

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



PRINCESS PEACH SHOWTIME!

#170
FEV
2024

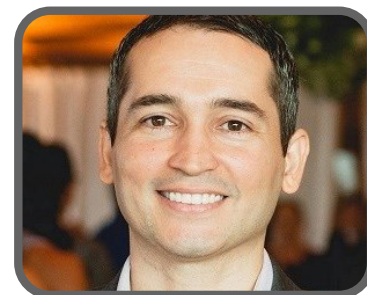


BLAST FORM THE PAST
SUPER PRINCESS PEACH DS

COMEMORAÇÃO
20 ANOS DE METROID: ZERO MISSION

É hora do show da realeza

Quando o assunto é realeza, ninguém desbanca a Peach no Reino dos Cogumelos. Com a chegada de seu novo jogo solo — **Princess Peach: Showtime!** —, aproveitamos para deixar você por dentro de tudo de mais relevante da nossa princesa favorita, com uma prévia do novo título, um **Blast from the Past de Super Princess Peach** — seu único game como protagonista até então — e um **Perfil da Peach**, no qual tratamos dos jogos em que ela tem participação. Além disso, comemoramos o aniversário de **20 anos de Metroid: Zero Mission** e o de **15 anos de Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**. Boa leitura! - Alberto Canen



SUPERVISOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

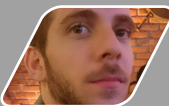
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



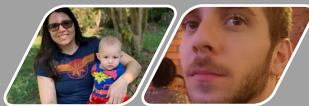
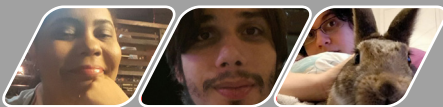
REDAÇÃO

Fábio Castanho
Juliana P. Zapparoli
Rhuan Bastos
Victor Hugo Carreta
Thais Santos



REVISÃO

Cris Amarantes
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



PRÉVIA

03 Princess Peach: Showtime!



PERFIL

10 Princesa Peach



BLAST FROM THE PAST

18 Super Princess Peach: emoções à flor da pele



15 ANOS

25 Anos Mario e Luigi Bowser: Inside Story



20 ANOS

32 Metroid zero Mission



SWITCH



por Juliana Paiva Zapparoli

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Leandro Alves

É HORA DO SHOW DA PEACH!

Desde os primórdios, quando ainda era conhecida apenas como Princesa Toadstool, era sabido que, cedo ou tarde, ela ganharia os holofotes para si. Infelizmente, a única aventura solo de uma das personagens mais icônicas do mundo dos videogames, Super Princess Peach, lançada para DS, já tem quase 20 anos. Porém, as coisas estão prestes a mudar com **Princess Peach: Showtime!**, o mais novo título solo da loira de vestido cor-de-rosa, que chega como exclusivo do Switch em março.

Um espetáculo de segundas intenções?

De acordo com as informações disponibilizadas no Nintendo Direct de setembro do ano passado, a história deste novo jogo se passa no Teatro Esplendor. Certo dia, enquanto passeava com alguns de seus súditos, um Toad mostra a Peach um folheto desse teatro, anunciado como mágico, e o grupo logo se interessa em conferir a performance de estreia.

Infelizmente, esse espetáculo mágico foi apenas uma isca lançada pela maléfica Rubi e sua Trupe Uvaparsas. Agora,

com todos os artistas feitos reféns pelo novo grupo de vilões, resta a Peach fazer as vezes de heroína — e, para isso, ela contará com ajuda da flor mágica e guardiã do Teatro, Estela. Essa **florzinha** é a responsável por garantir à princesa novos poderes para superar os desafios impostos pelos malvados da vez. É aqui que começa a magia do teatro no jogo: Peach tem acesso a figurinos especiais que lhe concedem diferentes poderes para superar os obstáculos da Trupe Uvaparsas.



Peach

Estela



Rubi

Bibidi-Bobidi-Bu

Peach pode não ser Cinderela e Estela está longe de ser uma fada madrinha (será?), mas, pelos trailers divulgados até então, podemos esperar muita magia em **Princess Peach: Showtime!**

Ao que tudo indica, cada um dos papéis protagonizados pela princesa trará um tipo de jogabilidade, muito possivelmente transformando o espetáculo em uma antologia de gameplay, similar ao que temos em Kirby Super Star, mas com estágios mais interligados entre si.



Além disso, toda a aventura se passará dentro do Teatro Esplendor, com cada fase servindo para um estilo diferente de peça teatral que Rubi quer abocanhar para si. É óbvio que, ao final de cada uma delas, um chefão precisará ser derrotado para que Peach possa salvar os atores sequestrados — e é aqui que entram as transformações habilitadas por Estela e que parecem ter sido feitas sob medida para a soberana do Reino Cogumelo.



Até o momento, sabemos que Peach assumirá as formas Espadachim, Vaqueira, Ninja, Detetive, Confeiteira, Kung fu, Patinadora, Furtiva, Sereia e Super-heroína — essas últimas quatro anunciadas no último dia 14 de março. Empunhando seu florete, a princesa-espadachim é capaz de cortar vinhas e outros obstáculos pelo caminho, além de golpear inimigos com poderosas estocadas; como vaqueira, a protagonista não apenas pode montar a cavalo, como também laçar os malvados da Uvaparsas e impedir os planos de dominação teatral de Rubi.



Esguia e letal, Peach ninja tem movimentos sutis e utiliza de suas kunais para fatiar os vilões, e ela ainda pode se camuflar atrás das plantas artificiais do cenário; como lutadora de kung fu, ela também não foge dos perigos e está pronta para chutar os vilões para fora do Teatro Esplendor com seus golpes precisos e certos.



Assumindo o papel de patinadora, a personagem pode deslizar no gelo e usar de acrobacias para enfrentar os oponentes; já como furtiva, ela coloca à prova suas manobras evasivas em sessões de plataforma. Ainda, o trailer mais recente das transformações mostrou que, quando sereia, Peach consegue controlar cardumes, abrindo caminhos subaquáticos, além de cantar em uma orquestra submarina; por fim, fazendo as vezes de super-heroína, a protagonista ganha uma força descomunal, capaz de arremessar objetos dos cenários contra os inimigos e também descendo o braço neles.



Deixando os combates um pouco de lado, temos as duas últimas transformações reveladas até então: com seus dons culinários, a confeiteira tem à disposição uma gama de receitas de encher os olhos e dar água na boca; já com seu traje de detetive, Peach precisará investigar os acontecimentos e interrogar outros personagens para entender o que aconteceu no Esplendor. Mesmo que não sejam figurinos próprios para embates diretos, podemos esperar que eles tragam sua própria importância no decorrer dessa aventura.



Menos plataforma e mais variedade



Indo na contramão dos jogos principais da franquia Mario, em *Princess Peach: Showtime!* teremos diferentes tipos de jogabilidade, com direito até a mudanças de câmera. Os trailers não mostram muitas características sólidas de gameplay, mas podemos inferir que cada uma das transformações de Peach está ligada a uma das peças que Rubi e seus capangas tomaram para si.




