

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAGST.COM.BR



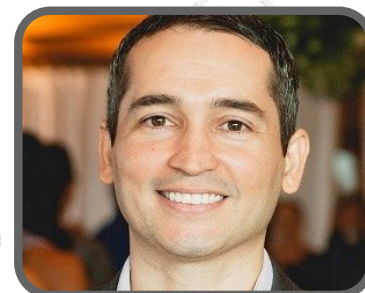
#167
NOV
2023



SUPER MARIO RPG

RPG do Mario

Na década de 1990, a Nintendo se juntou com a Square para criar uma aventura então inusitada: **Super Mario RPG**. Um remake do jogo está chegando e promete atualizações empolgantes que aumentarão a qualidade do título. Aproveitamos o tema para comemorar os **20 anos de Mario & Luigi: Superstar Saga**. Saiba também por que achamos **Super Mario Bros. Wonder** o melhor jogo 2D da franquia. Ainda falamos de dois de seus personagens: **Nabbit e Toadette**. E torne os seus Pokémon ainda mais fortes em **Pokémon Scarlet/Violet** com as nossas dicas sobre Effort Values (EVs). Boa leitura! - Alberto Canen



SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

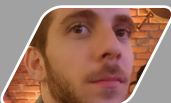
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



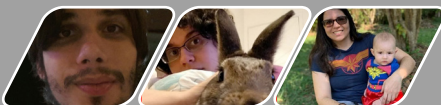
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alan Murilo
Eduardo Comerlato
Fábio Castanhos
Guilherme Lima
Lucas Oliveira



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Walter Nardone



PRÉVIA

03 Super Mario RPG (Switch)



ANÁLISE

12 Super Mario Wonder (Switch)



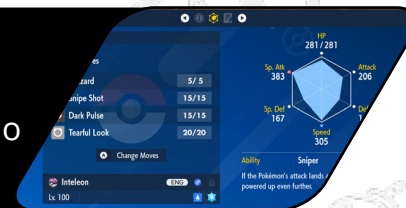
PERFIL

25 Conheça Nabbit e Toadette



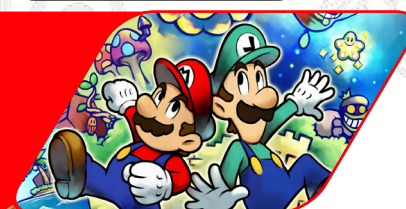
DICAS E TRUQUES

31 Pokémon Scarlet/Violet (Switch): como treinar EVs e IVs



COMEMORAÇÃO

39 20 anos de Mario & Luigi



SWITCH

por *Lucas Oliveira*Revisão: *Juliana Zapparoli*
Diagramação: *Felipe Castello*

O CLÁSSICO REVITALIZADO PARA NOVAS E ANTIGAS GERAÇÕES

Dentre os diversos bons jogos confirmados para o Switch durante o Nintendo Direct de junho deste ano, um anúncio brilhou com destaque para os entusiastas de RPGs: o remake de **Super Mario RPG**. Isso porque não se trata apenas do retorno do icônico encanador para mais uma aventura, mas também da ressurreição de um dos títulos mais influentes desse gênero.

Por que este remake é tão esperado?

Lançado originalmente em 1996 para o lendário Super Nintendo, **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** foi fruto de uma colaboração entre a Nintendo e a Square. O título não apenas conquistou grande sucesso em sua época, como também solidificou seu lugar como um dos melhores jogos já criados, frequentemente figurando em listas de experiências obrigatórias para fãs de RPGs ou iniciantes no gênero.



Esse sucesso era, de certa forma, esperado, uma vez que estamos nos referindo a um dos personagens mais famosos dos videogames e à empresa que ajudou a moldar os principais alicerces do que consideramos como um bom RPG. Neste sentido, uma das metas do RPG do Mario era estimular o interesse por esse gênero no Ocidente, já que mesmo grandes títulos, como os da franquia **Final Fantasy** e o inesquecível **Chrono Trigger**, tiveram vendas relativamente modestas em comparação com o Japão.

Contudo, unir essas duas abordagens tão distintas não foi uma tarefa simples, pois, enquanto os RPGs da Square eram conhecidos por suas complexas mecânicas de combate, com foco no uso de uma grande variedade de armas, Mario sempre foi sinônimo de jogatinas suaves e acessíveis a públicos de todas as idades.



A solução para esse dilema foi a criação de um conteúdo leve e bem-humorado, tanto em termos de história quanto de gameplay. Assim, o instrumento escolhido para o encanador foi um martelo, o que, além de tornar os confrontos mais cômicos e menos violentos, serviu como uma ótima referência à primeira aparição do personagem em videogames, quando ele ainda era um carpinteiro que precisava resgatar Pauline de Donkey Kong.



Apesar dos desafios de conciliar essas ideias díspares, o resultado foi um jogo que habilmente harmonizou elementos de RPG com o carisma do universo de Super Mario. Dentre os seus principais méritos, destaca-se o sistema de combate por turnos envolvente e divertido, o elenco de personagens cativantes (incluindo alguns originais), a abordagem inovadora na exploração do Reino Cogumelo e a narrativa simples e agradável, como é de se esperar das aventuras do bigodudo.



Atualmente, os RPGs são consumidos por um público maior no Ocidente. Franquias que antes não eram muito populares fora do Japão, como **Megami Tensei** e **Dragon Quest**, agora recebem uma maior atenção neste lado do globo. Essa mudança de cenário se deve muito ao sucesso do primeiro RPG do Mario, que, além de ter sido bem-sucedido em sua terra natal, alcançou números de vendas expressivos logo em seu primeiro mês de lançamento nos Estados Unidos, tendo distribuído mais de 200 mil cópias apenas nesse período.

Neste cenário, o remake de **Super Mario RPG** tem como objetivo não apenas satisfazer o anseio antigo dos saudosistas da época do Super Nintendo que estavam com saudade e ansiosos por novidades deste universo, mas também apresentar essa obra memorável a uma nova geração de jogadores.



Um RPG para todos os públicos

Apesar de **Super Mario RPG** também começar com o sequestro de Peach por Bowser, esse não é o foco principal da história do jogo. Desta vez, quando Mario está prestes a resgatar a princesa, uma espada gigante cai dos céus e aterrissa na fortaleza de Bowser, destruindo a Star Road e espalhando seus fragmentos por toda a parte.

A arma gigante é um membro da gangue de Smithy, o antagonista do game. Neste cenário, uma parceria improvável se forma entre Mario e Bowser, além de outros aliados, incluindo a própria Peach. Juntos, eles embarcam em uma jornada para recuperar as estrelas perdidas e derrotar o novo vilão.

Como mencionado, a trama de **Super Mario RPG** é descontraída e bem-humorada, o que torna o título uma boa escolha para pessoas mais jovens e iniciantes em RPGs. Contudo, isso não significa que se trata de um game restrito a esse público, pois o carisma dos personagens envolvidos, aliado à gameplay divertida, faz com que o jogo também seja agradável para quem já experimentou de tudo e um pouco mais nesse gênero.

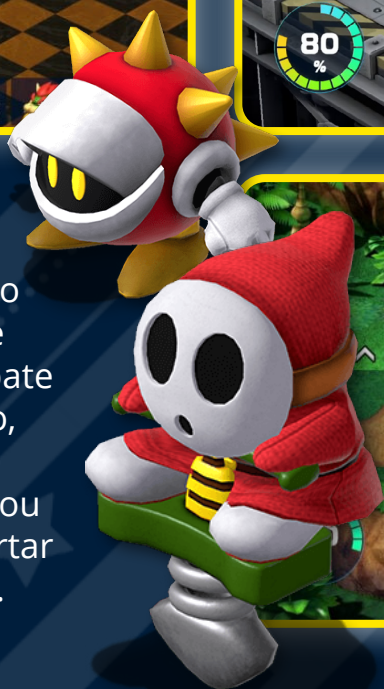


Melhorias que prometem elevar o clássico

Super Mario RPG é um dos bons exemplos de jogos antigos que permanecem muito atrativos, mesmo para os padrões de hoje. Analisando o material que foi divulgado, é evidente que a atualização gráfica é o aspecto mais notável do remake, recriando fielmente as particularidades da versão original do Super Nintendo.



A nova versão mantém a vista isométrica, preservando os detalhes das diversas regiões do mundo, incluindo os trechos de plataforma. O sistema de combate por turnos também foi mantido, juntamente com a mecânica de beneficiar o jogador com dano ou defesa extra por conseguir apertar botões em momentos corretos.



Entretanto, as novidades não se limitam aos gráficos. Esta nova edição promete trazer atualizações empolgantes que certamente aumentarão o nível de qualidade do jogo. Por exemplo, algumas cutscenes receberam ângulos de câmera diferentes para intensificar o impacto dos eventos, especialmente nas apresentações dos chefes.

