

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

**TOP 10:**  
MELHORES JOGOS  
DE SAMURAI

**DEVELOPERS:**  
SUCKER PUNCH PRODUCTIONS  
UM DOS MAIORES ESTÚDIOS DA SONY

**GHOST OF TSUSHIMA:**  
AMBIENTAÇÃO HISTÓRICA  
E GEÓGRÁFICA



#56  
JUL  
2020



GH O S T

OF TSUSHIMA

## Honra e redenção samurai

**Ghost of Tsushima**, grande lançamento da **Sucker Punch Productions**, está próximo, e vamos preparar você para este exclusivo de PS4 com as informações mais relevantes sobre o jogo e sua desenvolvedora. O título contará com um enredo dramático e se passará durante a Primeira Invasão Mongol ao Japão, e iremos lhe transportar para a **ilha de Tsushima** do século XIII, para já entrar na ambientação do jogo. Como **games de samurai** nunca são demais, trazemos os dez melhores títulos com essa temática — será que você conhece todos? Boa leitura! - **Alberto Canen**



**DIRETOR EDITORIAL**  
Alberto canen

# GAME BLAST

## Editorial

### DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella



### DIRETOR DE PAUTAS

Farley Santos  
Nicholas Wagner  
Vinícius Veloso



### DIRETOR DE REVISÃO

Pedro Franco



### DIRETOR DE ARTE/ CAPA

Leandro Alves



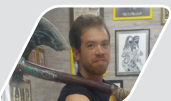
### DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

João Pedro Souza



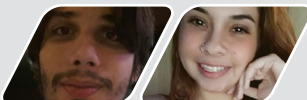
### REDAÇÃO

Mário Carvalho



### REVISÃO

Davi Sousa  
Emanuelly Rosas  
Içaro Sousa  
Vladimir Machado



### DIAGRAMAÇÃO

Daniel Oliveira  
João Pedro de Sousa  
Leandro Alves  
Yury Trindade



### PRÉVIA

# 03

Ghost of Tsushima (PS4)



### GHOST OF TSUSHIMA

# 14

A ambientação histórica e geográfica



### DEVELOPERS

# 24

Sucker Punch: Conheça a sua trajetória



### TOP 10

# 32

Melhores jogos de Samurai



FAÇA SUA ASSINATURA

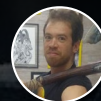
# GRÁTIS

## DA REVISTA

## GAMEBLAST

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

## ASSINAR!



por Mário Carvalho

Revisão: Vladimir Machado  
Diagramação: Leandro Alves

PS4

# GHOSH T

OF TSUSHIMA

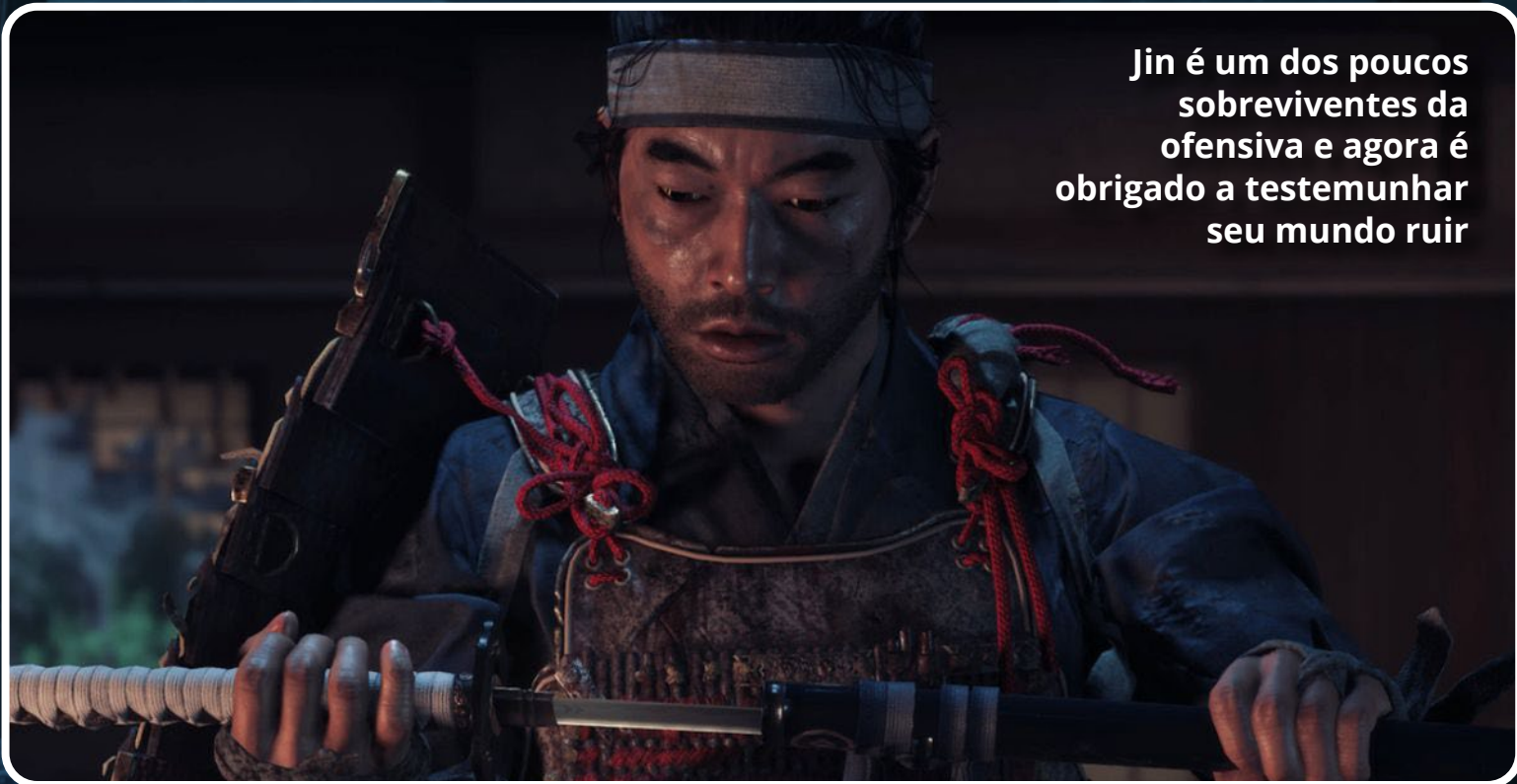
**promete mergulhar o jogador em  
uma inesquecível epopeia medieval  
japonesa**

A ilha de Tsushima está repleta de invasores mongóis, seu poderio militar e tecnológico representam uma ameaça imparável. Na pele do samurai Jin Sakai, prepare-se para testemunhar sua sociedade ruir perante o domínio de seus novos inimigos. Trazendo um somatório de todas as experiências adquiridas em seus recentes títulos, a Sucker Punch tem tudo para emplacar mais um grande sucesso em uma aventura de redenção, aprendizado e sobrevivência ao retratar um dos períodos históricos mais impressionantes da história japonesa.

## O terror vindo do continente

A história de Ghost of Tsushima tem início no Japão de 1274, ano marcado pelo início da invasão mongol no país. O império mongol na época vivia seu maior período de expansão militar, econômico e territorial. Grande parte do território do Oriente Médio e do Extremo Oriente estavam sob seu domínio, e o próximo passo natural era expandir para além do oceano, no território japonês. Do ponto de vista geográfico, a ilha de Tsushima seria a primeira parada estratégica da frota bélica do império de Kublai Khan, aqui

comandada pelo general Khotun Khan. Nela encontramos Jin Sakai, um nobre samurai membro de um clã guerreiro que vê sua terra ser invadida pela horda (nome histórico atribuído às tropas mongóis). Em defesa dos valores do Bushido (código de conduta samurai), pela defesa de sua terra e população, ele integra a linha de defesa inicial disposta a frear as forças invasoras. Contudo, o método de combate tradicional baseado na honra e uma defasagem tecnológica e militar em relação a seus adversários ocasionaram em um verdadeiro massacre.



**Jin é um dos poucos sobreviventes da ofensiva e agora é obrigado a testemunhar seu mundo ruir**

Jin é um dos poucos sobreviventes da ofensiva e agora é obrigado a testemunhar seu mundo ruir. A tática dos mongóis durante a conquista é historicamente conhecida por deixar um grande rastro de destruição e morte por onde passam. Cabe a nosso guerreiro se reerguer, adaptar-se ao estilo de luta do exército mongol e representar a última defesa entre o território japonês e seus inimigos. Outras figuras sobreviventes estarão no caminho de Jin. A guerreira Onibaba aparece no trailer revelação, a Alta Sacerdotisa, o monge Ippei. Ainda não se sabe ao certo o posicionamento de cada um deles em nossa jornada.

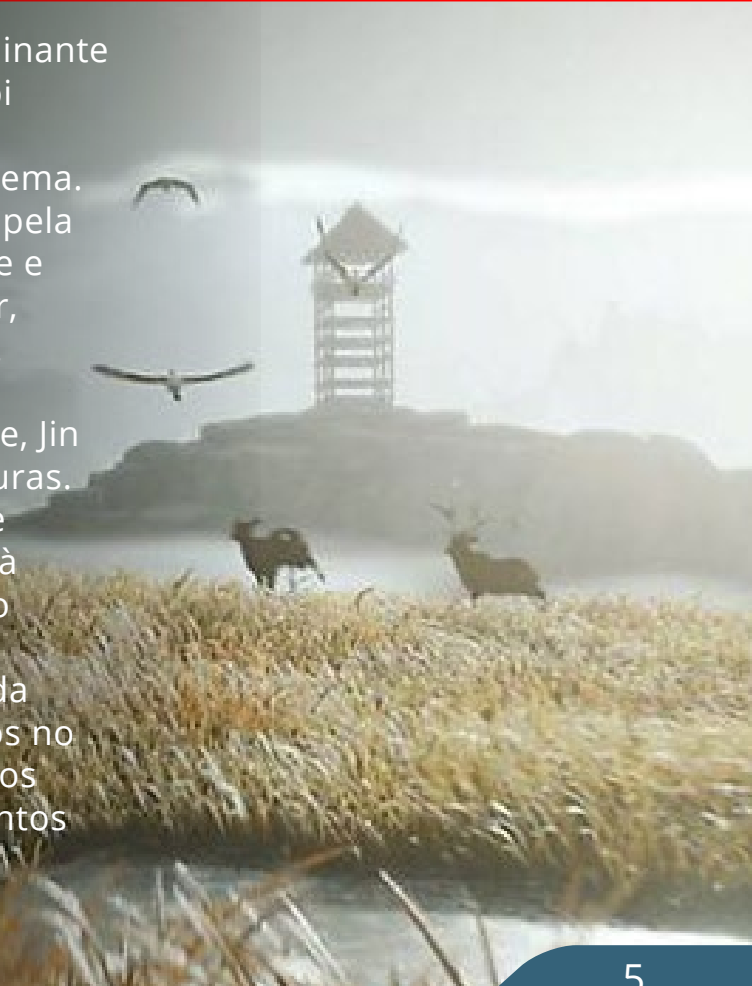
## Ilha paradisíaca

Os trailers mostrados até agora abordam diversas nuances do jogo, mas uma coisa em comum em todas as demonstrações que vimos até agora é a beleza impactante dos diversificados cenários da ilha de Tsushima. Cada tomada exibida demonstra grandes campinas cobertas de vegetação e plantações, florestas repletas de bambuzais, antigos templos e imensos vales que passam a sensação de imensidão que teremos a nossa disposição na hora da exploração. Apesar da ilha servir de inspiração, Nate Fox, diretor do jogo, esclareceu que ela não é literalmente retratada no jogo e o que vimos até agora é apenas uma parcela de seu vasto território.



Na realidade, a ilha possui um terreno predominante irregular, enquanto que na ficção a intenção foi consolidar a diversidade climática japonesa de maneira geral, bem como seu extenso ecossistema. Sua vegetação é uma beleza a parte e encanta pela sua interação com o vento, elemento constante e que carrega suas folhas de uma maneira ímpar, nunca antes demonstrada nesse tipo de mídia.

A vida silvestre estará presente e, curiosamente, Jin possui uma afinidade especial com essas criaturas. A raposa é um animal característico no folclore japonês e, dentre as muitas vertentes, remete à lealdade, proteção e sabedoria. Aqui elas serão valiosas guias até fontes sagradas conhecidas como Inari. Já os pássaros aparecem no meio da exploração para nos guiar até locais escondidos no mapa. Tudo indica que teremos muitos segredos nos esperando: vilarejos sob ataque, monumentos antigos, itens valiosos, dentre outras opções.



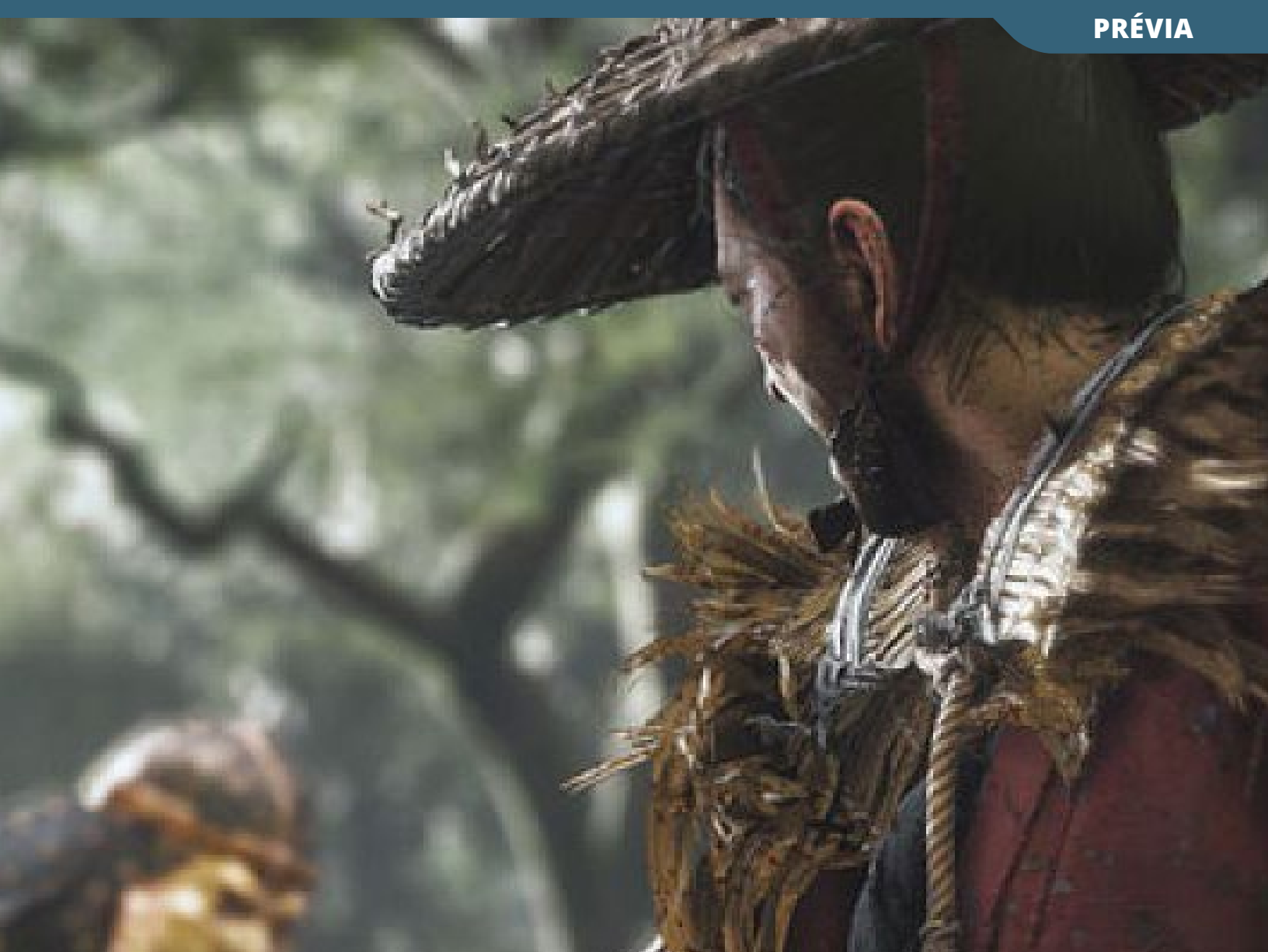
O vento é um fator importante nesse momento e faz referência ao termo kamikaze (vento divino) que surgiu justamente nesse período da história. Sempre que um ponto de interesse no mapa, em vez de ter o velho compasso como guia, aqui teremos a presença do vento soprando na direção que devemos prosseguir.

É preciso estar sempre atento à paisagem do jogo, pois ela se comunicará conosco a todo momento. Ghost of Tsushima se afasta um pouco da maneira convencional de exploração dos gêneros de mundo aberto, se aproximando mais de obras mais modernas como Red Dead Redemption II, onde o cenário diz muito mais do que o próprio mapa.

Sinais de fumaça podem indicar um acampamento mongol ou algum local em apuros. Em uma das demonstrações, enquanto Jin cavalga através de uma floresta, percebemos um urso atacando duas pessoas e a figura de um cervo correndo. Não há confirmação se teremos elementos de caça e alimentação. É provável que seja um evento de oportunidade para aumento da reputação de nosso protagonista com os civis locais.

## Seja um samurai, lute como um fantasma

A história nos conta o quanto os japoneses estavam despreparados para a ameaça mongol. No controle de Jin sentiremos na pele a real necessidade de adaptar antigos costumes e aprender outros em virtude da sobrevivência e defesa de nossa terra. Após sofrer uma dura derrota, precisamos retomar o nosso lar e limpar a honra japonesa. Ao nosso dispor, contaremos com um vasto arsenal: a tradicional katana, o arco comum e longo, kunais de arremesso, bombas de fumaça, explosivos e um gancho para locomoção, além de bombinhas para distração sonora de nossos alvos.



Poderemos abordar nossos inimigos de duas formas. A primeira delas é o jeito tradicional samurai. Nele Jin apresenta um andar mais sereno, podendo desafiar certos oponentes para o clássico duelo samurai. Os golpes nesse modo remetem aos estilos tradicionais das escolas japonesas, prezando ao máximo pela precisão e eficiência dos seus golpes. Tratando-se muito mais sobre observar seu adversário e aproveitar brechas do que desferir golpes de maneira desenfreada. Na demonstração de gameplay vemos nosso protagonista fazendo uso constante da técnica de bloqueio e contra-ataque, resolvendo seus embates em poucos movimentos, exatamente como a história retrata.

De acordo com os desenvolvedores, cada combate trará um nível de ameaça considerável, pois cada descuido pode representar a quebra da linha entre a vitória e a morte. O sistema de parry será comumente utilizado para se proteger e revidar do ataque dos diferentes armamentos inimigos. Cada soldado poderá estar munido de sabres, escudos, lanças e arcos longos. Todo cuidado será pouco ao optar por jogar dessa forma, pois nem todo soldado mongol respeitará a regra de um duelo honrado e muitas das vezes tentarão cercá-lo pelos flancos.



Para equilibrar essa disputa, contaremos com algumas posturas de combate. Dentre elas, temos a postura da pedra, que traz a forma convencional de segurar uma espada verticalmente próximo ao ombro direito e a postura da água, que coloca a lâmina na horizontal, acima da cabeça. Não há informações sobre outras posturas e tudo o que sabemos é que cada uma apresenta vantagens contra determinados tipos de oponentes. Conhecer e gerenciar cada um desses aspectos é essencial na sobrevivência, pois, nas palavras do próprio diretor: não haverá espaços para desperdício de energia. Vale ressaltar o respeito às tradições quando temos a opção de prestar uma reverência a alguns oponentes recém-derrotados.



Do outro lado da moeda temos a faceta do fantasma. Aqui, Jin apresenta uma movimentação mais sagaz, com ênfase na furtividade e quebra do psicológico de seus alvos, perfeito para missões de infiltração e sabotagem. Usando e abusando de suas ferramentas para criar brechas nas bases inimigas. Bombas de distração, objetos barulhentos, tudo é válido para distrair os guardas desavisados e expô-los a uma execução brutal e indefensável. Em alguns casos você terá a oportunidade de criar aglomerações, possibilitando assassinatos em cadeia.

Outro detalhe interessante é que na propaganda de um dos *trailers* vemos a mensagem que sua presas aprenderão a temer o fantasma. Isso pode estar relacionado com duas opções de execução que aparecem no vídeo: assassinato e massacre. A última provavelmente terá consequências brutais para a vítima, aterrorizando aqueles que presenciarem a ação. Ainda na demonstração, podemos verificar isso quando um dos mongóis larga a espada e rasteja pelo chão, com medo.



Alguns mongóis de patente mais alta estarão equipados com armaduras pesadas e, no lugar da execução, poderá estar disponível a opção de ataque crítico, deixando-o à beira da morte. Caso tudo dê errado e você se veja cercado, ainda é possível utilizar a bomba de fumaça para atordoar os guardas, deixando-os desprotegidos ou criando a deixa perfeita para uma fuga. Arremessar suas kunais também se mostra uma boa opção nesses casos como forma de garantir uma execução rápida.

Detalhe para o gancho que te permite subir em telhados e se balançar de um ponto até outro. Veteranos do PlayStation irão logo lembrar da franquia Tenchu. Apesar de não usarmos o termo shinobi ou ninja, na prática, é justamente o comportamento esperado: planejar seus movimentos, bolar táticas de aproximação e garantir o sucesso da missão chamando o mínimo de atenção.

## Vestindo-se e saindo bem na foto

Jin Sakai terá toda uma gama de roupas e armaduras customizáveis, onde cada uma vai além do quesito estético, conferindo vantagens para o estilo samurai ou fantasma. A quantidade de modelos e cores serão variadas e a coleta de itens no cenário estará relacionada à confecção desses equipamentos e, possivelmente, dos armamentos de arremesso. Conforme visto durante o cavalgar nos cenários, estamos aptos a coletar plantas e madeira nas diversas paisagens encontradas.



Ainda no menu de customização, é possível adicionar amuletos especiais em espaços desbloqueados na medida que honramos as fontes Inamori, aquelas que mencionamos no começo e que nos são apresentadas pelas raposas que encontramos. Esses amuletos concedem pequenos aperfeiçoamentos nos atributos básicos e cada um está atrelado a uma vertente de Jin: amuletos defensivos, furtivos, utilitários, dentre outros disponíveis conforme progredimos na exploração da ilha. Somando aos amuletos, recebemos pontos de técnica para aprender novas habilidades ou aprimorar as já existentes.

A Sucker Punch conseguiu inovar bastante no começo da geração do PlayStation 4 ao trazer um modo foto com muitas funcionalidades interessantes no inFamous Second Son (PS4) e ela deixou claro a pretensão de repetir a dose de sucesso trazendo essa funcionalidade aperfeiçoada. Durante o momento de captura da imagem, além dos tradicionais controles de câmera, podemos alterar a expressão facial de Jin e adicionar elementos no cenário como efeito do vento, diferentes tipos de folhas e até vagalumes, a fim de incrementar a fotografia.

Para os mais exigentes com cultura japonesa, um atrativo especial foi adicionado. O idioma japonês está presente dentre as opções selecionáveis, além da adição do modo cinema, que adiciona um filtro cinza na tela, além de alguns efeitos extras no clima e ângulo das câmeras, dando a sensação de estarmos dentro de clássicos como Os Sete Samurais, Sanjuro e Harakiri.

# GHOST

OF TSUSHIMA

## Rumo a redenção

Ghost of Tsushima apresenta todas as características necessárias para emplacar um título de sucesso. Um mapa extenso, rico em beleza e muitas atividades que prometem enriquecer a experiência da campanha que já traz por si só toda uma carga dramática pela dor do protagonista em testemunhar a destruição de seu lar e entes queridos. A combinação passa a ficar completa por meio de um sistema de combate bem elaborado e repleto de possibilidades, fazendo um equilíbrio entre o tradicional (samurai) e o novo (fantasma). Com tantas opções na jogabilidade e customização de Jin Sakai, a Sucker Punch só aumenta as chances de agradar o máximo de pessoas, fazendo de seu próximo título uma excelente pedida para os jogadores mais exigentes e casuais. **B**

Ghost of Tsushima (PS4)  
**Desenvolvedor** Sucker Punch Productions  
**Gênero** ação/aventura  
**Lançamento** 17 de julho de 2020

Expectativa

**5**

# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee!

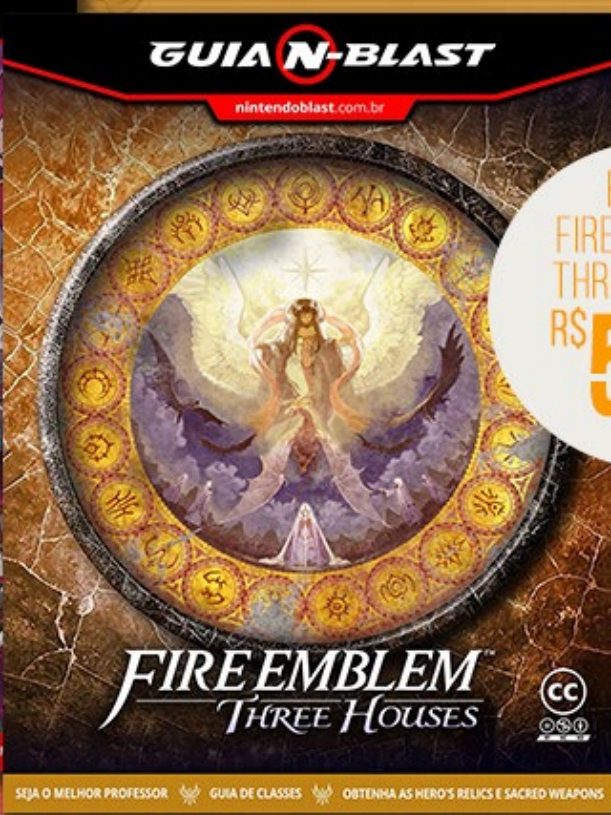
## Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



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

DETONADO E PÓS-GAME POKÉ BALL PLUS GUIA DE DOCES POKÉ



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

SEJA O MELHOR PROFESSOR GUIA DE CLASSES OBTENHA AS HERO'S RELICS E SACRED WEAPONS





por Mário Carvalho

Revisão: Emanoelly Rozas  
Diagramação: João Pedro Souza



## A ambientação histórica e geográfica de

# G H O S T

OF TSUSHIMA

A história sempre esteve presente na arte como fonte inspiradora. Acompanhar os fatos que marcaram a trajetória das civilizações em diversas obras é uma forma didática e divertida de aprender. Videogames não estão isentos desse potencial formidável e dado os avanços tecnológicos, temos casos em que jogos são utilizados para reconstruir e tratar o trauma de soldados veteranos. Recentemente, tivemos o trágico incêndio da Catedral de Notre Dame onde o jogo Assassin's Creed Unity (Multi) foi utilizado como referência na reconstrução do local devido a sua fidelidade aos monumentos da época.



**G**host of Tsushima (PS4) é o jogo do momento que bebe dos fatos históricos para retratar um dos períodos mais notórios da Era Medieval. Passado na ilha de Tsushima do século XIII, atual província de Tsushima, o título da **Sucker Punch** promete levar os jogadores a uma viagem no tempo e vivenciar o terror das invasões mongóis e a importância que ela teve para história do Japão. Neste especial, iremos expor os fatos históricos e situá-los de modo a analisar ficção e realidade, e como elas se misturam nessa epopéia histórica.

## O maior império da história

Antes de entrarmos no ápice da história, é necessário contextualizá-los sobre os fatos que nos levaram aos acontecimentos narrados durante o jogo. O território mongol era originalmente dominado pelas Chinas que se aproveitavam do fracionamento e constante rivalidade das tribos nômades ali presentes. Esse período tem fim com a ascensão de Temudjin (forte como ferro) ou como conhecemos: **Gengis Khan** (Khan dos Khans). Gengis rapidamente consegue unificar os povos mongóis que passam a tratá-lo como líder supremo. Suas primeiras medidas foram investir contra as Chinas em busca de independência, o que não tardou a acontecer. Para seu povo ele trouxe diversas melhorias como a divisão de espólios entre os familiares das tropas, estruturação do exército, além de reformas tributárias e políticas para acabar de vez com os conflitos entre os mongóis.



No campo de batalha suas hordas traziam devastação por onde passavam e rapidamente ampliaram o domínio do Khan, rendendo-lhe o apelido de Destruidor. Os alvos da Mongólia tinham apenas duas opções: render-se a soberania do Khan, o que implicava em diversas perdas como o pagamento de impostos, ceder tropas e entregar uma mulher da realeza para casamento com um de seus líderes militares. Outra alternativa era resistir, o que a história nos mostra que resultava em destruição da nação, escravidão da população e a perda de preciosos registros culturais. Como exemplo temos a rica civilização Tangut no norte das Chinas que, por quebrar o acordo de lealdade, foi literalmente varrida da face da terra, reduzindo seu vasto acervo literário e cultural a pequenos vestígios atualmente.



Castelo Kaneishi  
Ilha de Tsushima, Japão

O temperamento energético de Gengis Khan ganhava força em sua convicção de ser um escolhido divino e que nenhuma força poderia se opor a ele. Somado a isso, tínhamos sua visão de dominar o mundo e construir uma nova civilização. Esse ímpeto seria transmitido por toda a sua linhagem após a sua morte que, apesar das disputas pela liderança mongol, encontra seu ápice de expansão e domínio durante o período regido por **Kublai Khan, neto de Gengis Khan**, e principal responsável pelas invasões no Japão.





Extensão do Império Mongol após a morte de Gengis Khan

## A primeira invasão

Sob o comando de Kublai Khan, o exército mongol rapidamente conquistou a imensidão do que viria a ser o maior império contínuo em terra da história da humanidade. Sua extensão ia desde a Polônia, passando por grande parte do Oriente Médio, o subcontinente indiano e culminando nas recém tomadas Chinas e Coreia. Após essa grande conquista, era hora de expandir seu domínio para além dos mares e o principal alvo era claramente o Japão devido a sua proximidade com o território da Coreia. Inicialmente, Kublai envia cinco missões expedicionárias solicitando vassalagem tributária ao Japão em troca de proteção. Na ocasião o Japão passava pela regência Shikken de Hojô Tokimune que recusou a oferta mongol na primeira vez. Na última missão diplomática ele ordenaria a decapitação dos embaixadores mongóis, representando a gota d'água para Kublai Khan.

Visando uma invasão de medo, e não de ocupação, Kublai enviou cerca de 36 mil soldados, entre mongóis, chineses e coreanos. Do lado nipônico não há relatos exatos da quantidade das tropas, mas estimativas indicam algo em torno de 4 a 6 mil soldados. Sob o comando do governador japonês So Sukekuni, as ilhas de Tsushima e Kyushu são os primeiros alvos da invasão. Na época, as ilhas eram uma importante rota comercial entre o Japão e a Coreia, sendo moradia de muitos civis, inclusive familiares de samurais. Em 2 de novembro de 1274 os registros apontam um verdadeiro massacre feito por mongóis na ilha de Tsushima onde 80 samurais foram derrotados, mulheres japonesas, com exceção da realeza que cometeram suicídio antes de serem aprisionadas, foram levadas para os navios mongóis para entretenimento do exército.

No dia 13 do mesmo mês a tropa invasora desembarca na ilha Iki, um arquipélago pertencente ao estreito de Tsushima. Da mesma forma que Sukekuni na ilha de Tsushima, aqui eles encontrariam Taira Kageetaka como governador que comandou uma defesa infrutífera contra o exército inimigo, batendo em retirada para o castelo para na manhã seguinte se verem cercados pelas tropas mongóis. Uma última manobra defensiva seria feita, porém, sem sucesso. O que levou o governador e seus familiares a cometerem suicídio antes de caírem nas mãos de seus algozes.

A próxima parada seria na famosa baía de Hakata, na ilha de Kyushu, onde os japoneses tiveram a real dimensão da ameaça eminente marcada pela batalha de Bun-ei. Durante a contenda ficou evidente, diversas fraquezas do exército nipônico, que há mais de seis séculos não enfrentaram tropas estrangeiras, deixando-os acomodados em seu estilo de combate peculiar regido por um código de honra que não existia em exércitos estrangeiros. Se nos numerosos conflitos internos ao longo dos anos os samurais combatiam com armas e vestimentas tradicionais, além de um respeito ao duelo entre dois espadachins, esses conceitos caíam por terra ao encararem mongóis atacando em conjunto, independente da situação.

**Baía de Hakata**  
**Japão**



Os invasores ainda carregavam a vantagem tecnológica adquirida das nações conquistadas. Bombas e foguetes eram utilizados pela primeira vez em um conflito fora das Chinas, enquanto a armadura mongol trazia um reforço maior que dificultava o corte da espada japonesa. Até mesmo o arco utilizado trazia maior potência que os tradicionais arcos longos da terra do sol nascente.

O desfecho da batalha era totalmente favorável para as hordas de Kublai Khan, porém, ao anoitecer a costa japonesa foi acometida por uma tempestade, impedindo a permanência dos navios mongóis. A solução viável era bater em retirada até a Coreia e preparar um novo ataque. O problema é que a tempestade se tornou um perigoso tufão, devastando a frota mongol. Estima-se que 200 navios foram destruídos e cerca de 13.500 guerreiros mortos na catástrofe. Kublai Khan se envolveria em outras campanhas militares, mas jamais esqueceria os acontecimentos da invasão fracassada.



## A segunda invasão

Em setembro de 1276, uma nova comitiva com cinco embaixadores foi enviada para o Japão. Contudo, Tokimune não estava aberto a diplomacia e prontamente ordenou que o grupo fosse decapitado. Os corpos foram enterrados em Kamakura e até hoje seus túmulos podem ser visitados no local.

Em 29 de julho de 1279 uma nova tentativa diplomática foi feita, porém, dessa vez não foi permitido que o navio atracasse em território japonês, deixando claro aos mongóis que a única saída seria a guerra. Em 1281, apesar da imprecisão entre as fontes, é dito que mais de 140.000 guerreiros e piratas mongóis, chineses e coreanos compunham a nova investida de Kublai Khan. Para estabelecer um comparativo, no dia D 156.000 soldados desembarcaram nas praias da Normandia.

A primeira parada novamente seria na ilha de Tsushima que agora contava com reforços sob o comando de Shoni Suketoki e Ryuzoji Suetoki que lideraram milhares de samurais na defesa contra a ofensiva inimiga. Para o azar dos nobres guerreiros, o infortúnio se repetiria e mais de 300 homens seriam mortos, estendendo o massacre novamente para mulheres e crianças. Contrariando as ordens de aguardarem reforços de navios vindo das Chinas, a comitiva seguiu em duas frentes: uma em direção a baía de Hakato e a outra atacaria simultaneamente a província de Nagato.

Os japoneses demonstraram ter aprendido com a primeira contenda. Entre as invasões, o Shogunato ordenou a construção de fortes e muralhas em possíveis locais de atracagem. Na baía de Hakato uma muralha de pedras (Sekirui) com 20 metros de comprimento foi construída para retardar o avanço mongol e criar pontos estratégicos para os arqueiros japoneses.



**Pintura japonesa representando a invasão mongol na ilha de Tsushima**

As medidas defensivas se mostraram bem sucedidas visto que os navios mongóis não conseguiam se aproximar com segurança das costas muradas da baía sem serem recebidos por uma saraivada de flechas. A horda se viu obrigada a contentar-se em conquistar as ilhas de Shiga e Noko enquanto se preparavam para um novo ataque em direção a Hakato. Ao anoitecer, mais uma vez os japoneses mostrariam o resultado do seu treinamento, indo ao encontro dos mongóis de maneira furtiva em pequenas embarcações, ateando fogo em navios e eliminando vários guerreiros inimigos.



**Ruína das fortificações na baía de Hakata**

O sucesso da tática levou os invasores a recuarem até a ilha de Iki e posteriormente para a ilha de Hirado, atual prefeitura de Nagasaki, onde juntaram esforços com novas embarcações vindas do norte do império do Khan. Tudo estava pronto para uma nova revanche, mas curiosamente a história se repetiria por meio de um novo e impiedoso tufão que destruiu parte da esquadra recém-reforçada. O efeito foi mais forte na moral do exército que ao verem os navios sendo destruídos fugiram às pressas, dividindo toda a frota e facilitando o trabalho dos japoneses em eliminar seus remanescentes.

O segundo fracasso seria suficiente para Kublai Khan acreditar que o segundo desastre seria um sinal mostrando a vontade dos deuses de que o Japão não deveria integrar seu império. Para os japoneses, os dois tufões seriam uma providência divina deixando claro que o Japão era uma terra protegida pelos deuses, elevando a moral e o ímpeto característico desse povo guerreiro. Curiosamente, as duas manifestações naturais receberam o nome de Vento Divino ou no original: kamikaze e que mais tarde voltaria a ser utilizado em outros conflitos, prova do quanto os eventos aqui contados marcaram a cultura japonesa de forma permanente.

**Santuário Watazumi**  
Ilha de Tsushima, Japão





## Onde a arte encontra a realidade

Em **Ghost of Tsushima**, controlamos um samurai chamado Jin Sakai, um sobrevivente da invasão mongol na ilha de Tsushima que teve toda a população dizimada pelas hordas destruidoras inimigas. O fato é, não é novidade que uma certa dose de romantismo é adicionada para incrementar a história. Vemos isso acontecendo a todo momento e não apenas na ficção, visto que até hoje alguns historiadores questionam a precisão e os números de cada lado no conflito.

Os relatos nos contam que a passagem por Tsushima nas duas invasões mongóis se deram de forma breve e totalmente favorável ao Khan. Porém, o título da Sucker Punch pretende recontar a história e mostrar de forma fidedigna muitos aspectos importantes. Por exemplo: a mudança na filosofia de combate do protagonista que assume a alcunha de Fantasma, moldando seu modo de combater o inimigo. A proposta é muito promissora e tem tudo para brilhar ao colocar o jogador na pele de um sobrevivente durante o conflito, nos dando a oportunidade de experimentar o choque cultural e bélico de duas incríveis civilizações. Una-se a Jin a partir do dia 17 de julho e prepare-se para uma intensa batalha em busca da liberdade de Tsushima! **B**

# Guia N-Blast

Super Smash Bros. Ultimate e  
30 Anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO  
Google™ play



BAIXAR NO  
Google™ play



por Mário Carvalho

Revisão: Davi Sousa  
Diagramação: Daniel Andrade



## SUCKER PUNCH

# CONHEÇA A TRAJETÓRIA DE UM DOS MAIORES ESTÚDIOS DA SONY

A plataforma PlayStation sempre foi famosa pela grande popularidade de seus exclusivos, sendo para muitos o motivo principal de manterem a fidelidade com a marca ao longo de gerações de consoles. Dessa vez, veremos a história da **Sucker Punch Productions**, desenvolvedora de *Ghost of Tsushima* e umas das responsáveis por construir a reputação da Sony no mundo dos jogos eletrônicos.

## Origens na concorrência



**F**undada em 1997 e localizada em Bellevue, uma das cidades da capital Washington, a Sucker Punch tem um início no mínimo curioso, começando pelos seus fundadores, que fizeram carreira na Microsoft na área de desenvolvimento de periféricos e sistemas para aplicações.

Com a saída do grupo da futura criadora do concorrente Xbox, Chris Zimmerman, junto de seus co-fundadores, criou um estúdio próprio e independente. Uma lista foi elaborada e o parâmetro utilizado em todas as opções eram nomes que seriam proibidos na Microsoft devido às políticas da companhia.

Zimmerman recorreu à sua esposa para opinar na escolha do nome e ela respondeu: “eu não me importo, desde que não seja Sucker Punch”. E contrariando a sua vontade, esse foi o nome escolhido. A ideia por trás da escolha é que a opinião de uma mulher de meia-idade seria totalmente contrária ao gosto do público-alvo que estava na mira do estúdio.



## Começo repleto de desafios



O primeiro projeto da equipe seria lançar um título para o Nintendo 64. Para isso, a ideia de Rocket: Robot on Wheels surgiu aproveitando-se da popularidade do gênero plataforma em 3D, apresentando seis mundos para explorar e diversos colecionáveis a serem encontrados, bem nos moldes do famoso Super Mario 64.

Infelizmente, a Nintendo se recusou a publicar o jogo. Ainda assim, o grupo manteve a ideia e, mesmo sem poder contar com um kit de desenvolvimento do Nintendo 64, o estúdio utilizou computadores pessoais e recursos da própria empresa para financiar o projeto. A Ubisoft surgiu na época como uma alternativa atrativa para publicar seu jogo estreante, que teve direito a espaço na E3, sendo lançado posteriormente em 1999 no console da Big N.

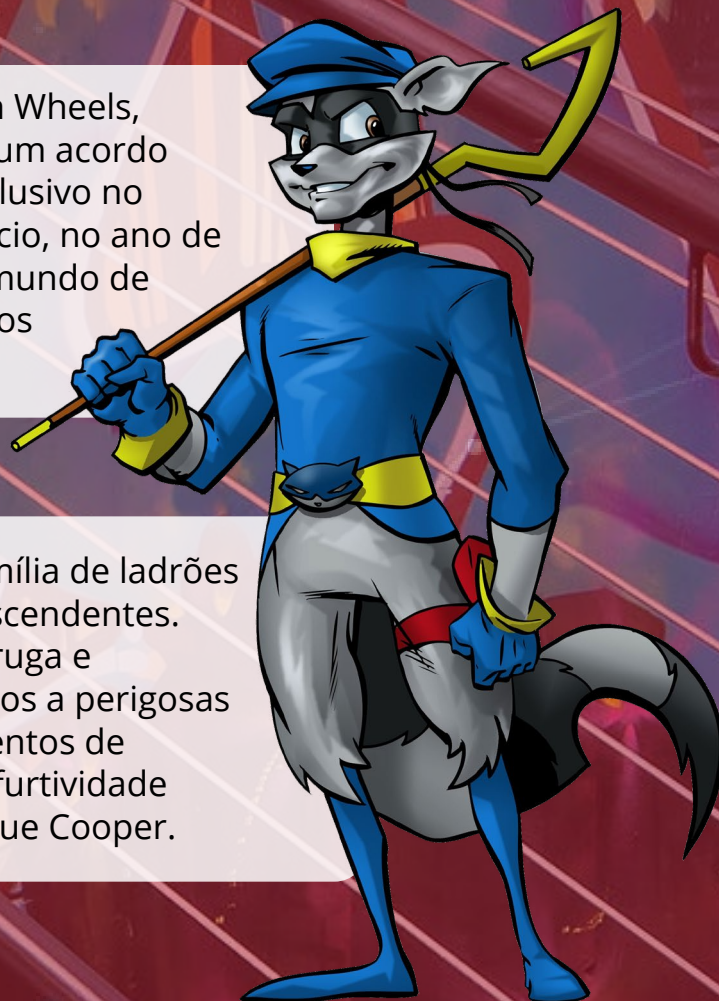


## A chegada no PlayStation



Mesmo sem lançar nada após Rocket: Robot on Wheels, a recepção positiva foi suficiente para garantir um acordo com a Sony para o desenvolvimento de um exclusivo no recém-lançado PlayStation 2. Foi aí que teve início, no ano de 2002, a série Sly Cooper, que apresentava um mundo de personagens antropomórficos onde controlamos um guaxinim que leva o nome do jogo.

No enredo, somos parte de uma tradicional família de ladrões que passam todo o conhecimento aos seus descendentes. Junto de nossos companheiros Bentley, a tartaruga e Murray, o hipopótamo, faremos diversos assaltos a perigosas gangues pelo mundo. A jogabilidade traz elementos de aventura e plataforma, prevalecendo o uso da furtividade que dá o clima proposto pelo contexto da gangue Cooper.



O resultado foi muito positivo, tornando Sly um dos mascotes mais famosos da era PlayStation 2 e rendendo duas continuações no mesmo console, além de formar o “trio plataforma” composto também pela Naughty Dog (Jak and Daxter) e Insomniac Games (Ratchet & Clank). Um detalhe interessante é que para a criação de Sly Cooper, a Sucker Punch desenvolveu uma engine própria chamada SPACKLE, prova da qualidade e competência de sua equipe em inovar a indústria.

Uma quarta continuação era garantida, se não fosse pela presença de um personagem “inFamoso” no PlayStation 3, deixando o carismático guaxinim a cargo da empresa Sanzaru Games.

## Entrando para a família Sony



Alguns meses após o lançamento de Sly 3: Honor Among Thieves, a Sucker Punch começou a preparar ideias de um novo exclusivo para o PlayStation 3. Do seu acervo, apenas três foram apresentadas para a Sony:

- Nasty Little Thing: a proposta era sobre coletar pequenas criaturas e realizar aventuras ao lado delas. A princípio, esses seres seriam invocados pelas tatuagens do personagem principal;
- Uncharted: sim, vocês não leram errado. A Sucker Punch veio com uma ideia de um jogo chamado Uncharted. De acordo com os desenvolvedores, na época o seriado Lost estava em alta e, como fãs da série, eles gostariam de trabalhar com algo semelhante. O enredo mostraria o protagonista acordando em uma ilha misteriosa repleta de monstros;
- True Hero: conforme a descrição da empresa, “esse seria um jogo sobre fazer escolhas”. Ele teria um visual baseado em histórias em quadrinhos, algo que toda a equipe gostava, e sua mecânica teria como inspiração jogos na linha de Spider-Man (Multi) e X-Men Legends (Multi), além de GTA: San Andreas (Multi) no quesito liberdade e interação com o cenário. Obviamente, essa foi a ideia escolhida, que ficou conhecida por todos como InFamous.

Em InFamous, assumimos o controle de Cole MacGrath, um entregador na cidade fictícia Empire City. Durante um dia como outro qualquer, o local é acometido por uma terrível explosão, causando destruição e mortes. Cole é uma das vítimas da tragédia, porém, no lugar do fim trágico que muitos sofreram, ele se vê curado e com poderes elétricos. O enredo então nos leva à sua trajetória para restaurar a cidade enquanto descobre mais sobre a origem de seu dom recém-adquirido, escolhendo entre boas ou más decisões que afetam o desfecho da campanha.

A recepção do título foi positiva de uma maneira geral, rendendo elogios à movimentação do protagonista e à interação com os cenários. Em contrapartida, algumas críticas apontaram a repetição de atividades secundárias, uma sina de jogos em mundo aberto. Uma curiosidade é que a Sucker Punch levou cerca de três anos no desenvolvimento do jogo. O fato é que eles poderiam ter pedido reforço à Sony, mas o produtor Brian Fleming percebeu que a interação e entrosamento da equipe funcionavam melhor em quantidade reduzida.

O segundo InFamous viria dois anos depois, em 7 de junho de 2011, dessa vez com direção de Nate Fox, que até hoje ocupa o cargo de liderança. As mudanças substanciais foram na parte gráfica, que agora contam com captura facial e uma trilha sonora composta em parte pela banda Galactic.

A jogabilidade manteve os padrões, com algumas alterações sutis nos poderes especiais de Cole. Diante da segunda franquia consagrada na marca PlayStation, a Sony tratou de adquirir a Sucker Punch, oficializando sua permanência como um dos seus estúdios *first-party*.

A fama de seus personagens foi tamanha que eles fizeram participações especiais em outras franquias. Sly integrava o trio de mascotes em PlayStation Move Heroes, enquanto Cole MacGrath partia para a pancadaria em Street Fighter x Tekken e PlayStation All-Stars Battle Royale.



## Dando asas à nova geração



Ainda em 2010, antes de ser adquirida pela Sony, ambas as empresas já discutiam o interesse de levar a franquia InFamous para a nova geração. Essa discussão foi fundamental, pois colocou a Sucker Punch como uma das figuras influentes no *hardware* do PlayStation 4 ao listar para a Sony o que eles consideravam importante em termos de tecnologia em um console de nova geração. Não é à toa que InFamous Second Son foi um dos carros-chefe da plataforma em seus primeiros anos de vida.

A terceira sequência trouxe novos ares ao se passar sete anos após o seu antecessor, apresentando um novo protagonista chamado Delsin Rowe, um jovem rebelde que descobre o dom de replicar o poder de outros condutores em uma Seattle distópica marcada pela repressão do Departamento Unificado de Proteção (DUP), responsável por rastrear e caçar qualquer suspeito de apresentar habilidades de um condutor.

O jogo trouxe melhorias notórias e dignas da nova geração, com efeitos de luz impressionantes e um mundo ainda mais amplo e vivo. A capacidade de Delsin em replicar diversas habilidades aumentou o leque de opções do jogador na hora de escolher o dom de maior agrado.



Em agosto do mesmo ano, a Sucker Punch seria afetada pela crise na economia mundial. Apesar dos números não serem divulgados, veio a público que o quadro de funcionários da empresa estaria na lista de cortes da Sony. Contudo, esse empecilho não impediu o lançamento do DLC *stand-alone* InFamous First Light, focado em Fetch, uma coadjuvante da campanha principal. Aqui descobrimos mais do seu passado e a origem de sua motivação. O carisma de Fetch acabou surpreendendo a todos e, até hoje, ela é considerada por muitos a favorita da série.

## Pequenos passos levam a grandes feitos



A Sucker Punch continua firme no quadro de grandes estúdios da Sony. No site da empresa, encontramos o lema “foco em um jogo e plataforma por vez a fim de concentrar o máximo do nosso esforço”. E esse tem sido o norte da companhia que, no encerramento de First Light, já iniciava o planejamento de qual seria o próximo título. Nas palavras do diretor, Nate Fox, o próximo projeto “deveria ser em mundo aberto para conferir o máximo de liberdade e poder ao jogador”. A ideia com o samurai viria facilmente depois, dada a grande difusão da cultura oriental ao redor do mundo.

Hoje ela esbanja a foto de seu novo estúdio e o orgulho por carregar nas costas sua bagagem profissional de 23 anos na indústria dos jogos, inovando e trazendo títulos impressionantes para o público. Com um histórico de respeito, o trabalho da **Sucker Punch Productions** virou sinônimo de qualidade, sendo impossível conter a empolgação e expectativas pela chegada de seu próximo projeto Ghost of Tsushima, em 17 de julho de 2020. **B**



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



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

**Seguir**



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

**Curtir**



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

**Seguir**



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

**Inscrever-se**



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

**Assine**

por **Mário Carvalho**

Revisão: Icaro Sousa

Diagramação: Yury Trindade

TOP 10 JOGOS DE

# SAMURAI

Os Samurais são parte fundamental da história japonesa e integram o processo de construção da identidade cultural do país. A trajetória dessa casta de guerreiros é tão marcante, repleta de lendas e romantismos que serve de inspiração até os dias de hoje para diversas mídias de entretenimento. Ghost of Tsushima não só bebe dessa fonte como retrata também um período importante da história japonesa. Motivados por isso, elencamos aqui os dez jogos de samurai que mais nos marcaram.



## 10 - Genji: Dawn of Samurai

Desenvolvido pela Game Republic, o título foi lançado para o PlayStation 2 em uma época marcada pela alta do gênero hack and slash na indústria dos jogos, o que talvez explique o fato de poucas pessoas conhecerem o título. Na prática, controlamos Minamoto Yoshitsune, que após terminar seu retiro nas montanhas retorna para vingar a morte de seu pai contra o clã Taira. Ao seu lado está seu servo e amigo Benkei, um brutamonte que carrega um enorme tacape. Durante o jogo podemos intercalar a jogabilidade entre os dois, usando Yoshitsune em trechos que exigem movimentação mais ágil e um combate veloz, enquanto o oposto é servido por Benkei, causando grande dano e destruindo obstáculos no mapa. No geral, a franquia recebeu boas notas e trazia combates muito empolgantes, principalmente contra os chefões, rendendo ainda uma continuação para o PlayStation 3.





## 9 - Total War: Shogun II

Total War: Shogun II representa não só um tremendo avanço em relação ao seu antecessor, como também é considerado por muitos um dos melhores títulos da série Total War. Através das mecânicas próprias da estratégia em tempo real, temos noção da dimensão e da confusão presentes em uma guerra do Japão medieval. As batalhas eram compostas por grandes exércitos, o que exigia muita estratégia e organização por parte do jogador.

A continuação ainda contava com melhorias no combate naval, emboscadas e missões de assassinato através de unidades especiais como ninjas e kunoichis (feminino de ninja), além de uma customização mais elaborada para os seus generais. A série Total War se mantém viva até hoje, contudo, essa versão continua sendo recomendada, principalmente quando o assunto é samurai.





## B - For Honor

Sei que a temática em For Honor não é totalmente voltada para o tema de nossa matéria, mas o capricho da Ubisoft em retratar elementos históricos me obrigam a considerá-lo na lista. Afinal de contas, a casta samurai está muito bem representada nas muitas variações de classe do jogo. Um exemplo são os Kensei com sua gigantesca nodachi e seu yoroi (armadura) caracterizado pela presença do Mempo (máscara/protetor facial) com um imenso bigode, muito utilizado por generais na época por representar poder. Também podemos citar as Nobushi equipadas com suas Naginata, armamento amplamente utilizado em batalhas campais da época devido a vantagem do alcance, dentre outras variações.

Vale reparar nos mapas que retratam antigos castelos repletos de torres, florestas marcadas pela beleza das cerejeiras e seus vastos bambuzais. O jogo sofreu muito inicialmente com problemas de instabilidade nos servidores e demora para encontrar partidas, mas levando em consideração que a Ubisoft continua lançando novas atualizações e os novos conteúdos que são produzidos para mídias sociais, acreditamos que a questão tenha sido remediada.





## 7 - Samurai Warriors

O gênero musou, muito popular no Japão e que aqui sempre agradou um nicho de jogadores, consiste em controlar personagens muito poderosos em campos de batalhas repleto de soldados comuns (os famosos minions) comandados por líderes mais desafiadores. Aproveitando a fama de Dynasty Warriors, baseado na cultura chinesa, a Omega Force lançou Samurai Warriors em 2004 contando com a mesma temática, porém ambientado no período Sengoku, com seus ilustres personagens e figuras folclóricas como Oda Nobunaga, Ieyasu Tokugawa, Amaterasu, entre outros. Enfrentar diversos oponentes ao mesmo tempo e com habilidades devastadoras é uma mistura empolgante. Não é a toa que a Koei Tecmo continua apostando em seu sucesso até os dias e hoje.



## 5 - Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Outro RTS que pode ter passado despercebido por muitos de vocês, e que possui uma jogabilidade e personagens muito divertidos caso você curta esse gênero de estratégia. Produzido pela Mimimi Games, a mesma do recém-lançado Desperados III, Shadow Tactics: Blades of the Shogun transporta o jogador para uma ficção baseada no período Edo. Nela, o Shogun atual foi capaz de unificar o poder do território japonês, porém um guerreiro chamado Kage-sama surge e passa a ameaçar o poder da realeza.

Para impedi-lo, o Shogun ordena que Oshiro Mugen, um samurai a seu serviço, cuide da ameaça. A fim de auxiliá-lo na missão ele contrata quatro guerreiros, cada um com sua especialidade: Hayato, um ninja experiente em assassinatos; Yuki, um jovem das ruas especialista em infiltrações e sabotagens; Aiko, uma sedutora Kunoichi; Takuma, um experiente atirador e fabricante de armas. O jogador precisa equilibrar ação e furtividade, tirando o melhor proveito de cada integrante do grupo.





## 5 - Bushido Blade 2

Lançado pela Squaresoft, uma das empresas mais ativas na época do PlayStation, Bushido Blade 2 é de um jogo de luta diferenciado pela questão da letalidade do combate, que para época era seu grande chamariz e diferencial dos demais títulos. Enquanto nos jogos tradicionais tínhamos a barra de vida, em Bushido Blade cada golpe pode ser fatal.

Não se expor de maneira desnecessária e aproveitar as brechas do inimigos eram aspectos fundamentais para sair vitorioso. Na trama vivenciamos uma disputa entre dois clãs centenários: o clã Sue e o clã Kagami. A escola Shainto - descendente dos Sue - decide atacar o dojo adversário Nakuragami Shintoryu a fim de reconquistar sua espada lendária e redimir a honra de seus antepassados, expulsos deste lugar pelo clã Kagami. Na campanha escolhemos o membro de um dos clãs, enfrentando integrantes do rival em sequências de fases em mapas abertos.



## 4 - Way of the Samurai

Apesar de não ter a relevância no ocidente que eu achei que teria, Way of the Samurai chamou minha atenção na época, pois parecia prezar pelo realismo de um combate samurai. A campanha se passa após a queda do Xogunato Tokugawa e o início do período Meiji, época conhecida como o início da queda dos samurais, com muitos deles passando a viver como ronins (andarilhos) e oferecendo seus serviços a quem pudesse contratá-los.

Nesse contexto, controlamos um ronin chamado Kenji, recém chegado em um posto avançado chamado de Rokkotsu Pass, repleto de vilarejos e comércios locais. O lugar é alvo de uma disputa política e comercial entre o governo - que na época buscava a centralização dos poderes -, a família Kurou - conhecida por controlar a região e extorquir seus moradores - e o clã Akadama - um grupo separatista dos Kurou que decide expulsar o governo do local e se opor à tirania dos Kurou. Nesse fogo cruzado precisamos escolher lados e tomar decisões que impactarão na perspectiva da história.



### 3 - Onimusha

Os bastidores de Onimusha possuem uma curiosidade interessante. Um dos responsáveis do projeto era o criador de Mega Man, Keiji Inafune, e sua ideia era aproveitar o sucesso da franquia Resident Evil em meados de 1997. A proposta seria fazer uma versão medieval dos zumbis baseada no período Sengoku para o Nintendo 64 e que acabou culminando no lançamento para PlayStation 2 em 2001.

No enredo controlamos Samanosuke Akechi, um guerreiro renomado que recebe uma carta de sua prima, a princesa Yuuki, informando a morte do daimyo (senhor feudal) Oda Nobunaga e que o castelo estava tomado por criaturas conhecidas como Gemma. Samanosuke então parte ao resgate de sua parente acompanhado da kunoichi Kaede. Para ajudá-lo a enfrentar as forças obscuras dos Gemma, ele recebe uma manopla com o poder do clã Oni (demônios), capaz de absorver a energia de inimigos derrotados e usá-la em golpes especiais.

A jogabilidade de Onimusha fazia um misto do Resident Evil clássico com a famosa movimentação de tanque onde precisávamos girar o personagem na direção em que desejássemos andar e o combate intenso dos hack and slash. Onimusha foi um grande sucesso no PlayStation 2, rendendo mais três continuações e até hoje deixa os fãs ansiosos pelo retorno da franquia. Recentemente a Capcom lançou uma remasterização do primeiro título que conta com gráficos aprimorados. Quem sabe não seja indício do retorno triunfante de Samanosuke?



## 2 - Samurai Shodown

Os jogos de luta não poderiam ficar de fora dessa lista e quando o assunto é samurai lembramos logo do saudoso Samurai Shodown. O jogo foi produzido pela SNK na época em que os fliperamas ainda reinavam nos anos 90 e posteriormente teve seu merecido lugar nos consoles. Na trama o mundo era acometido pelo caos e guerras graças a influência do maligno Shiro Tokisada Amakusa, uma vez derrotado no Xogunato Tokugawa, mas que agora retornava para mergulhar a raça humana em sofrimento. No seu caminho ele encontrará guerreiros habilidosos, cada um com seus objetivos e que unirão esforços para derrotar sua ameaça.

Como personagem principal, temos o ronin Haohmaru, claramente inspirado no famoso samurai Miyamoto Musashi, que viaja pelo Japão em busca do aprimoramento de sua arte com a espada. As lutas em Samurai Shodown possuem uma movimentação mais lenta comparada a outros jogos, mas compensam pela brutalidade dos seus golpes que para época eram um espanto, pela quantidade de sangue e desmembramentos nas finalizações. Recentemente a franquia recebeu uma continuação, recontando os fatos da série entre o original de 1993 e o quinto título lançado em 2003, sendo um excelente ponto de partida para iniciantes e um título obrigatório aos fãs.






## 1 - Nioh

Nioh foi uma grata surpresa em meio à febre dos jogos souls like. Indo muito além de apenas copiar seus elementos, ele os adaptou em uma temática própria situada em meados do ano 1600, ao final do período Sengoku onde Tokugawa Ieyasu comandava os esforços para unificar o Japão. Na pele do marinheiro William Adams, perseguimos o feiticeiro inglês Edward Kelly até as terras nipônicas. No local, William é recrutado por Tokugawa e treinado na arte da espada para combater os youkais que parecem estar relacionados com o propósito do vilão principal.

O que me leva a colocar Nioh no topo da lista é o fato dele unir o máximo de elementos que considero importantes em uma temática samurai. William Adams realmente existiu e foi o primeiro navegador inglês a pisar em terras japonesas. Além disso, o jogo apresenta diversos personagens importantes da história do Japão como Hattori Hanzo, Oda Nobunaga, o próprio Tokugawa, entre muitos outros. Sem contar a mistura entre fatos históricos e folclore japonês, trazendo criaturas lendárias como o chefe Umibozu, youkai que causava gigantes ondas, destruía embarcações e atormentava marinheiros à noite.



Se já não fosse suficiente, seu sistema de combate traz uma riqueza de variações e posturas como jamais demonstrada em qualquer outro jogo do tipo. Tive a oportunidade de praticar Kenjutsu por um tempo e reconhecer todas as posturas utilizadas é algo incrível e só enaltece o capricho dos desenvolvedores. Os combates baseados no estilo Dark Souls combinam muito bem com o verdadeiro combate samurai, valorizando a cautela, a percepção de oportunidades e a precisão nos movimentos. A grande variedade de armas e armaduras só aprimoram ainda mais a riqueza dos detalhes: katanas, naginatas, kusarigama e arcos longos são alguns dos armamentos históricos que encontramos aqui.

Uma sequência foi lançada pela Koei Tecmo em 2020, mas infelizmente não trouxe o mesmo apelo histórico de seu antecessor. O que não desmerece a qualidade dos demais fatores, tornando a franquia mais do que recomendada para qualquer amante da cultura em torno dos samurais. 



# Revista Nintendo Blast 126

Neste mês, a Revista Nintendo Blast desempenha muito bem o seu "papel" trazendo informações sobre Paper Mario: Origami King!



Ainda nessa edição, revisitamos todas as aventuras do Mario no mundo RPG, desde seu início em Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, passando pelas duas franquias que surgiram em seguida: Mario & Luigi e Paper Mario e mais!

## Baixe já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

[gameblast.com.br/search/label/Revista](http://gameblast.com.br/search/label/Revista)