG, foi mantida na geração seguinte. No golfe, tivemos Mario Golf: Toadstool Tour (GC, 2003) e Mario Golf: Advance Tour (GBA, 2004). No tênis, contamos com Mario Power Tennis (GC, 2004) e Mario Tennis: Power Tour (GBA, 2005)



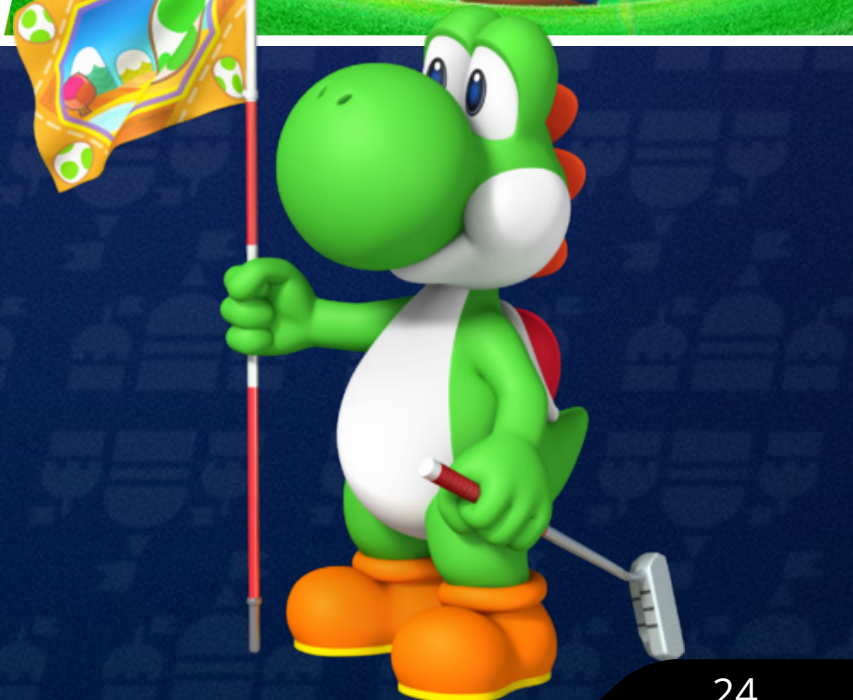
Waluigi foi criado por Fumihide Aoki, um funcionário da Camelot, e é dublado pelo próprio Charles Martinet. Sua primeira aparição foi em Mario Tennis (N64, 2000).

Nas gerações seguintes, a Camelot desistiu de criar versões para consoles de mesa e portáteis concomitantemente. Lançou New Play Control! Mario Power Tennis (Wii, 2009) — um port do jogo de GameCube, mas utilizando os controles de movimento do Wii — e, apesar de não lançar um jogo do Mario exclusivo para esse console, juntou-se à Capcom para fazer um exclusivo: We Love Golf! (Wii, 2007).

O estilo era o mesmo de Mario Golf, mas usando personagens da Capcom. O resultado foi um game divertido que fez um ótimo uso dos controles de movimento do Wii. Mais uma parceria que deu certo para a empresa.



Apesar de a Camelot não ter lançado um jogo exclusivo para Wii, ela não deixou a geração portátil passar em branco e caprichou em dois jogos novos: Mario Tennis Open (3DS, 2012) e Mario Golf: World Tour (3DS, 2014). Ambos são jogos excelentes, mas surpreenderam por não apresentarem o tradicional modo RPG característico das versões portáteis.



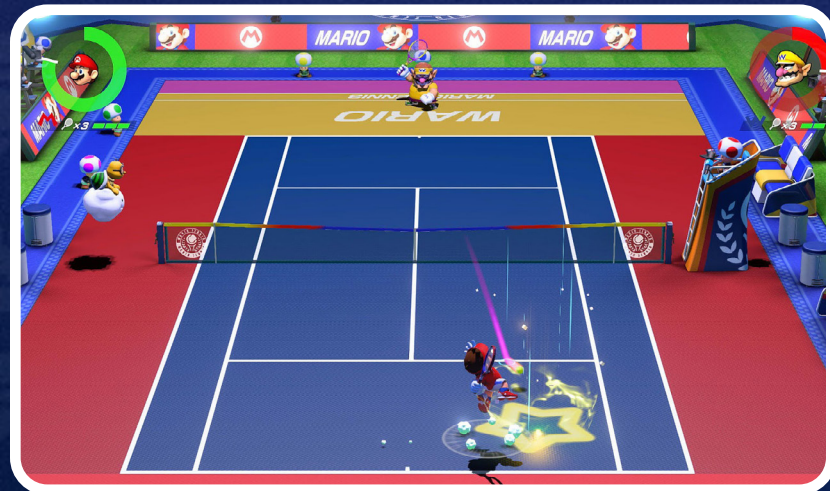




O Wii U não foi um grande sucesso, e parece que a Camelot seguiu a mesma sorte do console ao lançar Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U, 2015). O jogo, apesar de divertido e apresentar controles funcionais e simples, além dos personagens que amamos, nada inovou e trouxe poucos modos de jogo, não tendo uma boa recepção do público e crítica.



Sem descanso, a empresa trouxe Mario Sports Superstars (3DS, 2017), que apresentou uma proposta interessante com cinco esportes — futebol, beisebol, tênis, golfe e corrida de cavalos — que eram mais que simples minigames, com torneios single-player e também multiplayer local e online. Porém, foi lançado muito tarde, no mesmo mês de lançamento do Switch, e não obteve um grande sucesso de vendas.



A Camelot retornou com tudo na atual geração. Mario Tennis Aces (Switch, 2018) foi um grande sucesso, com modos single-player e multiplayer robustos. O jogo elevou o nível da série ao trazer uma nova e excelente mecânica, bem como elementos de RPG, aumentando ainda mais as expectativas para o vindouro Mario Golf: Super Rush (Switch) em junho deste ano.



## A chegada do Sol Dourado



A Camelot já havia acumulado bastante experiência de desenvolvimento em consoles Nintendo quando fora lançado o novo portátil da Big N, o Game Boy Advance, e ela finalmente criou o seu primeiro RPG para a empresa do Mario: Golden Sun (GBA, 2001).

Não apenas foi o primeiro RPG da empresa em um console da Nintendo, como também o primeiro do GBA. Tratava-se de um jogo completamente original, em uma época na qual a maioria dos títulos para o novo portátil eram ports do Super Nintendo. O game fez um excelente uso de toda a capacidade que o novo hardware tinha a oferecer, com um visual pseudo 3D (semelhante a Donkey Kong Country) muito bonito.

A Camelot colocou toda a sua experiência com RPGs em Golden Sun e o resultado foi um completo sucesso de venda e crítica, angariando uma legião de fãs. Como era de se esperar, o jogo tornou-se uma franquia e a sequência não demoraria muito a vir.



Dois anos depois, novamente Golden Sun viria a ajudar um novo console da Nintendo em sua estreia, dessa vez o Game Boy Advance SP. Golden Sun: The Lost Age (GBA, 2003) foi uma sequência direta do seu antecessor, mas sem grandes inovações. A intenção era apenas continuar a história, não alterando muito os demais aspectos do jogo. Ainda assim, a crítica e os fãs adoraram.



Em 2007, um fã de Golden Sun inventou um boato que o novo jogo da série estaria para ser lançado no Nintendo DS e se chamaria Golden Sun: The Solar Soothsayer. Até mesmo imagens do jogo em um DS Lite foram criadas. Muitos acreditaram, até que a farsa fosse desmentida por fontes oficiais. O autor da brincadeira, apenas conhecido como Opium, disse que a intenção era levantar uma discussão sobre o próximo jogo da série, que já estava em um hiato de cinco anos.



Um longo período de oito anos se passou entre The Lost Age e o novo lançamento para o Nintendo DS, Golden Sun: Dark Dawn (DS, 2010). Os Takahashi ficaram preocupados pelos fãs terem mudado de geração após tanto tempo, mas apesar de os jogadores estarem mais velhos, continuaram gostando e acompanhando as franquias antigas. Portanto, podemos contar mais um sucesso para a Camelot. A história se passa 30 anos depois do final do jogo anterior, com os filhos dos personagens sendo os protagonistas dessa vez.



Apesar do longo hiato, mais jogos da franquia podem ser aguardados, já que a série não está nem perto de ser finalizada, pois os dois primeiros games são considerados apenas prólogos da história pelos autores. O Sol ainda tem muito a brilhar nos estúdios da Camelot.

## Bravos guerreiros de Camelot

Os irmãos Takahashi passaram por maus bocados no início da empresa, mas eles provaram que para ter sucesso no mundo dos games, basta ter talento para criar jogos interessantes e divertidos, coragem de procurar por novas “terras” e uma Nintendo para dar cobertura (!). Finalmente a Camelot pode fixar o seu castelo e continuar a conquista de muitos outros territórios. 🎮



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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**



por Renan Rossi

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Felipe Castello



# 35 ANOS DA LENDÁRIA FRANQUIA QUE DEFINIU OS JRPGS

Há 35 anos, **Dragon Quest** abriu a porta dos RPGs para o grande público. Antes restritos a grupos segmentados em suas aventuras nos PCs, os jogos do tipo assumiram, daquele momento em diante, uma importância cada vez mais significativa. Unindo simplicidade, apelo visual e grandes nomes, como Yuji Horii e Akira Toriyama, a franquia iluminou como um raio de luz o caminho dos RPGs japoneses, hoje chamados JRPGs, transformando-se em ícone da cultura gamer.

## Fenômeno oriental

É compreensível não termos uma ideia clara do tamanho da importância de Dragon Quest, pois muitos títulos da série ficaram restritos ao público japonês. O ocidente apenas foi conhecer a franquia completamente após a fusão entre Squaresoft e Enix em meados dos anos 2000. Por aqui, alguns dos títulos localizados entre o final da década de 1980 e a década de 1990 vinham com outro nome: **Dragon Warrior**. A mudança ocorreu devido a direitos autorais atrelados à marca Dragon Quest, sob domínio dos criadores de Dungeons & Dragons.

No entanto, a franquia é um verdadeiro fenômeno cultural na terra do sol nascente, a ponto de seus criadores, como Yuji Horii, serem mais populares que o próprio Shigeru Miyamoto, pai de Mario. Outros nomes de peso também garantem um apreço mais que especial pela série. Ao lado de Horii, a franquia conta, desde o primeiro título, com o produtor Koichi Nakamura, trilha sonora de Koichi Sugiyama, e ninguém menos que Akira Toriyama, o criador de Dragon Ball, como designer de personagens.



Além dos videogames, Dragon Quest está enraizado no cotidiano dos japoneses nos mais variados produtos e serviços, desde linhas de restaurantes, vestuário, música e animes. Uma dessas produções até mesmo foi transmitida no Brasil nos anos 1990, intitulada Fly: O Pequeno Guerreiro, versão adaptada do original Dragon Quest: Dai no Daibōken.



## Criando um padrão

O maior mérito de Dragon Quest foi justamente levar o gênero para uma audiência maior, já que na década de 1980 os RPGs restringiam-se a experiências de nicho, sobretudo nos PCs, com títulos como **Akalabeth: World of Doom** (1979), **Ultima** (1981) e **Wizardry** (1981).

O objetivo de Yuji Horii foi oferecer uma história simples, mas que ao mesmo tempo transportasse o jogador por uma jornada. Mais que chegar ao final, o importante era as aventuras pelo caminho e as memórias construídas ao lado do protagonista e seus companheiros, que cresciam e se desenvolviam ao longo da narrativa.

No primeiro **Dragon Quest**, lançado em 27 de maio de 1986 no Japão, a exploração em perspectiva superior foi aprimorada com a possibilidade de viajar entre cidades e regiões de um mapa-múndi. Também padronizou-se a experiência de visitar vendedores para a aquisição de equipamentos e itens, assim como a melhoria das estatísticas dos personagens ao evoluírem de nível após as batalhas.



Desde o início da aventura, era possível observar o castelo de Dragon Lord no mapa mundi do jogo, de modo a incentivar os jogadores a seguir a história até o final. Apesar de ser um dos primeiros títulos a trabalhar o conceito de não-linearidade, permitindo a exploração do mundo sem restrições, Dragon Quest trazia desafios perigosos aos mais desavisados, com inimigos capazes de derrotá-lo rapidamente caso não estivesse preparado.



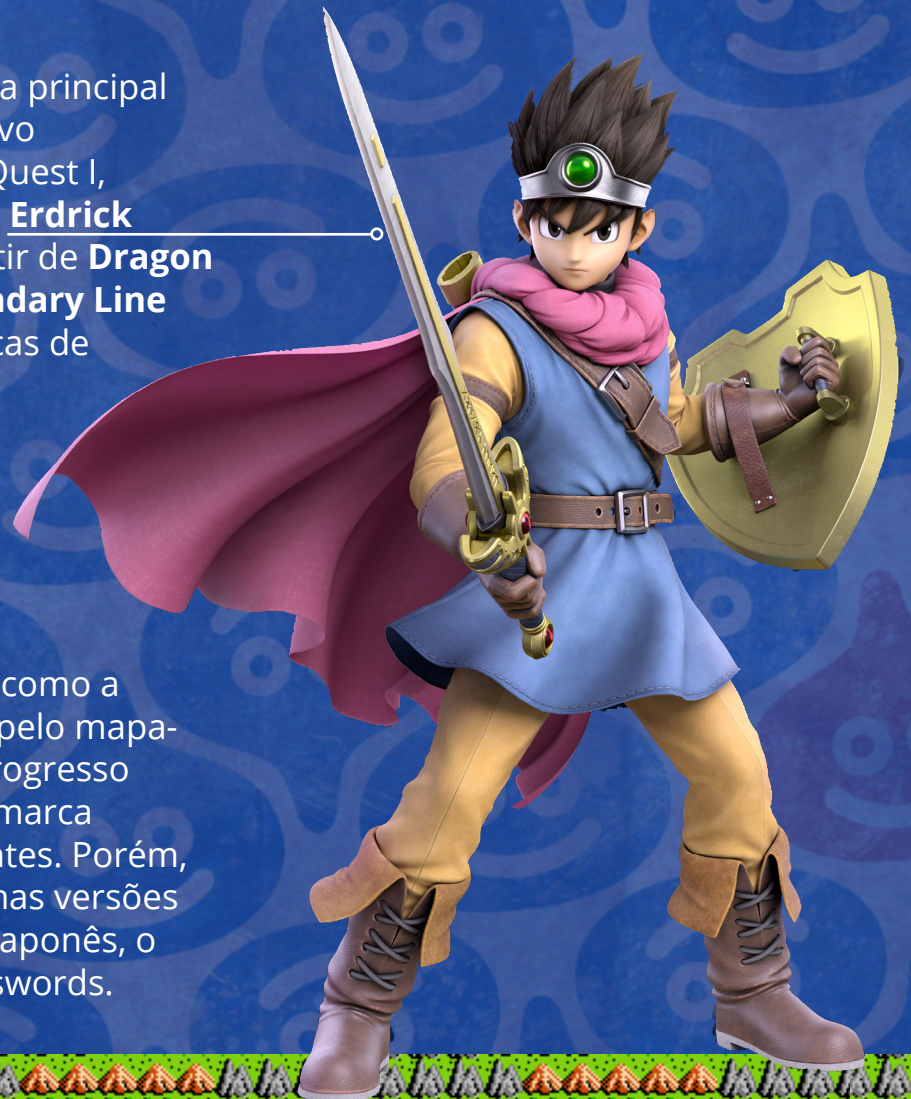
E por falar em batalhas, Dragon Quest oferecia uma mudança de tela (semelhante a Wizardry) entre exploração de mundo e confrontos que aconteciam aleatoriamente ao avançar por mapas e calabouços. Nesse momento, o game assumia uma perspectiva em primeira pessoa na qual o jogador apenas visualizava inimigos e pequenas caixas de texto utilizadas para escolher as ações de combate, como ataque, magia, uso de itens ou fuga.

Quando trazemos esses elementos para os dias de hoje, a impressão que se tem é que Dragon Quest não fez mais que o óbvio em relação aos RPGs com sistema de turnos. Porém, era justamente esse o óbvio que faltava em 1986. Somente a partir de Dragon Quest, o padrão virou padrão.

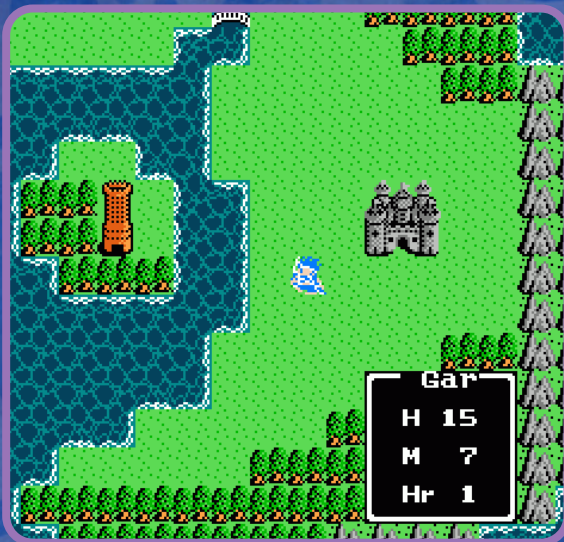
## Saga de Erdrick

Os seis primeiros títulos da franquia principal abrangem um enorme arco narrativo compartilhado, tendo em Dragon Quest I, II e III a história referente a saga de **Erdrick** (chamado de Roto no Japão). A partir de **Dragon Quest II: Luminaries of the Legendary Line** (1987), a franquia adaptou mecânicas de Wizardry para colocar uma equipe de heróis na aventura, tanto nas explorações quanto nas batalhas. No título original, o jogador controlava apenas um personagem. Agora eram três.

A experiência foi um sucesso, bem como a possibilidade de navegar de barco pelo mapa-múndi do game e poder salvar o progresso de jogo nas igrejas, algo que virou marca registrada da série nos anos seguintes. Porém, o recurso estava presente apenas nas versões americana e europeia. No original japonês, o salvamento ocorria através de passwords.



Em 1988, **Dragon Quest III: The Seeds of Salvation** promoveu mudanças estruturais, principalmente o uso de uma bolsa para carregar itens e um ciclo de dia e noite na aventura, fator determinante na interação com NPCs e missões que necessitavam de horários específicos. O salvamento, em todas as versões, agora acontecia através de baterias internas nos cartuchos.



O título também apresentou um sistema de classes. Embora o protagonista sempre fosse da categoria herói, sem possibilidade de mudança, os demais membros da party podiam alternar por classes distintas, reiniciando seus pontos de experiência a cada troca, porém mantendo os ataques aprendidos.

Ao final da história, o jogador é surpreendido ao saber que estava controlando o herói lendário, Erdrick, e que o terceiro game retratava, na verdade, a épica aventura que motivou as narrativas de Dragon Quest I e II.

## Saga de Zenithia

Entre Dragon Quest IV e VI, os acontecimentos se passam no mesmo universo da saga de Erdrick, porém abrangendo a mitologia do castelo de Zenithia, uma enorme fortaleza localizada nos céus e acessada apenas pelos mais dignos. Diferente dos anteriores, **Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen** (1990) dividiu a narrativa, como o próprio título já diz, em capítulos nos quais jogávamos com personagens diferentes a cada vez. Apenas no capítulo final assumíamos o controle do herói, desta vez reunido com os demais companheiros que havíamos conhecido antes.



Um recurso que integrou a franquia a partir desse título foi a possibilidade de programar ações (*tactics*) para os personagens do grupo agirem por conta própria, enquanto tínhamos o controle total do herói. A mecânica foi aprimorada nos títulos seguintes, de modo organizarmos as táticas de combate individualmente.

**Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride** (1992) foi o primeiro título da série desenvolvido para SNES, o que evoluiu os aspectos gráficos e de jogabilidade. Embora o enredo não tenha sido dos melhores, o game adaptou a aventura em um ciclo temporal, de modo a iniciarmos a história com o protagonista ainda criança e acompanharmos seu desenvolvimento para a vida adulta.



Uma novidade interessante foi a captura de monstros (antes mesmo de **Pokémon** existir) para utilizá-los e evoluí-los em batalha. Ao todo, havia 40 espécies que podiam entrar para o grupo. A inspiração original veio da série **Megami Tensei**, que já trabalhava esse tipo de mecânica na época.



Encerrando o arco de Zenithia, **Dragon Quest VI: Realms of Revelation** (1995) reuniu diversos aspectos dos títulos anteriores, como uma versão expandida da trajetória da série até aquele momento, oferecendo novas classes de personagens e animações gráficas dos inimigos nas telas de batalha. O game também teve como desenvolvedora a Heartbeat, marcando o fim da participação da Chunsoft.



Sua grande novidade foi narrativa, abordando uma história na qual os companheiros do herói não se lembram dele. A evolução do game está associada à existência de um mundo real e um mundo dos sonhos, ambos ameaçados pelo grande vilão.



## A união faz a força

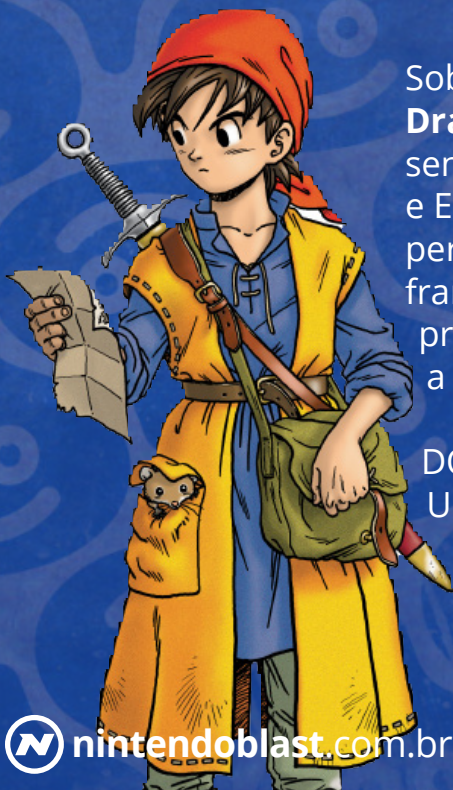
A partir do sétimo título canônico, **Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past** (2000), a Enix decidiu abordar histórias únicas para cada game da franquia, sem relação com outros jogos. Mesmo com os avanços gráficos trazidos pela quinta geração de consoles e por ser um exclusivo de PS1 à época, o título manteve a estrutura dos anteriores lançados para NES e SNES.

A escolha tornou DQVII menos atrativo em relação aos RPGs com exploração tridimensional. Mesmo assim, o game trouxe uma campanha que ultrapassava as centenas de horas e uma mecânica de viagem no tempo, de modo a intervir na situação encontrada em diversas ilhas no passado e, conseqüentemente, observar o resultado de suas ações ao voltar para o presente.



Em 2003, Squaresoft e Enix fundiram-se para formar a hoje conhecida Square Enix. A união das duas empresas mudou para sempre os rumos de Dragon Quest, permitindo mais investimento na franquia, a absorção de novos elementos e, finalmente, o lançamento em escala mundial, consolidando de vez a marca Dragon Quest para todas as regiões.

**SQUARE**  
**ENIX™**



Sob o comando da Level-5 e lançado originalmente para PS2, **Dragon Quest VIII: The Journey of the Cursed King** (2004) acabou sendo a porta de entrada da série para muitos jogadores nos EUA e Europa. Estruturado numa ambientação totalmente 3D e com personagens em cel-shaded, o game mostrou, pela primeira vez na franquia, os heróis na tela de batalha, colocando um fim à visão em primeira pessoa durante os confrontos. Sob a nova perspectiva, a exploração do mundo expandiu-se por cenários vastos.

DQVIII ainda apresentou duas novidades: o movimento Psyche Up, que pulava o turno do personagem do grupo de modo a reunir energia para desferir ataques mais poderosos no turno seguinte; e o Alchemy Pot, que permitia a mistura de itens para criar substâncias mais efetivas.

## Nos portáteis e nos MMOs

A trajetória de Dragon Quest levou a franquia por caminhos inesperados, o primeiro deles sendo uma sequência numérica direta para o Nintendo DS. Lançado em 2009, **Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies** adaptou todos os elementos já consagrados da série para uma experiência portátil que não deixava nada a desejar em relação aos títulos de console.

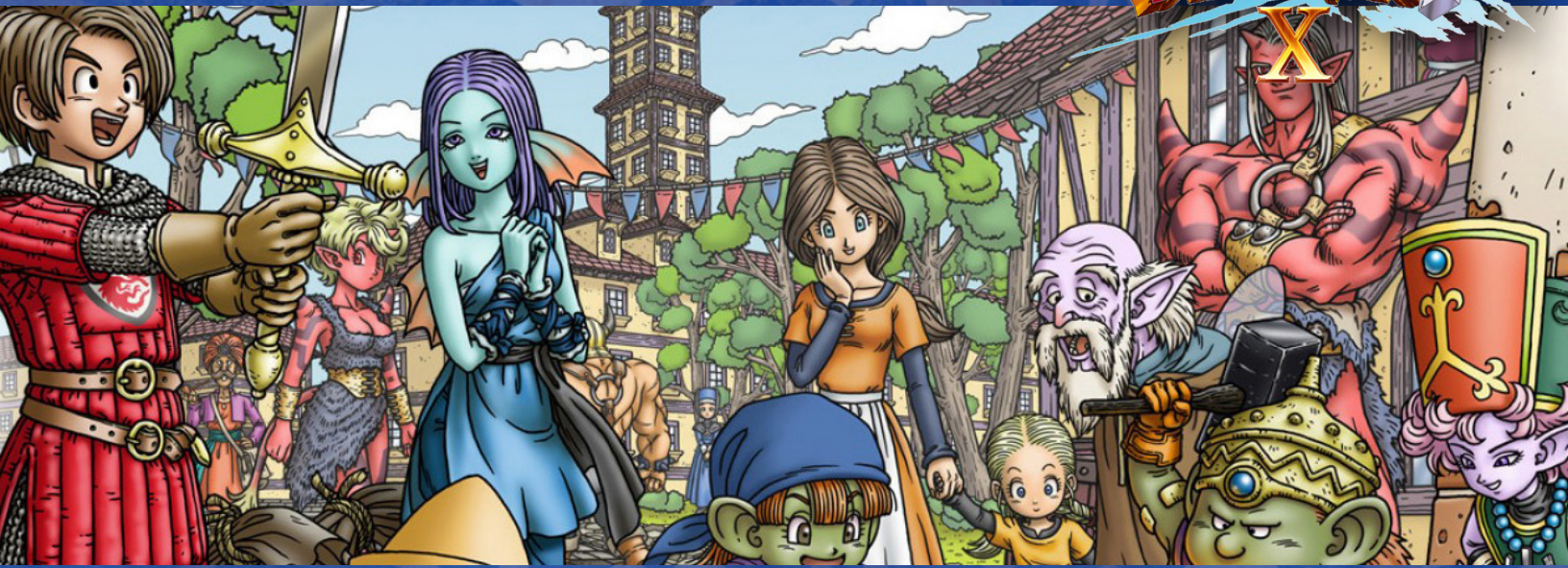


Voltando às raízes do primeiro Dragon Quest, a versão de DS trazia apenas um protagonista relacionado à história. No entanto, o jogador podia recrutar companheiros nas tavernas das cidades. A jogatina ocorria com personagens genéricos para uma campanha single player ou pela conexão *wireless* para reunir outros três jogadores em uma experiência multiplayer cooperativa, a grande novidade trazida pelo nono capítulo. Infelizmente, não havia modo multiplayer online.

Com o feedback positivo, o título seguinte, **Dragon Quest X** (2012), dirigido por Jin Fugisawa (mesmo diretor de DQIX), ampliou as mecânicas multiplayer de modo expansivo, transformando o game em um MMORPG. O trabalho, pela primeira vez, ficou sob a responsabilidade da própria Square Enix, que até então transferia o desenvolvimento da série para estúdios parceiros. Infelizmente, o título ficou restrito ao público japonês.



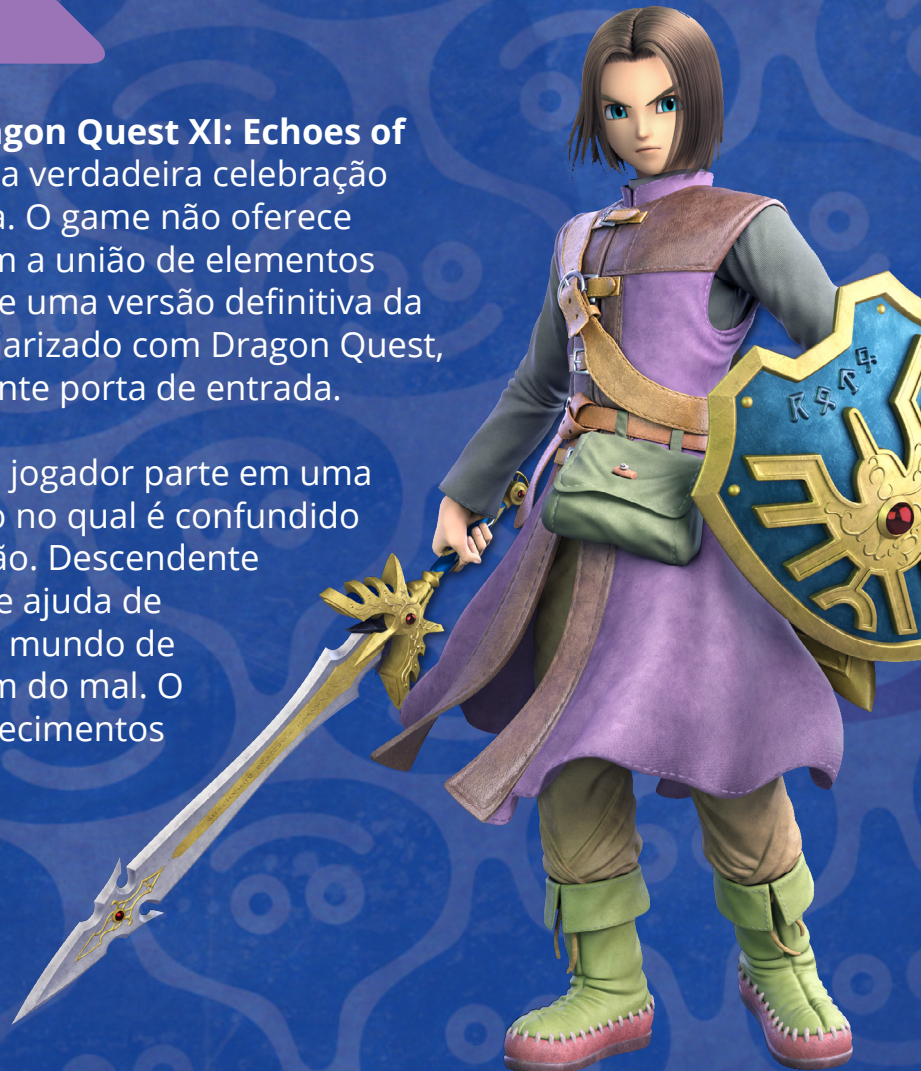
Focado inteiramente na experiência online, o décimo título da série foi lançado originalmente no Wii e posteriormente para Wii U, PS4, PC e Switch, todos compatíveis com *cross-play*.



## Celebração definitiva

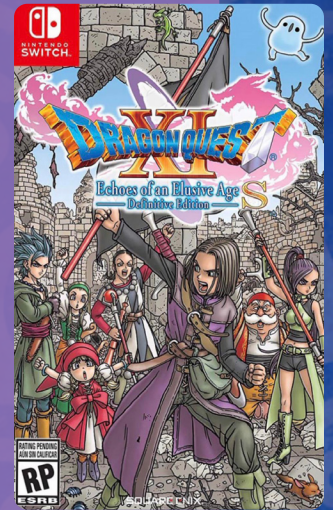
Lançado em 2017 para PS4 e 3DS, **Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age** pode ser considerado a verdadeira celebração da franquia nesses 35 anos de história. O game não oferece nenhuma evolução significativa, porém a união de elementos dos antecessores o torna praticamente uma versão definitiva da série. Para quem ainda não está familiarizado com Dragon Quest, o décimo primeiro título é uma excelente porta de entrada.

Sob o comando do tradicional herói, o jogador parte em uma jornada para reverter o mal entendido no qual é confundido com a entidade causadora da escuridão. Descendente da família real de Dundrasil, ele recebe ajuda de vários companheiros para percorrer o mundo de Erdrea e descobrir a verdadeira origem do mal. O game ainda revela ligações com acontecimentos das séries clássicas de Dragon Quest.



Em 2019, o Switch recebeu a versão **Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age** (hoje também encontrada em outras plataformas) que, além de oferecer a dublagem original japonesa, também trouxe um modo em perspectiva 2D semelhante ao da versão de 3DS. Dessa forma, é possível jogar a aventura inteiramente em 3D ou na visão clássica da série, com gráficos 16-bit.

O lançamento da versão de Switch foi fruto de um pedido pessoal feito por Satoru Iwata (ex-presidente da Nintendo, falecido em 2015) à Square Enix, ainda durante o período de desenvolvimento, de modo a não deixar os fãs nintendistas da franquia sem uma versão do game.



## Ports e spin-offs


Desde o título original de 1986, todos os games da série principal (exceto DQIX) receberam versões para as mais variadas plataformas, o que torna a franquia inteira bastante acessível nos dias de hoje, envolvendo videogames, computadores e celulares.

E como muitas franquias de sucesso, Dragon Quest também possui uma enorme bagagem de spin-offs, a começar pela série **Torneko no Daibōken: Fushigi no Dungeon**. A franquia também fez aparições recorrentes na série **Itadaki Street**, game japonês de tabuleiro semelhante ao clássico Monopoly, porém com elementos de Dragon Quest.



A partir dali, diversos títulos expandiram o universo da série, muitos deles com continuações lançadas até hoje, como **Dragon Quest Monsters**, **Kenshin Dragon Quest**, **Slime MoriMori Dragon Quest**, **Dragon Quest: Shōnen Yangus to Fushigi no Dungeon**, **Dragon Quest: Monster Battle Road**; **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirror**; **Dragon Quest Wars**; **Dragon Quest: Monster Parade**; **Theatrhythm Dragon Quest**; **Dragon Quest of the Stars**; **Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below**; **Dragon Quest Builders**; **Dragon Quest Rivals Ace** e **Dragon Quest Walk**.

Se há uma franquia que define os RPGs como parte integrante da cultura gamer, certamente é Dragon Quest. Em 35 anos de história, a evolução do gênero em sua forma tradicional está intrinsecamente ligada à trajetória do herói da luz, dos 8-bit às gerações atuais.

Dragon Quest merece todo respeito por ter padronizado elementos fundamentais e alcançado o posto de produto que ultrapassa a barreira dos videogames. Poucas franquias atingem esse patamar. Seja em qualquer época ou plataforma, vale a pena conhecer ou visitar os títulos da série. A jornada será no mínimo lendária. 





# HQ Blast



"35 anos de fantasia!" por [Elton Ferreira](#)



# Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuro em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais

Baixe já a sua!

# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

**[nintendoblast.com.br/revista](http://nintendoblast.com.br/revista)**