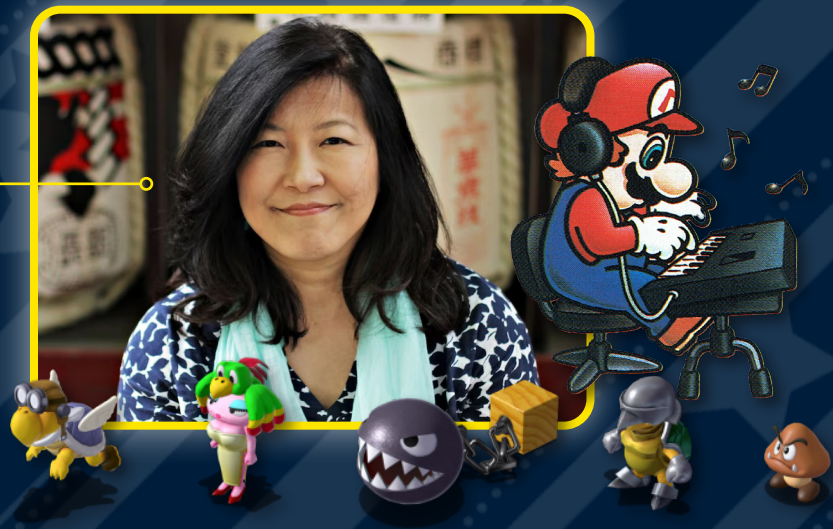


Outra novidade muito bem-vinda é a capacidade de enfrentar novamente os chefes como um conteúdo pós-game, o que certamente agradará aos jogadores que desejam um desafio maior, visto que foi divulgado que essas revanches serão muito mais punitivas. O sistema de ação cronometrada também foi aprimorado, possibilitando atacar todos os adversários, não se limitando mais a apenas um oponente.


Nesta nova versão, pressionar o botão no momento certo não apenas permitirá que o golpe atinja todos os inimigos, mas também preencherá uma barra que servirá para utilizar os Triple Moves, que nada mais são que ataques especiais combinados entre os três membros da equipe.



Além desses aspectos, podemos nos animar com o fato de a trilha sonora do remake estar novamente sob os cuidados da lendária **Yoko Shimomura**, responsável pelas memoráveis músicas do Super Mario RPG original, bem como por outras trilhas maravilhosas em jogos da Square, como Parasite Eve e Kingdom Hearts. A incrível compositora também trabalhou em alguns outros títulos relacionados ao bigodudo, como as séries Mario & Luigi e Super Smash Bros.



O retorno de um gigante dos RPGs

Super Mario RPG desempenhou um papel fundamental na disseminação dos RPGs japoneses no Ocidente, e o seu remake é não apenas um retorno bem-vindo, mas também uma oportunidade valiosa para novos jogadores o conhecerem. Preservando grande parte da estrutura que o tornou tão amado no passado e incorporando novos recursos que prometem aprimorar ainda mais o conjunto da obra, ele tem tudo para satisfazer nossas altas expectativas. 



Super Mario RPG (Switch)
Desenvolvedor Nintendo e Square Enix
Gênero RPG
Lançamento 17 de novembro de 2023

Expectativa  **5**

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

SWITCH

por *Guilherme Lima*Revisão: *Juliana Zapparoli*
Diagramação: *Felipe Castello*

SUPER MARIO BROS. WONDER

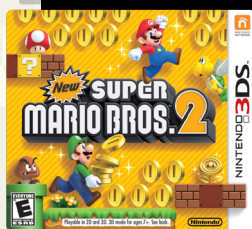
É O MELHOR JOGO 2D DA FRANQUIA

Super Mario Bros. Wonder (Switch), a mais nova jornada em duas dimensões do encanador, pode parecer, inicialmente, um ponto de parada de espera até o próximo jogo em três dimensões do personagem. No entanto, a Nintendo demonstrou que o título é mais do que isso, trazendo uma ambição ao estilo tradicional de plataforma de Mario pela primeira vez em muitos anos.

O novo que se tornou velho



Após **Super Mario World** no Super Nintendo, Mario ficou por muitos anos sem aventuras em 2D devido ao foco nas três dimensões que a indústria vinha priorizando. Foi por essa razão que **New Super Mario Bros.**, lançado no DS em 2006, trouxe um rebuliço na época: o jogo era uma renascença ao estilo mais tradicional da franquia, uma espécie de retorno às origens.



Dado seu explosivo sucesso, várias sequências foram lançadas em tempo recorde. Seis anos depois, a série New já contava com **quatro títulos** no total, cada um com sua própria peculiaridade. O problema é que, gradativamente, as novidades foram se tornando cada vez menos atraentes.

Quando **New Super Mario Bros. U** foi lançado, os jogadores começaram a notar uma clara falta de inovação e carinho nos jogos 2D de Mario. Todos eram funcionais e tinham bom level design, mas seu estilo de arte, música e mecânicas se misturavam entre toda a subsérie, dando uma falta de identidade.

Isso era o oposto do que normalmente ocorre com os jogos 3D da franquia, comumente vistos como pilares do gênero de plataforma. Cada um sempre implementa alguma mecânica ou novidade que se destaca e ajuda a tornar a experiência mais distinta.





Mario Wonder vem, após mais de dez anos desde o último título da série New, para quebrar esse estigma que os jogos 2D receberam. Após jogá-lo, pude atestar que ele é o mais próximo de um “Mario 3D” que a série tradicional já chegou, trazendo muitos ares de novidade e surpresas a todo momento.

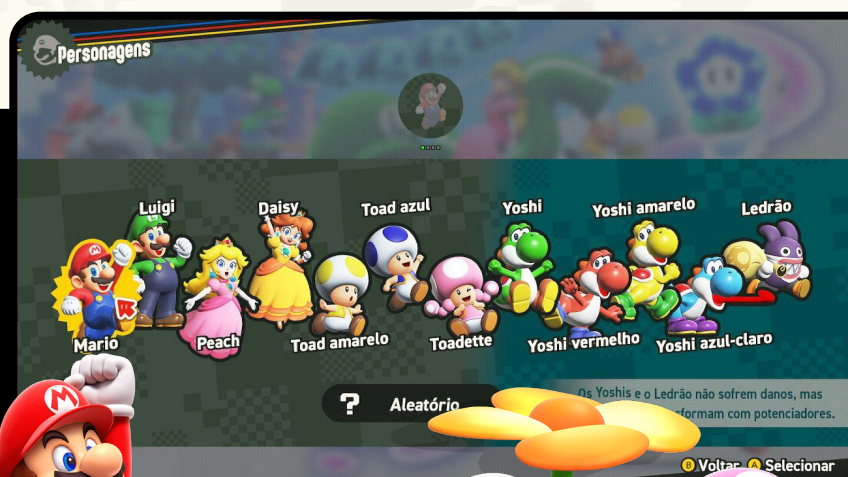
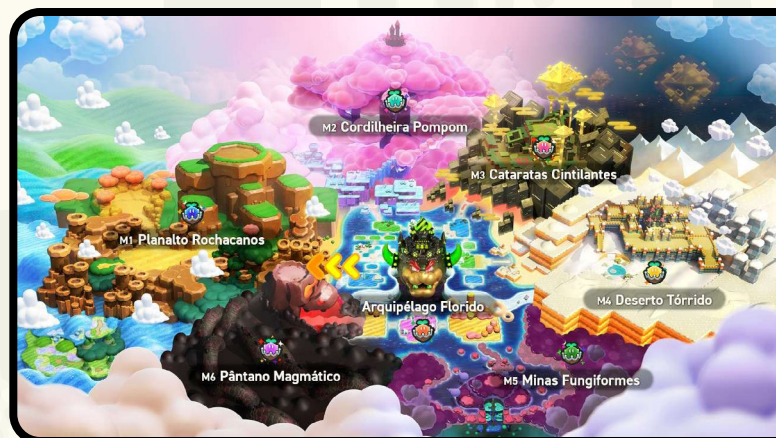
Avante ao Reino Flor



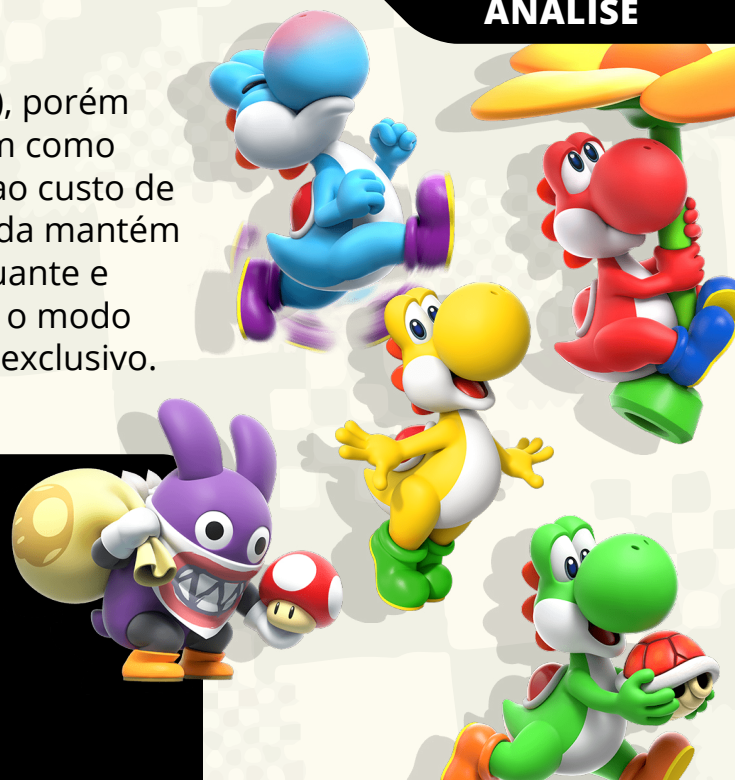
A aventura de Super Mario Bros. Wonder começa no Reino Flor, um lugar próximo ao Reino Cogumelo. O novo cenário é usado como estímulo para uma renovação no estilo de arte, trazendo fundos mais detalhados e que abraçam totalmente o conceito “flor” do reino.

Os personagens jogáveis são beneficiados desse capricho visual também. Cada um deles transborda vida com suas novas animações, seja nos maiores momentos, como um ciclo de corrida, ou nas pequenas interações, como quando cada um interage com um cano.

Todo o elenco de heróis da vez, aliás, é vasto: temos **Mario, Luigi, Peach, Toad** (azul e amarelo), **Toadette e Daisy** (pela primeira vez jogável em um título principal da franquia). Todos compartilham da mesma configuração de controles: correm, pulam, saltam entre paredes, etc.



Juntam-se a eles **Nabbit** e **Yoshi** (em várias cores), porém eles funcionam de forma diferente: ambos servem como um modo mais acessível, já que não levam dano ao custo de não poderem utilizar potencializadores. Yoshi ainda mantém algumas de suas habilidades, como seu salto flutuante e a possibilidade de servir como montaria, útil para o modo multijogador, enquanto Nabbit não contém nada exclusivo.



Embora um dos objetivos do jogo seja renovar a série 2D, Wonder ainda é construído na base dos outros títulos já conhecidos. Os objetivos continuam a envolver a superação de uma série de estágios com obstáculos, cujo propósito é chegar à bandeira no final, enquanto o jogador enfrenta inimigos clássicos como Goombas, Koopas, entre outros, pelo caminho.

É nesse resgate que o jogo consegue se destacar bem, já que elementos queridos pelos fãs dos jogos de SNES ou até mesmo da série New também voltaram. Há moedas coletáveis, por exemplo, e também um senso de descoberta com os inúmeros segredos que as fases guardam, como saídas alternativas que liberam outros estágios no mapamúndi.



De novidades mais tradicionais, temos novos potencializadores adicionados: a **flor de bolha**, o **cogumelo broca** e a **maçã elefante**. Cada um traz algum tipo de movimentação ou habilidade extra ao herói, porém o maior destaque é certamente o elefante.

Além de ter seu próprio conjunto de animações, ele é o potencializador mais versátil entre todas as opções, permitindo a quebra de blocos maiores, o uso da tromba para derrotar inimigos ou para armazenamento e derramamento de água em elementos interativos. Esse é um contraste aos power-ups que eram comumente adicionados na época da série New, em que a maioria deles era usada como destaque do jogo, mas eram geralmente mais situacionais e de uso único.



Mario Bolha



Mario Elefante



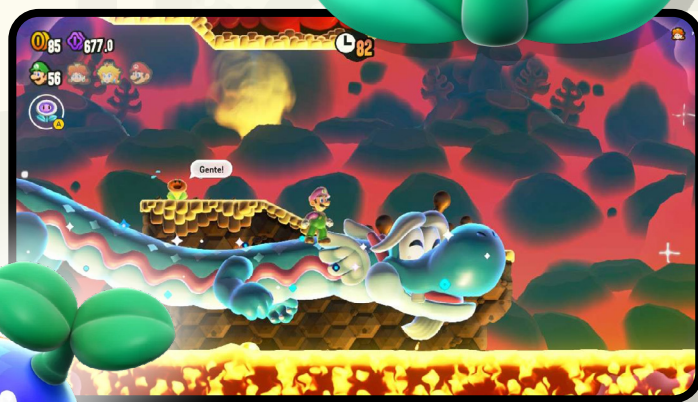
Mario Broca



Fenômenos inesperados



Mesmo com elementos clássicos e novidades familiares, é nas inovações que Mario Wonder se destaca. As Flores Fenomenais, sem dúvida, são a maior delas e servem como elementos que funcionam como coletáveis de progressão à la estrelas de Super Mario 64, ao mesmo tempo que transformam totalmente o estágio quando o jogador as toca.



Seus efeitos são inúmeros, como fazer canos se moverem ou então transformar o herói em um Goomba. As flores são responsáveis por trazer variedade aos estágios, já que, na maioria das vezes, a mudança aplicada é única e altera a forma como jogamos a fase temporariamente. Logo no segundo estágio, por exemplo, somos contemplados por uma orquestra de Piranha Plants, mostrando que os desenvolvedores não têm medo de mostrar um dos melhores efeitos logo de cara.



Wonder também permite que os jogadores modifiquem a maneira como encaram os desafios com a introdução do sistema de insígnias. Cada insígnia pode ser equipada por estágio e permite a execução de um movimento novo ou então algum efeito de vantagem ao jogador.



Os maiores destaques durante minha jogatina foram as insígnias que mudam a movimentação, como o pulo flutuante ou a lança-cipó, já que elas incentivam uma exploração mais vertical e até ajudam na hora de alcançar o topo da bandeira. Algumas outras, como o bloco "i", são mais específicas e auxiliam quando o jogador deseja descobrir segredos pelas fases. Em ambos os casos, o sistema de insígnias se prova eficaz em trazer novidades aos controles, opções de acessibilidade e um incentivo à experimentação.

Conseguir uma insígnia, aliás, envolve na maioria das vezes, comprá-las nas várias lojas de Poplin espalhadas pelo mapa-múndi. Elas utilizam as moedas roxas presentes nos estágios como forma de troca, similar ao modo como Super Mario Odyssey fazia com as moedas específicas dos reinos, e também oferecem em seu catálogo sementes fenomenais (o coletável principal do jogo), vidas extras e até painéis, objetos que podem ser utilizados para reviver outros jogadores no multiplayer.





Inclusive, o mapa em que essas lojas estão localizadas possui seu próprio "twist". Temos seções em Wonder em que ele permite uma exploração mais aberta e nos dá a chance de selecionar entre vários estágios de nossa escolha, o que acarreta uma breve sensação de liberdade. Cada fase contém seu próprio indicador visual de dificuldade, medido em quantidade de estrelas, que auxilia o jogador, principalmente durante esses momentos de escolha, a controlar a dificuldade de sua própria jogatina.



Juntando os amigos



Como já indicado, a nova aventura do encanador também inclui opções de jogar com mais pessoas. Assim como na série New, há a possibilidade de multiplayer local com até quatro jogadores simultâneos, e seu funcionamento é bem similar.

A câmera segue um dos heróis e o jogador que sair da tela é transformado em um fantasma, podendo retornar à partida se receber o contato de um colega ou se interagir com um painel no mapa. A maior diferença é que não temos mais colisão entre jogadores, o que deixa tudo menos caótico à primeira vista, mas se mostra uma mudança necessária dada a natureza mais complexa dos estágios de Wonder.



Pela primeira vez, há também a inclusão de opções de multiplayer online, embora elas funcionem de forma mais passiva. Ativando o modo online principal, você verá várias sombras de outros jogadores pelo mundo que estão jogando o mesmo estágio ao mesmo tempo, algo que, honestamente, me preocupou de início, pois poderia gerar uma falsa ilusão de companheirismo.

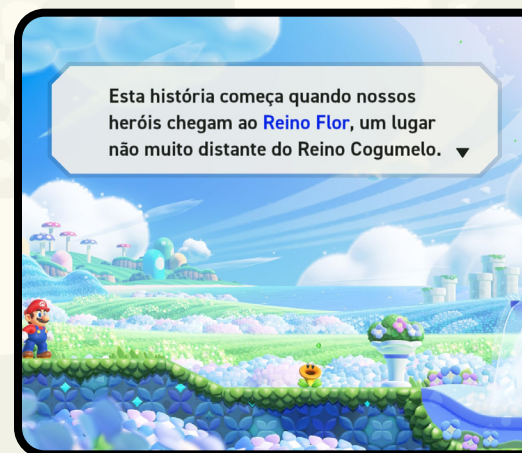
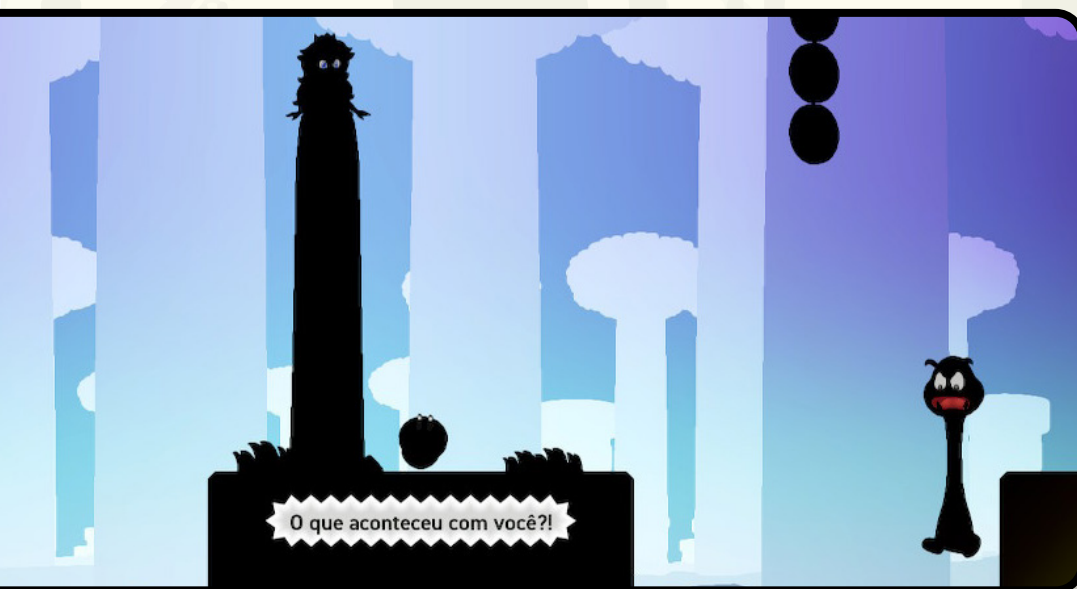
Todavia, este modo mostrou-se útil quando usado para ajudar ou ser ajudado por outros jogadores. Podemos espalhar painéis no mapa ou tocar em players que tenham morrido, assim como podemos usar interações limitadas para indicar segredos pelas fases, útil principalmente nos estágios em equipe. A sensação de conforto quando alguma dessas situações ocorre é gratificante e mostra que a implementação online foi eficaz.



Quase tudo são flores



Claro que, além do estilo visual renovado e novas animações, o aspecto sonoro também é importante para intensificar a imersão no mundo do Reino Flor. Parte disso ocorre com inúmeros efeitos sonoros bem-colocados, presentes até nos movimentos mais simples, como a bundada no chão.



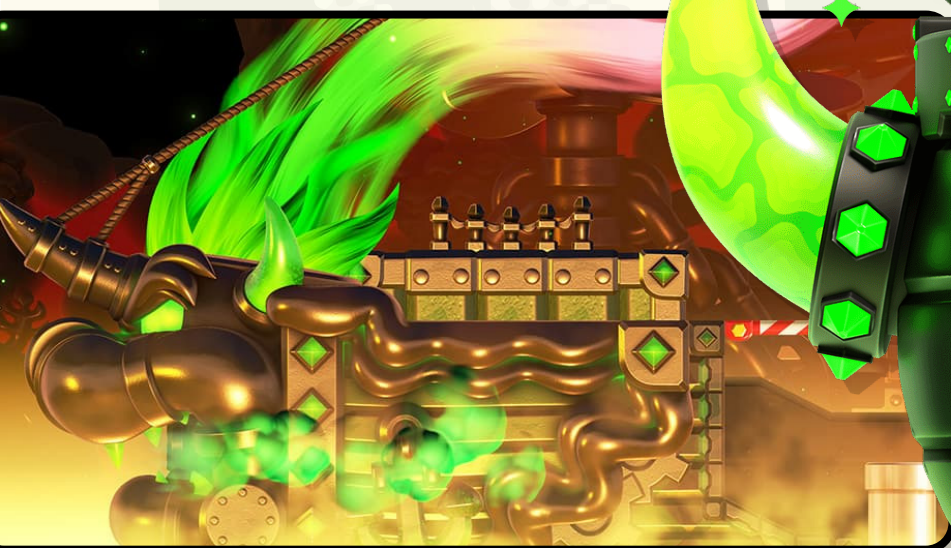
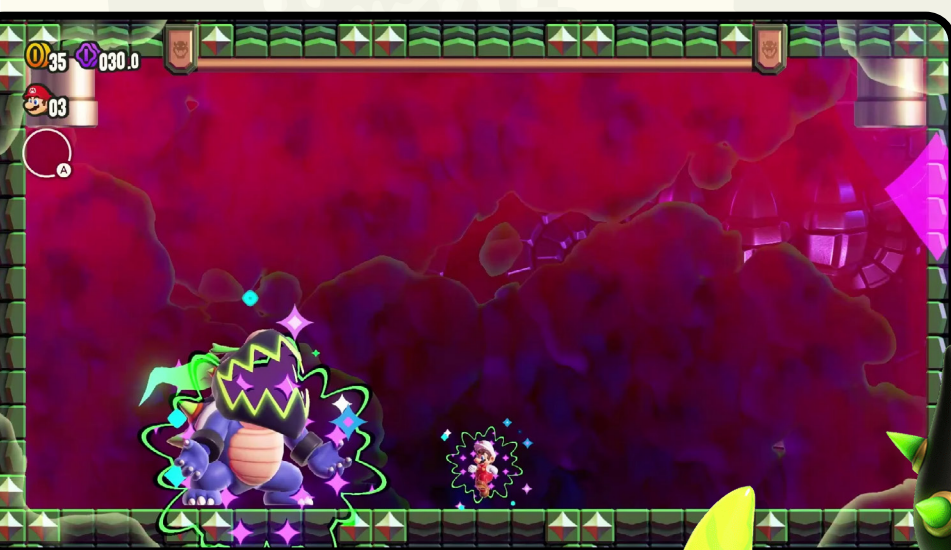
As flores falantes também desempenham um papel importante nessa imersão: elas estão presentes em todas as fases e servem como mini-guias ou companheiras na sua jornada. Ao invés de irritantes, elas são engraçadas, com comentários divertidos ou situações inóspitas em que estão, como o medo de estarem próximas a inimigos assustadores. Há tantos exemplos bons disso durante a jogatina, que poderíamos recheiar a matéria com inúmeras imagens de situações engraçadas com as flores.

Como Wonder é o primeiro jogo principal da série totalmente localizado para português brasileiro, elas conseguem se destacar com sua dublagem em nosso idioma. A localização, diferente de jogos como **Mario Party Superstars** que tem um trabalho de voz robótico, é caprichada e tem várias referências que somente nós entenderíamos, algo importante para que o título fique mais acessível.




Dito isso, um dos pontos que o jogo não me chamou muito a atenção foi a trilha sonora. Embora a direção de sons seja boa, as músicas de fundo não são muito memoráveis, principalmente quando comparamos o histórico de sons bombásticos de jogos como Super Mario 3D World e Super Mario Galaxy.

Os chefes também não se destacam muito. Em uma aventura que transborda criatividade, infelizmente a maioria das lutas não tem muita variação e não chega a desafiar o jogador em qualquer momento. Embora houvesse reclamação de que os Koopalings vinham sendo usados à exaustão na série New, retornar à dependência de apenas Bowser Jr. nas batalhas não é necessariamente a resposta correta. Ou até poderia ser a resposta, se os embates fossem mais grandiosos e criativos como os estágios.



Mario Maravilha



Super Mario Bros. Wonder combina o estilo dos títulos 2D da série e o mistura com a criatividade e ambição dos jogos em 3D. O resultado dessa receita não poderia ser outro: a aventura é uma completa diversão do começo ao fim. Assim como Super Mario World impactou gerações, Wonder tem o potencial de ser visto daqui a décadas com o mesmo apreço. 



✓ Prós

- Novo estilo visual, recheado de animações bem-produzidas;
- Muitos personagens jogáveis;
- Flores fenomenais não deixam a experiência cair no marasmo;
- Insígnias e novos potencializadores trazem variações à jogabilidade;
- Bons efeitos sonoros;
- Bom multiplayer, seja local ou online.
- Boa localização em português brasileiro.

✗ Contras

- Chefes de pouco destaque;
- Trilha sonora de fundo pouco memorável.



Super Mario Bros. Wonder (Switch)
Desenvolvedor Nintendo EPD
Gênero Plataforma 2D
Lançamento 20 de outubro de 2023

Nota **9.5**

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**





por **Fábio Castanho Emídio**

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Walter Nardone

Nabbit e Toadette: O Coelho e a Corredora

Quando se pensa em Mario, quais são as primeiras coisas que vem à mente? O encanador (obviamente); seu irmão covarde, mas determinado; o leal homem-cogumelo; a princesa aventureira; a monarca do deserto; a soberana das estrelas; a tartaruga-dragão déspota; o dinossauro cavalinho; o rival ganancioso; o misterioso impostor roxo e tantos outros ícones da franquia, respeitados e adorados ao redor do mundo há eras.

Mas nem todo personagem é reconhecido e respeitado de imediato. Seja originado dos spin-offs de RPG ou dos esportes, certos personagens precisam de tempo para ganhar fama e o agrado dos fãs. Dois integrantes da mais icônica franquia dos games estão lentamente assumindo seus lugares como estrelas da constelação que formam o elenco principal. Como já deve ser óbvio pelo título, é óbvio que estou falando de Nabbit e Toadette, que acabaram de fazer as malas para uma nova aventura no Reino Flor. Enquanto eles estão fora, venha lembrar a trajetória deles comigo.



NABBIT



TOADETTE

A Toca do Coelho/Uma Necessidade nas Pistas

Nabbit nasceu em New Super Mario Bros. U (Wii U, 2012), sendo um ladrão teimoso de itens, pegando potencializadores e fugindo com o rabo entre as pernas, até que o jogador possa dar um pontapé bem dado em sua bunda roxa e pegar os espólios.

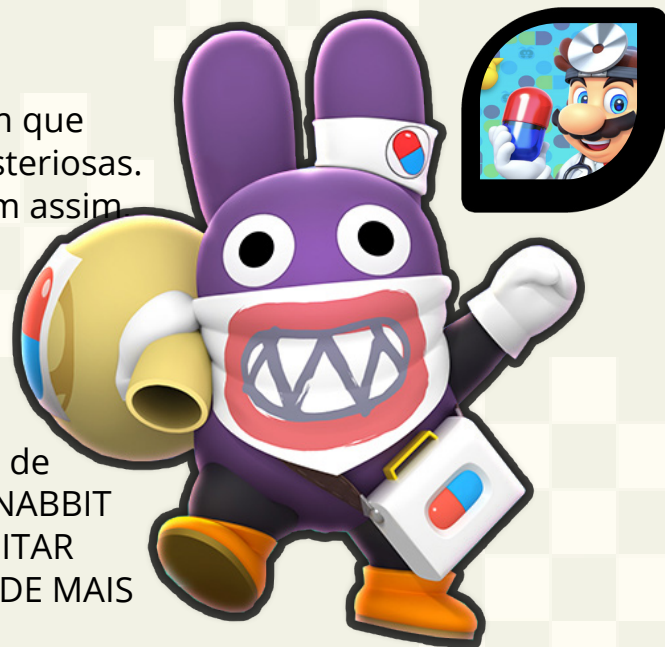
Toadette, por sua vez, apareceu pela primeira vez em Mario Kart: Double Dash!! (GC, 2003). Diferente de Nabbit, cuja história de desenvolvimento não é tão detalhada, as origens de Toadette são similares a outro personagem, Waluigi. Tal como o pé de valsa roxo, Toadette foi criada única e exclusivamente para ser parceira de Toad em Double Dash!!, uma vez que o jogo operava com mecânica de parceiros (Mario e Luigi, Peach e Daisy, Petey Piranha e King Boo...), mesmo com um parceiro ideal já existente e no próprio game: Toadsworth, que simplesmente escoltava os vencedores de cada copa.



Após sua estreia, Nabbit começou a aparecer em mais jogos, inclusive sendo jogável a partir de New Super Luigi U (Wii U, 2013), seu segundo jogo, no qual ajudou Luigi a salvar o Reino dos Cogumelos. Enquanto isso, Toadette teve um salto mais rápido que Nabbit (trocadilho intencional), aparecendo em seguida no super aclamado Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC, 2004), ganhando um extenso e adorável currículo jogável (mas, infelizmente, foi cruelmente cortada do filme do Mario, aparecendo beeeem sutilmente em um pôster musical apenas), inclusive aparecendo com o famoso Captain Toad em um jogo só dele!

O Trapaceiro/Rosascença

Todo mundo adora um personagem neutro, alguém que anda entre o bem e o mal, alguém de intenções misteriosas. A franquia Mario estava em falta de um personagem assim uma vez que Birdo deixou de ser uma antagonista completamente e Wario tem sua própria empresa de microgames para gerir (e poderia muito bem estar se aventurando por aí, mas isso é para outro dia). Nabbit apareceu e veio tapar esse buraco, seja roubando itens ou salvando o reino. Seja nas pistas de kart, seja salvando vidas como médico (AVISO: DR. NABBIT NÃO É UM CIRURGIÃO LICENCIADO. SE ELE TE RECEITAR ALGUM MEDICAMENTO, ALERTE AO POSTO DE SAÚDE MAIS PRÓXIMO).

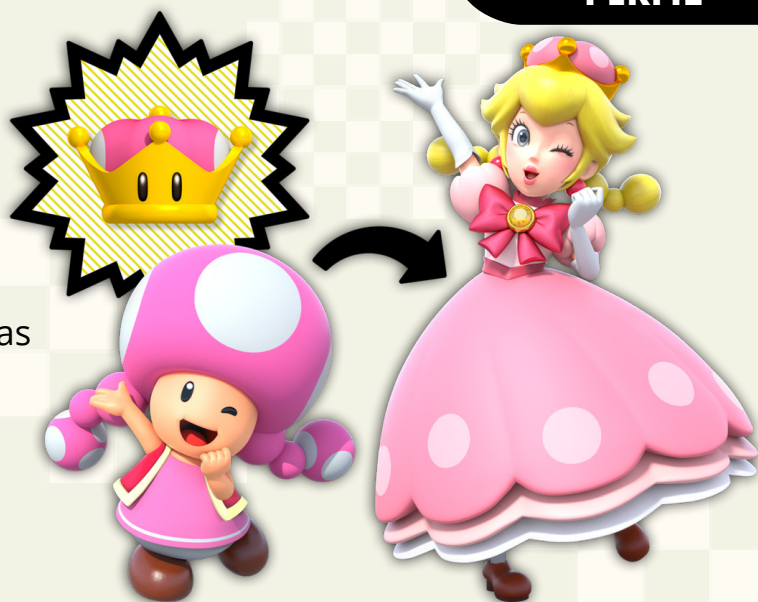


É curioso pensar que demorou tanto para um coelho ser jogável na franquia Mario. Características de integrantes da família Leporidae aparecem desde Mario Land 2: 6 Golden Coins (Game Boy, 1992), com o potencializador Carrot que transforma Mario em Bunny Mario, dando ao herói um novo par de orelhas longas que o ajudavam a ficar no ar por mais tempo. Coelhos também são conhecidos por dar as caras em Super Mario 64 (N64, 1996, conhecidos no jogo como MIPS) e em Super Mario Galaxy (Wii, 2007, chamados de Star Bunnies), além de inúmeras aparições por meio de Mario Party. Mas um que olhava na cara do Mario, pegava o que era do bigodudo por direito e depois dava no pé? Ora, nenhum orelhudo teria coragem... nenhum, até o coelho roxo de bandana.



Toadette, por outro lado, apareceu em um momento de necessidade real para a franquia. Por mais inclusivo que Mario seja, ainda faltavam representantes femininas jogáveis. Havia Peach, Daisy e, às vezes, Birdo. A inclusão de Toadette não apenas enriqueceu a história de Toad (antes dela, as únicas Toad femininas que se tem notícia são as personagens em Mario RPG (SNES, 1996), servindo de protótipo para a personagem. Com a adição de Toadette, o elenco feminino aumentou e pode-se dizer que foi a abertura de portas para novas moças jogáveis: Wendy O. Koopa, Queen Bee, Dixie Kong, Pauline e Rosalina.

Além disso, em 2018, veio sua maior metamorfose, com a adição da Super Crown em New Super Mario Bros. U Deluxe (Switch, 2018), transformando-a em Peachette, uma pseudo-Peach (uma pseudofruta, se preferir). As implicações da transformação são estranhas (e... impactantes na Internet, se misturadas com Bowser), para se dizer no mínimo, mas pelo menos é uma transformação fofa.




Uma Aventura Maravilhosa

Quem diria que esses dois personagens, tão obscuros, iriam ganhar um espaço na mais nova aventura de Mario e seus amigos, juntando-se à equipe de resistência contra Bowser, defendendo o Reino Flor de suas perigosas novas táticas? Toadette, ao lado de outros dois Toads, consegue desfrutar de todo seu potencial, enquanto Nabbit é um personagem bem mais seguro, bem como o quarteto de Yoshi que o segue, não sendo afetado por potencializadores e ideal para quem quer apreciar a paisagem.



Eu sempre torço para os esquecidos, aqueles que têm poucos fãs e precisam de mais amor. E basta juntar meu grande afeto por coelhos e rosa e voilà, dois novos personagens para meu catálogo de preferências. Nabbit tem um design tão simples mas tão charmoso, é difícil não resistir aos olhinhos e aquelas orelhinhas. E, de novo: personagens neutros. Toadette poderia ser uma escolha de personagem bem preguiçosa, se tivesse sido feita errada (vide Síndrome de Smurfette), mas como o povo Toad por si só não tinha muita personalidade, não teria como errar. O que deu certo foi expandir o universo dos Toads, colocar um pouco mais de sabor na salada de champignon que é o Reino dos Cogumelos.

Nada mal para um ladrãozinho maroto e uma parceira de cockpit, né? 



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

SWITCH



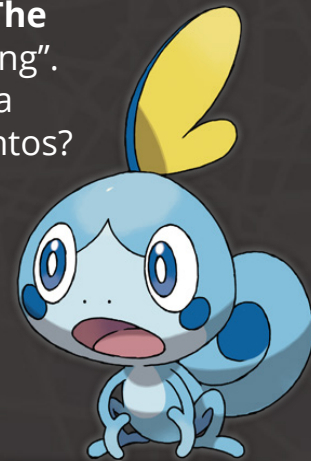
por Alan Murilo

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Walter Nardone

Effort Values (EVs) — o que são e como treiná-los

Se você acompanha a série Pokémon há um tempo, provavelmente já ouviu falar nos Effort Values (valores de esforço, em tradução livre). Introduzidos com a saudosa terceira geração (Ruby, Sapphire e Emerald), os EVs — como são popularmente conhecidos — representam um importante recurso para o lado competitivo do jogo, já que tornam possível controlar o crescimento dos stats de diferentes monstros.

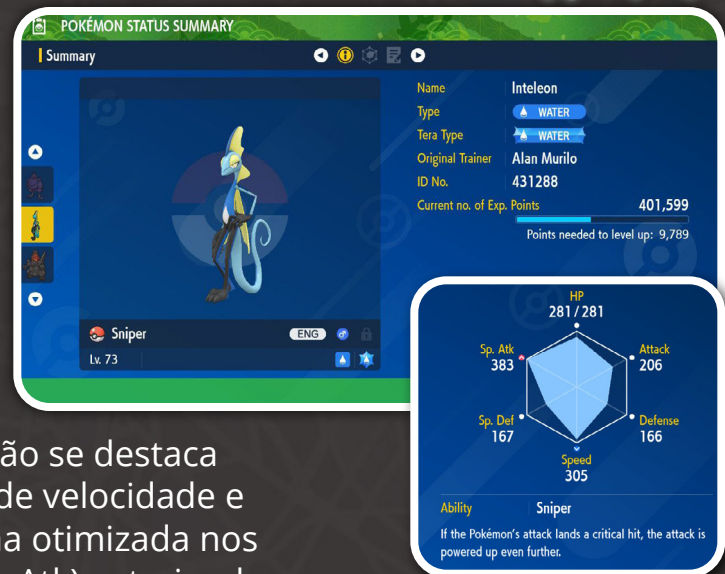
Em **Pokémon Scarlet/Violet** não é diferente, e sua recente expansão **The Teal Mask** trouxe ainda mais formas de facilitar o chamado “EV Training”. Por isso, preparamos aqui um guia especial para orientar e ajudá-lo na missão de tornar os seus Pokémon ainda mais fortes, treinador. Vamos juntos?



EVs: o que são e para que servem?

Como dito, a sigla EVs corresponde a Effort Values, recurso presente na franquia Pokémon desde a terceira geração. A grande importância dos EVs reside no fato de que sua existência permite manipular, até certo ponto, o desenvolvimento de cada Pokémon, potencializando ainda mais as suas forças ou compensando suas fraquezas.

Vamos pegar como exemplo um Inteleon: por natureza, a evolução do Sobble não se destaca por suas defesas ou HP, mas sim por sua grande velocidade e ataque especial. Ao distribuir seus EVs de forma otimizada nos stats mais importantes da criatura (Speed e Sp. Atk), o treinador garante que ele será capaz de atacar antes da grande maioria dos Pokémon, e de causar tanto dano quanto possível no processo.



“Ué, mas não seria possível investir os EVs nas defesas do Inteleon?”
 — Claro que sim, mas, na prática, isso pouco ou nada adiantaria, pois as defesas do carismático lagarto não se destacariam mesmo que maximizadas (golpes que nocauteiam em dois hits continuariam derrubando o Pokémon nos mesmos dois hits, por exemplo).

Bem, já deu para perceber que os EVs são de extrema importância para o lado competitivo de Pokémon, não é mesmo? Portanto, se você gosta de jogar online ou localmente com os amigos e tem a ambição de participar de campeonatos, é muito importante se familiarizar com esse mecanismo. Afinal, por trás da roupagem infantil, há na saga da Game Freak um jogo muito complexo para os fãs de estratégia!



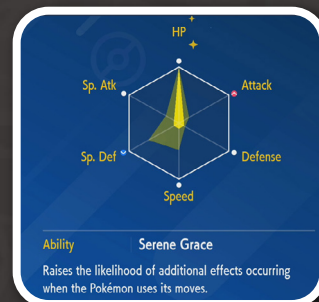
EVs: como treiná-los na prática

Antes de prosseguirmos para a prática, é importante saber que cada Pokémon pode acumular até 510 EVs no total, com um máximo de 252 por stat. Além disso, quatro EVs gerarão um ponto em seu respectivo stat (por exemplo, conquistar 4 EVs de HP resultará em mais um ponto no HP da sua criatura).

Ok, mas como treiná-los? A verdade é que há diversas formas de fazer isso em Pokémon Scarlet/Violet, pois a cada nova geração, a Game Freak tem tornado o processo de aquisição de EVs mais fácil. Em resumo, é possível obtê-los a partir de batalhas, itens e até mesmo com os Mochis que você ganha através do minijogo OGRE OUSTIN', no DLC The Teal Mask.

Começando pelo básico: cada Pokémon, ao ser derrotado em batalha, independentemente se é um monstro selvagem ou pertencente a um treinador (exceção feita às batalhas multijogador), concede de um a três pontos de esforço. Esse valor é fixo para cada espécie e está relacionado ao stat em que o monstrinho possui mais destaque.

Por exemplo, derrotar um Shinx concede um EV em ATK para cada um dos monstrinhos de sua party. Já derrotar um Lechonk concede um EV em HP. Scatterbugs concedem um EV de defesa, Magnemites de SP. ATK, e por aí vai.



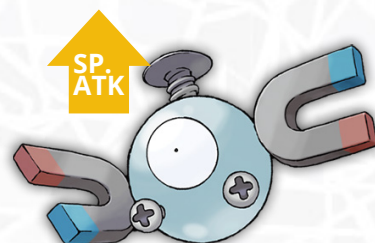
Shinx



Lechonk



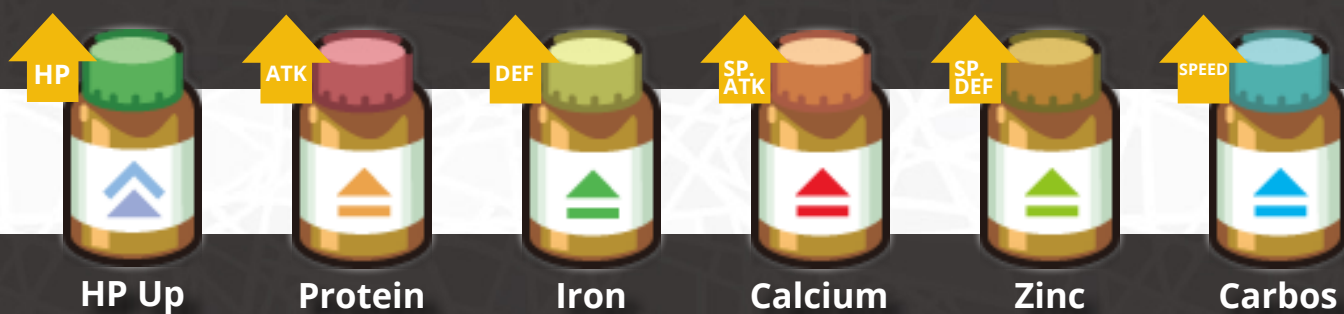
Scatterbug



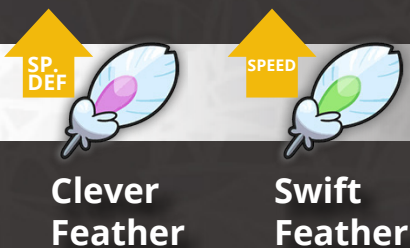
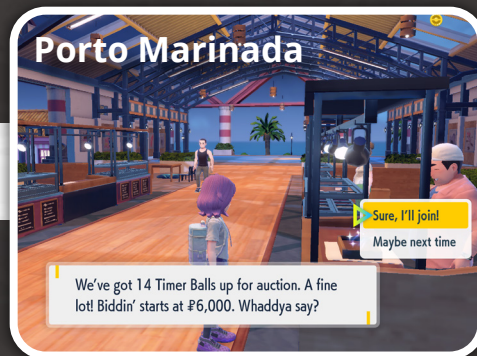
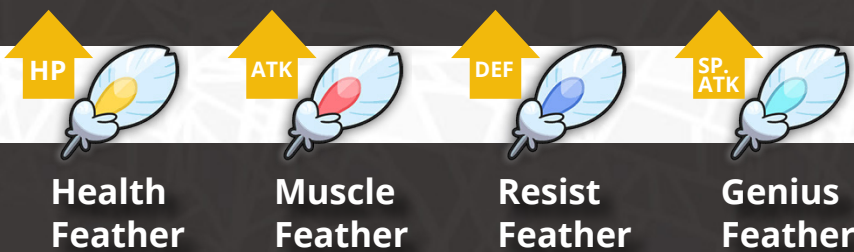
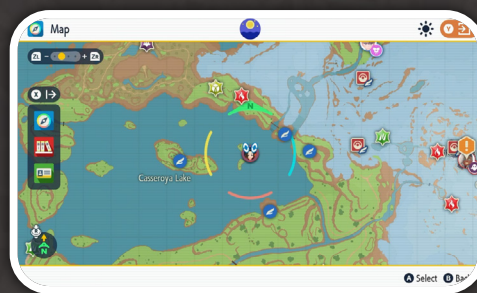
Magnemites

Mas peraí, isso significa que tenho que derrotar 252 Shinx para maximizar o ATK do meu Garchomp? Na verdade, só se você desejar, porque há diversos itens capazes de acelerar esse processo (e provavelmente você já possui diversos deles em sua mochila virtual).

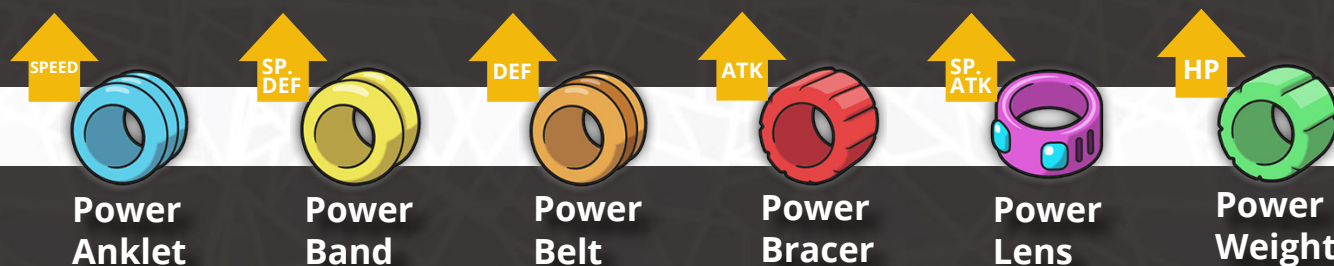
Um exemplo são as tradicionais vitaminas (Protein, Carbos, Zinc), presentes na franquia desde a primeira geração. Cada uma delas adiciona 10 EVs em um dos seis stats (HP, ATK, DEF, SP. ATK, SP. DEF ou Speed) do monstrinho, acelerando consideravelmente o treinamento. É possível encontrá-las no mapa ou comprá-las nas lojas Chansey Supply, presentes nas grandes cidades de Paldea como Mesagoza, Levincia e Montenevera.



Outra alternativa são as penas Health Feather, Muscle Feather, Resist Feather, Genius Feather e Swift Feather. Cada uma delas aumenta instantaneamente um ponto de EV no respectivo stat, o que é ótimo para treinamentos mais precisos, que envolvem distribuições mais específicas. Tais penas podem ser encontradas aleatoriamente ao navegar pelo Casseroya Lake, ou nas ofertas especiais do Porto Marinada.



Caso você prefira batalhar, porém, o ideal é usar os Power Items: Power Anklet, Power Band, Power Belt, Power Bracer, Power Lens e Power Weight. Ao equipar um desses itens em um monstinho, cada batalha concederá automaticamente mais 8 EVs no stat indicado por cada item, além do EV natural do Pokémon derrotado.



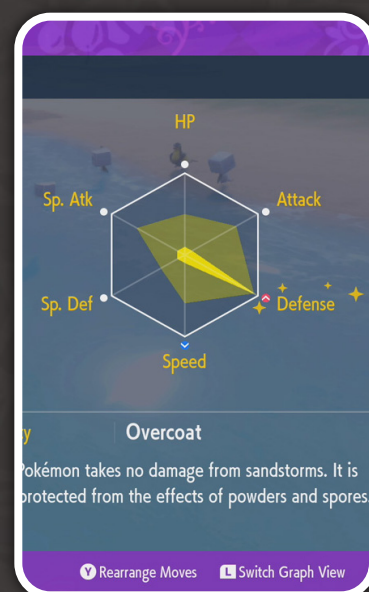
Assim, é possível reduzir drasticamente o número de confrontos necessários para maximizar um stat com os 252 EVs. Os Power Items podem ser adquiridos por 10 mil Pokédollars nas lojas Delibird Presents, encontradas em cidades como Mesagoza, Levincia e Cascarrafa.



Começando do zero quando preciso

Mas como checar o progresso do treinamento de EVs em cada monstinho? Bem, o ideal é ir anotando quantos Pokémon foram derrotados, quantas vitaminas foram ingeridas, e assim por diante até completar os 510 pontos disponíveis. Parece trabalhoso, mas com um pouco de prática, é possível treinar completamente um monstinho em menos de uma hora, especialmente se você usar os itens citados acima.

Dentro do jogo, é possível checar o andamento do treinamento dentro do tela de stats (Summary) de cada Pokémon. Apertar o botão L trocará a tela de stats padrão por um gráfico da distribuição de EVs, e caso um stat esteja maximizado, haverão estrelas cintilantes em seu nome.



A checagem definitiva é possível com uma jovem na cidade de Levincia que está acompanhada de seu Luxio. Apresente a ela o seu Pokémon e, caso ele tenha maximizado os 510 pontos disponíveis, ela o presenteará com uma Effort Ribbon. Uma dica muito importante aqui é salvar manualmente antes de falar com esta NPC, pois a Effort Ribbon não pode ser removida uma vez que tenha sido concedida.

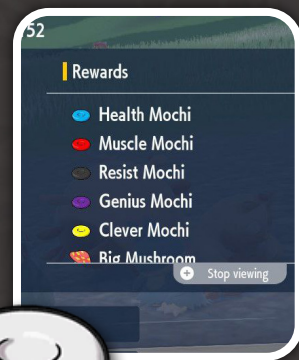


Por fim, também é possível resetar os EVs de seu Pokémon caso você já os tenha completado ou queira testar uma nova combinação. Para isso, é necessário usar as berries específicas para esse fim (Pomeg, Kelpsy, Hondew, Qualot, Grepa e Tomato), pois cada uma delas diminui 10 EVs no stat de sua descrição. Essas frutas podem ser encontradas pelo chão em Paldea ou Kitakami ou em ofertas especiais aleatórias no Porto Marinada.



Caso você tenha acesso ao DLC The Teal Mask, porém, a dica é aproveitar o minijogo 'Ogre Oustin'. Cada vitória no jogo tem a chance de conceder um Fresh-Start Mochi, item que pode ser usado para zerar todos os EVs de um Pokémon de uma só vez.

Além disso, os diferentes Mochis funcionam como as vitaminas, concedendo 10 pontos no stat de sua descrição. Como é muito menos custoso acumular Mochis em vez de comprar as vitaminas, esta é certamente a melhor forma de treinar os EVs em Scarlet/Violet, se você não se importar de jogar o minijogo repetidas vezes para acumular os itens necessários.




Fresh-Start Mochi



Temos que treinar todos

E assim fechamos o nosso guia explicativo de Effort Values em **Pokémon Scarlet/Violet**. O que achou, caro leitor? Você já sabia desse recurso e de sua utilidade no segmento competitivo da franquia? E das novidades trazidas pelo DLC **The Teal Mask**?

Continuando os ensinamentos desta matéria, em breve traremos os melhores lugares para treinar EVs através de batalhas em Paldea e Kitakami e uma explicação sobre as Natures, IVs e IV Training. Fique ligado no Nintendo Blast e não se esqueça de deixar o seu comentário caso tenha alguma dúvida ou sugestão. Até a próxima! 




Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



por  Eduardo ComerlatoRevisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

MARIO & LUIGITM

SUPERSTAR SAGA

20 ANOS DE UM SUBLIME RPG DOS IRMÃOS BIGODUDOS NA TELINHA DO GAME BOY ADVANCE

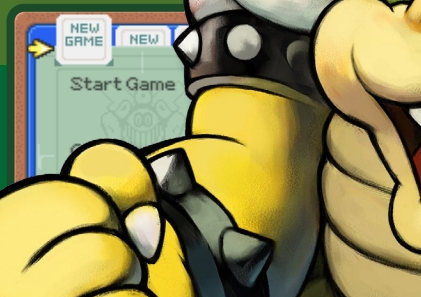
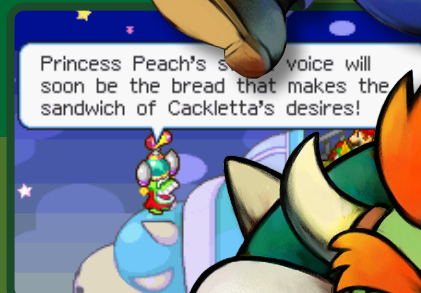
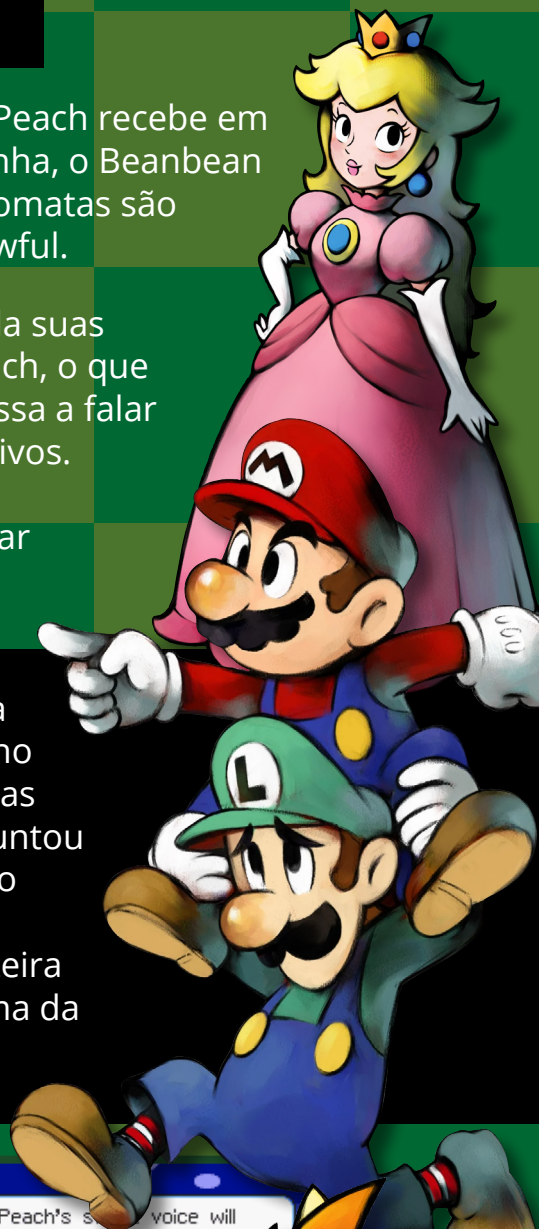
Em 17 de novembro de 2003, **Mario & Luigi: Superstar Saga** chegou ao mundo com a tarefa de introduzir uma nova aventura com os personagens da franquia do Reino Cogumelo. Dessa vez, porém, os propósitos do lançamento se mostraram bastante singulares: não somente os alicerces seriam distintos do usual por conta dos aspectos role-playing, bem como um novo reino, repleto de personagens inéditos, se tornaria a ambientação para uma aventura marcada pela parceria afinada de Mario e Luigi. No fim, o resultado foi uma criativa e divertida jornada, que está completando 20 anos de muito brilho.

Encanadores em busca da voz de Peach

A história de **Superstar Saga** se inicia quando a Princesa Peach recebe em seu castelo a visita de embaixadores de uma região vizinha, o Beanbean Kingdom. Lá, porém, descobrimos que os supostos diplomatas são uma bruxa malvada chamada Cackletta e seu fiel ajudante Fawful.

Nesse instante, a vilã da aventura revela suas intenções: roubar a suave voz de Peach, o que efetivamente ocorre e a princesa passa a falar somente por meio de balões explosivos. Diante dessa catástrofe, entram em cena Mario e Luigi, que decidem iniciar uma jornada em busca da voz perdida.

Para tanto, eles recebem a inusitada ajuda de Bowser, que estava no Reino Cogumelo para raptar a princesa, mas ficou abalado com a situação e se juntou aos irmãos bigodudos. No comando da nave Koopa Cruiser, Bowser transporta Mario e Luigi até a fronteira do Beanbean Kingdom, onde a trama da aventura de fato se desenvolve.

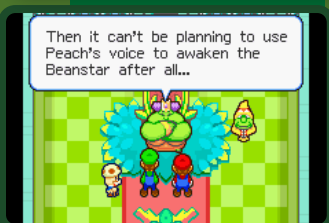




Ao cruzar o reino encantado dos feijões, os protagonistas acidentalmente conhecem Peasley, o nobre príncipe da região que havia sido aprisionado por Cackletta em um ovo monstruoso. Momentos depois, eles conhecem o Castelo do Beanbean Kingdom, onde descobrem a verdadeira motivação da vilã: encontrar o Beanstar, uma estrela capaz de conceder qualquer desejo a quem possuir uma doce voz, tal qual a da Princesa Peach.

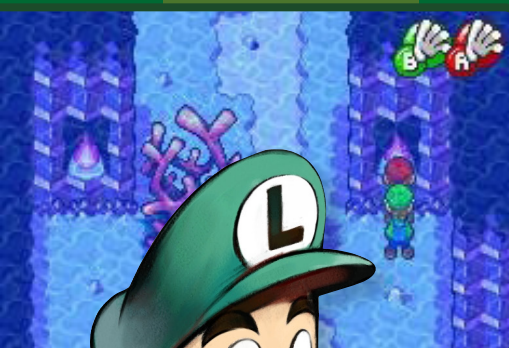


É com base nesses acontecimentos que Superstar Saga desenvolve a sua trama, em uma narrativa cheia de reviravoltas e muito humor. Em parte, essa profundidade é possível pelo vasto elenco da aventura, que ganha méritos por somar os inéditos habitantes do Beanbean Kingdom ao retorno de outros personagens clássicos da franquia.

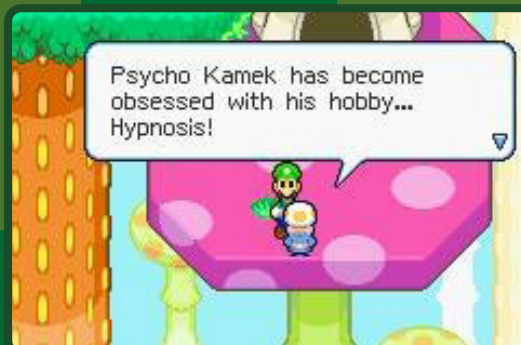
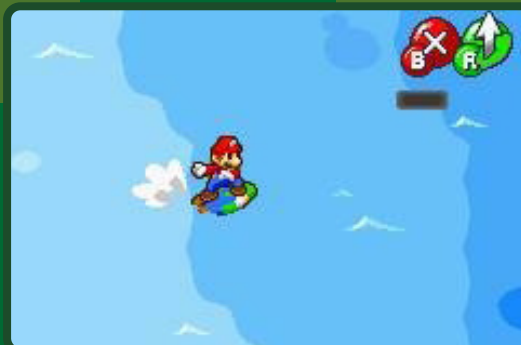


O Beanbean Kingdom: um local de muita beleza, súditos feijões e vilãs sádicas

Assim como recentemente tivemos a oportunidade de conhecer o Reino Flor, localidade onde se passa o novo Super Mario Bros. Wonder, Superstar Saga foi o responsável por adicionar o Beanbean Kingdom ao mapa da série do encanador. Trata-se de um vasto reino com montanhas, desertos, florestas e praias, localizado a nordeste do Reino Cogumelo, região com quem possui boas relações de aliança.



Lá, os jogadores devem explorar locais como os campos roxos de Stardust Fields, a alta e árida Hoofoo Mountain, o paradisíaco Oho Oasis e até mesmo a Woohoo Hooniversity, universidade que se dedica ao estudo do arroz. Em comum, temos o fato de que todas estas localidades estão dentro do perímetro de governança da Rainha Bean, que conta com a ajuda política e militar de seu filho, o Príncipe Peasley, e de sua ajudante Lady Lima.



Quando se trata de demografia, o Beanbean Kingdom é habitado pela tribo dos Beanish, que essencialmente podem ser comparados aos Toads, do Reino Cogumelo. Essa espécie se parece com pequenos grãos de feijão verde, sendo conhecidos por sua alegria, senso de humor e longevidade.

Essas características, no entanto, não podem ser vistas no par de antagonistas da jornada. Enquanto Cackletta assume um arquétipo de bruxa malvada, com alta estatura, pele esverdeada e personalidade marcante, inclusive a ponto de desejar destruir os pontos históricos de sua região, Fawful é um ajudante conhecido por sua inteligência, temperamento difícil e paixão por culinária.

Além dos vilões principais, nota-se que o jogo acertou em cheio também na seleção dos inimigos comuns da aventura, que, além de criaturas nativas do novo mundo, também resgata rivais tradicionais, como Magikoopas, Hammer Bros e os Vírus de Dr. Mario. Para o delírio dos mais saudosistas, até mesmo a querida Birdo dá um jeito de aparecer no desenrolar desta história.



Uma mão cheia de movimentos inéditos

Outro fator de destaque no título lançado em 2003 é a sua inovadora gameplay. A inclusão dos elementos RPG não foi algo inédito nos jogos do encanador, uma vez que a Nintendo já havia investido no gênero em Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars e Paper Mario, que certamente serviram de inspiração para Superstar Saga.

Entretanto, a grande inovação está nas possibilidades originadas com a proposta de comandar simultaneamente Mario e Luigi, a começar pelos momentos de exploração: para resolver quebra-cabeças, a dupla pode executar habilidades específicas ao alternar a disposição dos irmãos na telinha do GBA.



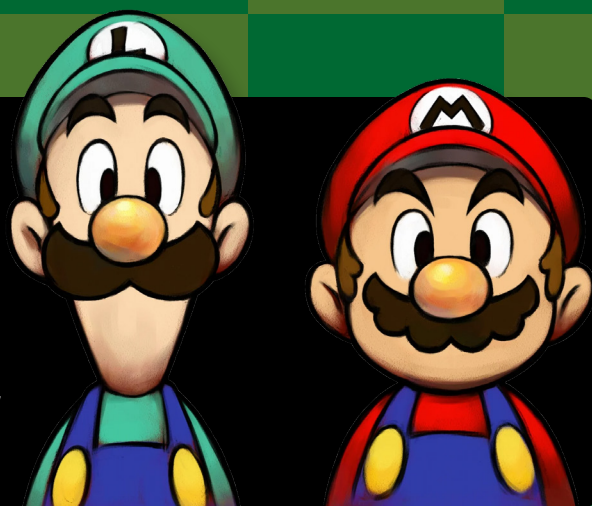


Quando Luigi está na frente, por exemplo, Mario pode acertá-lo com seu martelo a ponto de encolher seu irmão, que assim poderia se movimentar em ambientes estreitos ou restritos por cercas. Do mesmo modo, ao subir um em cima do outro, os irmãos se tornam capazes de executar os saltos Spin Jump, que garante segundos de flutuação, e High Jump, necessário para atingir alturas elevadas.

Estas capacidades também modificam as batalhas, caracterizadas pelo estilo role-playing de disputas em turno com traços de ação. Para tanto, destacam-se os Bros. Attacks, poderosos movimentos de combate que misturam recursos como saltos, marretas e elementos da natureza, entre eles ataques de fogo e raio.



Portanto, como enfatiza o próprio título da aventura, Mario & Luigi: Superstar Saga se destacou graças à parceria dos irmãos encanadores, que juntos assumem um grande leque de movimentos combinatórios. Ao lado de um envolvente sistema de níveis típico dos RPGs, o título se tornou um grande sucesso do GBA.



As mentes criativas por trás do surgimento da série



Em maio de 2003, Superstar Saga foi revelado ao mundo durante a E3. O anúncio da aventura, que na época era intitulada somente **Mario & Luigi**, foi feito por meio de um animado **trailer** com imagens de gameplay. Ao longo do evento, os jogadores poderiam encarar uma breve demo, disponibilizada também em outras conferências daquele ano, como a ECTS e a Games Convention.



Assim como a dobradinha entre os irmãos encanadores, Superstar Saga foi um jogo que se beneficiou de outra parceria bem-sucedida. Enquanto a Nintendo se encarregou da publicação, o desenvolvimento foi feito pela companhia japonesa **AlphaDream**, que foi capaz de explorar o potencial do GBA para criar um dos jogos mais belos do console portátil.




Entre os nomes que participaram da criação da aventura, destaque para a direção de Yoshihiko Maekawa, que já havia trabalhado em **Super Mario RPG**, e a produção conjunta de Shigeru Miyamoto, Tetsuo Mizuno e Satoru Iwata. Na produção sonora, além de Charles Martinet nas vozes de Mario e Luigi, Yoko Shimomura assumiu a composição, assim como havia feito no RPG do encanador para o SNES, que agora será relançado para o Switch.

Muitos desses nomes seguiram presentes em outros lançamentos de Mario & Luigi, que se tornou uma franquia *spin-off* de grande sucesso. Além do título de GBA, que em 2017 foi relançado para o 3DS como **Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions**, tivemos **Mario & Luigi: Partners in Time** e **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**, ambos de DS; e **Mario & Luigi: Dream Team** e **Mario & Luigi: Paper Jam** para o 3DS, jogos que seguiram a linha do precursor, com narrativas inspiradas, humor característico e desafios no estilo RPG.



Diversão em dose dupla no saudoso Game Boy Advance

Assoprando as velinhas para comemorar os seus 20 anos de vida, **Mario & Luigi: Superstar Saga** foi muito mais que uma simples empreitada role-playing dos irmãos encanadores. Trata-se de um título que instaurou uma nova série paralela e introduziu a magia do Beanbean Kingdom. Além disso, o lançamento foi capaz de evidenciar que, quando juntos em harmonia, Mario e Luigi podem ser os heróis da jogatina e, ainda por cima, inovar e duplicar a diversão da gameplay. 



Revista GameBlast 68

Neste mês, as missão retorna com Capitão Pryce, Ghost, Alejandro e cia em Call Of Duty: Modern Warfare 3!



Nesta edição, a nossa redação escolheu os 10 melhores jogos da franquia Call of Duty, falamos sobre o estúdio responsável pela game, a Activision Blizzard e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista