

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBRASIL.COM.BR



PAPER MARIO

THE THOUSAND-YEAR DOOR

#172 ABR 2024



ANÁLISE:

PRINCESS PEACH: SHOWTIME!
UM LINDO ESPETÁCULO

COMEMORAÇÃO:

30 ANOS DO GAME BOY:
O PORTÁTIL MAIS CLÁSSICO

TOP 10:

PAPER MARIO: OS DEZ
MELHORES PARCEIROS DA SÉRIE

A porta de mil anos

Paper Mario: The Thousand-Year Door, também conhecido como melhor jogo da franquia, estava esquecido no GameCube. A Nintendo resolveu consertar isso e trazê-lo para o Switch — preparamos uma prévia para deixar você no mesmo hype que estamos. Aproveitamos para listar **os dez melhores parceiros da série** — será que o seu favorito foi selecionado? Ainda na vibe das personagens femininas, trouxemos a análise de **Princess Peach: Showtime!**, além das melhores transformações da nossa princesa no game. Nós ainda comemoramos os **35 anos do Game Boy**, o console que revolucionou os games portáteis. 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
Farley Santos
Juliana Zapparoli
Mauricio Katayama



REVISÃO

Davi Sousa
Jorge Neto
Juliana Zapparoli
Vitor Tibério
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



04

PRÉVIA

Paper Mario: The Thousand-Year Door (Switch)



10

TOP 10

Paper Mario: os dez melhores parceiros da série



23

ANÁLISE

Princess Peach: Showtime! (Switch)



36

TOP 10

Princess Peach: Showtime! - ranque de transformações



50

CELEBRAÇÃO

35 anos do Game Boy



Ilustra Blast



"O topo do papel" por [Elton Ferreira](#)



SWITCH



por Fábio Castanho Emídio

 Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
 Diagramação: Leandro Alves


O MISTÉRIO DE ROGUEPORT RETORNA!

Ah, olá crianças. Eu não vi vocês chegando. Vejo que estão querendo mais histórias depois daquela sobre a Peach, né? Bom, deixa eu ver aqui na minha estante... Carrapato espacial? Não... Vampiro de sonhos? Não... Palhaço do Apocalipse? Talvez mais tarde... AHÁ! Esta aqui é uma bem antiga, estava guardada em um cubo já faz 20 anos. Está um pouco empoeirada mas... só um segundo... perfeito! Cheguem mais perto, porque essa é uma história que todos deveriam escutar. Peguem um amigo, uma pipoca quentinha e prestem atenção porque os pedidos foram realizados. **Paper Mario: The Thousand-Year Door** está de volta!



Prólogo



Há muito tempo, existia uma cidade onde todos viviam em paz e harmonia, felizes em perfeito equilíbrio. Porém, a escuridão chegou e muitos cataclismas aconteceram, parecia o fim do mundo! Tão de repente, a cidade foi engolida (literalmente) pelo chão, sumindo da face da terra.

Tempos se passaram e outra cidade foi

construída por cima, com a anterior virando lenda, prometendo um tesouro secreto para quem encontrá-la — e assim surgiu a lenda do tesouro na cidade de Rogueport.

Avançando mais ou menos 1000 anos no futuro, chegamos ao presente. Nossa amada Princesa Peach está visitando a dita cidade de Rogueport, quando é interceptada por

uma estranha misteriosa, que a confia um mapa sobre o tesouro.

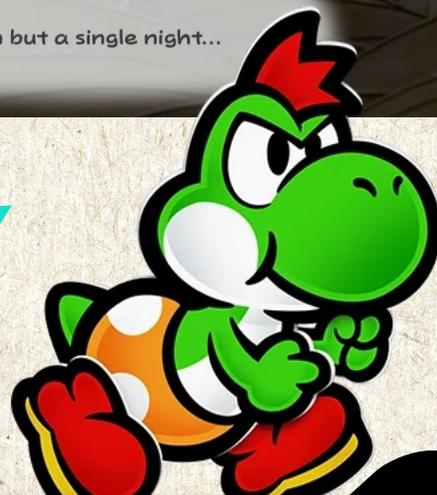
Querendo saber mais, a princesa manda uma carta a Mario pedindo ajuda para descobrir mais sobre os conteúdos do mapa. Nesse meio-tempo, obviamente, Peach é sequestrada e cabe ao encanador bigodudo encontrá-la em mais um lugar misterioso e perigoso.



Cidade de Rogueport



Tesouro na cidade de Rogueport



Novos rostos

Até aí, é a velha história, dança e canção que todos já sabemos, mas sem a presença de certo rei tartaruga-dragão mal-humorado como patife principal — não se preocupem, ele aparece depois. Porém, tudo muda ao trazer uma história rica de detalhes e personagens carismáticos, com sete bravos heróis à disposição na aventura.

Eu lhes pergunto: já pensou que os Goombas podem ser simpáticos? Bom, eu lhes apresento a estudante da Universidade de Goom, **Goombella!** Ela não é a primeira Goomba amigável da série (esse troféu é do Goombario), mas ela com certeza leva mais créditos por empoderamento, design e personalidade. Cheia de força e nada sutil, Bella é quem introduz as mecânicas novas de combate ao bigodudo e é a primeira a estender a mão (... pé?) ao Mario, tornando-se a primeira companheira do protagonista na equipe.



E não para por aí não. SEEEENTIDO! PRESTEM RESPEITO AO ALMIRANTE **BOBBERY!** Ele pode ser velho (e ranzinza, mas dá um desconto. Ele está de coração partido), porém o almirante é duro na queda, com ataques explosivos que podem fazer um estrago bonito na trupe de vilões da vez, a sociedade secreta X-Nauts. Liderada pelo terrível Sir Grodus, rumores dizem que ele procura o tesouro para trazer um demônio ancestral de volta à vida, com o objetivo de concedê-lo controle do mundo. Mas nossos heróis não vão deixar esses rumores virarem verdade, né? Ainda mais com uma plateia inteira contando com eles.

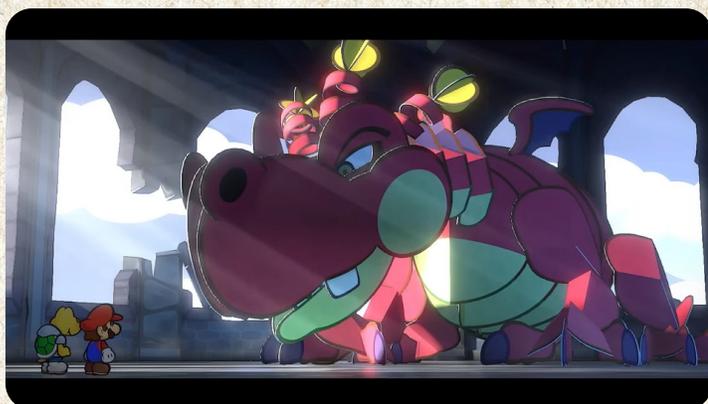


Espetáculo imersivo

O quê? Estavam achando que eu estava contando uma história em livro? Ai, ai, quanta inocência... tudo isso não passou de uma introdução para a peça da noite!

Mario não só está mais versátil do que nunca em sua forma de papel, mas ele também é a estrela principal do combate, no qual cada luta é presenciada por uma plateia ao vivo que pode ajudar ou atrapalhar os esforços do nosso honrado herói. Às vezes, até o cenário cai com tanta confusão!

Sem contar o esquema de tempo perfeito para os ataques, que foram introduzidos bem antes em outros títulos, mas cuja aparência é tão icônica quanto o próprio jogo. Só tome cuidado que isso pode também incomodar a plateia e nada estraga mais um show do que um espectador irritado.



A lenda revivida

Por anos, entusiastas dos RPGs e fãs do jogo original queriam a volta deste marco do GameCube. De novo, foram 20 anos de demanda que pareceram um milênio.

Mas a espera valeu a pena. Talvez tenha sido a realização de um pedido na Star Road (piscadinha pra você!?) ou simplesmente obra do destino, mas uma coisa é fato: a narrativa envolvente que fogueou uma geração inteira está de volta.

Entre em Rogueport, conheça gente boa e se prepare para uma aventura sobre tensão, superação, preconceito e destino. Vá atrás daquele tesouro e impeça X-Nauts! 



Paper Mario: The Thousand-Year Door (Switch)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Aventura/RPG

Lançamento 23 de maio de 2024

Expectativa

 **5**



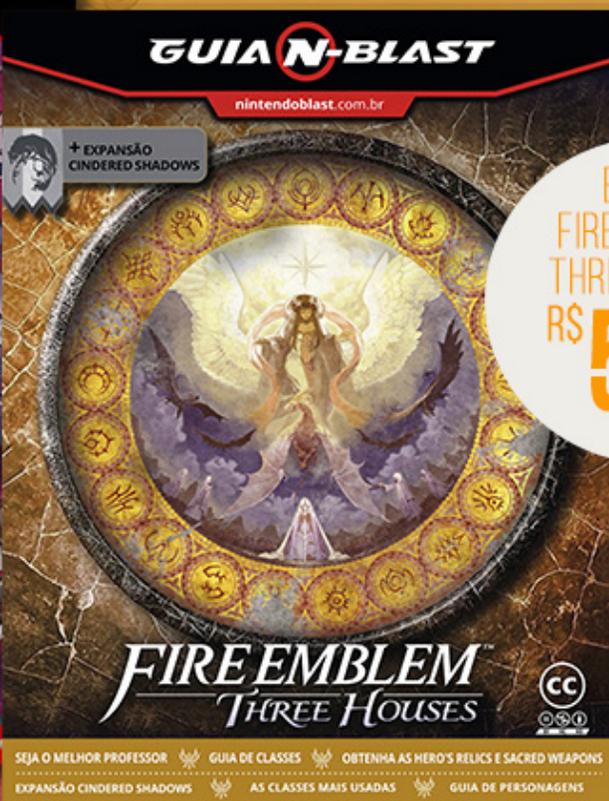
Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



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



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com

por Farley Santos

Revisão: Jorge Neto
Diagramação: Felipe Castello

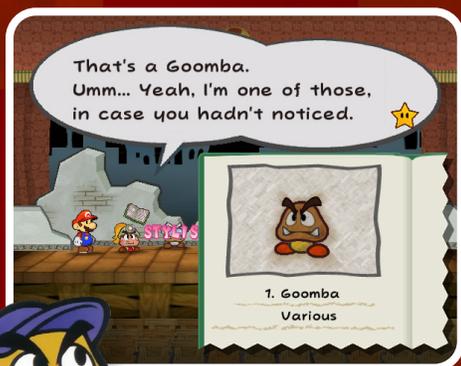
OS DEZ MELHORES PARCEIROS DA SÉRIE

Uma característica marcante nos primeiros jogos da série **Paper Mario** é a presença dos parceiros. Estes variados personagens acompanham Mario em suas aventuras e cada um deles conta com habilidades que podem ser utilizadas nos momentos de exploração para resolver puzzles, além de várias técnicas distintas durante os combates. Por causa de suas particularidades, é difícil fazer uma lista numerada. Logo, a escolha foi feita baseada em suas habilidades e poderes e não conta com ordem definida.

Goombella



Em Paper Mario: The Thousand-Year Door, Goombella é uma goomba que tem como sonho ser uma grande arqueologista. Ela se junta a Mario após o herói salvá-la de Lord Crump, um dos generais do grupo maligno X-Naut. Goombella é determinada, mas também muito tagarela, e eventualmente até mesmo quebra a quarta parede em seus diálogos.



Como parceira, ela se assemelha conceitualmente ao Goombario do primeiro Paper Mario. Em sua habilidade de campo, Goombella dá informações sobre os cenários e personagens próximos, às vezes dando dicas para resolver *puzzles*. Já no combate, a goomba revela dados dos inimigos e ataca com cabeçadas. Ela se destaca em relação a Goombario com suas habilidades de Ranks superiores: **Multibonk** permite acertar um inimigo com cabeçadas inúmeras vezes, já com **Rally Wink** ela cede o seu turno para Mario (o que em muitos casos é uma vantagem enorme).



Koops



Koops é o segundo parceiro a entrar para o grupo em Paper Mario: The Thousand-Year Door. O tímido koopa decide acompanhar Mario quando o encanador decide explorar o castelo do dragão Hooktail. Koops diz que deseja vingar a morte do seu pai, que foi engolido pelo imenso dragão. Depois de derrotar o monstro e descobrir o destino de seu pai, o koopa continua no grupo para se tornar mais corajoso.



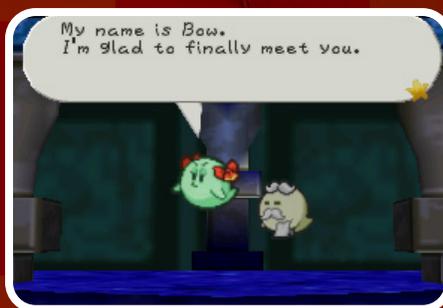
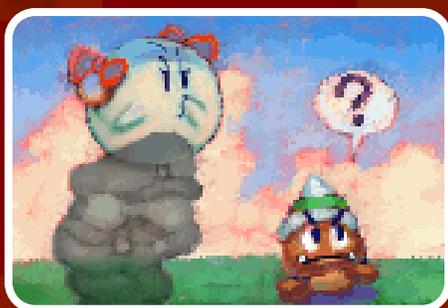
Em campo, Koops entra no seu casco e pode ser lançado por Mario para acertar objetos distantes ou recuperar itens. O movimento também pode ser utilizado para começar um combate na vantagem com segurança. Na luta, Koops pode se lançar contra um ou mais inimigos localizados no chão. Suas habilidades de Ranks superiores trazem um misto de ataque e defesa: *Shell Shield* cria um escudo de dano para Mario, já *Shell Slam* é um golpe que ignora a defesa dos inimigos. Koops é bastante similar a Kooper do primeiro Paper Mario, porém suas habilidades mais variadas se destacam.



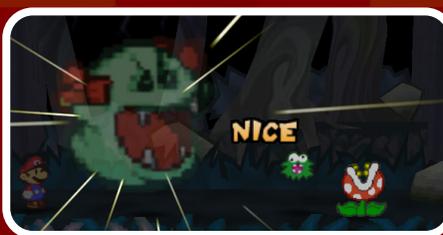
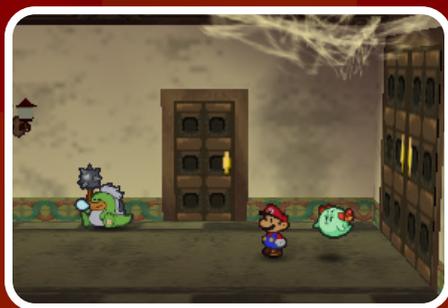
Lady Bow



Em Paper Mario, Lady Bow é a líder dos boos de Boo's Mansion. Em um primeiro momento, a fantasma se junta ao grupo do encanador por puro interesse: ela precisa de ajuda para derrotar uma criatura que come fantasmas. Depois disso, Lady Bow se comove com a tarefa de Mario e decide ajudar a salvar a Princesa Peach e os desejos do mundo. Ela é bastante arrogante e intrometida, e basicamente “se convida” para fazer parte da equipe — inclusive o seu texto de entrada no grupo termina com “você querendo ou não”.



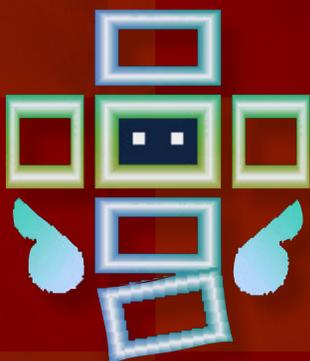
Durante a aventura, Lady Bow usa seus poderes para deixar Mario indetectável por inimigos. Em combate, ela ataca inimigos de qualquer posição com tapas e um leque, e uma de suas habilidades tenta espantar inimigos da batalha. A sua técnica mais valiosa é *Outta Sight*, que esconde ela e Mario a fim de escapar de todos os ataques dos inimigos por um turno.



Carrie



Em Super Paper Mario, o encanador e seus amigos são ajudados pelos Pixl, criaturas misteriosas com diferentes habilidades. Os heróis usam seus poderes para ganhar novos ataques ou movimentos, e eles são essenciais para progredir na aventura. Um dos Pixl mais úteis é Carrie, que se junta ao grupo após ser libertada das garras de Francis, um camaleão fissurado nas criaturinhas brilhantes.



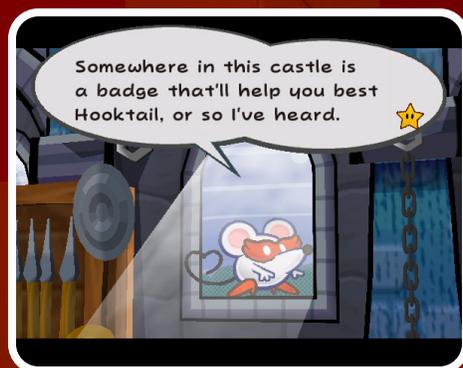
Ao ser ativada, Carrie vira uma plataforma flutuante, o que permite que os heróis atravessem com segurança alguns perigos dos cenários, como espinhos e lava. Além disso, quando ela está ativa, a velocidade de movimento é aumentada consideravelmente. Suas habilidades são bastante valiosas no jogo, pois facilitam e aceleram a exploração.



Ms. Mowz



A ratinha Ms. Mowz é a única parceira opcional em Paper Mario: The Thousand-Year Door. Durante sua jornada, os caminhos do encanador e da ratinha se cruzam algumas vezes e logo descobrimos que Ms. Mowz é, na verdade, uma ladra interessada em insígnias raras. Em um ponto da aventura, Mario encontra um pedido anônimo no Trouble Center feito pela larápia. A tarefa consiste em encontrar uma insígnia escondida e, depois de completá-la, Ms. Mowz revela que era um teste e decide acompanhar Mario.



Fora de combate, Ms. Mowz pode farejar as proximidades em busca de itens escondidos. Ela não consegue dizer com exatidão onde estão os objetos, logo é necessário utilizar a habilidade constantemente para encontrar itens. Nas batalhas, Ms. Mowz usa ataques que ignoram as defesas dos inimigos, um movimento que deixa os oponentes tontos por alguns turnos e um beijinho que recupera a vida de Mario. Sua técnica mais notável é *Kiss Thief*: por meio dela, a ratinha rouba itens e insígnias dos inimigos.



Parakarry



Parakarry é um paratroopa que trabalha como carteiro no primeiro Paper Mario. Na verdade ele é todo atrapalhado e não é muito bom na profissão: cartas e encomendas em sua responsabilidade vivem se perdendo pelo mundo. Mario encontra Parakarry pela primeira vez em Mt. Rugged, e o paratroopa pede ajuda para encontrar três cartas perdidas. Quando o encanador acha as três correspondências, o parceiro entra para o grupo com o objetivo de recuperar e entregar todas as cartas perdidas.



O desajeitado paratroopa pode não ser um bom carteiro, mas como membro do grupo ele tem várias habilidades úteis. Nos momentos de exploração, Parakarry pode carregar Mario por pequenas distâncias, o que é perfeito para atravessar grandes vãos. Já no combate, o personagem se destaca com golpes que acertam inimigos no chão ou no ar. Nos níveis mais altos, ele consegue remover inimigos da batalha com o *Air Lift* ou então acertar todos os oponentes com o *Air Raid*.



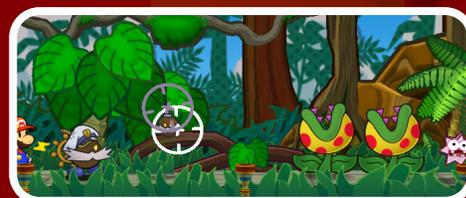
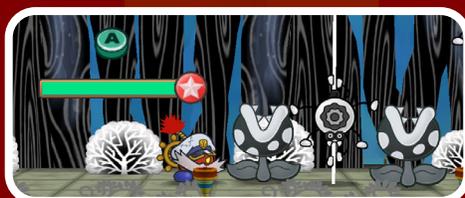
Admiral Bobbery



Em um momento de Paper Mario: The Thousand-Year Door, o encanador e seus amigos precisam ir até uma ilha chamada Keelhaul Key. Para isso, o grupo precisa de um capitão para o barco, e a recomendação dos locais é Admiral Bobbery. O problema é que o bob-omb não quer mais navegar por se sentir culpado pela morte da própria esposa. Por sorte, Mario encontra uma carta da falecida companheira do capitão, o que o faz superar o passado. Admiral Bobbery decide ajudar o grupo, porém o barco é destruído ao chegar à ilha. Depois que Mario o ajuda a se recuperar com refrigerante, ele se torna um parceiro permanente.



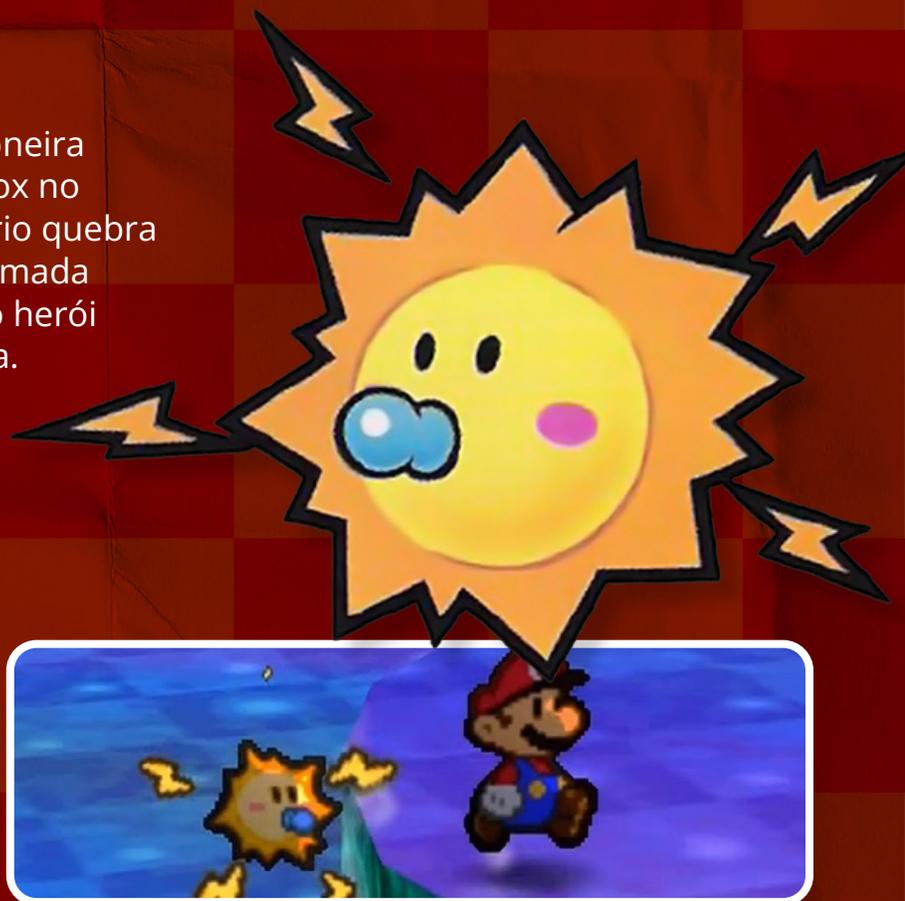
Nos momentos de exploração, Admiral Bobbery pode se explodir para quebrar obstáculos ou ativar elementos dos cenários. No combate ele é um dos parceiros com maior poder de ataque. No entanto, ele não é capaz de penetrar a defesa de certos inimigos. Além de se explodir, o bob-omb lança explosivos de detonação tardia e reflete parte do dano de volta com *Hold Fast*. Seu último ataque, *Bob-ombast*, acerta todos os inimigos com uma imensa explosão. Sua maior diversidade de habilidades o coloca em posição melhor que Bombette, a bob-omb do primeiro Paper Mario.



Watt



Watt é uma faísca que é mantida prisioneira dentro de uma lanterna em Shy Guy Box no primeiro jogo da série. Depois que Mario quebra o objeto e a liberta, Watt fica muito animada por finalmente ter conhecido o famoso herói e decide acompanhá-lo em sua jornada.



O poder de exploração de Watt é bastante útil, pois permite ver objetos e itens escondidos, além de iluminar áreas escuras. Já em combate, a faísca esbanja versatilidade com diferentes técnicas. *Electro Dash* ignora a defesa de inimigos, *Turbo Charge* aumenta a força de Mario, *Power Shock* e *Mega Shock* permitem paralisar oponentes por alguns turnos.



Vivian



Em Paper Mario: The Thousand-Year Door, o encanador e seus amigos são constantemente atacados pelas Shadow Sirens, um grupo de feiticeiras sombrias. Uma delas é Vivian, que é constantemente atacada e diminuída por suas outras irmãs, Beldam e Marilyn. Em uma parte da aventura, Mario tem seu corpo roubado por Doopliss e fica preso em Twilight Town. Lá ele encontra Vivian, que decide ajudá-lo sem saber que ele é seu inimigo. Eventualmente, a dupla consegue recuperar o corpo do encanador e só nesse momento a Shadow Siren descobre a verdade. Por causa da bondade de Mario, Vivian decide acompanhá-lo, mesmo que isso signifique enfrentar suas irmãs.



Manipular as sombras e o fogo são as principais habilidades de Vivian. Nos momentos de exploração, a garota pode esconder Mario nas sombras para evitar inimigos ou ser visto. No combate, a Shadow Siren se especializa em queimar os oponentes, estado negativo que aplica dano continuamente por alguns turnos. Ela também consegue proteger Mario de ataques com *Veil* e é capaz de deixar os inimigos confusos com *Infatuate*.



Mini-Yoshi



Em Paper Mario: The Thousand-Year Door, perto da arena de Glitz Pit, o encanador vê uma cena curiosa: um vendedor de cachorro-quente está correndo atrás de um ovo de Yoshi para transformá-lo em comida. Mario consegue capturar o ovo agitado, e após alguns eventos, ele choca e dele nasce um pequeno Yoshi. A criaturinha, em gratidão por ter sido salvo, decide ajudar Mario em sua jornada. O Mini-Yoshi pode ser nomeado livremente pelo jogador e ele chama o encanador de "The Great Gonzales", o apelido utilizado na inscrição do torneio.



Nos trechos de exploração, Mini-Yoshi carrega Mario. O pequeno dinossauro tem movimentação rápida e consegue flutuar por pequenas distâncias. Nas batalhas, Mini-Yoshi tem ataques para diferentes tipos de situações. Além de pular nos inimigos com *Ground Pound*, o parceiro pode usar sua língua com *Gulp* para lançar um oponente no outro. Nos níveis mais avançados, ele joga ovos com *Mini-Egg* e chama outros Yoshis para acertar todos os inimigos com *Stampede*.



Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
R\$ **1,99**



E-BOOK
POKÉMON GO
GRÁTIS



SWITCH

por Juliana Zapparoli

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

 The image is a vibrant, colorful illustration for the game 'Princess Peach Showtime!'. Princess Peach is the central figure, wearing her signature pink dress and crown, with a yellow star on her chest. She is surrounded by other characters: a knight in a blue and red uniform with a sword, a baker in a red and white checkered dress carrying a stack of pastries, and a character in a purple and yellow outfit performing a martial arts move. The background is a whimsical, candy-themed landscape with a castle, a sign that says 'JOIE', and various sweets. The title 'PRINCESS PEACH SHOWTIME!' is written in large, stylized, glowing letters at the bottom.

PRINCESS PEACH SHOWTIME!

UMA AMÁLGAMA DE GÊNEROS EM FORMA DE UM LINDO ESPETÁCULO

Princess Peach: Showtime! foi anunciado em setembro do ano passado, durante uma apresentação do Nintendo Direct. Desde então, esta nova aventura solo da princesa do vestido cor-de-rosa causou um grande burburinho na comunidade, tornando-se um dos principais lançamentos para o Switch — não é para menos, já que Showtime é, praticamente, o principal AAA da Nintendo neste início de ano.

Uma **demo** chegou a ser disponibilizada em 6 de março, algumas semanas antes do lançamento principal, porém não trouxe nenhum conteúdo significativo para ser chamado de “material prévio”; pelo contrário, causou preocupações quanto ao polimento do produto final. Com a queda do embargo, embora as críticas publicadas tenham sido relativamente positivas, muitos veículos reforçaram que Showtime era “fácil demais” ou ainda “para garotas”, por se tratar de um título **protagonizado por uma mulher**.

Acontece que, por trás das cortinas, os bastidores não são tão inóspitos para a querida Peach: mesmo que sua nova jornada deixe aparente a idade do console híbrido, temos aqui uma aventura de ótima qualidade, acessível a diversos públicos. É hora de começar o show!



Peach

O Teatro (sem) Esplendor

A história a gente já conhece desde o anúncio de Showtime: certo dia, Peach e seus Toads encontram um cartaz anunciando os espetáculos do Teatro Esplendor, um lugar que tem um quê de mágico. No entanto, parece que a chegada dos habitantes do Reino do Cogumelo também trouxe uma reviravolta inesperada: assim que chegam ao local, a maléfica “manda-uva” Rubi e seus capangas, a Trupe Uvaparsas, tomam conta do local, aprisionando todos os artistas do Teatro e separando Peach de seus súditos.



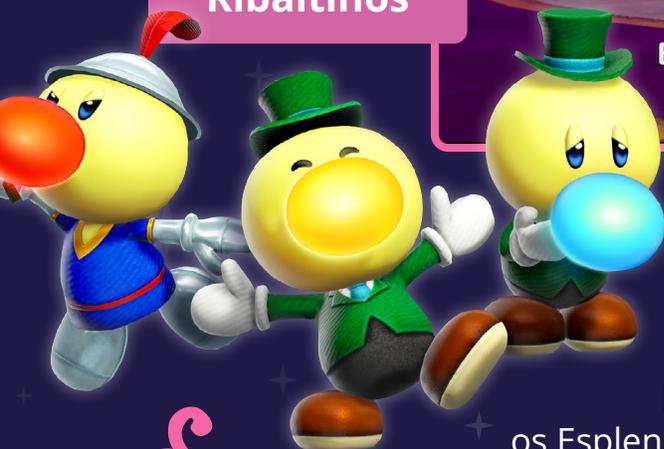


Estela

Isso resulta em um clima de muito caos e apreensão. Com a esperança e o esplendor tirados dos carismáticos **Ribaltinos**, cabe à princesa do vestido cor-de-rosa se aliar a **Estela**, a guardiã do lugar, para colocar um fim nos planos da vilã. Com os poderes emprestados da fadinha, Peach é capaz de se transformar na luz no fim do túnel para as criaturinhas de nariz brilhante.



Ribaltinos



Porém, só os poderes de Estela não são o suficiente para triunfar sobre a escuridão e o caos de Rubi. Desse modo, a heroína desperta em si o talento para atuar e, tendo contato com o Esplendor de dez diferentes mestres da atuação — os Esplendistas —, ela finalmente entra em cena e prova que, mesmo por meio da improvisação, grandes artistas podem surgir.



Tudo junto e (quase) misturado

Showtime, diferentemente das principais entradas da franquia Mario, não é um típico jogo de plataforma. Na minha opinião, sua jogabilidade se assemelha mais aos títulos de Kirby, sobretudo Kirby and the Forgotten Land, para trazer uma jogabilidade diversificada, ditada pelas diferentes transformações de Peach.



Peach Furtiva



Teatro Esplendor

Peach Ninja



São ao todo incríveis 30 estágios, três para cada papel que a protagonista assume, divididos nos seis andares do Teatro Esplendor (subsolo, térreo e os pisos 1 a 4). Chamadas de Atos, as fases apresentam desafios até que lineares, mas com uma dificuldade que escala de acordo com nosso progresso na campanha; em suma, todos os primeiros Atos servem mais como uma introdução às capacidades das transformações, enquanto os outros dois já colocam à prova nossa maestria sobre os papéis.

Sendo assim, temos em Showtime uma grande variedade de gêneros misturados — do tradicional platformer de ação a stealth, passando por shoot 'em up, ritmo e point-and-click, para nomear alguns —, deixando a aventura sempre com aquele ar de novidade. Digo isso porque não jogamos todos os atos de uma transformação em sequência; na verdade, com exceção do subsolo do Teatro, as outras 20 fases do jogo estão espalhadas pelos andares, sendo necessário enfrentar um chefe para seguir para o próximo.



Peach Detective



Por exemplo, no térreo temos a introdução aos papéis de Espadachim, Ninja, Vaqueira e Confeiteira, mas só vemos o segundo ato da Ninja no terceiro andar, depois de passar por três chefes. Além disso, não há uma ordem específica para jogar as fases e podemos escolhê-las conforme nossa vontade; a única “restrição” é que precisamos jogar o primeiro ato da Espadachim como uma introdução a Showtime em si.



Trupe Uvaparsas



Atos individuais que se transformam em histórias completas

Embora tragam jogabilidades diferentes, cada fase do jogo conta uma historinha com começo, meio e fim, nos passando a sensação de que estamos, no controle de Peach, encenando uma peça teatral. No entanto, quando colocamos os três atos de cada transformação lado a lado — sério, faça o teste aí —, temos uma trama ainda mais magnífica que gira em torno daquele papel.

Peach Vaqueira





Para quem prefere uma aventura mais casual, Showtime traz desafios justos em suas 30 fases lineares, mas completistas de plantão se deliciarão tentando encontrar todas as Esplendoritas escondidas nos atos, bem como as diferentes estampas para variar os visuais de Peach e de Estela dentro do Esplendor. Esses colecionáveis contribuem para um divertido fator de rejogabilidade que, aliado ao conteúdo pós-jogo, nos passa um gostinho de não querer ver o fim da campanha.



A única ressalva é que não podemos selecionar pontos específicos de cada ato para procurar os conteúdos extras perdidos, fazendo com que precisemos rejogar toda a fase, do início ao fim, para isso. Essa questão afeta também os diálogos, que não podem ser pulados; então, se você tiver boa memória, prepare-se para ter os scripts decorados em poucos minutos.





Para além das fases, temos batalhas contra chefões extremamente bem-feitas e empolgantes. Esses Chefes Sombrios também dão um show de diversidade, muitas vezes nos obrigando a estudar seus padrões de ataques antes de enfrentá-los, mas sempre respeitando a dificuldade equilibrada para todos os tipos de público-alvo.

Um espetáculo à parte

Um dos pontos altos da nova aventura de Peach, na minha opinião, é como o jogo leva ao pé da letra os elementos teatrais, com direito até mesmo à campainha que anuncia o início do espetáculo; nos bonitos e coloridos cenários, encontramos árvores de madeira, grama falsa, marionetes e muito mais. Até mesmo o medidor de progresso remete a um panfleto de programação teatral, nos mostrando quantas Esplendoritas encontramos em cada fase dos andares, por exemplo.



Peach Sereia



Peach Super-heroína

Além da incrível apresentação audiovisual, com destaque para as cativantes músicas que embalam as atuações de Peach, precisamos apenas do analógico esquerdo e dos botões A, B e ZL/ZR para realizar ações específicas em cada ato. Os comandos aqui não são complexos, deixando a jogabilidade simplificada para todo mundo; inclusive, se levarmos em consideração o fator acessibilidade, acredito que até PcD conseguem aproveitar este show.



Peach Patinadora



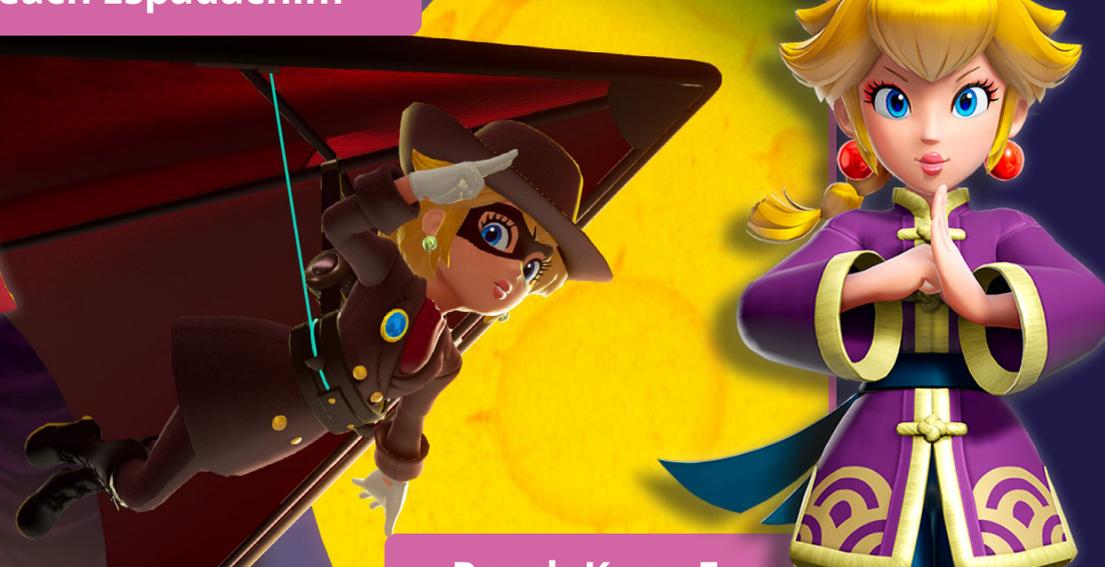
Por falar em acessibilidade, temos ainda uma excelente localização para o português brasileiro, com expressões e trocadilhos bem-bolados e linguagem de fácil entendimento para todos os gostos. O único infortúnio é que o idioma do jogo está atrelado ao do Switch, então, caso você prefira usar seu console em outra língua por algum motivo, saiba que isso afeta Showtime.

Rubi



Infelizmente, este é um título que deixa clara a idade do console híbrido da Nintendo, com telas de salvamento e carregamento um tanto quanto longas para a proposta do jogo, isso sem falar em alguns lags pontuais em cutscenes e ao explorar o Esplendor, mas que, para nossa sorte, não afetam a jogabilidade como um todo. Showtime, claro, é mais bonito no modo TV, mas é perfeitamente aproveitado no portátil, embora o visual fique ligeiramente mais borrado.


 Peach Espadachim


 Peach Kung Fu


 Peach Confeiteira

Ingresso para a primeira fileira, por favor!

Princess Peach: Showtime, com uma clara inspiração nos jogos de Kirby, traz uma aventura marcada por acessibilidade e diversidade. É, acima de tudo, um show de coreografias, músicas, figurinos e cenários de encher os olhos, sem cair no mais do mesmo ao sempre nos apresentar desafios justos e bem-bolados com seu extenso conteúdo.



Mesmo que o retorno triunfal de Peach aos holofotes seja afetado pelas marcas do tempo, que infelizmente chegou para o Switch, esta aventura teatral é uma boa pedida não apenas para fãs da princesa mais famosa dos videogames, mas também às pessoas que querem se divertir com uma jogabilidade casual e divertida. 

✓ Prós

- Excelente localização para o português brasileiro, com linguagem simples, expressões atuais e trocadilhos bem-bolados;
- Os controles simples garantem acessibilidade a todos os públicos;
- As transformações garantem variadas sessões de jogatina, transformando-se em uma ode a diferentes gêneros dos videogames;
- Os desafios trazem dificuldade justa, sem ser muito difíceis ou fáceis;
- Extensa quantidade de conteúdo para explorar, especialmente no pós-jogo, aumentando o fator de rejogabilidade;
- Batalhas contra chefes extremamente divertidas, bem-feitas e desafiadoras na medida certa;
- Toda a composição audiovisual, das músicas aos cenários, é um espetáculo que faz jus à temática do teatro;
- Os Ribaltinos são carismáticos e bonitinhos.

✗ Contras

- Algumas transformações poderiam ter sido mais trabalhadas em jogabilidade;
- Telas de carregamento e salvamento lentas para a proposta do jogo;
- No modo portátil, a arte é ligeiramente borrada;
- Alguns momentos pontuais de lag, sobretudo em cutscenes e explorando o Teatro, mas nada que comprometa a jogabilidade em si;
- Idioma do jogo atrelado ao do console;
- Sem possibilidade de pular diálogos ou selecionar momentos-chave das fases na hora de refazê-las.



Princess Peach: Showtime! (Switch)
Desenvolvedor Nintendo / Good-Feel
Gênero Ação / Aventura
Lançamento 22 de março de 2024

Nota **8.5**

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 *Juliana Paiva Zapparoli*Revisão: *Thais Santos*
Diagramação: *Walter Nardone*

Ranque de transformações com base na jogabilidade

Em **Princess Peach: Showtime!**, a icônica personagem parte em uma aventura para salvar o Teatro Esplendor da invasão de Rubi e sua Trupe Uvaparsas. Para isso, Peach conta com a ajuda de Estela, a guardiã do lugar, e dos carismáticos Ribaltinos, que só querem assistir aos espetáculos em paz.

Depois do **ranque das transformações** com base nos trailers divulgados antes do lançamento do jogo, chegou a hora de avaliar os diferentes papéis que Peach assume ao longo da aventura, tendo como base a **jogabilidade proporcionada por cada um deles**. Vamos lá?

Critérios de avaliação

Para montar a lista a seguir, foram levados em consideração todos os três atos de cada transformação, que, juntos, trazem a experiência completa da jogabilidade. Além disso, não foram incluídas no ranque geral as formas de Peach que contam com os poderes de Estela, já que elas são apenas utilizadas nas lutas contra os chefões sombrios.

Por fim, é importante ressaltar que a listagem foi feita a partir da minha experiência com Showtime, não necessariamente refletindo a opinião das outras pessoas que curtiram o jogo. Em outras palavras, estou levando em consideração a dificuldade geral em relação aos desafios propostos pelas transformações, incluindo obter todas as Esplendoritas e as estampas para o camarim de Peach e de Estela.



10

Espadachim

Por mais que eu goste de jogos de plataforma desde criança, os três atos desta transformação são demasiadamente simples, necessitando apenas golpear os inimigos com o florete. Claro, em alguns momentos, é necessário realizar uma espécie de esquiva perfeita para surpreender os oponentes e deixá-los vulneráveis às investidas de Peach, mas, no geral, trata-se de uma jogabilidade fácil demais, até mesmo para o gênero plataforma de ação.



09

Furtiva

Mais uma ode ao gênero plataforma, porém, ao contrário da Espadachim, a Furtiva traz menos ação e mais precisão. Basicamente, nos estágios desta transformação, precisamos ter timing para desviar dos oponentes e lasers e contar com a ajuda de drones para impulsionar a heroína com os pulos. Embora os atos sejam criativos e possuam esteiras e outros obstáculos que colocam à prova nossa capacidade de pensamento rápido, temos aqui mais uma transformação que, na prática, deixa a desejar um pouco.



08

Detetive

É totalmente compreensível por que esta transformação ocupa um lugar tão baixo no ranque: as características de point-and-click acabam destoando do restante do jogo, trazendo fases mais lentas e um pouco "travadas". No entanto, os mistérios são bem-feitos e divertidos de desvendar, garantindo à Detetive certa vantagem sobre a Espadachim e a Furtiva.



07 Sereia

A ideia de controlar peixes e outras criaturas marinhas com o canto de Peach é interessante na teoria, mas, na prática, traz outra jogabilidade um tanto quanto travada. O principal elemento que dá a esta transformação uma posição relativamente baixa é o fato de os controles serem um pouco imprecisos; nos três atos, não consegui fazer com que os amiguinhos do fundo do mar fizessem o que precisavam fazer de primeira.

Contudo, as porções que lembram jogos de ritmo, nas quais precisamos acertar as notas musicais de acordo com as direções em que elas aparecem, fazem com que a Sereia se destaque em relação às transformações anteriores. O grande destaque fica por conta do canto da Peach, que é maravilhoso e combina com a música de fundo das fases.



06 Super-heroína

Com esta transformação, temos fases que mesclam um pouco de beat 'em up e shoot 'em up dentro de um contexto de ficção científica. Com muito mais ação que os papéis anteriores, a jogabilidade como Super-heroína só peca um pouco pela falta de desafios mais elaborados; em termos gerais, apenas as porções de shoot 'em up trazem um ritmo mais acelerado, mas, infelizmente, elas não compõem a maior parte dos atos.



05

Confeiteira

Jogar com a Confeiteira é, literalmente, um divisor de águas. Sinceramente falando, depois que peguei a manha de como decorar bolos ou preparar bolachas, passei a curtir as atividades dos atos desta transformação, especialmente as que são uma verdadeira corrida contra o relógio. No entanto, isso não exige os desafios de serem um tanto quanto frustrantes às vezes, mas é como dizem: a prática leva à perfeição, garantindo à Confeiteira a posição mediana do ranque.



04

Ninja

As porções de furtividade combinadas com as habilidades da Ninja logo me remeteram ao saudoso *The Revenge of Shinobi*, para Mega Drive, mesmo que de maneira mais simplificada. Na minha opinião, as fases trazem uma jogabilidade que casa muito bem com a proposta desta transformação, principalmente quando Peach precisa utilizar os poderes dos pergaminhos ninja para perseguir inimigos; ainda, é muito divertido procurar os segredos nos cenários, em especial os escondidos atrás de portas giratórias.



03

Vaqueira

Com esta transformação, que claramente bebeu da fonte do gênero run and gun, mas que não traz a dificuldade exacerbada que vemos em Cuphead ou Contra, por exemplo. A Vaqueira, munida de seu laço e montada em seu fiel cavalo, requer uma boa precisão para arremessar barris nos comparsas de Rubi e também resgatar Ribaltinos que estão prestes a virar purê.

Claro, alguns desafios são um pouco frustrantes, justamente porque se transformam em uma verdadeira corrida contra o tempo, mas, no geral, as fases são as que mais requerem destreza e agilidade da nossa parte para serem completadas com êxito.



02

Patinadora

O suprassumo de todas as transformações que prestam homenagem ao gênero de jogos de ritmo, a Patinadora faz com que precisemos acertar as coreografias (pulo ou pirueta) na hora certa. No entanto, a física de “fases sobre o gelo” trazem uma pitada extra de desafio, porque realmente precisamos levar em consideração a movimentação de Peach no rink: a velocidade com que a protagonista desliza sobre o gelo e o tempo que ela demora para fazer uma curva pode resultar na perda total do timing de um pulo ou uma pirueta.



01

Kung fu

Esta transformação ocupa a primeira posição, na minha opinião, por trazer as fases mais ágeis de todo o jogo, captando toda a essência dos beat 'em ups em que se baseiam, com direito à realização de algumas acrobacias aqui e ali. Além do mais, é muito gratificante ver Peach chutando (literalmente) a bunda dos vilões da Trupe Uvaparsas, em especial ao enfrentar inimigos mais poderosos.



Você concorda com o meu ranque de transformações com base na jogabilidade que elas proporcionam em **Princess Peach: Showtime!**? Na sua opinião, como ficaria a lista? 



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/nintendoblast

Seguir



nintendoblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

por *Mauricio Katayama*Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Walter Nardone

Game Boy: 35 anos do console que revolucionou os games portáteis



Jogar seus games favoritos em todo lugar, com um aparelho barato e com ótima autonomia de bateria pode parecer trivial atualmente, mas no final da década de 1980 ainda parecia um sonho distante. Embora já existissem no mercado games simples como a linha Game & Watch, a verdadeira sensação de um console nas suas mãos chegaria às lojas no dia 21 de abril de 1989, com o revolucionário Game Boy. Vamos conhecer a história, o legado e os jogos inesquecíveis desse portátil que mostrou ao mundo que nem sempre o mais forte é quem ganha o mercado.

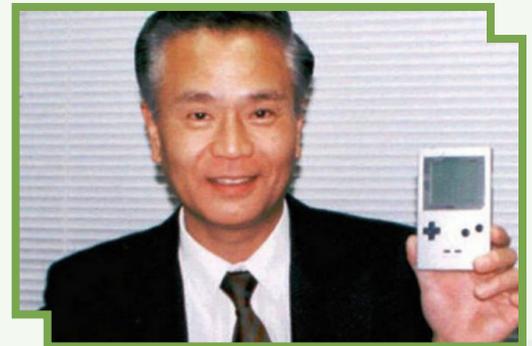
Nós temos uma novidade pra te mostrar

A Nintendo já fazia sucesso no mundo dos videogames portáteis com sua coleção Game & Watch, mas como cada aparelho rodava um único jogo, todos eles muito simples, era bastante evidente que esse era um produto da moda e em algum momento precisaria ser substituído por algo mais sofisticado.



A Nintendo se reunia frequentemente com a Sharp, que era a fabricante dos processadores dos Game & Watch. Em uma dessas reuniões a Sharp apresentou um novo processador, o LR35902, que era capaz de entregar uma boa capacidade de processamento com um baixíssimo consumo de energia.

Gunpei Yokoi, chefe da divisão de pesquisa e desenvolvimento número 1, a chamada R&D1, responsável pela criação do Game & Watch, ficou maravilhado com as possibilidades do novo processador, que possibilitaria um videogame portátil com potência suficiente para rodar games similares ao Famicom, com consumo baixo o suficiente para ser alimentado por pilhas de uma maneira viável.



Gunpei Yokoi

Porém Yokoi e Satoru Okada, seu diretor assistente, tinham sérias divergências sobre o que deveria ser o aparelho. O chefe da R&D1 queria uma evolução sutil do Game & Watch, um aparelho supersimples e barato, com jogos curtos que oferecessem uma experiência que durasse no máximo uma ou duas temporadas, sem compromisso com o longo prazo, algo similar ao Microvision da americana Milton Bradley Company, o primeiro portátil com jogos intercambiáveis e que foi um fracasso de vendas devido a seus controles ruins e jogos pouco interessantes.

PROGRAMMABLE ELECTRONIC GAME SYSTEM

MICROVISION

INCLUDES THE FAST
CARTRIDGE OF B...

MB
1 or more
players

Age 8-Adult

1 or more
players



Easy-to-insert, interchangeable game cartridges snap into the console. To change games, simply remove one cartridge and drop in another.

A new concept in electronic game systems – a hand-held console with interchangeable cartridges.

A wide variety of game cartridges available, see back.

Two 9-volt batteries required, not included.

Já Okada defendia algo mais ambicioso, uma experiência mais próxima do Famicom, com um hardware barato mas que fosse duradouro e oferecesse jogos com uma experiência mais longa e complexa, similar a consoles de mesa.

O embate entre o chefe de divisão e o diretor assistente foi feroz, mas para nossa sorte a insistência de Okada prevaleceu e o Game Boy foi concebido com um conceito similar a um Famicom portátil. Restava agora convencer o presidente da Nintendo a comprar a ideia.



Todo herói precisa de um sidekick

“Todo herói precisa de um sidekick.” Foi com essa frase que Yokoi começou o argumento para convencer Hiroshi Yamauchi, o severo presidente da Nintendo, a comprar a ideia para produzir o Game Boy. “Assim como Aquaman tem o Aqualad e o Superman tem o Jimmy Olsen, poderíamos fazer um console que fosse um sidekick do Famicom, que pudesse ser jogado pelas pessoas quando elas estivessem fora de casa.”



Hiroshi Yamauchi

Surpreendentemente o argumento convenceu o presidente, que impôs três condições para o prosseguimento do projeto:

- O console precisa oferecer jogos intercambiáveis, como o Famicom; não pode ser como o Game & Watch, que só oferece um jogo por aparelho;
- Ele precisa ser vendido por um preço inferior a 100 dólares;
- Ele precisa ter um design neutro, que possa ser usado por qualquer pessoa, em qualquer ambiente, seja ele uma escola ou um escritório.



Com essa lista de exigências na mão, o time R&D1 optou por cortar os custos o máximo possível, o que incluiu a polêmica decisão de colocar telas de cristal líquido monocromáticas e sem retroiluminação. Isso impossibilitaria o aparelho de ser usado em ambientes com pouca iluminação e os jogos não ofereceriam cores, mas por outro lado os custos de produção ficariam abaixo de 80 dólares e a autonomia das pilhas seria muito maior.

Colocando a concorrência no bolso

O Game Boy tem especificações técnicas bastante modestas, mesmo para sua época: uma tela monocromática de 160 x 144 pixels sem retroiluminação, PPU de até 40 sprites de 8 x 8 ou 8 x 16 simultâneos, 59,7 quadros por segundo e quatro canais de áudio.

Os concorrentes, lançados pouco tempo depois, eram muito impressionantes em hardware. Tanto o Lynx da Atari, quanto o Game Gear da SEGA ofereciam telas coloridas e jogos com aparência gráfica muito mais atraente. Também possuíam retroiluminação e podiam ser jogados em qualquer lugar, mesmo no escuro. Então, por que não fizeram sucesso?



No início da década de 1990, pilhas recarregáveis não eram comuns. Eram muito caras, demoravam para carregar, tinham pouca capacidade e ainda por cima ficavam viciadas facilmente, pois eram baseadas em tecnologia de níquel-cádmio, ao contrário das pilhas de hidreto metálico e íons de lítio modernas. Portanto, a maioria dos consumidores recorria às pilhas comuns ou alcalinas.

Mesmo pilhas comuns eram muito caras, e comprá-las frequentemente era um luxo para poucos, especialmente crianças. O Game Gear poderia ser maravilhoso e oferecer os melhores jogos de Master System na palma da sua mão, mas ele devorava meia dúzia de pilhas em duas ou três horas de jogo. O Lynx tinha uma biblioteca muito inferior e devorava pilhas com a mesma voracidade. Já o Game Boy oferecia mais de trinta horas de jogo com um conjunto de quatro pilhas e essa autonomia era crucial para a maioria dos jogadores.

Além disso, os consoles e cartuchos do Game Boy eram bem mais baratos e robustos que a concorrência, o que era outra vantagem na decisão da compra, normalmente feita por pais que não se importavam muito com especificações técnicas. Por fim, o Game Boy é muito mais leve e portátil que seus concorrentes, que não cabiam em quase nenhum bolso, tanto no sentido físico quanto financeiro.

Jogos inesquecíveis

Além dos aspectos técnicos, o Game Boy superou a concorrência pela excelente biblioteca oferecida, com destaques para Tetris, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Super Mario Land 2, Metroid II, a série Megaman e, especialmente, a série Pokémon.

O lendário puzzle de ação Tetris foi particularmente importante no início da vida do console, pois foi incluso junto com o aparelho quando este foi lançado no Ocidente. Essa foi uma sugestão do programador e distribuidor de games Henk Rogers, que teve um contato prévio com o Game Boy ainda como protótipo.

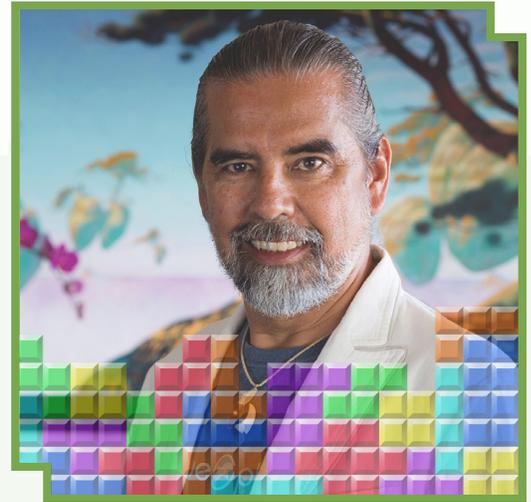


“Se você quer vender o Game Boy para os meninos, inclua nele o Mario. Se você quiser vender para todo mundo, inclua Tetris.” foi o argumento de Rogers que convenceu Minoru Arakawa, presidente da Nintendo of America a assinar o contrato. A sugestão mostrou-se acertadíssima e o lançamento do Game Boy nos Estados Unidos foi um sucesso.

Em comparação ao Famicom/NES, cujo principal público eram as crianças, o Game Boy teve vendas muito maiores para adultos e mulheres, o que despertou a Nintendo para esse mercado ainda inexplorado. Isso fez com que a empresa investisse em títulos voltados para esses perfis, como RPGs e jogos de puzzle, alterando o direcionamento da indústria de games a partir desse ponto.

No início a maior parte da biblioteca do Game Boy era composta por jogos first party, mas com a popularização do console, muitas produtoras como Capcom, Konami e Taito aderiram à plataforma.

Em 1996, já próximo ao final de vida do console, um fenômeno chamado Pokémon foi lançado. Como você já deve saber, o sucesso da franquia foi explosivo e alavancou as vendas do portátil de forma meteórica, basicamente enterrando as chances de qualquer portátil que não fosse o Game Boy se estabelecer no mercado. Isso afetou até concorrentes de ótima qualidade técnica lançados à época especificamente para concorrer com ele, como o WonderSwan e o Neo Geo Pocket.



Henk Rogers



Minoru Arakawa



SQUIRTEL

HP: 100

Modelos



Game Boy DMG-01 (dot matrix game): 220 g, quatro pilhas AA com autonomia de 35h



Game Boy Light (MGB-101): opção de tela retroiluminada, alimentado com duas pilhas AA.



Game Boy Pocket (MGB-001): mais fino e leve, pesando apenas 125g e exigia apenas duas pilhas AAA oferecendo autonomia de 10h



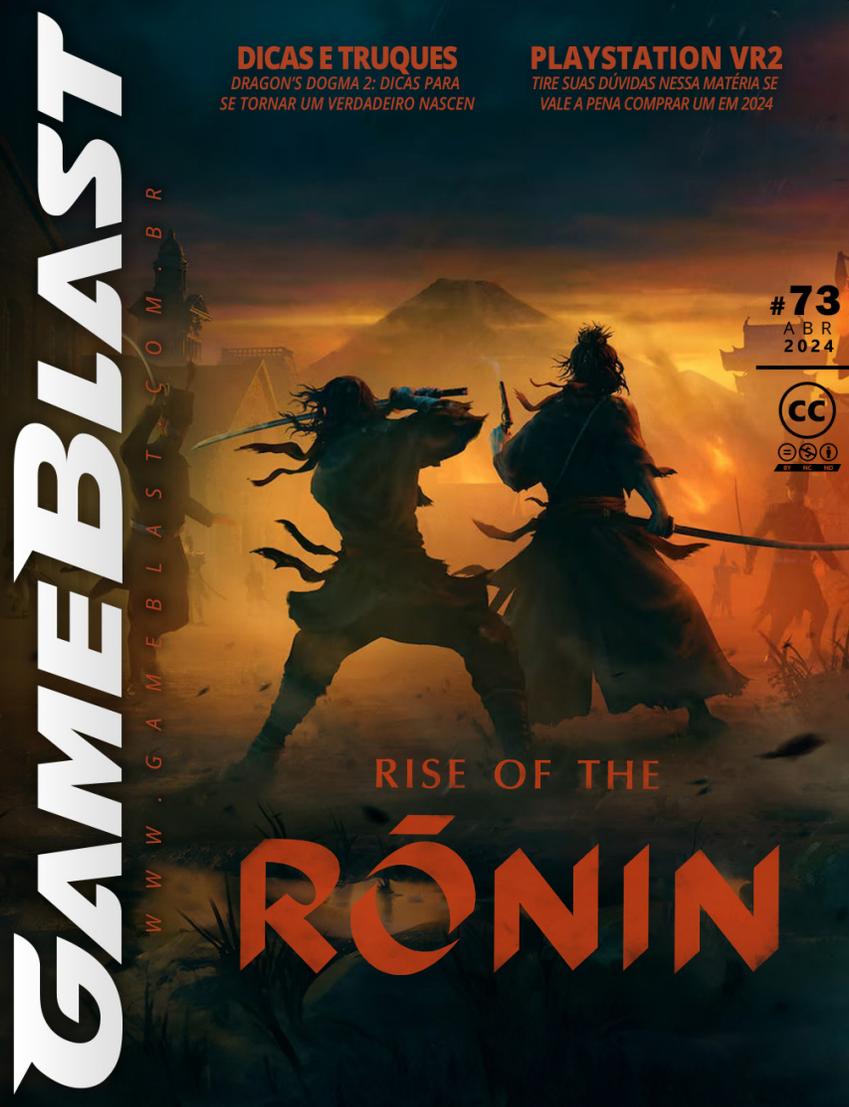
Game Boy Play It Loud!: oferecia especificações similares, mas com diferentes opções de cores para o corpo do aparelho

O sidekick que superou seu herói

Segundo o site VGChartz, o Game Boy vendeu 118 milhões de unidades (somando todos os seus modelos), colocando-o na quarta posição entre os consoles mais vendidos de todos os tempos. A estratégia de oferecer um modelo mais barato e com maior autonomia de bateria mostrou-se vencedora e ainda abriu o mercado de games para novos públicos. Milhões de jogadores pelo mundo divertiram-se nas pequenas telinhas desse console que era pequeno no tamanho, mas gigante na versatilidade. 🎮

Revista GameBlast 73

Neste mês, embarcamos em uma jornada épica pelo Japão do século XIX em A Ascensão do Ronin!



Ainda nessa edição, confira dicas e truques para se tornar um verdadeiro Nascen em Dragon's Dogma 2 e se vale a pena comprar um PlayStation VR2 em 2024.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista