

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBlast.COM.BR



## MARIO & LUIGI BROTHERSHIP

#178 OUT  
2024



### Echoes of Wisdom

Jogamos! Saiba o que achamos da jornada da princesa Zelda

### Mario & Luigi

Caminho para Brotherhood: A Jornada Épica dos Irmãos Mario & Luigi

### DQ III HD-2D Remake

Está chegando e contamos tudo que sabemos nessa prévia

# Encanadores em ação

Os irmãos Mario vão embarcar em mais uma grande aventura. **Mario & Luigi: Brotherhood** promete ser o capítulo mais marcante da série de RPG dos encanadores, e trazemos todas as novidades já reveladas, além da trajetória da franquia até aqui. Também temos a prévia de **Stray**, onde um gato passeia por uma cidade cyberpunk, e do deslumbrante **Dragon Quest III HD-2D Remake**. No universo de Zelda, apresentamos uma reflexão sobre o ciclo reencarnatório e a linhagem, um perfil do macabro **Hero's Shade**, além de uma análise do fantástico **The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom**. Para fechar, analisamos o clássico **Disney Epic Mickey: Rebrushed**. 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



**SUPERVISOR DE REVISÃO**

Vitor Tibério



**DIRETOR DE ARTE/ CAPA**

Leandro Alves



**SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO**

Felipe Castéll



**REDAÇÃO**

Fábio Castanho Emídio  
Fernando Lorde  
Ivanir Ignacchitti  
Juliana Paiva Zapparoli  
Lucas Oliveira



**REVISÃO**

Cristiane Amarante  
Davi Sousa  
Juliana Paiva Zapparoli  
Vitor Tibério



**DIAGRAMAÇÃO**

Cristian Rodrigues  
Felipe Castello  
Julia Almeida  
Leandro Alves  
Walter Nardone



**04** | **CAPA**  
Mario & Luigi: Brotherhood (Switch)

**13** | **ESPECIAL**  
Caminho para Brotherhood: A Jornada Épica dos Irmãos Mario & Luigi

**21** | **PRÉVIA**  
Dragon Quest III HD-2D Remake (Switch)

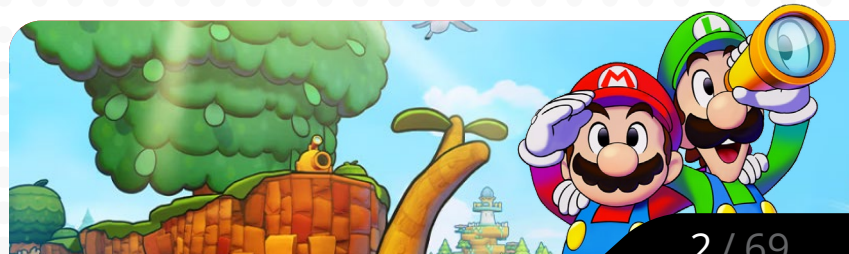
**29** | **PRÉVIA**  
Stray (Switch)

**35** | **PERFIL**  
Hero's Shade

**42** | **ANÁLISE**  
The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom (Switch)

**52** | **ANÁLISE**  
Disney Epic Mickey: Rebrushed (Switch)

**62** | **ANALÓGICO**  
O ciclo reencarnatório e linhagem em The Legend of Zelda



**Ilustra Blast**

"Irmandade" por Elton Ferreira



SWITCH



por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli  
Diagramação: Felipe Castello

## um novo mundo para a saga de RPGs dos irmãos bigodudos

Após a falência da AlphaDream em 2019, os fãs da série Mario & Luigi temiam pelo futuro da franquia. Felizmente, no Nintendo Direct de 18 de junho de 2024, tivemos o anúncio de um novo jogo. **Mario & Luigi: Brotherhood** trará uma aventura inédita da saga pela primeira vez a um console que não é puramente portátil e ainda vai além, sendo o primeiro RPG de Mario em português do Brasil. \*Texto feito com base em informações públicas.

## Bem-vindos a Elétria



**M**ario & Luigi: **Brothership** é uma nova aventura que leva os irmãos bigodudos a um outro mundo chamado Elétria (Concordia, em inglês). Tudo começa quando os dois acabam sem querer abrindo um portal para outra dimensão e sendo sugados por ele enquanto estavam nos jardins do castelo da Peach.

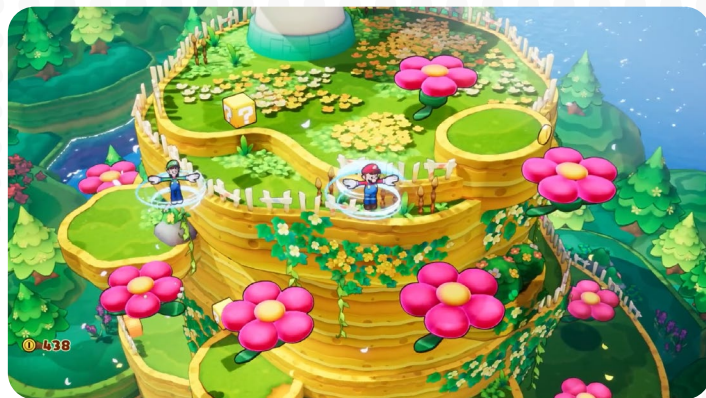


Em Elétria, temos um vasto mundo coberto pela água dos oceanos por todos os lados. Para desbravar as suas misteriosas regiões, Mario e Luigi terão a possibilidade de navegar utilizando a curiosa Ilha Nauta, que é parte ilha e parte navio.



Este novo mundo que poderemos explorar é composto por várias ilhas com estilos diferentes e usaremos um poderoso telecanhão para chegar até elas. As localidades incluem uma ilha composta por várias estruturas pedregosas, outra com uma floresta exuberante, montanhas de lava e neve e até mesmo cidades habitadas por indivíduos cujas cabeças são como tomadas elétricas de vários tipos.





Entre os nomes localizados para o português, sabemos que haverá ilhas chamadas “Oscila”, “Espirália”, “Bontrocado” e “Exília”. Já pelos nomes, fica fácil notar trocadilhos referentes à sua natureza: “Oscila” porque a terra treme e “Bontrocado” é a região que tem um cassino. Poder finalmente ver as brincadeiras dos nomes em português promete trazer alguns momentos gostosos de eureka, entendendo a lógica por trás dessas escolhas.

Durante a jornada, também conheceremos algumas figuras peculiares, como a jovem **Tetê** (Connie, em inglês). Assim como os outros personagens da ilha, ela tem a cabeça parecendo uma tomada, com as pontas assumindo a posição de “cabelo”. Ela será uma das primeiras pessoas que a dupla encontra.





Também temos o **Pligue**, que parece brincar com a ideia de tomadas parecerem focinhos de porcos. Ele tem a aparência de um porco-cofrinho rosa voador com um grande focinho dourado. Junto com Tetê, o personagem irá ajudar a dupla de encanadores, servindo mais especificamente como um guia para essas áreas inteiramente novas que os protagonistas estão desbravando.

## Uma dupla coordenada



Em comparação com os outros RPGs de Mario, como os recentes relançamentos de **Super Mario RPG** e **Paper Mario: The Thousand-Year Door** no Switch, a linha Mario & Luigi possui um estilo próprio. Colocar os dois irmãos como protagonistas implica em várias escolhas de gameplay que valorizam a coordenação dos personagens para exploração e combate.



Associar as ações dos encanadores a botões diferentes adiciona uma camada significativamente diferente ao processo como um todo. Não se trata da mesma coisa de ter um parceiro para usar em alguns momentos, mas da necessidade de sempre calcular como a dupla pode se beneficiar de ter dois membros ativos a todo momento.



No caso específico da exploração, um elemento tradicional da franquia é ter que usar os dois personagens em conjunto. Com botões de ação separados, é possível fazer um personagem pular em cima do outro para alcançar plataformas mais altas do que eles conseguiriam sozinhos.



Juntos, eles também podem ativar “Ações Bros.,” liberando várias formas alternativas que ajudam a resolver certas situações ao longo do caminho. No primeiro trailer, quando o jogo foi revelado, foi possível ver os dois irmãos se transformando em uma espécie de OVNI para atravessar uma área com lava.



Também teremos pelo menos uma área em que os dois irmãos usam seus martelos em paralelo para acertar frutas que caem no céu. Ao golpeá-las, será possível atingir flores que ainda não desabrocharam e depois usá-las para ter uma forma de passagem por áreas que seriam intransponíveis simplesmente andando.

Embora a Nintendo ainda não tenha revelado muitos detalhes sobre quais serão os poderes aos quais teremos acesso ao longo do jogo, a expectativa é de uma boa variedade de elementos que ajudem a tornar exploração muito mais divertida do que simplesmente ir do ponto A ao ponto B.

## Juntos podemos mais



Em se tratando de RPG, é possível também já esperar que as batalhas sejam um dos carros-chefes da experiência. Como usual dos RPGs da franquia Mario, Brotherhood é um jogo de turno com elementos rítmicos que impactam a gameplay, mas entra aqui novamente o aspecto da dupla de protagonistas como um diferencial importante.



Durante o combate, devemos selecionar as ações de Mario e Luigi separadamente em menus que indicam se eles usarão pulo, martelo, itens, Ataques Bros. (golpes combinados) ou tentarão fugir. Uma vez escolhido um golpe, o jogador então precisa apertar botões no timing preciso para extrair o máximo de dano dele.





Da mesma forma, a defesa também pode ser perfeita se o jogador apertar os botões na hora certa. Com dois personagens na tela ao mesmo tempo, precisamos prestar muita atenção nos padrões de ataque dos inimigos para planejar o timing das nossas defesas.



Em termos das habilidades especiais, algumas prometem ser familiares, como o arremesso de cascos vermelhos e verdes ou o uso combinado de golpes de martelo de ambos os irmãos. De novidade, já foi revelado que poderemos invocar uma nuvem carregada de raios, intercalando os botões dos dois irmãos para deixá-la ainda mais encorpada.



Com um mundo inteiramente em 3D e belos jogos de câmera que já pudemos ver nos trailers, a expectativa é ter batalhas em que os golpes tenham bastante impacto. A sensação quase tátil de ter resposta ao apertar os botões em tempo real e ver a execução dos golpes ficando cada vez mais poderosa é um ponto bem importante da experiência da série – e em *Brotherhood* promete ser tão grandiosa quanto merece.



Assim como os outros elementos, as informações divulgadas até o momento são pequenas, mas fica a expectativa de que haja uma boa variedade de golpes. O desbloqueio de novos ataques e a melhoria dos atributos com o ganho dos níveis devem impactar as possibilidades estratégicas no combate e ter um bom leque de opções será fundamental.



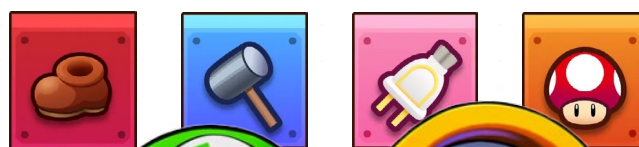
## O brilho do potencial da irmandade



De forma geral, pelo histórico de Mario & Luigi e tudo que foi mostrado até aqui, **Mario & Luigi: Brotherhood** tem altíssimas chances de ser mais um RPG de alta qualidade do Switch. Mesmo com tantos ótimos representantes do gênero no console híbrido, é difícil não se empolgar com as possibilidades da nova jornada dos irmãos bigodudos que são a marca registrada da Nintendo.



O dia 7 de novembro já está próximo, mas mesmo assim a ansiedade bate mais forte no aguardo. Tomara que, antes disso, ainda venham mais trailers e a divulgação de alguns detalhes para matar um pouco mais a curiosidade do que está por vir em **Mario & Luigi: Brotherhood**. [N](#)



Mario & Luigi: Brotherhood (Switch)

**Desenvolvedor** Nintendo

**Gênero** RPG

**Lançamento** 7 de novembro de 2024



# Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!



E-book  
Pokémon Let's GO

R\$ **1,99**



E-book  
Fire Emblem:  
Three Houses  
R\$ **5,99**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com

por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Felipe Castello

## Caminho para Brotherhood: A Jornada Épica dos Irmãos

# MARIO & LUIGI

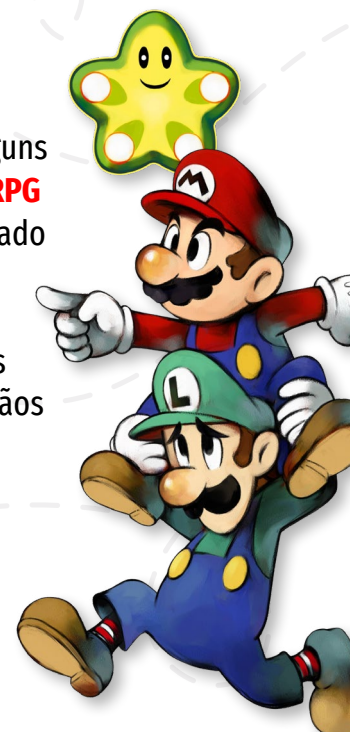
Iniciada em 2003 no Game Boy Advance, a franquia Mario & Luigi surgiu como uma alternativa portátil para a linha de RPGs de Mario. Ao longo dos últimos 21 anos, tivemos vários lançamentos, sempre com a AlphaDream no volante até a desenvolvedora decretar falência em 2019. De lá para cá, a franquia viveu um hiato, mas finalmente estamos de volta com **Mario & Luigi: Brotherhood**. Venha relembrar a jornada dos irmãos mais amados da Big N pelos clássicos RPGs portáteis.

## Tudo começa com feijões mágicos

Embora Mario já tivesse vivido épicas jornadas em **Super Mario RPG** (SNES, 1996) e **Paper Mario** (N64, 2000), foi só em 2003 que fomos ter um jogo portátil seguindo esse conceito de combinar o mundo fantástico de Mario com uma experiência de combate em turnos. Assim nasceu no Game Boy Advance a incrivelmente cômica proposta de **Mario & Luigi: Superstar Saga**.



O jogo foi desenvolvido pela AlphaDream, uma empresa que havia sido formada há poucos anos com alguns membros da equipe de **Super Mario RPG** que saíram da Squaresoft. Acompanhado pela trilha sonora da lendária compositora Yoko Shimomura, o jogo aproveitou o fato do sistema só ter os botões A e B para associá-los aos irmãos e exigir que o jogador aproveitasse isso para a exploração e o combate.



A trama começa com a recepção que o Reino do Cogumelo organiza para um embaixador do Reino Beanbean, que é chamado de "Feijoqueiro" na tradução de um dos jogos posteriores para português de Portugal. Porém, o que era para ser um evento relativamente mundano logo se mostra algo muito maior.

Peach tem a sua voz roubada pelos vilões Cackletta e Fawful. Embora Peach continue em segurança, eles substituíram suas expressões por um vocabulário literalmente explosivo em que as palavras bagunçadas explodem ao seu redor. O estilo é similar a uma censura de palavrões, o que deixa tudo ainda mais engraçado.



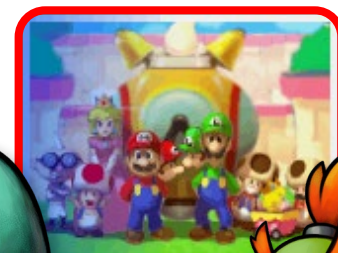
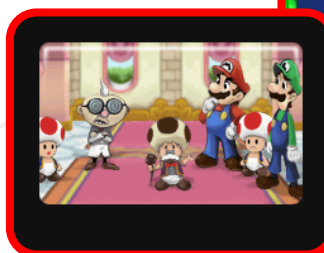
Porém, o assunto é sério, já que o Reino do Cogumelo corre perigo graças a essa condição da sua princesa. Aqui se estabelece a base da franquia: a importância da cooperação entre os irmãos para exploração e combate, o timing de ação que faz diferença para causar dano e se esquivar dos oponentes e o humor que beira o nonsense.

## Mais botões, mais irmãos

Com a chegada do DS, vimos uma grande evolução para os portáteis da Nintendo. Além da tela de toque, o sistema adicionou o X e o Y às opções de botão, o que também deu uma ideia à equipe da AlphaDream: e se tivéssemos quatro irmãos em vez de dois? Com as versões bebê dos irmãos encanadores se juntando a suas formas adultas, **Partners in Time** foi lançado em 2005.



Para que os quatro protagonistas se encontrem, temos um elemento de viagem no tempo na trama. Cabe a Mario e Luigi viajar ao passado para procurar Peach após um experimento falho do Professor E. Gadd que leva ao contato com uma raça alienígena hostil. No passado, os dois acabam sendo salvos por suas versões bebê e os quatro se tornam parceiros na luta contra os Shroobs.

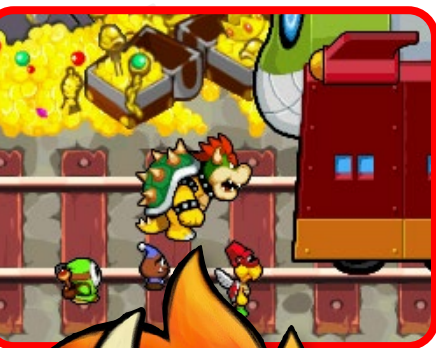


A adição dos bebês impacta tanto a exploração quanto o combate. Além disso, é interessante a forma como o jogo explora o fato do DS ter duas telas para criar cenários que podem ter camadas verticais adicionais, além de apresentar o mapa ou outros elementos contextuais. Porém, vale destacar que a estrutura das áreas é mais linear que a do antecessor.



## Dentro do Bowser

A terceira entrada da franquia foi **Bowser's Inside Story**, lançado no DS em 2009. Como o nome indica, a ideia desta vez é explorar o interior do tradicional vilão da franquia. Essa ideia é aproveitada de diversas formas na experiência do jogo.



Após mais uma invasão malsucedida ao castelo, Bowser acaba sendo arremessado para longe e indo parar na floresta. Lá, ele encontra um mercador que lhe dá um cogumelo da sorte que faz com que ele comece a engolir tudo ao seu redor. Assim, quando volta ao castelo, ele provoca um enorme estrago, fazendo com que Mario, Luigi e vários outros indivíduos tenham que enfrentar desafios dentro do vilão.

A história não se desenvolve apenas ali, tendo toda uma intriga envolvendo os poderes de uma estrela sombria e a exploração do mundo fora do corpo do Bowser depois que Mario e Luigi encontram a zona dos canos. Mesmo assim, é bem interessante a forma como o jogo aproveita a perspectiva do que significa estar "dentro do Bowser".

Não apenas vemos áreas inspiradas em órgãos internos, como também temos a chance de controlar o próprio Bowser diretamente, realizar minigames para ajudá-lo e até mesmo batalhar usando um Bowser gigante. Além disso, o jogo aproveita muito melhor as peculiaridades técnicas do DS, como a tela de toque e o microfone.

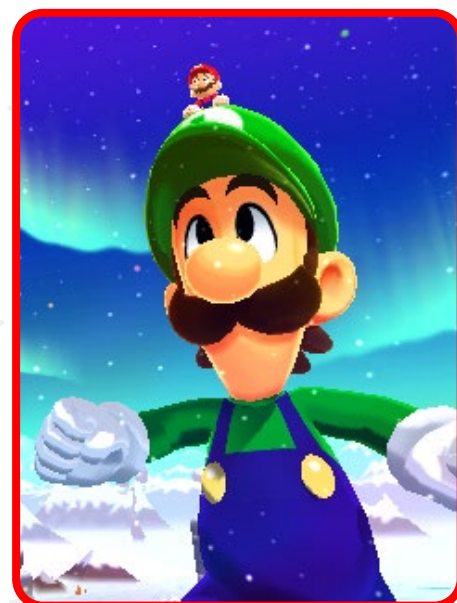
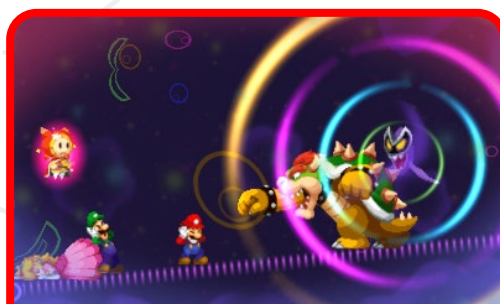
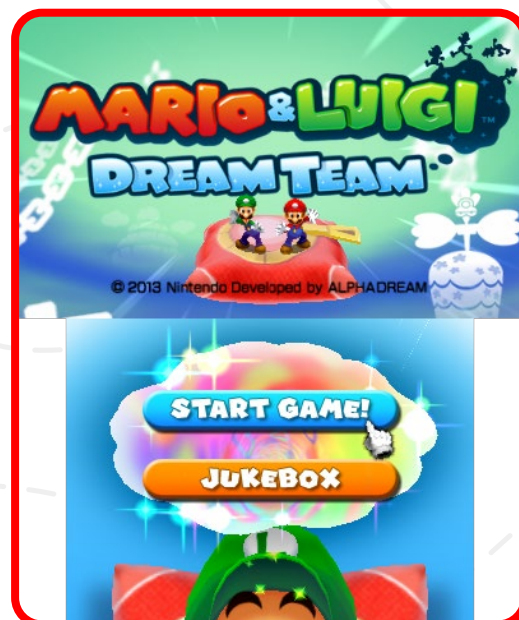




## Os sonhos do meu irmão

Em 2013, tivemos a estreia da franquia no 3DS: **Mario & Luigi: Dream Team**. O jogo foi desenvolvido como parte do ano do Luigi, trabalhando o conceito de conhecer um mundo dos sonhos dentro da mente do personagem. Utilizando portais especiais, Mario consegue visitar o imaginário do seu irmão e ativar poderes bem peculiares.

Durante uma viagem à ilha Pi'illo (ilha Travesseiro em português de Portugal), Mario, Luigi e Peach acabam encontrando uma figura sombria. Com a princesa raptada e levada a uma região do Mundo dos Sonhos, os irmãos precisarão novamente enfrentar vários desafios.



A jornada em Dream Team intercala a exploração do mundo real com o mundo onírico de Luigi. Dentro dos sonhos do bigodudo verde, poderes “luiginários” podem ser ativados, criando situações engraçadas. Por exemplo: durante o combate, é possível empilhar vários Luigis, e há batalhas especiais com uma versão gigante do rapaz.



## Colocando tudo no papel

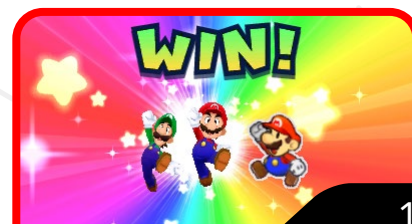
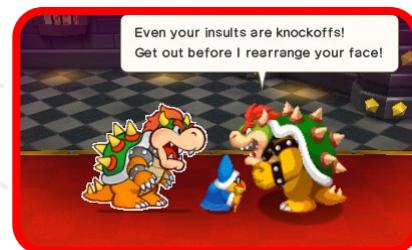
O último jogo inédito da franquia até o momento foi **Mario & Luigi: Paper Jam**, lançado em 2015 no 3DS. Embora tenham sido lançados ainda remakes de Superstar Saga e Bowser's Inside Story no portátil posteriormente, não tivemos mais obras inteiramente novas até o anúncio de Brotherhood.



Assim como os outros jogos, Paper Jam também traz um conceito de parceria inusitada como destaque. Desta vez, temos uma espécie de crossover com o mundo de Paper Mario causado por Luigi ter feito sem querer com que um livro misterioso se abra. Agora cabe a Mario, Luigi e à versão de papelão do bigodudo vermelho encontrar um jeito de lidar com o problema e trazer de volta a normalidade a ambos os mundos.




Agora com três personagens independentes na equipe, o jogador poderá usar combos variados, incluindo novos "Trio Attacks". Além de batalhas contra gigantes de papel, seguindo padrões similares aos dos jogos anteriores, o jogador controla não apenas uma versão de papelão gigante do Mario, como também Luigi, Peach, Yoshi e Fire Mario em suas respectivas batalhas.



## Uma nova etapa para a jornada de companheirismo

Quase 10 anos se passaram desde o último Mario & Luigi inteiramente inédito. Com o fim da AlphaDream em 2019, os fãs mais pessimistas já nem esperavam mais que fosse possível termos um retorno da série.

Porém, aqui estamos, com **Mario & Luigi: Brotherhood** preparado para alçar voo no dia 7 de novembro de 2024. Com um legado de RPGs divertidos e cativantes por trás desse novo lançamento, a expectativa é alta para uma obra que faça jus a esses 21 anos de experimentações e conquistas e quem sabe até eleve a franquia além de seu patamar atual. 



# MARIO & LUIGI BROTHERSHIP™



# 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**



COMPRAR NO  
Google™ play



BAIXAR NO  
Google™ play

SWITCH

por Lucas Oliveira

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Leandro Alves

## Dragon Quest III HD-2D Remake tem a missão de revitalizar um RPG importantíssimo

Enquanto aguardamos com expectativa o lançamento do décimo segundo título numerado da icônica franquia de RPGs criada por Yuji Horii, em breve teremos a oportunidade de revisitar o terceiro jogo da série com uma nova roupagem. Com base nos materiais de divulgação já revelados pela Square Enix, nossas expectativas para **Dragon Quest III HD-2D Remake**, que chegará ao Switch em 14 de novembro, estão altíssimas.

## Uma velha história com novas nuances

Como não poderia ser diferente, em Dragon Quest III HD-2D Remake, assumiremos o papel de um jovem guerreiro que embarca em uma jornada para expurgar um mal que ameaça o mundo: Baramos. Neste game, nosso protagonista é filho (ou filha) de Ortega, um herói que não conseguiu completar a missão que agora nos cabe.

Uma das principais novidades desta versão é a introdução de cenas e informações que aprofundam a história de Ortega. A expectativa é que o jogo explore a sua jornada, revelando as motivações e os dilemas enfrentados por esse indivíduo, que deixou sua amada família em casa para embarcar em sua epopeia.

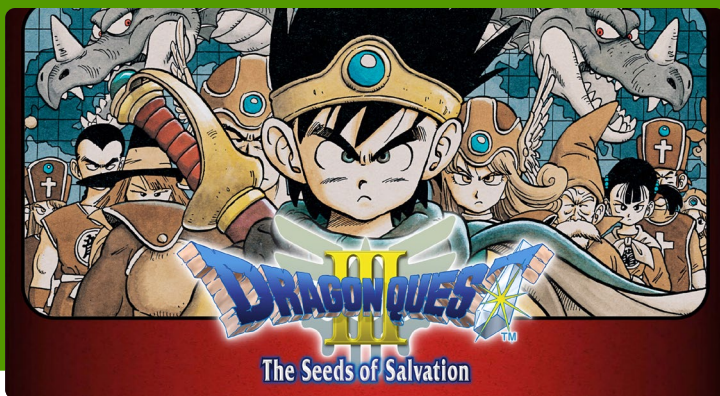


Um aspecto que causa entusiasmo é o fato de que a Square Enix já anunciou novas versões de Dragon Quest e Dragon Quest II. Para os menos familiarizados com a série, os três primeiros DQ compartilham o mesmo mundo e linha do tempo. Sendo assim, não é exagero especular que Dragon Quest III HD-2D Remake trará adições narrativas que se integrarão às inovações que possivelmente acompanharão os outros dois futuros títulos.



## Um remake com uma difícil tarefa

Dragon Quest III: The Seeds of Salvation foi lançado originalmente para o Nintendinho em 1988 no Japão e chegou ao Ocidente em 1992. Este jogo não apenas desempenhou um papel fundamental na série, mas também no gênero RPG como um todo, sendo um dos principais responsáveis pela popularização do sistema de classes, uma mecânica ainda amplamente utilizada nos games atuais.



Assim, a missão deste remake não é das mais simples, considerando que estamos falando da atualização de um dos produtos mais influentes e amados da franquia e do próprio gênero. No entanto, algumas novidades reveladas indicam que não seremos decepcionados e que esta nova versão justificará a sua existência.

Para começar, podemos notar que a qualidade visual do título é impressionante e que seguirá o modelo HD-2D, técnica que já foi utilizada em Triangle Strategy, Live A Live e nas duas edições de Octopath Traveler, todos produtos da Square Enix. Além dos novos gráficos, contaremos com dublagem para os indivíduos, o que certamente pode aumentar a nossa imersão na história.



Além das inovações relacionadas à trama de Ortega, foi confirmado que novos personagens e cenários serão introduzidos, todos sob a supervisão direta de Yuji Horii. Infelizmente, este é mais um capítulo da série, e mais uma obra da Square, que não contará com legendas em nosso idioma.



## Muito potencial para os combates

Como mencionado, um dos maiores destaques de The Seeds of Salvation foi o seu sistema de classes. Em Dragon Quest III HD-2D Remake, essa mecânica será mantida, agora com a possibilidade de personalizarmos os visuais de nossos personagens, incluindo alterações de cabelo e voz.

Outra adição muito bem-vinda é o fato de que seremos capazes de acelerar os combates, o que certamente agilizará o fortalecimento de nossos heróis. Outros acréscimos consideráveis incluem novos feitiços e oponentes que não estavam disponíveis na versão original.

Assim como no clássico de 1988, esta nova edição manterá o sistema de batalhas por turnos. Vale ressaltar que a qualidade visual se sobressai também nas confrontos, apresentando modelos de personagens impressionantes. Além disso, a dublagem será aplicada aos ataques, enriquecendo ainda mais a experiência durante os embates.





Dentre as diversas novidades relacionadas às lutas, o que realmente chamou a nossa atenção foi a introdução da mecânica de combate com monstros, característica que surgiu em Dragon Quest V e foi explorada a fundo pela subsérie Monsters.




Nesse sentido, é importante lembrar que, em Dragon Quest III, podíamos visitar arenas e apostar nos resultados das batalhas de monstrenhos. Contudo, no remake, teremos a oportunidade de recrutar criaturas e usá-las efetivamente nessas disputas, nas quais seremos recompensados com diferentes prêmios por nossas vitórias.

Embora ainda faltem informações mais detalhadas, os confrontos nos coliseus parecem seguir o modelo da subsérie Monsters, no qual os bichos contarão com comportamentos automatizados pré-definidos. Ainda relacionado à domesticação de bestas, foi confirmada a presença da vocação Monster Wrangler, que se especializa em utilizar ataques de monstros e realizar ações de cura.



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX

## O retorno de um clássico gigantesco

Com **Dragon Quest III HD-2D Remake**, a Square Enix não apenas tem a chance de homenagear e revitalizar um dos pilares mais influentes do gênero, mas também apresentar um clássico a uma nova geração de jogadores. Com um aprofundamento narrativo significativo, uma atualização visual impressionante e novidades notáveis de gameplay, o título tem tudo para se destacar novamente como um dos melhores RPGs já produzidos. 



Dragon Quest III HD-2D Remake (Switch)

**Desenvolvedor** Square Enix e Artdink

**Gênero** RPG

**Lançamento** 14 de novembro de 2024



Ilustra Blast

"Yuusha" por Gio Medine



# Guias Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee The Witcher 3: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
Pokémon Let's GO  
R\$ **1,99**



E-book  
The Witcher 3:  
Wild Hunter  
R\$ **2,90**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play

SWITCH

por **Lucas Oliveira**Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Julia Almeida

# busca trazer uma emocionante aventura felina ao Switch

O Nintendo Switch já se estabeleceu como uma das melhores plataformas para jogos independentes, contando com um catálogo repleto de ótimos títulos indies. Após a chegada de outras obras aclamadas publicadas pela Annapurna, como *What Remains of Edith Finch* e *Outer Wilds*, é a vez de **Stray** fazer sua estreia no sistema híbrido, o que está programado para ocorrer no dia 19 de novembro. \*Texto feito com base em informações públicas.

## Um gatinho em um mundo desconhecido

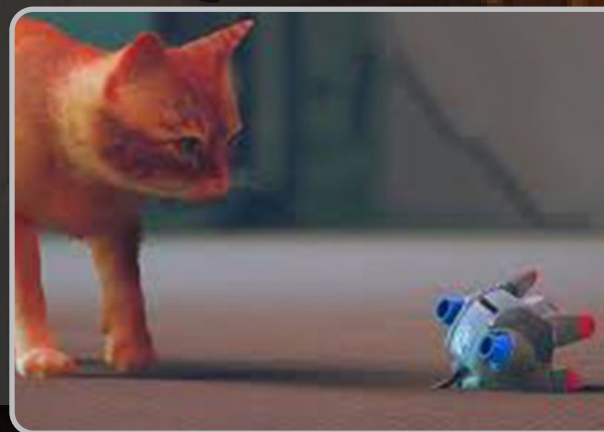
**E**m Stray, o jogador assume o papel de um adorável gato laranja. Durante uma de suas aventuras com outros três felinos, o protagonista comete um erro ao saltar e cai em uma profunda fenda, acordando em uma cidade subterrânea habitada por robôs conscientes.



Diante desse cenário, nosso objetivo não poderia ser mais claro: encontrar o caminho de volta à superfície. No entanto, essa missão não será nada simples, pois o ambiente está tomado por uma espécie de bactéria que consome toda matéria orgânica que cruza seu caminho.



Felizmente, o pequeno herói peludo não estará sozinho: ele contará com o apoio de B-12, um drone que oferece suporte tecnológico em diversas situações e atua como intérprete, permitindo que o jogador compreenda a linguagem dos robôs desse misterioso centro urbano.



Em Stray, a narrativa desempenha um papel crucial para a experiência geral, nos imergindo em um universo curioso povoado por personagens interessantes, além de apresentar um mistério envolvendo a própria existência da cidade subterrânea e a ausência dos humanos. Em razão disso, é importante destacar que o jogo terá legendas em português, permitindo que um público mais amplo aproveite essa história.





## Na pele de um felino

Animais em videogames não são novidade e frequentemente aparecem como aliados, pets, montarias ou até mesmo inimigos. No entanto, apesar de vários games terem bichinhos em papéis de destaque, poucos deles transmitem uma experiência realmente fiel à natureza dessas criaturas.

Quando pensamos, por exemplo, em cavalgar, embora essa seja uma mecânica comum em muitos títulos mais recentes, especialmente os de mundo aberto, acredito que a experiência mais autêntica ainda seja a proporcionada por Agro em Shadow of the Colossus, de Fumito Ueda.

Isso porque a égua não é apenas um mero meio de transporte, mas um personagem vivo com comportamento próprio. Suas ações refletem a naturalidade de um cavalo de verdade, como beber água ao se aproximar de um riacho ou se recusar a realizar saltos arriscados e fazer mudanças de direção abruptas.

Uma abordagem semelhante pode ser observada em The Last Guardian, também do brilhante Ueda. Embora Trico seja uma criatura fantástica, seu comportamento condiz com o de animais reais (incluindo gatos), desobedecendo a muitos dos nossos comandos e se distraindo facilmente com o ambiente.

Agro - Shadow of the Colossus



Trico - The Last Guardian

É essa mesma autenticidade que *Stray* busca oferecer aos jogadores, permitindo que vivam a experiência de ser um gatinho de verdade. Nesse sentido, a jogabilidade é apresentada em uma perspectiva 3D em terceira pessoa, exigindo que utilizemos as habilidades e lidemos com as limitações de um felino para superar os diversos desafios.

Basta uma simples conferida nos materiais de divulgação para perceber que o gato laranja possui comportamentos que capturam a essência travessa e adorável desses animais, seja na forma como anda, corre e salta ou ao cutucar objetos, arranhar tapetes e tirar sonecas.



*Stray* é uma obra que enfatiza a interação com os elementos do cenário e com os habitantes da cidade subterrânea, além de incluir sessões de furtividade e fuga. No entanto, para que não haja expectativas frustradas, é importante observar que o título se aproxima muito mais de uma aventura narrativa, com momentos interativos pontuais, do que de um jogo voltado à ação.

## As preocupações do Switch



Embora o Nintendo Switch esteja se aproximando do final de seu ciclo de vida, muitos lançamentos continuam ocorrendo no console, alguns impressionando com um desempenho que antes parecia impossível. Contudo, também é comum que produtos originalmente planejados para outras plataformas cheguem ao híbrido com problemas de performance e limitações gráficas significativas.




Pelo trailer dedicado ao futuro *port*, é possível notar que boa parte da qualidade visual foi mantida; no entanto, apenas um vídeo de cerca de um minuto não é suficiente para formar conclusões definitivas. A maior preocupação reside nas sessões de fuga e em alguns pontos da cidade, nos quais a alta quantidade de elementos na tela pode causar engasgos.



Como expectativa positiva, é importante lembrar que, no ano passado, o Switch recebeu o impressionante *Outer Wilds*, também publicado pela Annapurna. Apesar de apresentar um único carregamento por ciclo e diversos ambientes em constante mudança, o título não apresentou problemas de desempenho. Que *Stray* tenha a mesma sorte!

## Em breve, os detentores do Switch também vão poder ronronar

**Stray** promete oferecer uma experiência única e envolvente aos detentores do Switch, transportando-os a um mundo fascinante sob a perspectiva de um gato. Desde que o *port* receba o cuidado merecido, o híbrido da Nintendo ganhará mais um importante e divertido jogo indie em seu vasto catálogo. 



Stray (Switch)

**Desenvolvedor** BlueTwelve Studio

**Gênero** Aventura

**Lançamento** 19 de novembro de 2024



# Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
SSMB Ultimate  
**R\$4,90**

E-book  
30 anos de aventuras  
**grátis**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



por **Fernando Lorde**

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Cristian Rodrigues



## **HERO'S SHADE:** **O Espírito do Herói em**

# THE LEGEND OF **ZELDA** Twilight Princess

No vasto universo de The Legend of Zelda, poucos personagens são tão enigmáticos e significativos quanto Hero's Shade, introduzido em Twilight Princess. Este espírito, que representa a forma etérea de um Link de um passado distante, encapsula a essência de um herói que carrega tanto a sabedoria de batalhas passadas quanto o peso de arrependimentos não resolvidos.

## Aparência e design

**H**ero's Shade é facilmente reconhecido por sua aparência característica, que lembra os Stalfos, mas com um toque fantasmagórico, etéreo. Seu corpo esvoaçante e a paleta de cores em tons de cinza e verde criam uma aura mística, e seu "corpo" é translúcido, reforçando sua condição de espírito. Os seus traços, embora cobertos por uma forma sombria e desgastada, transmitem uma mistura de determinação e tristeza, refletindo sua vida como um herói.

Esse espectro veste uma armadura que parece fazer referência a uma ave, visto que o peitoral apresenta o formato de uma cabeça com bico curto na ponta, muito parecido com uma coruja. Além disso, a criatura é visivelmente canhota, segurando a espada na mão esquerda e escudo na mão direita.



## Papel no jogo

Hero's Shade aparece para Link em momentos cruciais, oferecendo ensinamentos valiosos sobre técnicas de combate. Ao longo do jogo, ele ensina ao jovem protagonista como usar movimentos especiais, como o Jump Attack e a Sword Combo, fundamentais para enfrentar os desafios que o aguardam.



Cada lição vem carregada de um sentimento de urgência, como se ele estivesse tentando corrigir os erros de sua própria vida de herói. Isso é observado na frustração e impaciência toda vez que o Herói do Crepúsculo falha em aprender e usar as habilidades que lhe estão sendo passadas.

## Legado e temática

Um dos aspectos mais profundos do Hero's Shade é sua representação do legado dos heróis. Ele personifica a ideia de que a coragem e a força não são apenas traços de uma única geração, mas sim uma herança que se passa através dos tempos.

Ao ensinar Link, ele cumpre o dever que ele mesmo achava ter falhado em cumprir: passar todos os seus conhecimentos e habilidades apreendidas em sua própria vida para as futuras gerações, estabelecendo uma conexão emocional e mostrando que cada herói, independentemente da era, enfrenta seus próprios desafios e busca redenção.



## Diferenças entre Hyrule Historia, Enciclopédia e o jogo

No livro *The Legend of Zelda Encyclopedia*, a figura de Hero's Shade é apresentada como um Stalfo, um guerreiro morto-vivo esquelético. Segundo a tradição Kokiri, essas criaturas geralmente surgem de homens adultos que acabaram se perdendo em Lost Woods e se transformaram na criatura. Hero's Shade não parece ser efetivamente um Stalfo, salvo certas semelhanças de sua forma; no entanto, Stalfos são entidades físicas, e ele é visivelmente um espectro no jogo.



“Um lobo dourado brilhante aparece. Este lobo, conhecido há muito como o Herói do Tempo, teve sua alma preservada para transmitir habilidades que apenas quem possui a alma de um herói pode utilizar.”

O livro Hyrule Historia, por sua vez, passa a informação de que a história do Hero's Shade é marcado por uma profunda tristeza por não ser lembrado como o herói que foi — o que, por sua vez, é estranho, já que a figura de Link, mesmo na era em que Zelda o mandou de volta no tempo para voltar a ser criança, ainda é reconhecida como um herói que impediu o golpe de estado planejado por Ganondorf. O que ambos os livros concordam é que Hero's Shade é o Herói do Tempo, afirmando nominalmente a informação.



“Desde que voltou à Child Era, o espadachim lamenta o fato de não ser lembrado como um herói. Essa é a razão pela qual ele transmite a prova de sua coragem e suas técnicas secretas ao Link desta era, chamando-o de “filho””

No jogo, por sua vez, o que parece de fato ter feito o guerreiro permanecer em Hyrule como espectro é o arrependimento de não ter podido passar todo o seu conhecimento e habilidades adiante, se afastando de um desejo egoísta de reconhecimento, que não parece combinar com o personagem. Ainda assim, dentro do jogo, não há nenhuma menção explícita sobre sua identidade, apenas sobre a ligação familiar entre os personagens.



## As evidências de sua identidade

A transformação em lobo, ou "besta divina", como é referida em Twilight Princess, aparentemente só pode ser alcançada por aqueles que possuem o sangue do herói escolhido pela Triforce. Isso permitiu que Link não sofresse os efeitos do crepúsculo e mantivesse sua forma física, o que indica que o Herói do Crepúsculo nasceu como o portador da Triforce da Coragem nesta geração, sendo predestinado a tal.





Entretanto, o espectro também assume a forma de um lobo igualmente imune ao crepúsculo, um feito que só pode ser realizado por alguém com o sangue do herói (ou, nesse caso, o espírito do herói), também protegido pela Triforce.

“Essas técnicas são apenas para aquele que carrega o sangue do herói... aquele cujo espírito é o da sublime besta.”

Um dos mais fortes indícios sobre sua identidade não se encontra nos diálogos, mas nas músicas escolhidas para evocá-lo no jogo. Em todos os momentos em que Link, em sua forma de lobo, uiva para trazer o Hero's Shade de volta, as melodias entoadas são partes importantes da jornada do Herói do Tempo: Prelude of Light, Requiem of Spirits e Song of Healing. Esta última, em especial, fortalece a ideia de que Hero's Shade é o Link de Ocarina of Time e Majora's Mask.




Embora se possa afirmar que Prelude of Light e Requiem of Spirits sejam canções importantes em Hyrule, fazendo parte da tradição desse povo e podendo ser conhecidas por muitos, “Song of Healing” não parece ter fortes conexões com Hyrule, já que é uma melodia secreta ensinada diretamente a Link em Termina (Majora's Mask).

Os detalhes de design também fazem referência ao Link de Ocarina of Time e Majora's Mask. A versão lembrada como o herói canhoto é aquela dessas versões. A bainha da espada do espectro também alude ao Herói do Tempo, embora esteja envelhecida e deteriorada, visto que aparece pela primeira vez em Ocarina of Time.

As habilidades que ele transmite ao Herói do Crepúsculo, segundo suas próprias palavras no jogo, são um segredo pertencente àqueles de sua linhagem—aqueles com o sangue do herói.



## Um herói do passado

Hero's Shade é mais do que apenas um mentor em *Twilight Princess*: ele é um lembrete da continuidade e da evolução do heroísmo dentro da série *The Legend of Zelda*. Sua história ressoa com os jogadores, mostrando que cada um de nós carrega em si as lições do passado e a esperança de um futuro melhor. Com sua combinação de sabedoria, mistério e vulnerabilidade, Hero's Shade permanece como uma das figuras mais memoráveis e misteriosas da franquia. 





# Guias Blast

## Super Smash Bros. Ultimate

## The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
SSMB Ultimate  
**R\$4,90**



E-book  
The Witcher 3:  
Wild Hunter  
**R\$2,90**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



por Juliana Paiva Zapparoli

Revisão: Cristiane Amarante  
Diagramação: Leandro Alves

SWITCH

# THE LEGEND OF ZELDA™ Echoes of Wisdom



## A vez de Zelda finalmente chegou — e com muito estilo e conteúdo

Às vezes, a espera vale a pena, mesmo que de forma inesperada. A expectativa para **The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom** foi alta desde o anúncio do jogo, no Nintendo Direct de julho deste ano. A empolgação não foi tanto em relação ao resgate da jogabilidade tradicional da série (o chamado estilo Zelda 2D) depois de dois sucessos estrondosos em mundo aberto, mas sim por um fato inédito nos quase 40 anos da franquia: o protagonismo de Zelda.

## A inversão de papéis mais que bem-vinda

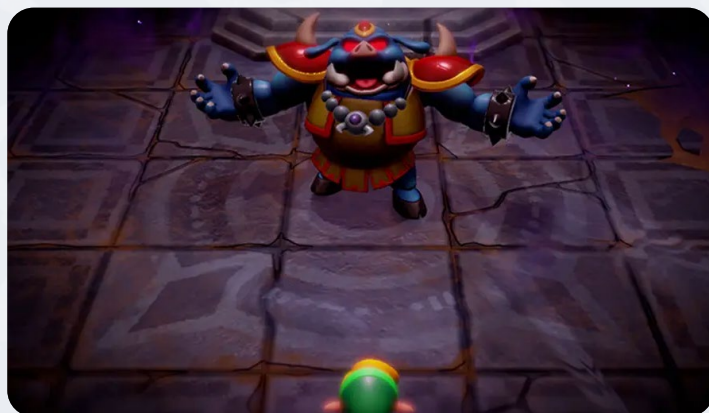
A trama começa com nosso já conhecido Link preparado para enfrentar o vilão Ganon e resgatar Zelda, que está presa em um cristal. No entanto, quando o herói está prestes a desferir o golpe de misericórdia em seu oponente, uma estranha fenda se abre e começa a sugar todos na masmorra.

Link tenta salvar Zelda de sua prisão cristalizada, mas o

desesperado Ganon o puxa para dentro da abertura — e o pior: essa nova ameaça está se espalhando rapidamente por Hyrule e tragando todos os habitantes. Finalmente liberta, cabe à princesa de Hyrule desvendar o mistério por trás do surgimento dessas fendas e dos monstros que surgem delas.

Para deixar as coisas mais drásticas, a entidade por volta

dessas fissuras parece ser capaz de criar réplicas sombrias dos habitantes tragados, como o Rei de Hyrule e o Lorde Jabu-Jabu. O primeiro momento em que Zelda percebe que o inimigo é bem mais poderoso do que ela imagina se dá quando a réplica da heroína a manda para o calabouço do castelo, acusando-a de ser a responsável pela ruína gradual de Hyrule.



É nessa situação que a monarca encontra seu parceiro: o ser mágico Tri, que a presenteia com o Cetro de Tri, um artefato mágico capaz de criar cópias de objetos, elementos e até mesmo monstros encontrados em Hyrule — os chamados ecos. Tri também tem um motivo para pedir a ajuda da hyruliana: seus amigos também estão presos nas fendas, mas sozinho ele não tem poder suficiente para fechá-las.



Tri

Assim, combinando o conhecimento de Tri e a astúcia e sabedoria da protagonista, os dois partem para a perigosa missão de salvar Hyrule, seus habitantes e, acima de tudo, Link. Decerto, a narrativa de Echoes of Wisdom não foge muito à dos demais jogos da franquia, mas temos muitos momentos interessantes durante a viagem pelo continente, além de adições interessantes à própria lore de The Legend of Zelda.

Um adendo interessante que preciso fazer sobre a história é o fato de ela ser bastante convidativa, até mesmo para quem nunca teve um contato muito grande com esta IP da Nintendo, como é o meu caso. Temos explicações sobre os diversos povos que habitam Hyrule, como os Zoras, os Gorons, as amazonas Gerudo e os Dekos, bem como a mitologia da região; sendo assim, tanto fãs de carteirinha quanto pessoas que têm vontade de experimentar um “Zelda 2D” pela primeira vez.



## Fórmula antiga, jogabilidade recente, quase sem restrições

Depois de Breath of the Wild e Tears of the Kingdom, que nos apresentaram uma jogabilidade em estilo sandbox e mundo aberto, temos em Echoes of Wisdom o retorno das tradicionais dungeons e resolução de quebra-cabeças divertidos e bem-pensados, uns mais fáceis, outros nem tanto, abrangendo diferentes níveis de dificuldade. No entanto, muito da fórmula dos jogos atuais foi preservada na aventura de Zelda, especialmente a falta de linearidade para resolver os desafios.

De modo geral, temos à disposição toda Hyrule para explorar e nossa limitação são os recursos que temos à disposição, mais precisamente os ecos que memorizamos e a capacidade de invocação de Tri — que aumenta conforme liberamos seus companheiros presos nas fendas. Até onde conseguimos chegar com uma mesinha, uma cama elástica e uma caixa de madeira? De quantas camas precisamos para montar uma ponte para atravessar um rio? Essas são apenas algumas das muitas possibilidades que temos para desbravar o continente.



Ainda no contexto da exploração e dungeons, são duas ambientações diferentes: Hyrule e o chamado Mundo Inerte, no qual estão todas as pessoas desvanecidas. Claro que a novidade é a aventura dentro das fendas, que dão um ar mais sombrio à aventura, em contraste com as paisagens diversas da superfície; para facilitar, há ainda o utilíssimo recurso de teleporte rápido, que nos poupa tempo na hora de revisitar os locais já marcados no mapa.



Tri  
...n people get pulled into rifts, they kind of...  
...trify and can't move anymore.



No entanto, enquanto a exploração seja quase ilimitada, eu realmente senti falta de alguns delimitadores de linearidade. É muito fácil desviar das missões principais por curiosidade de percorrer todos os cantos de Hyrule e descobrir quais ecos estão disponíveis para memorização, ainda mais quando diversas tarefas secundárias podem ser completadas sem nenhum tipo de restrição.

Para finalizar este tópico, quem aprecia mais desafios pode se empolgar com o Modo Herói, herdado do remake de Link's Awakening. Nesta dificuldade, a obtenção de corações ao quebrar caixas, vasos e derrotar inimigos é removida, e todo dano recebido por Zelda é dobrado.





## Zelda faz tudo o que Link faz — até ser ele

Outra novidade de Echoes of Wisdom traz além dos ecos é o fato de nossa protagonista poder, desde o início, escalar paredes rochosas, nadar e mergulhar sem a necessidade de itens especiais. Claro, ela não pode enfrentar inimigos diretamente, como Link faz — ou será que pode?

Logo no início da aventura, Zelda tem acesso à Espada Misteriosa, que a permite incorporar o espírito do espadachim Link. Claro, esse poder é limitado a um curto período, com o medidor precisando ser recuperado quando esvaziado. O melhor de tudo: os poderes do herói desvanecido podem ser potencializados com os Poderídios encontrados ao longo da aventura, incluindo o tempo que Zelda pode manter a transformação.

De início, apenas os movimentos de espada e escudo estão disponíveis, mas logo temos acesso aos demais equipamentos de Link, incluindo o arco e flecha e as bombas. Porém, quando Zelda é a protagonista de sua própria lenda e os ecos dispõem de habilidades similares às do garoto de vestes verdes, essa transformação só é realmente significativa para destruir algumas barreiras no Mundo Inerte — ou para quem sente falta de jogar como Link.



## Vai um suquinho aí?

O conceito de culinária não é novo em *The Legend of Zelda*, e em *Echoes of Wisdom* ele também está presente. Nesta aventura, estão espalhados por Hyrule vários quiosques de suco gerenciados por Dekomerciantes; nesses estabelecimentos, Zelda pode, por 10 rupias cada, criar sucos com os mais diversos efeitos, de recuperação de corações e energia de transformação a resistência contra fogo e gelo, entre outros.

Para isso, basta apenas escolher dois ingredientes — também encontrados ao longo da campanha — e esperar o resultado. Por exemplo: uma Pimenta Cálida e uma Presa de Monstro resulta em uma Poção Cálida, um consumível que concede resistência a gelo por cinco minutos; já Uvas Revigorantes e Néctar Floral resultam em Suco Revigorante Doce, capaz de recuperar vários corações de uma vez.

As clássicas Poções — Vermelha, para corações; Azul, para a energia de transformação; e a inédita Roxa, que recupera um pouco de ambos — também podem ser adquiridas em lojas de Hyrule, mas por que gastar mais rupias com poções se você pode fazer mais sucos por bem menos?



## Uma dupla estreia, mesmo com alguns tropeços

Fora o protagonismo de Zelda, Echoes of Wisdom traz outro ineditismo à franquia: é o primeiro jogo inteiramente localizado para o português brasileiro. E esse é um grande avanço por parte da Nintendo, pois, até então, os poucos AAA que receberam suporte ao português, incluindo o recente Luigi's Mansion 2 HD, só tinham como opção o europeu.

Não estou falando aqui de apenas uma localização de termos, mas sim de toda uma adaptação de diálogos e nomes para o nosso idioma.

Desse modo, temos diversas menções à nossa cultura em vários âmbitos, de ditos populares a referências musicais; ainda, os nomes dos monstros e títulos de missões também foram divertidamente pensados para caber no nosso vocabulário.



Echoes of Wisdom também foi produzida pela Grezzo, a mesma desenvolvedora do remake de Link's Awakening, o que confere um estilo visual fofo e carismático para a aventura da princesa Zelda. Todos os cenários são bonitos e distinguíveis entre si, mesmo os que compõem o Mundo Inerte, e acompanhados por uma bela trilha sonora.

No entanto, esta nova entrada de The Legend of Zelda não está isenta de falhas. Anteriormente, eu havia comentado que a falta de uma limitação na exploração pode nos desviar das missões principais, porém há mais alguns incômodos, que, apesar de não atrapalharem tanto a experiência, poderiam ter sido melhor pensados.


Em termos de performance, em diversos momentos, mesmo em locais com poucos elementos visuais, há uma significativa queda na taxa de quadros. Já em termos de jogabilidade, a lista de seleção de ecos é de difícil navegação, especialmente quando passamos a ter acesso a vários no decorrer da aventura; até é possível filtrar a lista, mas as opções estão longe de serem acessíveis de fato.

Ainda, os **Autômatos**, outra novidade de Echoes of Wisdom, são introduzidos tardiamente na campanha. Não apenas isso, como também eles não trazem um custo-benefício muito aproveitável: sempre que derrotados, é necessário repará-los, sendo que sua função em combate é muito similar à dos monstros que podemos memorizar como ecos.





## Finalmente a lenda é DA Zelda

Mesmo com os pormenores que não afetam tanto a experiência, **The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom** traz as novidades que fãs muito ansiavam: uma aventura protagonizada por aquela que sempre deu nome à franquia, mas nunca chegou a ser a heroína de fato, e uma inédita localização em português brasileiro. Com uma jogabilidade acessível que une as melhores mecânicas dos títulos tradicionais e a possibilidade de explorar Hyrule no nosso próximo ritmo, tal qual em *Breath of the Wild* e *Tears of the Kingdom*, *Echoes of Wisdom* é um jogo para a agradar tanto a quem quer conhecer a série quanto a pessoas que já têm um apego a *The Legend of Zelda*. 



### ✓ Prós

- Pela primeira vez na história da série, finalmente jogamos como Zelda;
- Jogabilidade acessível, divertida e criativa;
- Ótima localização em português brasileiro;
- Dungeons bem-elaboradas, com puzzles de vários níveis de dificuldade;
- Exploração praticamente ilimitada;
- História interessante e que explica Hyrule e sua mitologia;
- Bonita e carismática apresentação audiovisual;
- Sistema de teletransporte rápido facilita na exploração.

### ✗ Contras

- Perceptíveis quedas na taxa de quadros em vários momentos durante a campanha;
- Os Autômatos são introduzidos tardiamente na campanha e necessitam de reparos sempre que derrotados;
- A falta de uma limitação/restrrição durante a exploração de Hyrule pode facilmente nos desviar das missões principais;
- Conforme adicionamos mais ecos à nossa lista, a navegação no menu fica menos prática, e as opções de filtro são insatisfatórias.

The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom (Switch)

**Desenvolvedor** Grezzo/Nintendo

**Gênero** Ação, Aventura

**Lançamento** 26 de setembro de 2024

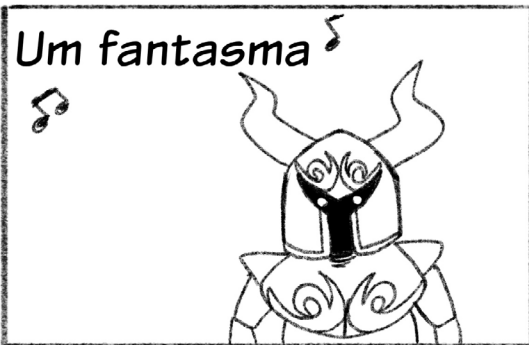
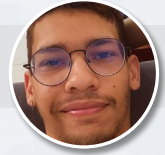
Análise produzida com cópia digital adquirida pela redatora

Nota **9.0**

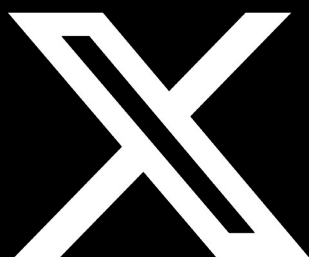
Nota

HQ Blast

"Ela é Demais" por Elton Ferreira



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



[X.com/nintendoblast](https://x.com/nintendoblast)

**Seguir**



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

**Curtir**



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

**Seguir**



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

**Inscriver-se**



[youtube.com/@GameBlast](https://youtube.com/@GameBlast)

**Inscriver-se**

SWITCH

por **Fábio Castanho Emídio**Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Walter Nardone

Disney  
**EPIC MICKEY**  
REBRUSHED

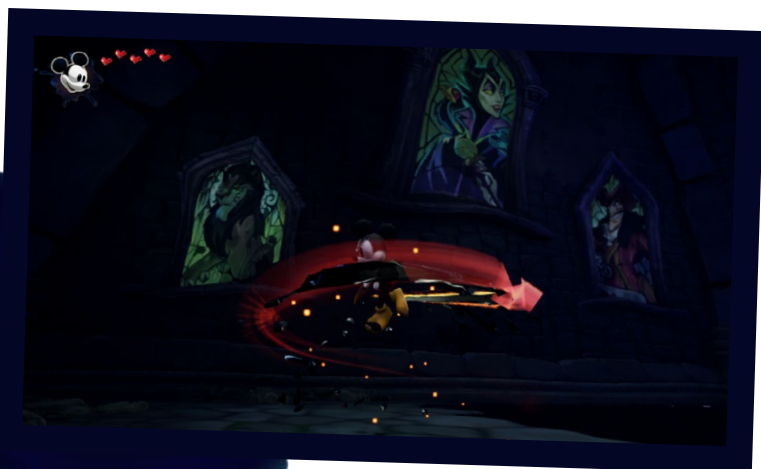
## É uma bela pintura, mesmo com alguns borrões

97 anos atrás, em 1927, um prodígio animador de 26 anos chamado Walter Elias apresentava ao mundo sua mais nova criação: um simpático animal orelhudo e peralta que logo ganharia reconhecimento e seria amado por gerações. Essa seria a história de Oswald, o Coelho da Sorte... se ele fosse um pouco mais sortudo, porque apenas um ano depois, em 1928, aconteceria a grande estreia de Mickey Mouse em três curtas, roubando o estrelato de seu irmão mais velho.

Fiz toda essa recapitulação histórica para contextualizar **Disney Epic Mickey: Rebrushed**, remake do clássico de Wii que trouxe Oswald de volta aos olhos do público, curiosamente relançado no mesmo ano em que Mickey cai em domínio público. Será que vale a pena se aventurar pelos confins de uma terra esquecida e distorcida? Prepare o pincel e siga o gremlin, pois está na hora de contar uma história.

## Os pecados da inocência

Era uma vez um camundongo chamado Mickey Mouse. Certa noite, ele acordou de sua cama e notou que seu espelho estava diferente; ao tocá-lo, atravessou-o para uma sala mágica, onde o mestre feiticeiro Yen Sid estava arquitetando um projeto: uma terra mágica para personagens de desenhos obscuros e esquecidos.



Depois de se retirar, Mickey foi até o canvas e, curioso, começou a usar seu pincel mágico, utilizando tinta para criar e solvente para apagar. No entanto, por sua inocência desastrada, ele acabou deixando cair muito solvente, criando uma abominação profana maligna chamada Mancha Negra, que quase o pegou. Pensando rápido, o camundongo jogou o resto do solvente na criatura, que, por sua vez, caiu no canvas, chamando a atenção de Yen Sid e fazendo Mickey fugir de volta para seu quarto.

Quase um século se passa e Mickey vira um astro de enorme proporções, estrelando em incontáveis desenhos, com diversos produtos criados à sua maneira e, acima de tudo, reconhecido por eras. Então, em mais uma noite qualquer, Mancha apareceu e sequestrou o camundongo, arrastando-o para o seu domínio, agora uma terra desolada e distorcida em tinta e tristeza.



Após um rápido encontro com o diabólico Cientista Maluco, Mickey é resgatado por Gus, um gremlin que está disposto a levá-lo de volta ao seu lar, mas o avisa de toda a dor que Mancha e o Cientista têm causado aos habitantes do mundo. Então, Mickey tem dois objetivos em mente: voltar para casa e corrigir o erro que cometeu décadas atrás.

## Numa folha qualquer, eu desenho um Sol amarelo...

Um dos maiores trunfos de Epic Mickey sempre foi sua apresentação. Sua história é rica e ousada, tirando Mickey de sua zona de conforto eternamente imposta pela Disney e jogando-o em uma aventura com tons assustadores (cuja última vez foi no aclamado, mas controverso curta Runaway Brain), mas também com um ar de grandiosidade que só narrativas envolvendo o camundongo conseguem oferecer. Comparado ao lançamento original, Rebrushed parece mais escuro, o que condiz com a pegada da trama (e considerando o quão claro era o jogo no Wii).



Esse sentimento inclusive respinga na trilha sonora, seja no tom misterioso e sombrio do menu de pausa, seja nas melodias vitoriosas do menu principal e quando se coleta um broche especial. O resto da produção sonora, como efeitos sonoros e sons de ambiente, também é muito boa, com poucos engasgos e delays de execução, mas emitindo bem os sons que transmite, como ataques e reações dos personagens.



## E com cinco ou seis retas, é fácil de fazer um castelo...

Mesmo sendo um remake, o cerne da gameplay de Epic Mickey Rebrushed se mantém fiel ao original. À disposição do pincel, estão tinta e solvente, podendo criar ou destruir, afetando diretamente o mundo ao redor. Com tinta, inimigos são pintados de azul e convertidos em personagens inofensivos, que inclusive podem atacar oponentes não coloridos. Além disso, ela pode trazer conteúdos do mundo à vida, como partes de prédios, pontes, arbustos e muito mais. Outras vezes, no entanto, é necessário destruir para prosseguir, e o solvente é a solução para as dúvidas mais difíceis. Diferentemente da opção anterior, o solvente mata inimigos e destrói o ambiente, abrindo caminho e podendo revelar segredos escondidos.

Usar sabiamente as magias é a chave para progredir, e é bem divertido ver como as Terras Desoladas reagem a elas. Dentro do jogo, existe um sistema de karma, onde o mundo e os NPCs são diretamente afetados pelas ações de Mickey, positivas ou negativas.

Exemplo: uma das inúmeras contrapartes de Bafo está sendo acusada de um crime que não cometeu. O jogador pode entregar o diário do capitão para as autoridades e provar sua inocência ou dar o objeto a um algoz do personagem e conseguir uma recompensa. São ações pequenas e que poderiam aparecer mais vezes ou pesar mais no personagem de Mickey Mouse, mas cujas diferenças são bastante divertidas de ver.

Rebrushed oferece adições que tornam a jogabilidade da aventura bem mais prazerosa. Em seu lançamento original, um dos maiores defeitos era sua câmera temperamental, a qual não era bem controlada devido ao sistema de movimento analógico do Wii. O remake corrige esse erro, dispondo o controle da câmera com o analógico direito, tornando-a bem mais intuitiva, além de deixar a opção de usar o sistema motor do controle/Joy-Con para controlá-la, caso o jogador queira a experiência original.



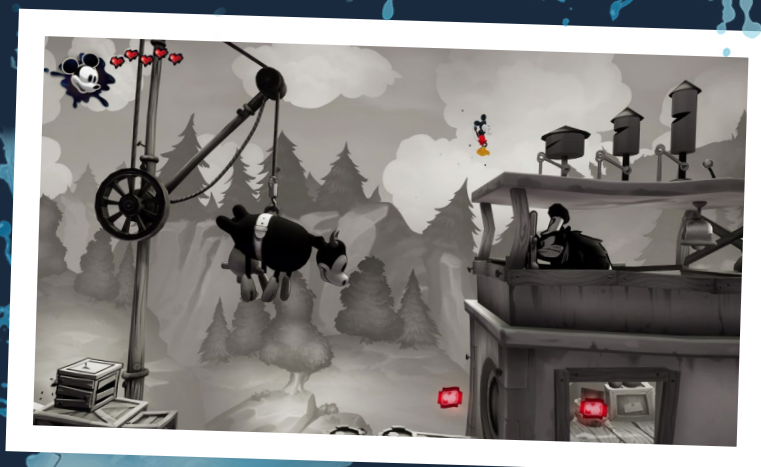
Um dos aspectos que mais foi noticiado com o remake foram os novos golpes do Mickey. O camundongo agora pode dar uma investida para se esquivar de ataques e avançar mais rapidamente; uma corrida para acelerar o passo; e um golpe para baixo que atordoa inimigos e ativa botões no chão. São adições muito bem-vindas que melhoram a jogabilidade e deixam a ação mais dinâmica.

## Respingos no quadro

Existe uma variedade legal de níveis para se aventurar em Epic Mickey: Rebrushed, remetentes a obras clássicas da Disney, passando por enormes lixões, cidades depressivas e até construções com toques futuristas. A melhor parte desses locais, no entanto, é a construção deles, cuidadosamente feita ao redor de produtos Disney, como estátuas e vitrais com personagens; i, lixão coberto de merchandising do Mickey (como cartuchos de aventuras do NES e SNES, além do icônico telefone do camundongo) e estruturas de fases que remetem a filmes e atrações dos parques temáticos — imagina minha surpresa ver referências a Atlantis, seja o clássico filme animado Atlantis: O Reino Perdido ou o épico 20.000 Léguas Submarinas).

Até as transições de áreas são tematizadas dessa forma, baseadas em curtas metragens de Mickey e Oswald, muito bem pensadas e fiéis na adaptação, me fazendo lembrar dos níveis do clássico de SNES, Mickeymania. E se for cansativo repetir toda a seção para seguir o jogo? Sem problemas, pois, pagando a Gus uma pequena taxa, é possível pular inteiramente o nível 2D.

Não posso dizer que Epic Mickey acerta todas as cores na pintura, no entanto, cometendo erros que borram o Canvas. E quando digo “borram”, eu quero dizer literalmente. Quando o primeiro trailer de Rebrushed foi mostrado, eram prometidos gráficos belíssimos, afiados e bem feitos, com os ambientes cheios de textura e prazerosos de se ver.







No resultado final, no entanto (pelo menos no Switch), as texturas parecem inacabadas. Os gráficos estão aceitáveis, bastante emotivos, mas, comparando com o que foi mostrado previamente parece que foi vendida uma obra inacabada e não um quadro propriamente pintado. Além disso, o tempo de carregamento é absurdamente grande para um remake, especialmente para carregar as fases.

Um problema confuso, mas persistente do jogo original se manteve em Rebrushed, onde as cutscenes e diálogos são relegados a vídeos sem áudio, com apenas música e grunhidos para mostrar que os personagens estão conversando (exceto pela narração inicial, provinda por Corey Burton como Yen Sid, mas apenas isso). É uma decisão absurda sem explicação, mesmo que o jogo esteja totalmente traduzido muito bem para o português brasileiro.



Em análises passadas, eu disse que todo relançamento que se preze deve incluir rascunhos e desenvolvimento de seus jogos para fins de preservação e curiosidade. Epic Mickey Rebrushed cumpre esse papel, mas se esforça para fazer somente o mínimo do mínimo do mínimo.



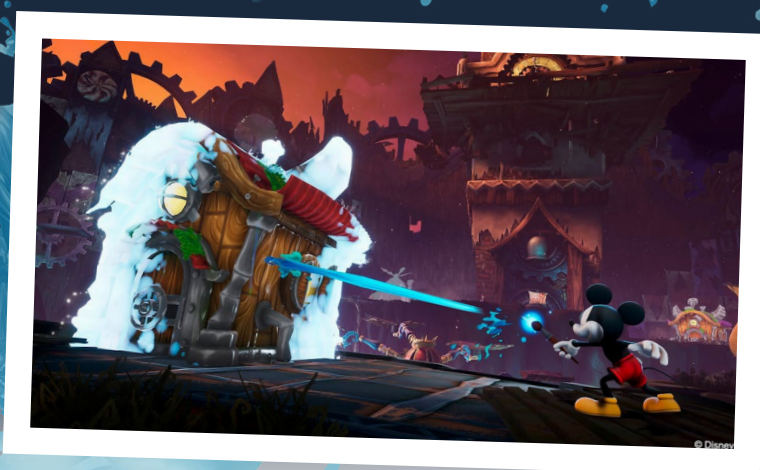


Sim, coletar as artes conceituais pelas fases é muito divertido, especialmente se elas estiverem escondidas em lugares de difícil acesso, mas seria legal se fosse possível também escutar a trilha sonora em algum lugar específico. Além disso, existem apenas seis roupas diferentes para Mickey usar, sendo que três delas são exclusivas de DLC. Uma grande pena, considerando a vasta variedade de fantasias que o camundongo usou por quase um século (poderia até ser legal adicionar o Oswald como jogável, de alguma forma).

Para um jogo que preza por lembrar o esquecimento, existe um paradoxo na preservação de seu conteúdo interno; seria bacana, por exemplo, ter uma galeria para ver descrições dos personagens envolvidos. Mas o maior pecado dessa pseudo preservação é a seleção de vídeos. Todas as cutscenes do jogo podem ser reassistidas a qualquer momento, o que é bem legal. O que não é legal é a pífia seleção de curtas metragens oferecidas, apenas três.



Com tantas produções mencionadas por personagens esquecidos, como Horácio e Clarabela, é bem insultante que esses filmes estejam ausentes completamente do jogo, incluindo produções em domínio público, como Steamboat Willie, que poderiam servir como forma de preservação da história da animação e tributo a essas figuras.



## Clássico revivido

Apesar dos rabiscos evidentes na obra, Disney Epic Mickey: Rebrushed é uma jornada singular, um dos melhores jogos da Disney no Switch. Se foi coincidência ou não ter sido relançado no ano que Mickey Mouse caiu em domínio público, está além de mim, mas que é um enorme presente para o mundo, isso é inegável.

Alguns erros bem chatos não arruinam a reputação e valor que Rebrushed oferece, corrigindo problemas bem evidentes do lançamento original e o deixando mais acessível aos jogadores. Agora, resta rezar para atualizações e que Epic Mickey 3 vire realidade e conclua a narrativa de Mickey e Oswald. 🎮



### ✓ Prós

- História criativa que desafia os limites de Mickey Mouse;
- Mundo interessantíssimo, servindo de tributo a longa jornada da Disney;
- Legendado em PTBR;
- Personagens coloridos e carismáticos, com destaque para o retorno de Oswald;
- Alta contagem de coletáveis, entre broches e artes conceituais;
- Novos movimentos e controle de câmera que respondem muito bem e melhoram a jogabilidade.

### ✗ Contras

- Relativamente bonito, mas mal polido e carregamentos longos;
- Estranhamente sem dublagem;
- Galeria bastante decepcionante, com poucas roupas para escolher, sem biografias para ler e poucos filmes para assistir.

Disney Epic Mickey Rebrushed (Switch)

**Desenvolvedor** Purple Lamp

**Gênero** Plataforma

**Lançamento** 24 de agosto de 2024

Nota **8.5**

Ilustra Blast

"Mickey" por Murilo Lopes



# Revista GameBlast 79

Neste mês, mergulhamos na fantástica aventura pela disputa do trono em Metaphor: ReFantazio!



Ainda nesta edição, folheamos um livro mágico em O Escudeiro Valente, celebramos os 25 anos do lançamento de Resident Evil 3: Nemesis e muito mais.

Baixe já a sua!



por **Fernando Lorde**

Revisão: Cristiane Amarante  
Diagramação: Cristian Rodrigues



THE LEGEND OF  
**ZELDA**™

## O Ciclo Reencarnatório e Linhagem

Desde o seu primeiro lançamento em 1986, a saga The Legend of Zelda encantou milhões de jogadores com histórias épicas, cenários vastos e personagens memoráveis. No entanto, um dos aspectos mais intrigantes da franquia é a sua abordagem ao tempo, destino e reencarnação manifestada principalmente nas figuras de Link, Zelda e Ganon(dorf). Exploreemos como o ciclo reencarnatório e a linhagem definem a narrativa de The Legend of Zelda e ajudam a construir o legado atemporal dessa série.

## O Destino e o Ciclo Eterno de Conflito

No centro da mitologia de The Legend of Zelda há uma luta cíclica entre as forças do bem e do mal protagonizada pelas (re)encarnações de Link, o herói, Zelda, a princesa, e Ganon, o vilão. A Triforce, relíquia lendária que personifica o poder supremo, divide-se em três partes: Coragem (Link), Sabedoria (Zelda) e Poder (Ganon). Cada um deles está eternamente ligado à Triforce, condenados a repetir um destino de conflito e redenção.



Este ciclo fica evidente em vários jogos da série, onde diferentes encarnações de Link e Zelda emergem para enfrentar Ganon ou suas várias formas. Em Ocarina of Time, Link e Zelda enfrentam Ganondorf pela primeira vez (cronologicamente), mas mesmo após a derrota de Ganon, o ciclo não é quebrado. Ele retorna em Twilight Princess e The Wind Waker, sempre buscando o domínio sobre Hyrule, enquanto os heróis (res)surgem para impedi-lo.

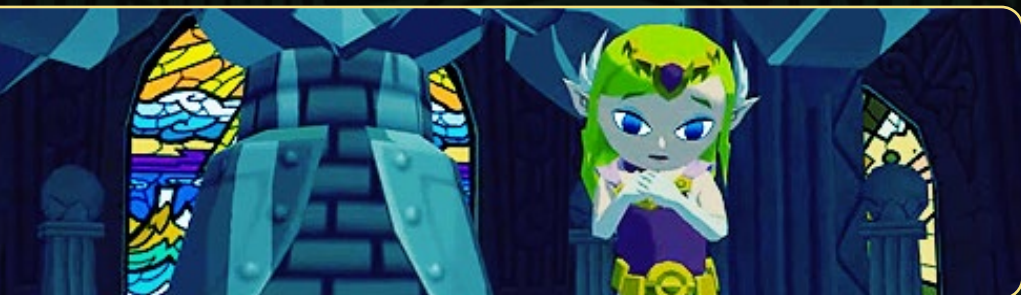
Essa repetição sugere que o destino de Hyrule está vinculado à Triforce e à luta entre esses três personagens, o que alimenta a ideia de um ciclo de reencarnação que nunca se rompe completamente.

## Linhagem: a Monarquia de Hyrule e os hylians

A linhagem é um tema central no papel de Zelda. Diferentemente de Link, a princesa Zelda não é meramente reencarnada em cada geração. Ela faz parte de uma linhagem real contínua, descendente da deusa Hylia, o que confere à sua figura um caráter quase divino. Essa conexão com a divindade e sua responsabilidade em proteger Hyrule tornam Zelda uma personagem igualmente importante, não apenas como um símbolo, mas como uma líder ativa.



A linhagem de Zelda é explícita em jogos como *The Wind Waker*, onde a personagem Tetra, uma pirata independente, descobre ser a verdadeira princesa Zelda, no sentido de ser a herdeira da família real de Hyrule. Essa linhagem (a família real) está sempre associada à Triforce da Sabedoria, um componente crucial para equilibrar o poder da Triforce, e é isso que frequentemente a coloca no centro dos planos de Ganon.



Em alguma medida, todos os hyliaans fazem parte de uma mesma linhagem, de algum modo conectada à deusa Hylia, o que lhes concede capacidades mágicas, não vistas com frequência em outros povos da franquia. A linhagem e descendência também é recorrente em outros personagens, como os sábios de várias entradas da franquia sempre tendo relação com sábios de outras eras, como acontece com os campeões e sábios de *Tears of the Kingdom*, reforçando a ideia de destino que, mesmo que através das eras, trabalha sobre esses personagens.



Essa repetição sugere que o destino de Hyrule está vinculado à Triforce e à luta entre esses três personagens, o que alimenta a ideia de um ciclo de reencarnação que nunca se rompe completamente.



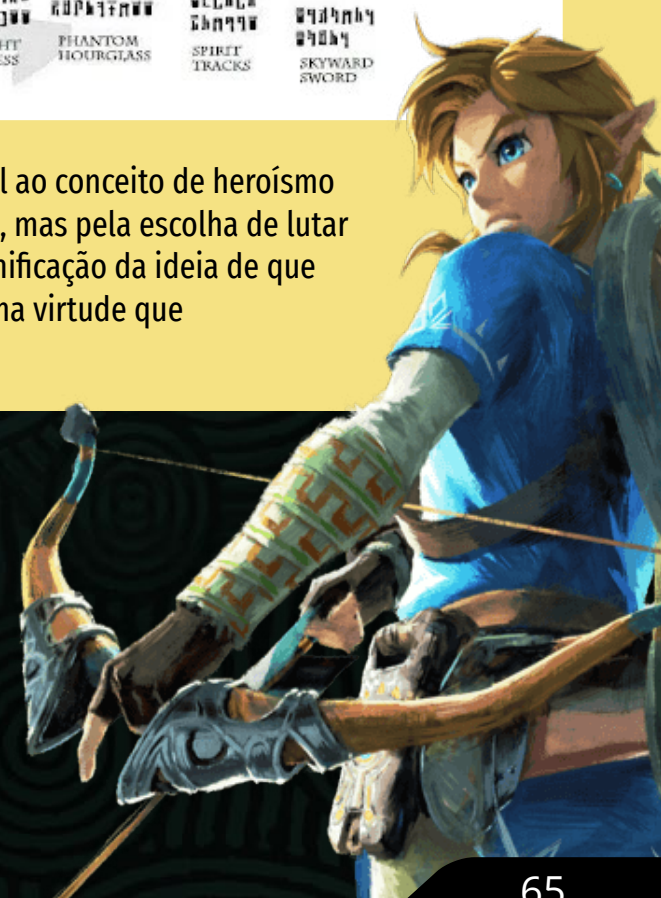
## O papel da (re)encarnação em Link

Se a linhagem de Zelda é um elemento de continuidade, o papel de Link está mais relacionado com a ideia de (re)encarnação do espírito heroico. Ao contrário de Zelda, que é parte de uma família real específica, dada a aparente necessidade da ligação sanguínea com a encarnação mortal original da deusa (Zelda de Skyward Sword), Link pode surgir de qualquer origem social, seja como um fazendeiro em Twilight Princess, um jovem morador de uma ilha em The Wind Waker ou um cavaleiro aprendiz em Skyward Sword. Isso enfatiza que o verdadeiro poder de Link não reside em sua linhagem, mas na sua coragem e no espírito do herói que ele incorpora.



A ideia de que qualquer um pode ser Link traz um aspecto universal ao conceito de heroísmo em The Legend of Zelda. Link não é definido por sangue ou herança, mas pela escolha de lutar contra o mal e proteger os inocentes. Ele é, de certo modo, a personificação da ideia de que o verdadeiro herói pode vir de qualquer lugar e que a coragem é uma virtude que transcende o tempo e as circunstâncias.

Porém, o que une todas essas encarnações de Link é a ligação com a deusa Hylia, que confia a ele a tarefa de derrotar Ganon. Em Skyward Sword, isso é revelado como parte de um plano muito maior, onde Link, Zelda e Ganon são participantes de uma batalha cósmica que ecoa ao longo das eras. O que torna Link tão especial é que, mesmo sem a memória de suas vidas passadas, ele sempre escolhe o caminho da coragem.



## O ciclo citado em Skyward Sword

A ideia de existir um ciclo reencarnatório entre Link, Zelda e Ganon sempre foi debatida. Mas foi a partir de Skyward Sword que a ideia de reencarnação foi inserida de forma literal, primeiro na Zelda, como reencarnação da deusa Hylia e depois com a maldição lançada por Demise que, por sua vez, prenderia os três em um processo de eterno conflito. Isso fez com que muitos aceitassem que, de fato, eles são sempre os mesmos indivíduos.

Mas há diversos momentos da franquia e em outras obras, principalmente em Hyrule Historia, que colocam alguns pontos em outras perspectivas, o que funciona mais para o caso de Link, que é visto interagindo com uma "versão" anterior do personagem em Twilight Princess, sendo colocado como descendente do herói de Ocarina of Time.



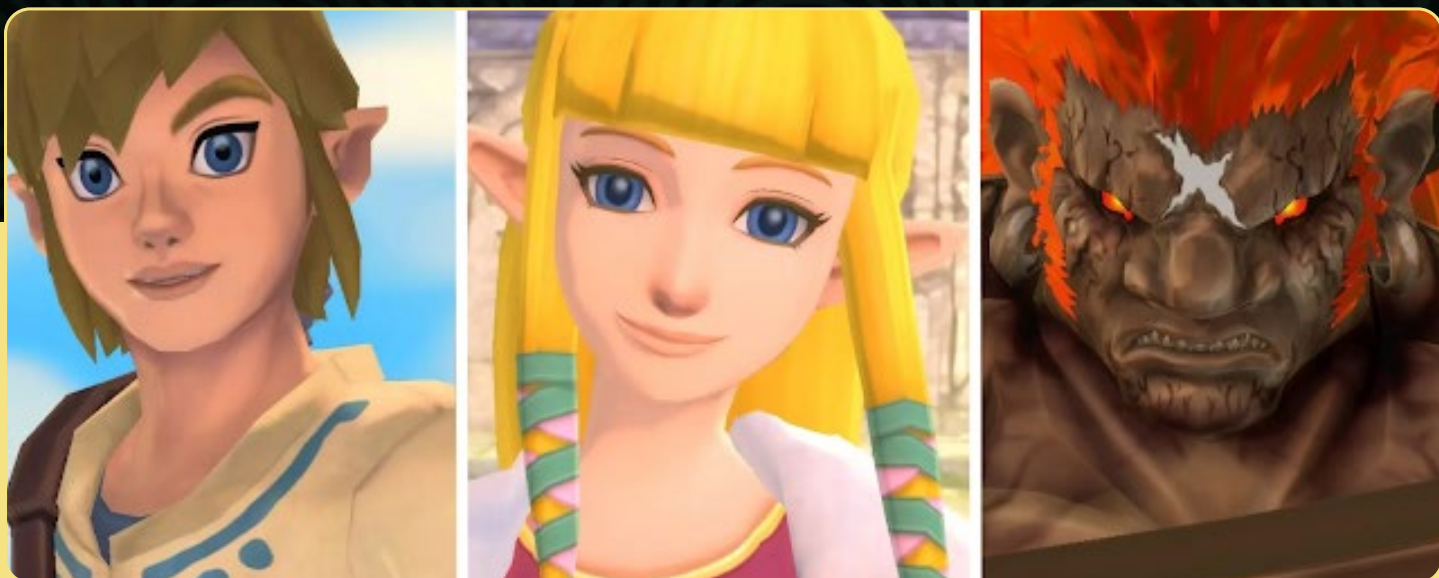
## O ciclo reencarnatório Budista

Desde o jogo Skyward Sword, e em alguns momentos em Breath of the Wild, é possível observar a forte inspiração da ideia budista do processo reencarnatório, chamado Samsara. Skyward Sword é repleto de influências de filosofias e religiões orientais, desde o design de certos ambientes, chefes, até as linhas narrativas e plano de fundo. Em especial nos diálogos finais do jogo, na versão japonesa, há forte influência do conceito de Samsara, que em termos simples, trata do ciclo de vida, morte e reencarnação, englobando também o conceito de carma e transmissão da alma.



Demise é incapaz de se desprender de seu desejo de poder e de governar o mundo com a tribo demoníaca e, ao ser derrotado, prende Link, Zelda e toda sua linhagem a uma maldição: um interminável conflito sangrento entre eles, até o fim das eras, gerando um ciclo reencarnatório infundável.

O ciclo é pautado no carma gerado pelo forte desejo de conquista e vingança de Demise (Ganon e todos aqueles que partilharam do mesmo tipo de ambição), Hylia (e seus descendentes) de se opor ao mal, o dever e o desejo do herói em exterminar o vilão. Todos eles estão ligados ao forte desejo, à ira e ao sentido de dever. Em seu eterno conflito, geram uma carga do carma que se retroalimenta e faz com que o ciclo nunca se rompa.



Obviamente, nenhum título da franquia se apropria de forma literal de nenhum conceito de nenhuma das muitas religiões que já foram referenciadas ou na qual se inspiraram, o mesmo acontece com o conceito de samsara, afinal nominalmente Demise implica seu conflito não diretamente contra reencarnações de Zelda e Link, mas aos seus descendentes.

## Afinal, Link e Zelda são reencarnações?



A resposta é sim e não. Em algumas versões de Zelda e Link pode-se discutir a possibilidade de uma reencarnação real, no sentido de que eles são o retorno de personagens de outras eras. Mas é fato que não há nenhuma resposta conclusiva e poucas versões de ambos podem ser ditos com certeza como reencarnações ou não dos personagens. O conflito é a única coisa que se mantém inalterada, assim como a tentativa de balanceamento entre o bem e o mal.

O ciclo reencarnatório e a linhagem em The Legend of Zelda são elementos centrais que dão à série uma sensação de atemporalidade e continuidade. Eles criam uma conexão profunda entre os jogos, ao mesmo tempo em que permitem que cada encarnação de Link, Zelda e Ganon tenha sua própria história única. Afinal, em The Legend of Zelda, o destino é uma força inevitável, mas a coragem e a sabedoria nunca falham em resistir ao poder sombrio. 🌀



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

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