E tem mais: cada estágio parece ter seus próprios minijogos e outros eventos em tempo real, cuja maestria será fundamental para a boa performance da protagonista em sua nova aventura — similar ao que acontece em spin-offs como *Mario Party*, mas sem o fator multijogador. Será que juntar moedas e obter uma boa pontuação nessas atividades extras desbloqueará mais truques para nossa princesa versátil? Só nos resta esperar para ver.

Infelizmente, não dá para saber até que ponto todas essas diferentes fases e jogabilidades estarão interligadas. Será que cada peça teatral surrupiada pela Trupe Uvaparsas compõe “mundos” diferentes, cada qual com sua sequência de fases, como acontece nos jogos principais do encanador bigodudo, ou apenas um estágio diferente antes do confronto final com Rubi? Libera uma demo aí, Nintendo, por favor!



Sua vez de brilhar de novo chegou, Peach!

Mesmo com informações sendo disponibilizadas a contagotas, *Princess Peach: Showtime!* já tem de tudo para roubar os holofotes no Switch, não só pela variedade que promete trazer em sua jogabilidade, mas também por ser mais um jogo do universo do encanador bigodudo a possuir localização em português brasileiro, com legendas em nosso idioma já confirmadas. Estou aguardando ansiosamente pelo lançamento da nova aventura protagonizada por Peach — e você? 



Princess Peach: Showtime! (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero ação / aventura
Lançamento 22 de março de 2024

Expectativa

 5

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Fábio Castanho

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Felipe Castello



PRINCESA PEACH

Olá, crianças. Cheguem mais perto, estou prestes a contar uma história. Era uma vez, em um reino tão, tão distante... um país fértil, com figuras estranhas, mas amigáveis, riquezas inimagináveis e um belo céu azul. Até que, um dia, um malvado tirano de outro reino apareceu e usurpou as posses, transformando os habitantes em blocos e planejava um casamento com a soberana do país: uma mulher jovem, com cabelos loiros como ouro, olhos azuis como o oceano e uma voz doce como a de um anjo.

Para alguns, ela era Toadstool. Para outros, Peach. Mas sempre uma princesa.

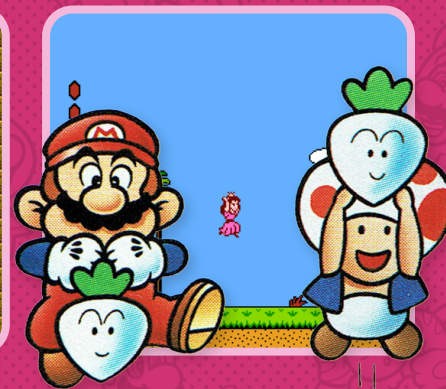
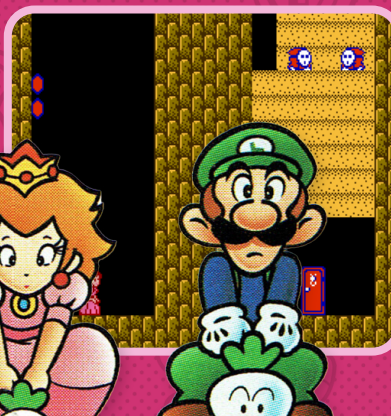
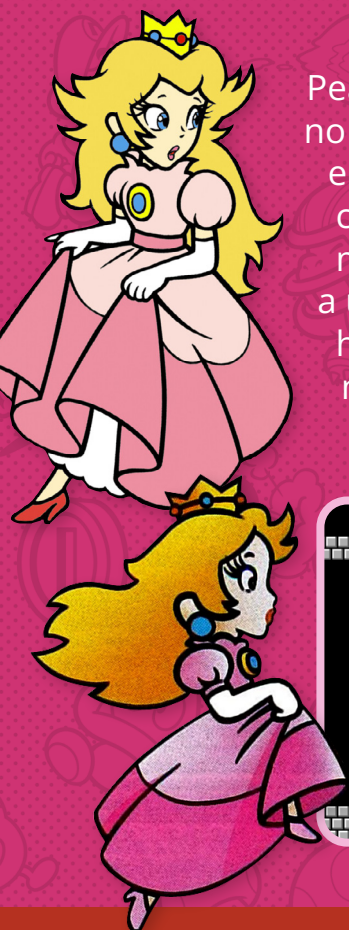
Ela está em outro castelo



Por mais de 30 anos, Peach fora alvo constante das artimanhas do tirano, raptada das mais variadas formas nos mais variados lugares, nos mais variados planos. Mesmo assim, nunca perdeu sua graça e sempre encantou jogadores por onde passava, cheia de charme e amor, atraindo novos fãs tão facilmente quanto o bater de uma bola de tênis.



Peach aparece pela primeira vez em **Super Mario Bros.**, somente no último castelo para indicar o fim do jogo. Criada por Shigeru Miyamoto e tendo recebido retoques do animador Yoichi Kotabe, Peach teve como forte inspiração a princesa Aurora, do clássico da Disney (da mesma forma que Peter Pan viria a inspirar a criação de Link). Por que a única humana é soberana de uma terra da fantasia governada por homúnculos com formatos de fungos está além da minha compreensão mas, ei, se funciona e todos estão felizes, então eu não vou julgar.



A princesa logo faria sua primeira participação jogável com **Super Mario Bros. 2**, concedendo-lhe a sua habilidade icônica de planar por alguns segundos. Não é necessário raciocinar muito para entender como Peach virou um sucesso e figura carimbada na franquia. Graciosa, meiga e emanando uma serenidade silenciosa, a princesa encantou corações tão rapidamente como fez com Mario e Bowser.

Um pequeno problema



Tropes (padrões narrativos) são inevitáveis em qualquer trama. Qualquer artista sabe que eles existem como guias ou necessidades de uso. Do “Vilão Trágico” ao “Planeta de Chapéus”, existem os mais variados *tropes* para desvendar e não existe um tão fácil de associar à Peach como “Donzela Indefesa”. Como o nome indica, é qualquer personagem (qualquer mesmo, independente do gênero, mesmo que mulheres sejam a vasta maioria dos exemplos) fraco e dominado por uma força oposta, virando um objetivo a ser resgatado, comumente o foco principal da franquia.



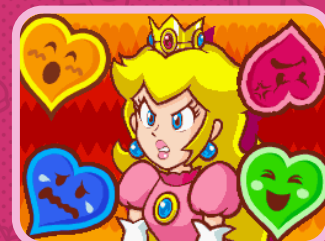
O mundo mudou muito desde o lançamento do primeiro SMB. Claro, ainda é normal ver a Peach sendo resgatada e ponto principal da narrativa. Amamos a rosinha, queremos ela bem, com saúde e feliz, fazendo aqueles bolos enfeitados deliciosos. Mas eis que surge o problema... Quem é Peach, além dos sequestros? Quem é a moça que queremos salvar, além de ser a figura feminina obrigatoriamente nos *spin-offs*? Por que Daisy e Rosalina podem possuir personalidades atraentes enquanto só vemos a primeira princesa sorrindo e acenando? Peach é ainda bastante amada por ser Peach, mas muitos já estavam cansados da mesma narrativa de sempre.



A realeza também se diverte



Peach sempre foi uma figura presente como jogável nos jogos, descansando um pouco dos afazeres e deveres reais para embarcar em aventuras ou simplesmente jogar algum esporte. Disputando nas corridas insanas em Mario Kart, fazendo saques incríveis em Mario Tennis, sobrevoando por cima dos inimigos em **Super Mario 3D World**... Toadstool mostrou que graça e bravura podem ser escritas na mesma frase. Ela até apareceu jogável em alguns títulos de esporte da EA na época do GameCube, ao lado de Mario e Luigi!



Ela, inclusive, já protagonizou dois títulos só dela. O primeiro era... de Game & Watch (não esperava por essa, né?). Em **Princess Toadstool's Castle Run** (lançado em colaboração com McDonald's), a princesa está correndo até seu castelo e deve desviar de Koopa Tropas, recebendo auxílio de um Toad de vez em quando. Bastante limitado para a época e para o relógio (com pouquíssimos movimentos por ser em LCD), mas é uma pequena nota de rodapé da história que é divertida de saber. Aí sim veio o que é considerado seu primeiro jogo: **Super Princess Peach**, do Nintendo DS, no qual os irmãos Mario são sequestrados e cabe à Peach, com um guarda-sol falante e suas fortes emoções, resgatar a dupla e colocar Bowser em seu lugar. É um título fácil, mas adorável, digno de recordação.



Se existem dois lugares em que Peach é icônica como jogável são em RPGs e Smash Bros. Em **Super Mario RPG**, ela é a curandeira principal do grupo, além de usar magias de suporte e ser dona de alguns ataques icônicos e super eficientes (cuidado com aquela frigideira). Em **Super Paper Mario**, Toadstool é uma das personagens principais, sendo jogada em uma trama que decidiria o destino do universo, tendo sido inclusive peça-chave no começo de tudo (em um casamento arranjado, entre ela e Bowser). Em Smash Bros, desde Melee ela troca sopapos com outros titãs dos games, seja punindo pobres coitados com sua coroa e frigideira, ou contra-atacando com o auxílio de Toads. Sempre com muita graciosidade, ela recebeu a companhia das amigas Rosalina e Daisy com o passar dos anos (agora se ao menos Pauline pudesse entrar no ringue também...).



We Can Do It




Algo a se notar, nos últimos anos, foi a mudança de postura da princesa. No final de **Super Mario Odyssey**, foi decisão de Peach não ficar com Mario e Bowser, cansada de toda a picuinha entre os dois na última aventura. Em **Super Mario 3D World**, ela se juntou ao clássico time de SMB2 para resgatar as Pixies e, na aventura de **Super Mario Bros. Wonder**, se juntou a turma para salvar o maravilhoso Reino Flor das garras de Bowser. Por fim, no filme mais recente da franquia, ela é uma governanta poderosa e personagem importante para se opor ao terror do rei dos Koopas.



Claro, de vez em quando ela precisa ser resgatada, mas isso é algo ruim? Peach é uma personagem super maleável, podendo ser resgatada, mas também resgatar, meiga mas empoderada, dona de seu mundo. Em breve, ela estará estrelando sua mais nova aventura solo em **Princess Peach: Showtime!**, utilizando de uma coleção de poderes artísticos para salvar um teatro mágico dos perversos planos de uma nova vilã.



Onde está Peach? Em outro castelo, nas pistas de corrida, no ringue de batalha, em reinos fantásticos, descendo montanhas, fazendo bolos e explorando o universo. Mas, acima de tudo, em nossos corações. E ela vai viver feliz para sempre. Fim. 

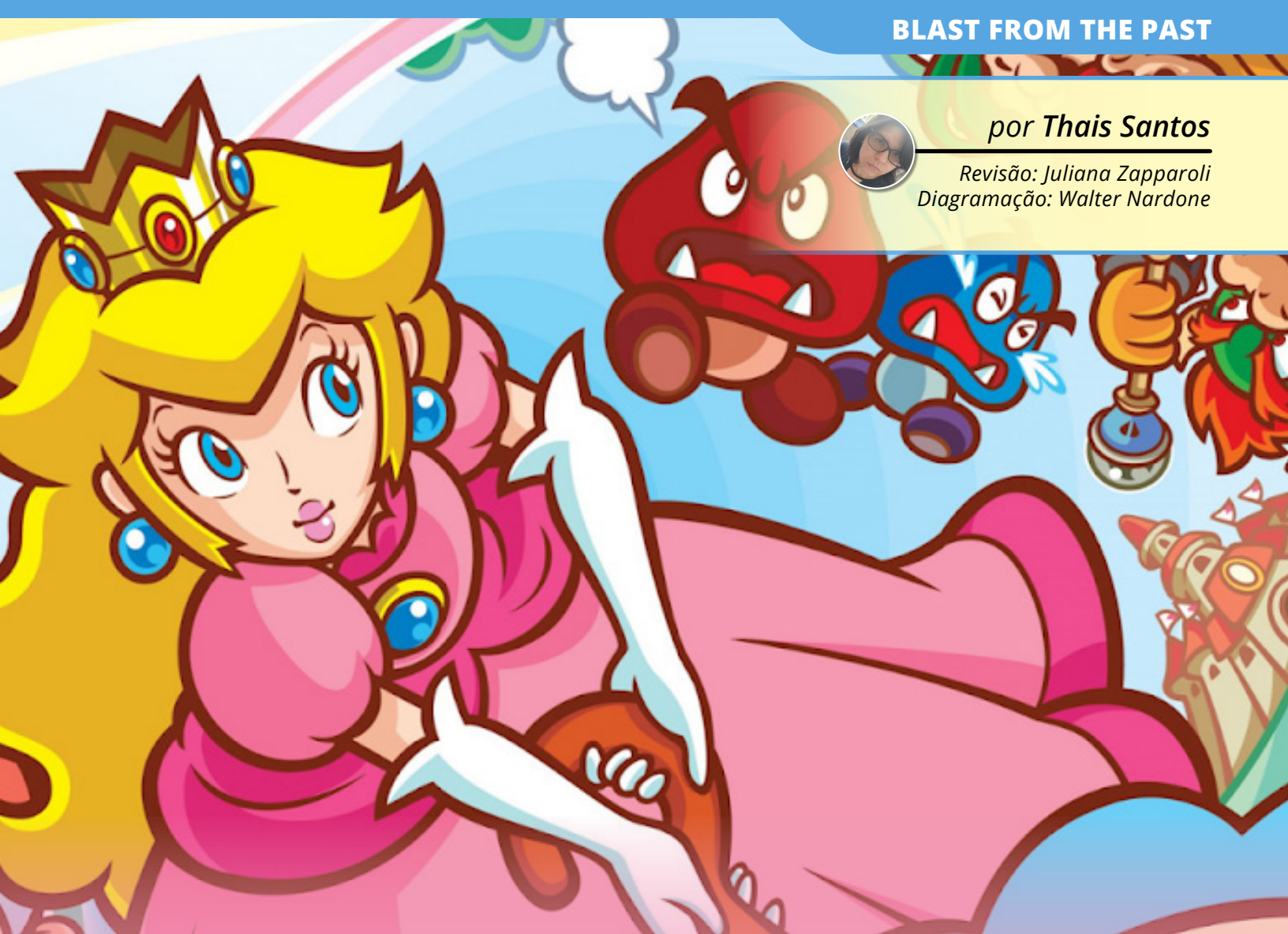


Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!





por *Thais Santos*

Revisão: *Juliana Zapparoli*
Diagramação: *Walter Nardone*

Super Princess Peach: emoções à flor da pele

No universo dos jogos clássicos, onde reinos de cogumelos e encanadores heroicos dominam, a Nintendo introduziu uma bem-vinda derivação da norma – **Super Princess Peach**. Neste jogo que desafia estereótipos convencionais, temos a oportunidade de ver, pela primeira vez, a Princesa Peach como mais do que apenas uma donzela em perigo. Lançado em 27 de fevereiro de 2006 nos Estados Unidos, para o Nintendo DS, Super Princess Peach abraça sua identidade única, provando que até a realeza tem uma história para contar.

Além dos castelos



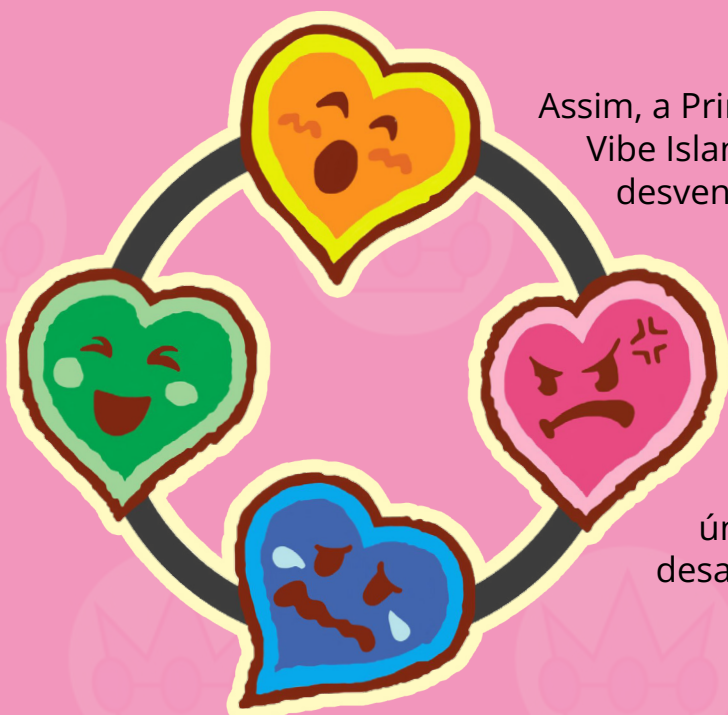
Em vez de se passar no já conhecido Reino Cogumelo, nossa trama se inicia em um local diferente: uma terra misteriosa e mágica conhecida como Vibe Island, uma ilha próxima ao Reino Cogumelo. Lá, o terrível Bowser cria uma espécie de base de operações e encontra uma poderosa arma, o Vibe Scepter, uma espécie de varinha mágica capaz de controlar emoções, e a utiliza para capturar Mario, Luigi e vários Toads enquanto Peach estava fora para um passeio.

No entanto, quando Peach retorna, ela se depara com seu castelo sob o controle de Bowser, seus guardas tomados por uma variedade de emoções, de tristeza a alegria e raiva. Diante desse cenário, a princesa decide embarcar em uma jornada para resgatar seus amigos. Antes de partir, Toadsworth, seu leal conselheiro, presenteia-a com um guarda-chuva mágico chamado Perry. Ao ser aberto, Perry revela ser mais do que um simples acessório, tornando-se um aliado indispensável para Peach durante sua jornada.



Assim, a Princesa Peach inicia sua aventura por Vibe Island, enfrentando desafios, inimigos e desvendando os mistérios dessa terra mágica.

Em um jogo cujo tema central são as emoções, as “vibes” de nossa heroína não são meramente expressões sentimentais, mas sim ferramentas poderosas que moldam a dinâmica de jogo. Cada estado emocional de Peach desencadeia habilidades únicas, que podem ser usadas para ultrapassar desafios específicos ao longo da jogatina.



Quando envolvida em felicidade, Peach ganha a capacidade de flutuar com alegria, elevando-se a alturas inalcançáveis e dispersando inimigos com uma rajada de vento. A raiva, por sua vez, transforma a personagem em uma figura ardente, permitindo que queime obstáculos, ilumine caminhos e enfrente inimigos de maneira mais assertiva. A tristeza, surpreendentemente, se torna uma aliada, fazendo com que Peach derrame lágrimas que, longe de serem um sinal de fraqueza, têm o poder de fazer crescer plantas e extinguir chamas. Por fim, a calma atua como um refúgio, oferecendo cura e uma barreira protetora quando a saúde da princesa está em perigo.

Com Perry, o guarda-chuva mágico, Peach não apenas enfrenta desafios de frente, mas também os utiliza a seu favor. Mais que um acessório estiloso, ele é também uma ferramenta versátil.

Nosso amigo pode ser usado por Peach para realizar ataques básicos. Ele pode bater em inimigos, quebrar blocos e interagir com o ambiente, além de permitir que a monarca flutue suavemente no ar, o que pode ser útil para superar lacunas mais longas e alcançar áreas elevadas.

Outro uso interessante de nosso companheiro é a capacidade de levantar e carregar objetos, incluindo conchas de Koopa, que podem ser lançadas contra inimigos. Outra habilidade de Perry é a absorção de inimigos (igual o Kirby!), o que não apenas os derrota, mas também recarrega a Vibe Gauge de Peach, permitindo com que ela utilize suas emoções básicas para resolver desafios.

Por fim, Perry possui várias formas e habilidades especiais que podem ser adquiridas ao longo do jogo, muitas das quais compradas na loja com as moedas coletadas nas fases, incluindo planar no ar e atacar com chamas.



Uma jornada encantadora



O jogo adota um estilo visual encantador, mantendo a estética clássica dos títulos anteriores da série Mario, com personagens, inimigos e ambientes vibrantes, coloridos e cheios de personalidade. A escolha estilizada contribui para criar uma atmosfera cativante, mesmo que o jogo tenha sido inicialmente planejado para o Game Boy Advance, o que pode ser perceptível em alguns aspectos visuais.

Para além dos visuais, a trilha sonora também mantém a atmosfera alegre e cativante do universo Mario. Os controles são precisos e responsivos, refletindo a maestria da Nintendo na criação de jogos de plataforma. A transição do planejamento inicial para o Game Boy Advance para o Nintendo DS foi suavemente executada, aproveitando os recursos únicos do hardware, como o uso da tela de toque para o controle das emoções.

Por fim, os designs dos níveis são muito divertidos, incentivando a exploração com áreas secretas, itens colecionáveis e Toads para resgatar. O jogo como um todo incentiva a exploração, recompensando os jogadores que se aventuram fora do caminho principal com colecionáveis e segredos. Além disso, os níveis apresentam vários inimigos clássicos da série Mario, bem como obstáculos inovadores, como plataformas móveis e áreas interativas.

Nesse sentido, é inegável que os elementos de plataforma são extremamente divertidos, como um exemplar jogo proveniente da série Mario. Os níveis são concebidos com atenção aos detalhes, apresentando ambientes variados e cheios de vida; de exuberantes campos a cavernas misteriosas, cada fase possui uma identidade única. A escolha de cores vibrantes contribui para uma atmosfera alegre, mantendo a estética clássica da série e dando um charme a mais para a aventura solo da Princesa.



Emoções e discussões

O jogo, notadamente protagonizado pela icônica Princesa Peach, trouxe uma virada interessante na narrativa. Em vez de assumir o papel da donzela em perigo, Peach emerge como a heroína, embarcando em uma jornada para resgatar Mario e Luigi. No entanto, não foi essa mudança brusca de narrativa que trouxe certo fervor às discussões sobre o papel feminino da história, e sim sua mecânica principal: o uso das emoções.



Enquanto alguns elogiaram a abordagem única de transformar as emoções de Peach em habilidades especiais, outros questionaram se isso perpetuava estereótipos de gênero, associando as emoções femininas à jogabilidade.

Apesar de tudo, a narrativa do jogo, a meu ver, ainda é mais positiva do que negativa. Ao transformar as emoções de Peach em poderes, o jogo encoraja a expressão e aceitação de sentimentos como parte integrante da jornada, ao contrário de simplesmente vincular suas emoções a estereótipos.

Assim, essa representação desafia as concepções tradicionais ao mostrar que as emoções, longe de serem um fardo, podem ser ferramentas poderosas quando gerenciadas com sabedoria. Peach, ao demonstrar maturidade emocional e usar suas emoções como vantagem em desafios, redefine o papel das mulheres nos videogames, oferecendo uma perspectiva positiva e empoderadora.




Apesar das polêmicas, Super Princess Peach permanece como um título único na biblioteca da Nintendo. Sua abordagem inovadora às mecânicas de jogo e narrativa contribuiu para expandir a representação de personagens femininas nos jogos, desafiando as convenções estabelecidas.



Para fora dos controles

Ao inovar com um conceito que permite que as emoções da protagonista, a icônica Princess Peach, se transformem em poderes de jogo, **Super Princess Peach** proporciona uma experiência única e memorável.

Além de oferecer uma abordagem criativa e divertida para o gênero de plataforma, o jogo desencadeou discussões sobre representação de gênero e estereótipos nos videogames. A escolha de atribuir habilidades específicas a diferentes emoções de Peach, longe de ser uma simples decisão de design, alimentou diálogos sobre como os jogos podem abordar temas emocionais e empoderar personagens femininas.

O caráter único de Super Princess Peach, marcado pelo seu design inovador e narrativa envolvente, continua a ser lembrado e celebrado por jogadores que apreciam a diversidade de experiências oferecidas pela Nintendo. Embora possa não ser o título mais proeminente da franquia, seu impacto e legado são indiscutíveis, mostrando como a nossa querida Peach pode ser muito mais do que uma donzela em perigo. 



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!

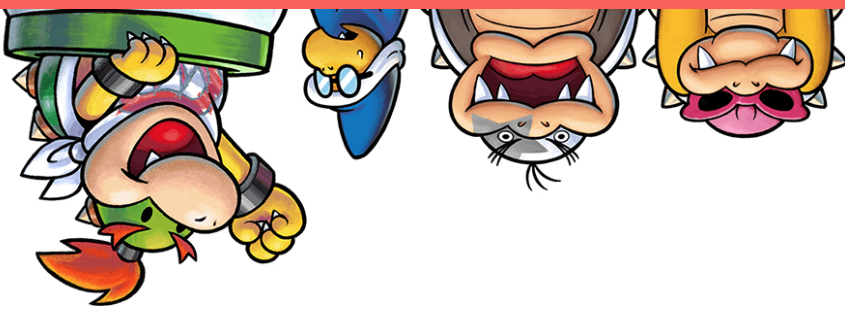


E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



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





por Victor Hugo Carreta

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello



ESBANJA CARISMA E PROTAGONIZA O VILÃO MAIS QUERIDO DOS GAMES

Quem disse que o Mario só pode ter jogo de plataforma? Seja correndo em seu kart, viajando pelo universo ou até mesmo vencendo Bowser e sua prole, o encanador bigodudo também manda muito nos RPGs. Em **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**, temos novamente a presença da dupla icônica em um título que pensou fora da caixa e mostrou como é possível criar um produto com o conceito de *vilãogonista*. Boa leitura!

Diversão em dose... tripla?

O Nintendo DS foi lançado em novembro de 2004, ou seja, há quase 20 anos. Posso afirmar com todas as letras para você, leitor, que este é meu console favorito de todos os tempos. Um dos jogos que tornou isso possível foi **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**.

Eu estava em busca de um jogo do Mario para me divertir e, quando cheguei à loja, todas as cópias do New Super Mario Bros. haviam sido vendidas. Lá no fundo, estava uma caixa diferente e que me chamou a atenção. Na época, eu já conseguia ler uma coisa ou outra em inglês, e a história me chamou a atenção.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story é o terceiro título da franquia e da parceria da Nintendo com a **AlphaDream**, que conta com Mario & Luigi: Superstar Saga, do GBA e Mario & Luigi: Partners in Time, de DS, todos seguindo a linha de RPG.

O game começa com uma cena bem tranquila de um Toad chegando em casa para o jantar. Quando a mãe pede para chamar o pai, algo inesperado acontece: uma grande massa começa a rolar a pela casa, sendo na verdade o pai sob o efeito de um **Blorb Shroom**, item muito importante para a história.





Quando Bowser se encontra com Fawful, do primeiro Mario & Luigi, o vilão engana a tartaruga amarela e dá de presente o **Vaccum Shroom**. Em vez de ficar grande e redondo, o rei dos Koopas adquire o poder de alta sucção. Ao invadir a reunião que ocorre no palácio da princesa Peach, Bowser suga todos para dentro de si, incluindo Peach, alguns Toads, Mario e Luigi. Genial!



Bowser Body 1-1

Mario é controlado pelo botão A, enquanto Luigi é controlado pelo botão B. Uma das cenas mais icônicas é ver Bowser bebendo água de uma fonte; logo, seu estômago fica cheio, forçando os encanadores a nadar pela fase.





A movimentação dos irmãos é lateral e os combates (não aleatórios) acontecem em turnos. Cada personagem possui algumas ações acessadas no início dos turnos. A cada tentativa de ataque contra os inimigos (e contra-ataque), apertar o botão no tempo certo aplica efeitos secundários, da mesma forma que em Super Mario RPG.



Por ser uma obra com fortes inspirações em outros RPGs, há também diferentes roupas que podem ser equipadas, aumentando os atributos do personagem, e algumas ainda concedem resistências permanentes contra efeitos secundários.

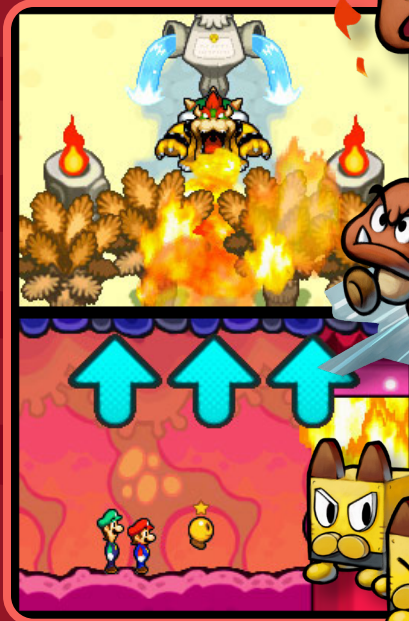
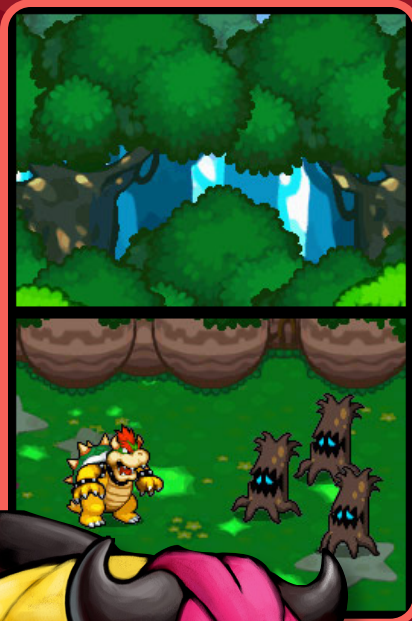
Os bons e velhos atributos marcam presença e podem ser aumentados conforme passamos de nível. Um deles, na época, me chamou a atenção: **Stache**. O termo é a abreviação da palavra "mustache", que significa "bigode" em inglês. No jogo, esse atributo aumenta a sorte de Mario e Luigi; logo, acertos críticos são mais frequentes!



Há também itens e técnicas especiais que dependem da interação precisa do jogador para extrair o potencial máximo delas. O mais básico é o Green Shell, que causa dano no adversário selecionado e é alternado com chutes de Mario e Luigi.



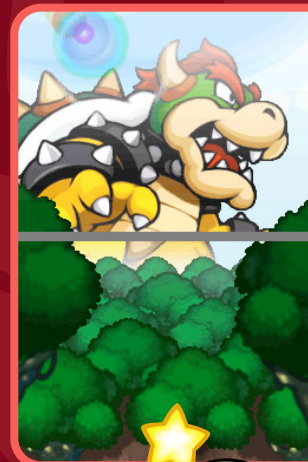
Bowser, por outro lado, pode socar pedras e lançar chamas por um breve momento até se cansar. Sua movimentação segue as quatro direções e há diversos cenários pelos quais o rei dos Koopas pode transitar. Cada uma dessas localizações possui diferentes efeitos de gameplay, pois, conforme foi dito acima, as condições do ambiente afetam diretamente Mario e Luigi.



A forma como Bowser's Inside Story foi construído e desenhado é simplesmente perfeita. A arte pixelada extrai o máximo potencial do Nintendo DS, com texturas cartunescas e suaves — Nem parece um jogo de console portátil. A trilha sonora é padrão Mario, ou seja, de alta qualidade, e o sotaque falso de italiano é um bom alívio cômico.



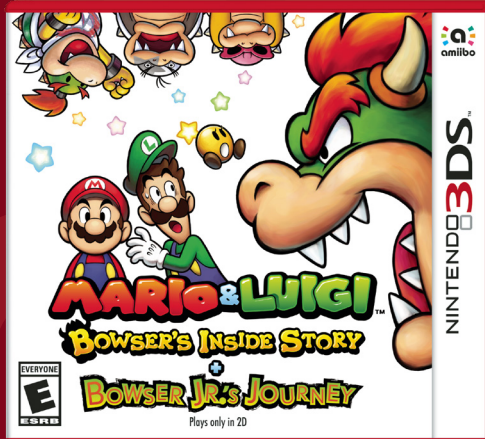
Agora, o momento máximo do game é quando precisamos virar o DS em forma de livro para as lutas contra os chefes. Nesses embates, Bowser cresce assustadoramente, assim como os inimigos. Durante as batalhas, a tela de toque rouba a cena junto do microfone, que capta o som para simular o lança-chamas de Bowser. É uma experiência difícil de descrever.




Olhando de longe, parece ser difícil interagir com três personagens e em duas telas diferentes. Embora no título os nomes de Mario e Luigi venham primeiro, nesse jogo, Bowser é o verdadeiro destaque. Sem ele, essa aventura não seria possível. Com a chegada de **Princess Peach Showtime!**, o universo do encanador está crescendo cada vez mais; quem sabe no futuro não teremos um título focado inteiramente em Bowser?



Um por todos e todos por um



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story é o título definitivo da trilogia com a Alpha Dream e carrega consigo a missão de apresentar novas abordagens para a franquia Mario. A partir do surgimento da série Mario & Luigi no Game Boy Advance, uma legião de fãs foi conquistada, inclusive este que vos escreve. Só para causar inveja, 10 anos depois o jogo ganhou um remake para 3DS, chamado de **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey**, e é igualmente bom, senão melhor do que o original. Se você ainda não jogou, aqui fica meu convite. Tenho certeza que não vai se decepcionar. 

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por Rhuan Bastos Rodrigues

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Walter Nardone

20 anos de

METROID

ZERO MISSION

Lançado em 9 de fevereiro de 2004 para o Game Boy Advance, Metroid: Zero Mission é uma reimaginação completa da primeira missão da carreira da caçadora de recompensas Samus Aran. Ao contrário do título original de NES, este remake se tornou um clássico atemporal que, assim como um belo vinho, aparenta ficar mais gostoso a cada ano que passa. Não é todo dia que podemos aproveitar o aniversário de 20 anos de um dos melhores metroidvânias de todos os tempos, portanto te convidamos a relembrar conosco os motivos que fazem Zero Mission ser essa experiência tão inesquecível.

Potencial pioneiro

A pesar de ter sido o principal responsável pela criação do que viria a ser um dos gêneros mais populares do mundo dos jogos hoje em dia, o primeiro Metroid de Nintendinho nunca recebeu o mesmo reconhecimento que outros clássicos pioneiros tiveram após a vida do console 8-Bits.

Um dos principais fatores que explicam isso é o fato de que, ao contrário dos seus contemporâneos, Metroid (NES) envelheceu muito mal até para os padrões da própria época. Até mesmo Metroid II: Return of Samus, a sequência direta lançada para o hardware fraco do Game Boy, consegue oferecer uma experiência assustadoramente mais polida em termos de jogabilidade, exploração, ambientação, detalhamento visual e até performance gráfica.

É claro que o primeiro Metroid ainda carrega uma importância enorme para a indústria dos jogos, porém já virou consenso comum entre os jogadores que o gênero metroidvania só veio realmente florescer e tomar um rumo de verdade a partir de Super Metroid (SNES). Se existia um clássico influente da Nintendo que implorava por um remake, Metroid definitivamente era um dos primeiros na fila de prioridade por causa dessa importância histórica. Felizmente demorou pouco tempo até que a aventura inicial de Samus pudesse ter outra chance de brilhar.



Esbanjando um hardware equivalente ao de um Super Nintendo, o portátil Game Boy Advance era um abrigo para jogos de plataforma 2D com pixel art em meio a uma geração de consoles de mesa extremamente focada em gráficos cada vez mais realistas. Foi nessa época que a fórmula metroidvania passou pela sua primeira renascença de popularidade graças a títulos de sucesso como Metroid Fusion (GBA) e Castlevania Aria of Sorrow (GBA). Apesar de ser um jogo 3D, Metroid Prime do GameCube também não pode deixar de ser mencionado aqui.

Com esse crescimento de popularidade do gênero, o projeto do remake de Metroid finalmente começou sua produção nas mãos da divisão Nintendo R&D1, o estúdio de desenvolvimento interno principal da empresa. A confiança da Nintendo foi tão grande que o jogo no Japão chegou até a receber um mangá canônico que conta a vida de Samus antes dos eventos de Zero Mission.

Modernizando um clássico

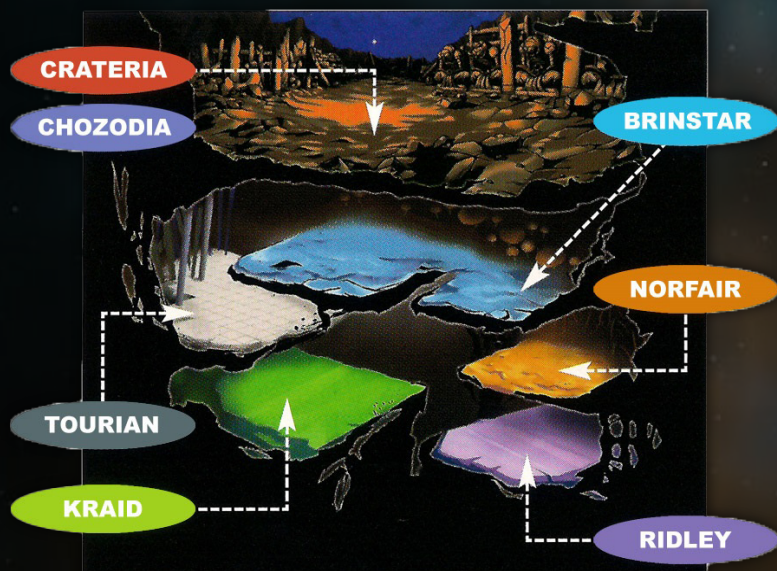


Como qualquer remake que se preze, Metroid: Zero Mission segue a mesma premissa do original de 1986. No jogo, controlamos a heroína intergaláctica Samus Aran, uma caçadora de recompensas espacial, em uma missão para erradicar a ameaça alienígena conhecida como os Space Pirates, liderados pelo supercomputador Mother Brain. Após descobrir a localização do planeta Zebes, onde os Space Pirates estão realizando experimentos perigosos com organismos alienígenas chamados Metroids, Samus parte para destruir a ameaça e impedir que os Metroids sejam usados como armas biológicas.



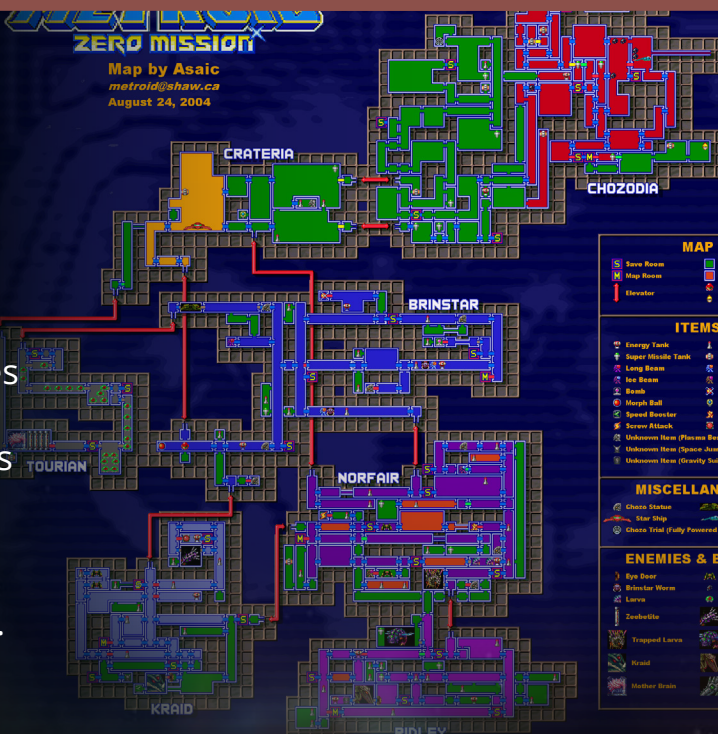
A diferença entre ambos os jogos, porém, é perceptível desde os primeiros segundos da jogatina. Os gráficos receberam uma repaginada gritante neste remake, chegando a um ponto em que é impossível reconhecer salas que usam o mesmo layout de tão bonito que o remake ficou. Parece até que estamos vendo um episódio de "Lata Velha" no programa do Luciano Huck.

Não só em termos gráficos, Zero Mission apresenta uma evolução completa do original em todos os aspectos possíveis. As músicas perderam o teor enjoativo dos beeps 8-bit do original, upgrades introduzidos originalmente em Super Metroid foram incorporados para dar mais opções de exploração, novos chefes foram introduzidos com bastante criatividade, chefes antigos ganharam mais complexidade, áreas completamente inéditas foram adicionadas, layouts de salas e puzzles com design obtuso foram alterados para priorizar sensibilidade modernas e diversas outras melhorias que eu precisaria de um dia inteiro para listar.



Ao polir e aprimorar os excelentes controles de Metroid Fusion (GBA), Zero Mission conseguiu fazer o ato de controlar Samus ser ainda mais responsivo e gostoso de usar do que em Super Metroid (SNES). Para muitos fãs, esse foi o ápice da franquia em termos de jogabilidade e, pessoalmente, eu diria que apenas o recente Metroid Dread (Switch) pode bater de frente. Essa evolução é ainda mais gritante se comparada com o jogo original em que você não podia nem se agachar ou atirar para baixo.





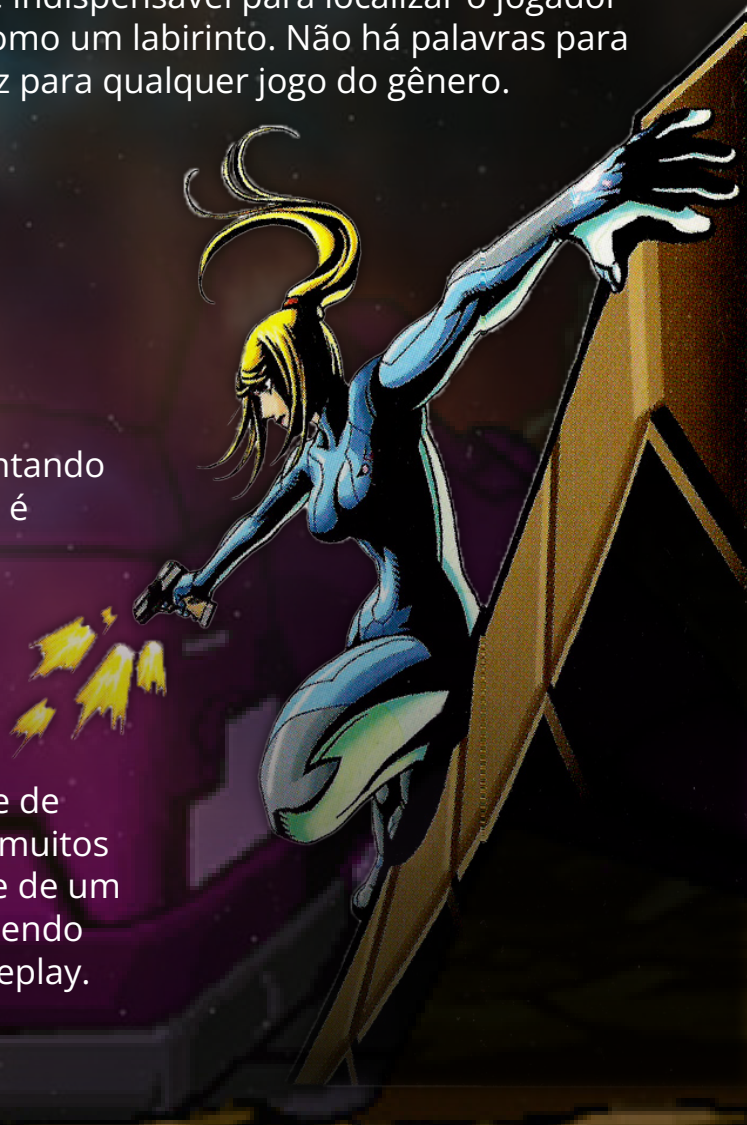
Fazer wall jumps infinitos na mesma parede, mirar e atirar em oito direções enquanto corre, pendurar-se em bordas com o Power Grip, abusar do Bomb Jump simplificado, explorar as possibilidades do Speed Booster em formato de Morph Ball... Sem a barreira da execução de Super Metroid e as limitações de Metroid Fusion, a jogabilidade de Zero Mission reúne tudo que é de melhor nos dois mundos de forma acessível e expressiva.

No entanto, nenhuma mudança foi mais crucial do que a simples adição de um mapa. Sim! Por conta do hardware limitado e o seu conceito embrionário, o jogo original não possuía um mapa do mundo. Se você já jogou qualquer metroidvania na vida, deve saber que o mapa é um elemento absurdamente indispensável para localizar o jogador no meio de tantos corredores interconectados como um labirinto. Não há palavras para descrever o tamanho da diferença que só isso faz para qualquer jogo do gênero.

Novidades despidas

Mesmo com as inúmeras melhorias e adições, a progressão do remake efetivamente continua tentando ser uma adaptação do jogo original de 1986. Isso é um fato pelo menos até derrotar Mother Brain e fugir de Zebes, encerrando os eventos finais do clássico de nintendinho.

No entanto, Zero Mission não quer parar por aí. Imediatamente após esses eventos, Samus tem sua fuga interrompida por um ataque de piratas à sua nave. A armadura da heroína sofre muitos danos com a queda e então se inicia uma espécie de um epílogo que expande a história do original oferecendo novas áreas e uma abordagem diferente de gameplay.



Nesse momento fica claro que o epílogo se trata da tal da "Zero Mission" que empresta seu nome ao título. Mas por que "zero" se tecnicamente essa seria a segunda missão da loirinha? O motivo é que a Samus se encontra sem a sua tradicional Power Suit, ou seja, com "zero armaduras".

Para ficar ainda mais na cara, o traje que a personagem usa nessa parte se chama "Zero Suit". Talvez seja surpresa para os fãs da série Super Smash Bros., mas essa é a primeira vez na franquia que a Samus aparece com essa icônica roupa que ficou marcada pelos traços mais "atraentes", digamos assim.

Sem o poder de fogo e resistência necessários para uma luta direta, a heroína precisa então se infiltrar de forma furtiva na nave dos piratas espaciais para tentar recuperar a sua armadura. Sendo assim, a premissa dessa parte gira em torno de mecânicas de stealth e suspense de forma parecida com o que rolava nas seqüências de perseguição da SA-X em Fusion.




Após passar pelo clímax bombástico da luta contra Mother Brain, ir direto ao ritmo lento e furtivo do prólogo acaba proporcionando ao jogador um choque de realidade intencional por parte dos desenvolvedores. A ideia é passar uma sensação de impotência e fragilidade na pele da protagonista, que precisa se provar mesmo contra todas as probabilidades.

É uma sessão relativamente difícil que deve ser encarada com mais atenção do que o resto do jogo. Alguns jogadores mais impacientes podem achar "chato" pela mudança repentina, mas todo mundo concorda que essa parte é importantíssima para preparar o clima para a grande injeção de serotonina que acontece logo em seguida.

Após lembrar seu passado com a tribo Chozo, Samus recupera a sua armadura com poder total e percorre o caminho de volta enquanto aniquila todos os piratas espaciais com enorme facilidade no melhor estilo “volta olímpica”. Essa sequência traz um misto de emoções catárticas que recompensam o jogador pelo sofrimento anterior, ao mesmo tempo que encapsula aquilo que tem de melhor no gênero metroidvania: a sensação de ficar mais forte. E se tudo isso não bastasse, após zerar a campanha você ainda pode jogar o jogo original de NES completo como um bônus disponível no menu inicial.

Uma lenda atemporal

Metroid: Zero Mission é o exemplo perfeito de como fazer um remake que atualiza um clássico para uma nova geração ao mesmo tempo que traz novidades refrescantes que ditam tendências. Esse é um daqueles jogos tão redondinhos que você simplesmente não consegue encontrar qualquer defeito ou problema realmente notório para apontar.

É uma verdadeira injustiça pensar que mesmo com o investimento pesado da Nintendo e a excelente recepção por parte da crítica especializada, Zero Mission infelizmente acabou sendo um dos títulos que menos vendeu dentro da franquia. Entretanto, assim como Samus superou as adversidades, o título atingiu o status de uma obra atemporal que ainda consegue ser apreciada por todas as gerações mesmo 20 anos após o seu lançamento. 



METROID
ZERO MISSION

Revista GameBlast 71

Neste mês, voltamos para o RPG mais envolvente no mundo de Midgar em Final Fantasy VII Rebirth!



Nesta edição, falamos diretor de Final Fantasy VII Remake e Rebirth, Tetsuya Nomura. Trazemos dicas e truques para iniciantes em Persona 3 Reload e mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista