NINTENDO BLAST

www.ni om.br



#111
FEV
2019

CC
BY NC ND

ANÁLISE: TALES OF VESPERIA: DEFINITIVE EDITION ◆ **TOP10:** PARTICIPAÇÕES MAIS RELEVANTES DO YOSHI

Mais uma papelada!



É certo que o ano de 2018 para a **Big N** não foi tão especial quanto 2017 e que 2019 ainda está incerto. Entretanto, o mês de março será especial, uma vez que uma de suas grandes franquias está de volta, e mais fofa do que nunca: o queridinho Switch recebe **Yoshi's Crafted World**, diamante para sua biblioteca. Mesmo com pouca novidade para este mês, a equipe da **Nintendo Blast** traz matérias maravilhosas, como a análise de **Tales of Vesperia**, **Super Mario Bros. U Deluxe** e **Gris**, além do **perfil do Yoshi** e muito mais! Boa leitura! - ***Leandro Alves***



PERFIL Yoshi **04**



STAGE SELECT Final Destination — O santuário da Master Hand **09**



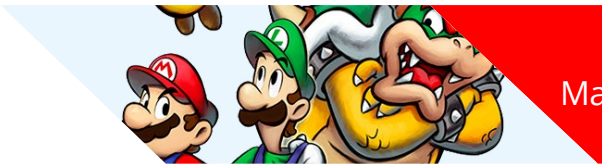
PRÉVIA Yoshi's Crafted World (Switch) **15**



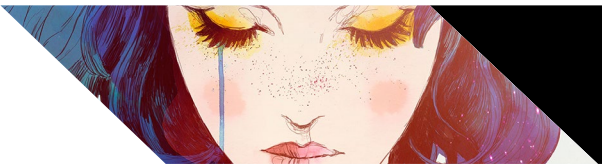
ANÁLISE New Super Mario Bros. U Deluxe (Switch) **24**



ANÁLISE Tales of Vesperia (Switch) **34**



ANÁLISE Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr's Journey **43**



ANÁLISE Gris (Switch) **50**



TOP 10 Participações mais relevantes do Yoshi nos videogames **58**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Priori
Francisco Camilo
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Lucas Gallego

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos
Farley Santos
João Pedro Boaventura
Lucian Helan
Paulo Vinícius
Renan Rossi
Victor Carozzi

REVISÃO
Arthur Maia
Diego Franco Gonçales
Luigi Santana
Pedro Franco
Vinícius Rutes Henning

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
Gabriel Felix
João Pedro Souza
Lucas Gallego
Lucas Keven
Roberta Borssatti Giorgi
Stefan Ramos
Yuri Trindade

ILUSTRAÇÃO
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Yoshi's Lab" por ***Nivaldo Wesley***



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência através do seu e-mail!



*por **Renan Rossi***

Revisão: Pedro Franco
Diagramação: João Pedro Souza



Muito mais que um parceiro

"Hooray! Obrigado por me resgatar. Meu nome é **Yoshi**. Durante minha missão para salvar meus amigos, Bowser me aprisionou neste ovo". Era isso que Yoshi dizia após Mario bater a cabeça num bloco de interrogação e libertar o dinossauro em sua primeira aventura de SNES em **Super Mario World** (1990). De lá para cá, a figura do réptil/cavalo/parceiro camarada conquistou o coração dos jogadores e tornou-se um símbolo de amizade, aspectos de jogabilidade e também protagonista de respeito nos títulos de sua própria franquia.

O melhor amigo/dinossauro do homem

A vontade de inserir um personagem no qual Mario pudesse montar permeava a cabeça de Shigeru Miyamoto desde **Super Mario Bros.** (NES, 1985). Criado por Shigefumi Hino e repaginado por Takashi Tezuka, grandes nomes dentro da Nintendo, Yoshi foi concebido como um tipo de lagarto pescoçudo, mas que ganhou contornos gráficos semelhantes aos de uma tartaruga. Sua sela nas artworks preliminares deu lugar a um casco vermelho que ficava nas costas, assim como ajustes no pescoço e membros para torná-lo mais parecido com um ser humano.

Yoshi é integrante de uma espécie nativa de Dinosaur Land, podendo aparecer em diversas cores, cada uma com uma habilidade diferente. Com o lançamento de **Super Mario World 2: Yoshi's Island** (SNES, 1995), o papel de Yoshi ficou mais importante ao revelar que, na verdade, foram os Yoshis os responsáveis por salvar os encanadores, ainda bebês, das garras dos koopalings como Kamek, que previram que dois irmãos recém-nascidos futuramente trariam a ruína dos koopas. Portanto, agradeça à família do dinossaurinho verde de botas vermelhas sempre que pensar em jogá-lo num precipício.





Mil e uma habilidades

Ao montar o “cavalinho” nos games de SNES, era possível engolir inimigos, prolongar os saltos no ar, cuspir fogo, criar ondas de impacto no chão e voar. Tudo dependia da cor do Yoshi usado como companheiro. Também era possível transformar inimigos em ovos que podiam ser atirados e até virar um helicóptero (isso mesmo).

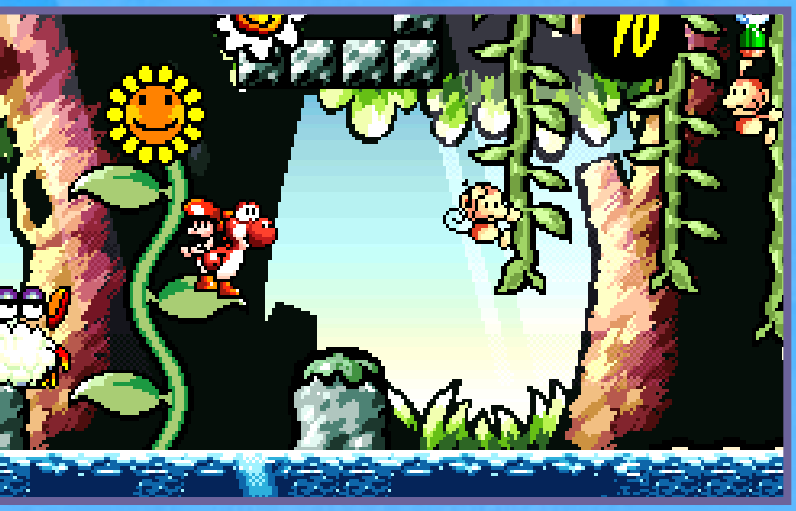
Criar plataformas, inflar como um balão, correr em alta velocidade, iluminar locais escuros e cuspir bolhas também foram inseridos no repertório de habilidades de Yoshi com o passar dos anos. Sua versatilidade altera frequentemente a forma de jogar. A própria trilha sonora ganha elementos de percussão ao montarmos em nosso parceiro verde.



Carreira solo

Após uma série de participações em jogos principais e spin-offs da franquia Mario, Yoshi despontou em carreira solo, inicialmente por títulos menores como **Yoshi's Cookie** (SNES, 1992) e **Yoshi's Safari** (SNES, 1993), até chegar em sua primeira grande aventura em **Yoshi's Story** (N64, 1997). Dali em diante, o formato estabelecido por Yoshi's Island em 1995 tornou-se uma fórmula de sucesso, gerando games de plataforma recheados de exploração e visuais que pareciam desenhos feitos à mão.







Foi justamente esse conceito que diferenciou as aventuras de Yoshi dos outros games de plataforma da Nintendo. Em 2015, foi lançado **Yoshi's Woolly World** (Wii U), com cenários e personagens modelados em lã. Simplesmente incrível. Agora, com lançamento em março de 2019, **Yoshi's Crafted World** chegará ao Switch com gráficos e jogabilidade baseados em recortes de papel. Definitivamente, não há limites para nosso amigo verde.



por ***Paulo Vinícius***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Lucas Keven



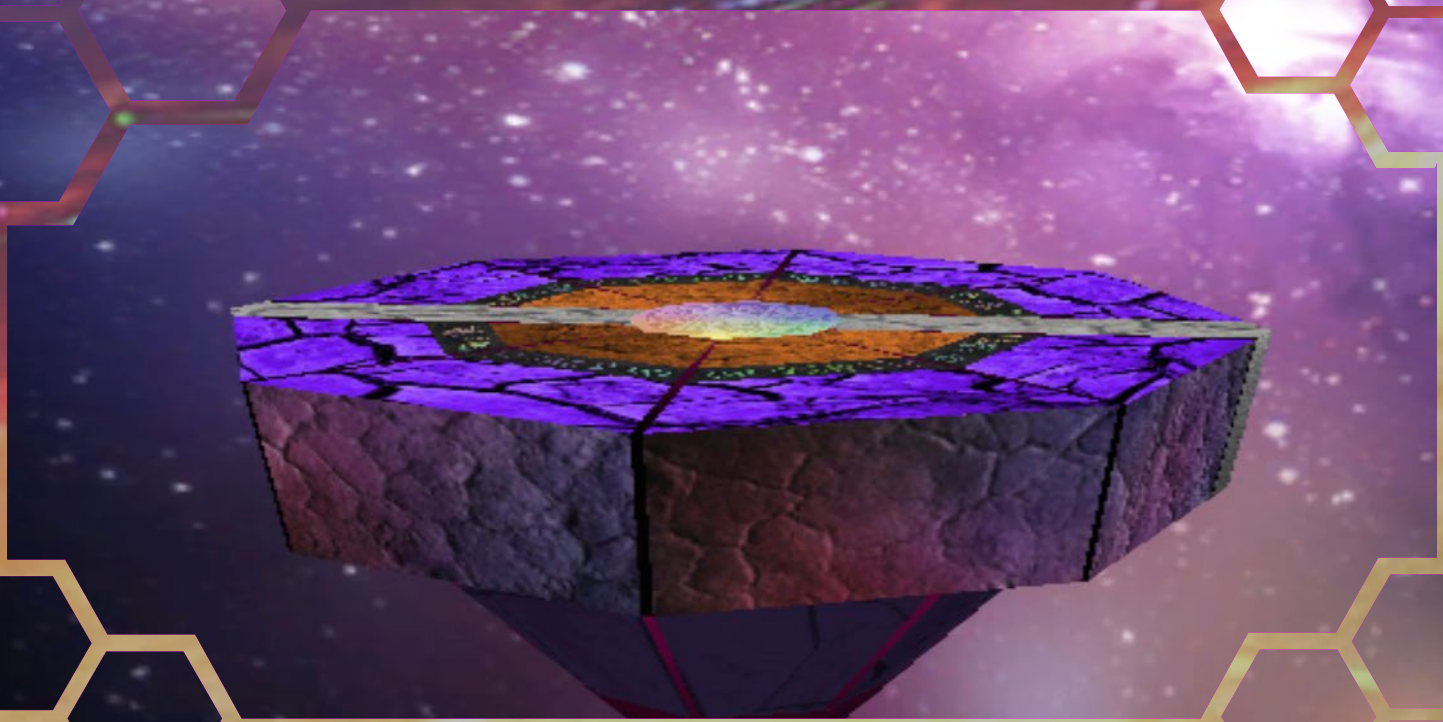
FINAL DESTINATION

Também conhecido como *Master Hand's Residence*, é um stage da série **Super Smash Bros**. presente desde sua primeira versão para Nintendo 64. Não há dúvidas sobre a importância e a representação desse cenário em tantos anos de franquia, principalmente pelas inúmeras memórias de jogadores nesse cenário icônico da obra de Masahiro Sakurai e sua equipe.

Completando 20 anos de criação

Ao contrário dos estágios *Final Destination* de seus sucessores, em S**uper Smash Bros. (N64)**, lançado em 1999, esse cenário não é jogável no modo Versus, sendo apresentado primeiramente como o nível final do modo single player, no qual o jogador luta contra a famigerada *Master Hand*. Como em seus sucessores, **Melee**, **Brawl** e **SSB4**, esse cenário é completamente plano. O design central da plataforma é uma estrutura amarela semelhante a um templo.

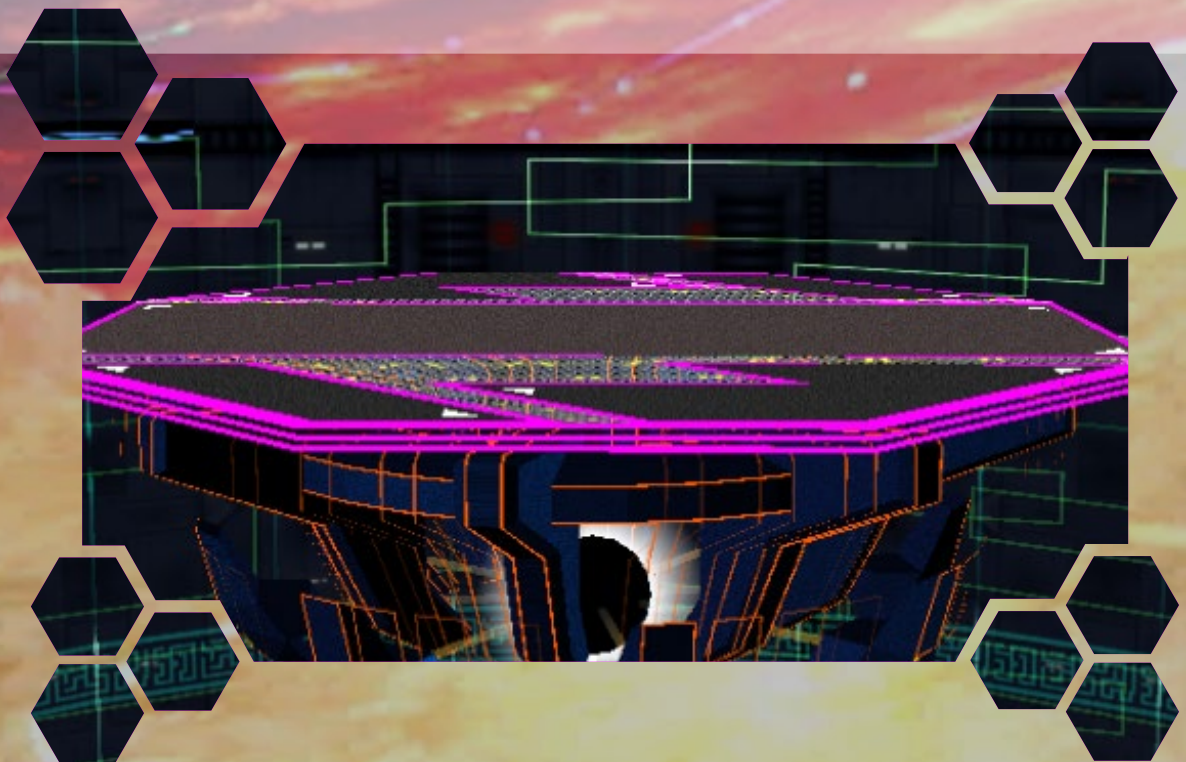
Quando jogado no modo clássico, o fundo muda dependendo do estado da *Master Hand*. O é ambientado inicialmente no espaço com estrelas visíveis, depois muda para uma área nublada quando os Hit Points da *Master Hand* caem para 210, depois para um buraco de minhoca a 120 HP e, finalmente, o buraco de minhoca se acelera drasticamente quando o HP chega a 30.



Em **Super Smash Bros. Melee (GC)**, o jogador enfrenta a *Master Hand* e a *Crazy Hand* nesse stage no Modo Clássico, além de lutar contra Ganondorf e Mewtwo antes de desbloqueá-los como personagens jogáveis. Algumas partidas do evento, incluindo duas partidas *All-Star*, também são disputadas em *Final Destination*.

Essa arena possui uma única plataforma sólida octogonal, sob a qual flutua uma esfera preta. Apesar de não ter efeito na jogabilidade, o fundo da arena muda durante as partidas, sendo que um ciclo completo dura cerca de 216 segundos de jogatina. Ao longo da história do **Melee**, *Final Destination* sempre foi o cenário ideal para torneios devido à sua falta de perigos no palco e ao seu design simplista que permite partidas mais justas. No metagame moderno, é sempre um dos cinco estágios iniciais em singles, ao lado de Yoshi's Story, Battlefield, Dream Land e Fountain of Dreams.

Além disso, ele é considerado um dos melhores stages para usuários de projéteis e personagens com chain grabs, já que não há plataformas para os oponentes escaparem, o que pode permitir estratégias mais precisas. Por outro lado, Final Destination é um péssimo cenário para personagens que dependem de plataformas para continuar combos ou perder opções defensivas devido à falta de tais plataformas. *Final Destination* é considerado um dos melhores cenários para os Ice Climbers e Marth na versão de **GameCube**, mas é também um péssimo stage para Jigglypuff e Sheik contra outras categorias competitivas. Curiosamente, no título de **GameCube**, é possível atravessar por baixo da plataforma de *Final Destination* apenas com Jigglypuff, Peach, Samus, Mewtwo, Luigi, Pikachu, Pichu, Kirby, Link e Young Link.



Aprimoramentos na arena

Já em **Super Smash Bros. Brawl (Wii)**, *Final Destination* flutua através de fundos consideravelmente detalhados, como uma galáxia, um buraco de minhoca, um céu estrelado e, finalmente, uma "linda vista para o mar", entre muitos cenários intermediários. Sua plataforma é mais limpa visualmente, além de manter as qualidades ideais para o uso competitivo da arena, sendo que em vez de uma plataforma ampla, seu layout parece mais uma passarela.

Como em *Melee*, *Final Destination* é apresentado como uma arena simples e plana, sem riscos ambientais ou perigos interativos, e o cenário é um pouco menor. Além disso, *Master Hand* — e, sob certas condições, *Crazy Hand* — irá lutar contra o jogador nesse stage quando jogar o modo Classic. Além disso, ambas as mãos são desafiadas também durante o Boss Battles Mode em batalhas separadas.

O layout plano do *Final Destination* favorece personagens com projéteis como Link e Pit, já que o oponente não tem nenhuma plataforma que possa usar para saltar. O tamanho grande do stage torna os golpes *KO* mais difíceis do que em arenas menores, como o Smashville. O tamanho grande também permite que King Dedede interaja com mais oponentes do que em cenários menores, principalmente pela presença do seu famigerado Gordo Throw.



Nas versões de **Super Smash Bros.** para Wii U e 3DS, *Master Hand* e *Crazy Hand* são enfrentadas em *Final Destination*, como nos jogos anteriores, juntamente com o novo Boss Master Core começando em 5.1 de intensidade no Classic Mode. A plataforma parece ser uma combinação de uma metade azul — um pouco parecida com a plataforma *Final Destination* do **Brawl** — e uma metade laranja derretida. Embora a plataforma seja a mesma entre as versões Wii U e 3DS do jogo, os visuais de fundo diferem, mesmo que os respectivos ciclos de fundo de ambas as versões durem exatos dois minutos.

Em **Super Smash Bros.** para Wii U, a cena inicial é o espaço com um distante cometa. Lentamente o cometa se aproxima, aumentando seu tamanho no fundo enquanto o palco se vira para um planeta, reminiscente da Terra, e um sol. O palco se move na direção deles, ocasionalmente girando de cabeça para baixo, com meteoros voando pelo palco. Ademais, o movimento acelera e há um clarão de luz branca antes que o fundo transite para um céu nublado. Por fim, o palco gira de cabeça para baixo ocasionalmente nesta cena, com o fundo escurecendo e a cena inicial aparecendo novamente, completando o ciclo.

Já na versão para Nintendo 3DS, a cena inicial é o espaço com um fluxo de estrelas passando pelo fundo. Isso se transforma em um buraco de minhoca que o cenário percorre até chegar a um cometa. O cometa se transforma em um sol, que provoca um flash de luz branca em que os meteoros podem ser vistos voando antes de chegar ao oceano. O sol se põe no horizonte, voltando-se para a noite. O palco então entra em outro buraco de minhoca, viajando através dele antes de finalmente voltar à cena inicial.

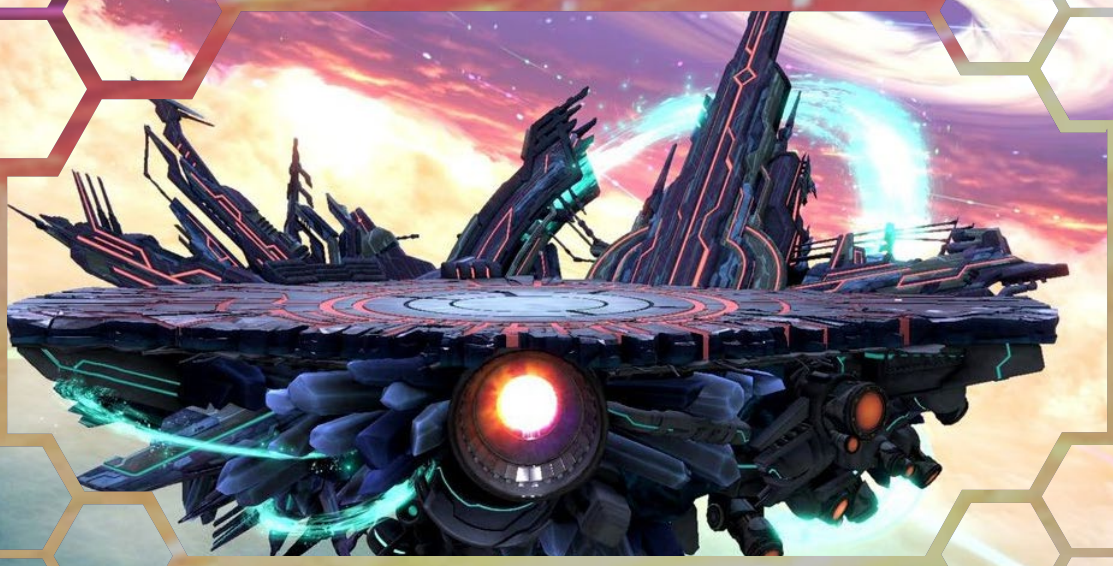


Enfim sua versão para Switch

Finalmente, em **Super Smash Bros. Ultimate (Switch)**, como nos seus antecessores, *Final Destination* consiste em uma única plataforma com bordas que podem ser agarradas. Comparando com as versões anteriores, ele parece ter uma textura cristalina com elementos tecnológicos, juntamente com um fundo viajando pelo espaço. Essa versão de Final Destination também parece ser menor do que nos jogos anteriores, agora com o mesmo comprimento que o Battlefield em todos os formatos.

Já no World of Light, classificado como Adventure Mode, as batalhas contra Galeem e Dharkon usam uma forma única de *Final Destination*, que possui quatro plataformas dispostas em uma formação de diamante acima do palco. A plataforma principal também é mais simples, removendo todos os elementos decorativos acima do palco, deixando apenas a superfície plana do cenário temático.

Enfim, o grande significado de *Final Destination* para a série **Super Smash Bros.** é indubitável. Presente há 20 anos, o cenário retrata diversas histórias marcadas pelos fãs que puderam observar o desenvolvimento de *Final Destination* em cada game, garantindo um legado original e respeitável para a história dos jogos de luta.



Switch

por ***Lucian Helan***

Revisão: Diego Franco Gonçales
Diagramação: Gabriel Felix



Apresenta um novo ponto de vista para a série

Após sua introdução como montaria em Super Mario World (SNES), Yoshi tornou-se uma querida figura, presente a partir daí na maior parte dos jogos do encanador bigodudo da Nintendo. Mas o carismático dinossauro foi além, estrelando seus próprios puzzle games e até um FPS, até finalmente protagonizar uma aventura completa. Em 1995 foi lançado Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES), uma pré-sequência que contava a história do nascimento dos Mario Brothers e como o clã dos Yoshi's foi importantíssimo para evitar que Kamek se apoderasse dos bebês.



Utilizando uma estética única com gráficos totalmente desenhados à mão, assemelhando-se a desenhos feitos a lápis e giz, o game foi um sucesso. Deu tão certo que Yoshi's Story (N64) mostrou que os dinossauros teriam uma série exclusiva e também que a orientação visual permaneceria com os menus e cenários remetendo a trabalhos feitos à mão, característica presente até hoje. Yoshi's Crafted World foi anunciado na incrível apresentação da E3 2017 feita pela Nintendo. Inicialmente prometido para 2018, ainda com nome provisório, o game acabou sendo adiado para 2019 e chegará ao Switch no dia 29 de Março.







Faça você mesmo

À primeira vista, o game chamou a atenção por conta de vários elementos do cenário serem facilmente identificados como recortes de papelão. Parecia tratar-se de uma relação com o Nintendo LABO (Switch), um produto que utiliza o mesmo tipo de material para criar estruturas que interagem com os Joy-Con e que havia sido anunciado meses antes naquele ano. O belíssimo antecessor Yoshi's Wooly World (Wii U) também foi comparado com Kirby's Epic Yarn (Wii, Wii U), o que neste caso faz mais sentido, por ambos terem sido desenvolvidos pelo estúdio Good-Feel e usarem lã como ideia principal. Entretanto, talvez muitos tenham esquecido que todos esses elementos como lã, papelão e plataformas que alguém com muita criatividade poderia montar em casa já eram comuns na segunda aventura dos dinossauros. Basta um pouco de artesanato e imaginação para criar uma nova história para Yoshi, mesmo no mundo real



O conceito foi expandido em Crafted World, pois os estágios já apresentados ao público são verdadeiros dioramas jogáveis. Além do papelão, é possível identificar vários tipos de materiais reciclados compondo o cenário, como caixas de leite, tecido, botões, latas, tampinhas e até mesmo alimentos como cupcakes. Após a exibição do trailer durante o Spotlight, a primeira apresentação do game contou também com um vídeo de gameplay de aproximadamente trinta minutos, que já apresentava alguns conceitos e também alguns problemas — lembrando que o game ainda encontrava-se em um estágio distante do final de seu desenvolvimento. Em algumas áreas a câmera não favorecia a visão do Yoshi ou dos inimigos e também ficou perceptível a dificuldade que os apresentadores tiveram para arremessar os ovos nessa ocasião.



Felizmente uma apresentação mais recente realizada em novembro de 2018 pela mesma equipe da Nintendo Treehouse acalmou os ânimos e mostrou que mais uma vez os desenvolvedores da Big N souberam utilizar o tempo extra disponível de maneira favorável. O que foi visto dessa vez foi um jogo mais polido, contando com uma movimentação mais suave da mira e um melhor feedback de animação quando o alvo está corretamente posicionado. Nas novas fases mostradas, em nenhum momento a câmera foi um problema e mesmo quando o Yoshi passou por trás de uma parede, isso não pareceu ser um obstáculo a mais para o jogador. O hype só aumentava!





Toda história tem dois lados

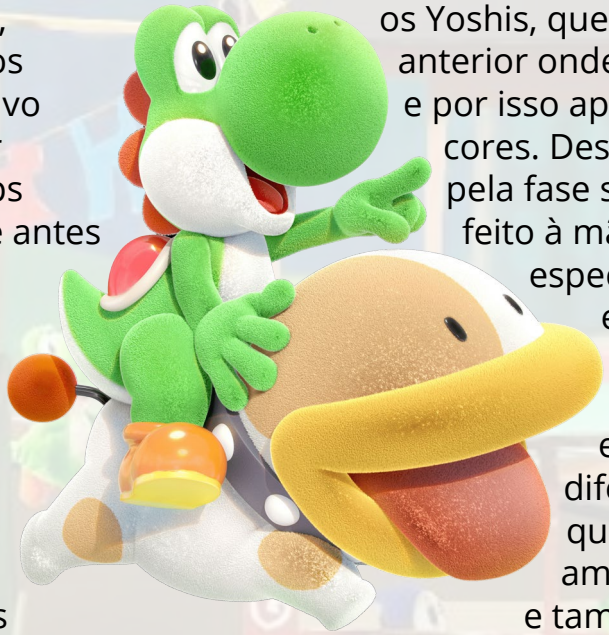
Após receber bastante destaque em Poochy & Yoshi's Wooly World (3DS), o adorável cãozinho e seus filhotes também serão importantes nesta nova aventura. Como de costume, Poochy continuará emprestando sua força descomunal e servindo de montaria para os Yoshi's em trechos de algumas fases, mas a grande novidade de Crafted World é o Flip Side, que nada mais é que a possibilidade de jogar a mesma fase pelo lado contrário. Por conta dessa mecânica, todo o game foi construído em três dimensões, e apesar de ainda se tratar de um side scrolling, os objetos de interação poderão estar nas laterais, no cenário de fundo ou mesmo em algum objeto que esteja entre o Yoshi a câmera.







Ao acessar o Flip Side, ou o lado de trás de um estágio, além de descobrir como são construídos os cenários, com divertidas surpresas nos materiais utilizados, o objetivo principal torna-se encontrar rapidamente os Poochy-Pups escondidos e finalizar a fase antes do tempo pré-determinado para conseguir todos os coletáveis. Houve um aumento considerável no número de objetos a serem colecionados. No estágio mostrado como exemplo somaram quatorze flores contando os dois lados, mas foi possível observar um outro com apenas treze. Entre elas, três foram recebidas ao cumprir os objetivos: coletar ao menos 100 moedas, completar o estágio com 20 corações e reunir 20 moedas vermelhas.



Outra novidade é a possibilidade de encontrar e colecionar fantasias para os Yoshis, que diferem do jogo anterior onde ele era feito de lã e por isso apenas mudava suas cores. Dessa vez ele irá andar pela fase segurando seu cosplay feito à mão com algum tema específico. Um menu exibido durante a gameplay indica que ainda será possível escolher Yoshis de diferentes cores e que haverá suporte a amiibo, mas sua função e também a de uma opção chamada Scrapbook ainda não foram reveladas. Com tantas opções, nada melhor que uma boa companhia para ajudar a vasculhar cada cantinho atrás dos muitos segredos a se descobrir.

Será possível jogar cooperativamente em dois jogadores, dividindo os Joy-Con ou usando outros tipos de controle. Inclusive isso facilita bastante o game, pois um Yoshi pode saltar das costas do outro, alcançando uma altura maior, e ao morrer basta o amigo acertar um ovo voador para continuar a jogatina. Executar o movimento ground-pound ao mesmo tempo alterna a visão de câmera entre o Front-Side e o Flip-Side, que é uma função bem útil para procurar por segredos. É bem engraçado quando um Yoshi monta o outro em cima do Poochy. Há também diferentes funções para ovos de cores distintas. Ao acertar um inimigo com ovos amarelos o jogador receberá moedas, com os vermelhos corações e os azuis darão três outros ovos. Para mudar as cores basta acertá-los em uma parede e pegá-los de volta.



Em busca de gemas poderosas

A história não traz muitas novidades em relação aos jogos anteriores, mas apresenta um novo elemento que nenhum herói da Marvel pode botar defeito. Os Yoshis viviam em paz em sua adorável ilha, que dessa vez possui no topo da montanha mais alta um cintilante conjunto de gemas conhecido como Sundream Stone. Lendas dizem que a pedra possui o poder de transformar sonhos em realidade, o que obviamente chamou a atenção de Kamek e Baby Bowser. Enquanto os vilões tentavam roubar a rocha, as gemas acabaram se espalhando pelo mundo e agora cabe ao clã Yoshi recuperá-las.







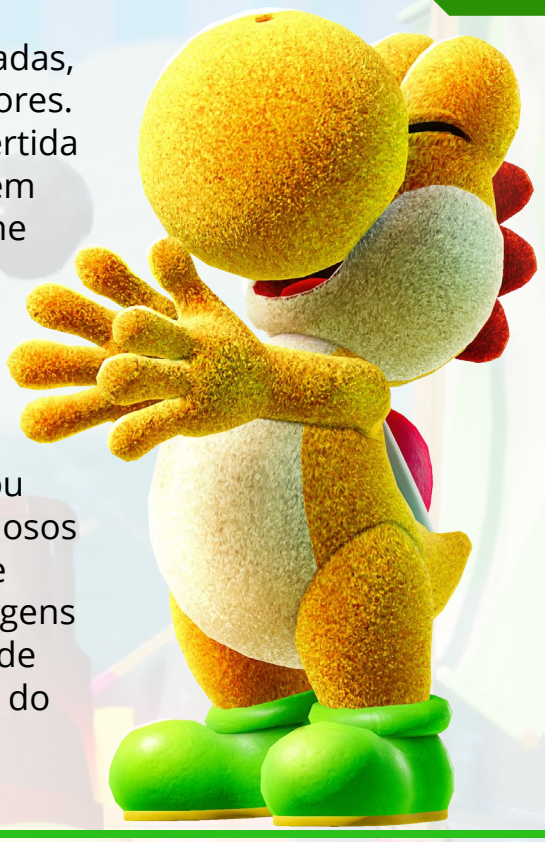




O Crafted World parece ser um dos mais variados da série, contendo em seu mapa diversos locais com temas diferentes. Além da estação de trem apresentada no primeiro trailer, foram exibidas fases temáticas de sobremesa, ninjas e uma mansão assombrada. Além disso, o mapa que pôde ser visto chama atenção por outros temas, como um parque de diversões e uma área gelada com um iglu. Alguns materiais de divulgação mostram ainda um mundo espacial, mas o fato de ter três gemas próximas uma da outra levam a dúvidas sobre a quantidade de conteúdo e a duração do game, que provavelmente só serão respondidas após o lançamento.

Sobre os obstáculos, figuras como Piranha Plant e Monty Mole marcam presença, mas o grande astro entre os antagonistas é o Shy Guy, que aparece em diversas formas. Os clássicos estão de volta, mas seguindo os temas mencionados, há Shy Guys zumbis, atirando shurikens, mais cheinhos — provavelmente devido a dieta à base de doces — e até ameaçando o Yoshi com um rinoceronte de papelão. Eles também são o motor por trás de algumas armadilhas e podem vistos em todos os lugares, por vezes tentando se esconder atrás de partes do cenário enquanto seguram algum item valioso. Alguns dos novos inimigos parecem ser feitos de elementos que remetem aos temas das fases, como alguns biscoitos que se empilham na Poochy's Sweet Run.





A série caracteriza-se por jogos com diversas camadas, capazes de atrair os mais variados perfis de jogadores. Quem se contenta apenas com uma aventura divertida para passar o tempo fica tão satisfeito quanto quem gosta de completar o game, coletando uma enorme quantidade de colecionáveis e descobrindo todos os segredos. Em tudo o que foi divulgado até o momento, Yoshi's Crafted World é lindo, parece divertido, e provavelmente seguirá a mesma linha de qualidade e refinamento do seu antecessor do Wii U e 3DS. O trailer apresentou uma bela música temática, mas ainda ficamos curiosos para saber se a trilha sonora também seguirá esse curso. E tanto os Yoshis quanto os outros personagens principais combinaram muito com a nova textura de pelúcia. Enfim, a expectativa para a nova aventura do dinossauro verde e seus companheiros coloridos está tão alta quanto a fome de um deles!



Yoshi's Crafted World (Switch)
Desenvolvedor: Nintendo
Gênero: Plataforma
Lançamento: 29 de março de 2019

4

Guia N-Blast

Mario Kart 8. (WiiU)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Switch

por ***Paulo Vinícius***

Revisão: Diego Franco Gonçales
Diagramação: Lucas Gallego



UM PORT BEM-RECEBIDO, MAS POUCO AUDACIOSO

Há, em 2019, alguém que não conheça a franquia Super Mario? Retirando as breves exceções do universo, a série é, indubitavelmente, famosa ao redor do globo e poderosa o suficiente para vender muitos produtos e games com seu nome — **Super Mario Run** (iOS/Android) é uma prova disso. Para os fãs nostálgicos das aventuras clássicas desses jogos, como **Super Mario Bros.** (NES), a "nova" aventura chega ao híbrido da Big N com a promessa de resgatar essa pegada clássica, porém com toques em HD muito bem-vindos.

Analisando o contexto do Nintendo Switch no início de 2019, Mario ganhou muita representação até o presente momento, com títulos poderosíssimos como Mario Kart 8 Deluxe, Mario Tennis Aces e o impecável Super Mario Odyssey, além de outras participações de destaque, como em Super Smash Bros. Ultimate. Enfim, são muitos títulos e **New Super Mario Bros. U Deluxe** chegou, como um port da versão de Wii U, para adicionar — sem muito impacto — a essa biblioteca mais uma aventura do bigodudo.

Peach se foi... de novo



Certo, a história da franquia New Super Mario Bros., que iniciou em 2006 no Nintendo DS, não é uma das mais criativas — tampouco procura competir pelo título de melhor enredo. Peach é sequestrada novamente e os Koopalings estão dispostos a ajudar os planos do sequestro, sendo eles os inimigos enfrentados no final de cada mundo. Assim, cabe a uma equipe no mínimo conhecida - Mario, Luigi, Toads e Toadette - a missão de retirá-la das mãos de Bowser.



Os mundos são minimalistas e fáceis de se compreender. Cada fase completada libera novos caminhos, podendo ser uma estrada linear para a próxima fase ou bifurcações que dão mais liberdade para o jogador. De fato, você não precisa passar todas as fases para completar o mundo, já que algumas passagens diferentes estão ligando ao final do mundo, porém os jogadores podem precisar voltar, caso desejem pegar mais moedas especiais para desbloquear novidades.

Falando nisso, cada fase possui três dessas moedas especiais, algumas escondidas e outras exigindo mais habilidade dos jogadores para alcançá-las — o que é bem impulsionado caso você opte por usar Toadette. No geral, é preciso abandonar uma grande quantidade de moedas, já outras estão disponíveis apenas se houver algum item que melhore os saltos para coletá-las, o que de certa forma incentiva o retorno às fases.







Aliás, tais itens são um dos destaques do game — e em abundância. Os Power-Ups são muitos, incluindo os clássicos, como Fire Flower e Super Star, e alguns não muito usuais, como P-Acorn, Ice Flower e Penguin Suit. **Nabbit**, por exemplo, não pode usar tais Power-Ups, e com a exceção de Toadette, nenhum dos outros personagens podem utilizar a famigerada Super Crown, item alvo de diversos conflitos e **questionamentos sobre a identidade de Peach e Peachette** nos aspectos filosóficos sobre o qual já falamos sobre aqui no Nintendo Blast.

Também não podemos esquecer de mencionar os Yoshis — sim, no plural. O famoso companheiro verde de Mario está no game, pronto para devorar inimigos e frutas a fim de oferecer vidas extras em troca para o jogador. Não só a versão verde está presente, mas também os chamados Baby Yoshis marcam presença em New Super Mario Bros. U Deluxe, com funções exclusivas, como iluminação e bolhas que aprisionam inimigos, sem contar a fofura dos pequeninos cantando juntos à música de fundo.





Além do mais, o jogo fornece itens extras para serem utilizados antes de iniciar as fases. Eles são fornecidos por bônus ou ocasiões específicas espalhadas pelo mapa, que são coletados em uma espécie de inventário — bem útil para situações emergenciais. Essa ajuda extra é bem-vinda principalmente quando é preciso de um Power-Up que ajude a entrar em áreas específicas, como em plataformas superiores, sendo indispensável para ajudar a completar o game.

Toad *home*



Há também as famigeradas casas de Toads espalhadas pelos mapas. Dessa vez **Toad** não é protagonista, como em **Captain Toad: Treasure Tracker** (Switch), porém suas constantes aparições são feitas para oferecer divertidos minigames para os jogadores, com boas recompensas. Por mais que seja algo já existente em todas as versões da série, é importante mencionar que tais mecânicas funcionam bem e são boas distrações durante o ritmo constante, e de certo modo repetitivo, de passar níveis.





Por vezes os controles parecem confusos pela alteração dos comandos durante a portabilidade da versão de Wii U para Switch. Isso acontece pela junção da ação de girar no ar com o botão de salto, sendo realizado ao pressioná-lo duas vezes, causando um certo desconforto que às vezes levam à morte por escaladas erradas ou wall jumps pouco precisos, o que pode chatear alguns jogadores.

Assim, a ideia orgânica de games como **Super Mario World** (SNES) podem passar longe do título, uma vez que alguns jogadores podem sentir uma certa artificialidade em tudo, desde o cenário até as músicas genéricas da série. Não que isso atrapalhe a ponto de tornar o jogo ruim, é apenas um ponto de vista remetente às origens de tudo isso, já que a proposta dos games da linhagem "New" é justamente resgatar essa positividade dos clássicos 2D.



Voltando ao gameplay, cada mundo é composto de um chefe intermediário, um Boom Boom e um Koopaling, como Wendy e Lemmy, todos aguardando o jogador no topo de um castelo. As mecânicas de batalha são sempre as mesmas: espere por uma oportunidade, enquanto desvia de obstáculos, para pular na cabeça do chefe. É um pouco batido, mas funciona, mesmo que seja por uma questão simbólica de dizer que há um "chefe" ali. Por vezes isso muda, como nas batalhas contra o Bowser Jr., mas tudo segue basicamente o mesmo padrão.





Logo após derrotar o chefe principal, o jogador segue para o mundo seguinte, e assim sucessivamente. Algumas vezes o jogo oferecerá opções de escolha, deixando para quem está jogando a decisão de qual será o próximo mundo, o que é positivo. No total, o jogo pode render dezenas de horas caso seu objetivo seja coletar tudo que está disponível — e estar disposto a morrer muitas vezes — para completá-lo 100%.

New Super Luigi U é o conteúdo adicional que está incluso na versão Deluxe do game. É uma ótima dosagem de desafios, todos eles cronometrados em apenas 100 segundos por nível, capazes de instigar os melhores jogadores. O DLC adiciona muitas fases novas, dignas de comparação com níveis difíceis produzidos em **Super Mario Maker** (Wii U), além de estender o tempo de "duração" do game.



As músicas de New Super Mario Bros. U Deluxe são, por vezes, cansativas. Aparentemente, o capricho sonoro de outros games da Nintendo não está presente aqui, já que as músicas temáticas do game são boas, porém ecoam basicamente como as mesmas existentes desde **New Super Mario Bros.** (DS). Depois de algumas horas ouvindo as mesmas músicas, o ritmo pode soar irritante e cansativo, o que é um ponto negativo para o jogo, que poderia aproveitar músicas mais variadas.

Mario, Luigi e companhia





Falando sobre os personagens jogáveis, Mario e Luigi são presenças indispensáveis no game, mesmo que Mario não seja jogável no DLC New Super Luigi U. Ambos seguem o mesmo padrão que possuíam desde a primeira versão de New Super Mario Bros. para Nintendo DS, havendo apenas um maior capricho da qualidade da imagem de cada um.



Além disso, os dois Toads, o azul e amarelo, estão disponíveis no game. Muitos acharam que o Blue Toad havia sido substituído por Toadette, porém é possível usá-lo ao pressionar R na tela de seleção quando a opção de Yellow Toad aparece. Os dois não mudaram desde a versão de Wii U, sendo que possuem as versões pequenas, grandes e com Power-Ups.

Já Toadette, exclusiva para a versão de Nintendo Switch, é uma alternativa bem mais fácil, justamente para quem não tem muita experiência ou paciência com jogos do gênero. Sim, é um "New Funky Mode" versão Mario Bros., caso você ainda lembre de Funky Kong em **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** (Switch), visto que ela, quando segura a Super Crown, se transforma em Peachette e consegue flutuar por longos períodos, além de haver uma certa "proteção" às quedas, tornando-a bem diferente dos demais.



Nabbit é outra alternativa facilitada com as habilidades do coelho ladrão. Ele não poderá usar nenhum Power-Up no game, porém, em compensação, ele não levará dano de nenhum inimigo que apareça pelo cenário. Entretanto, por mais que pareça bom demais para ser verdade, ele é vulnerável às ações do mapa, como buracos e lava, o que faz total sentido.



Mais é bom!



New Super Mario Bros. U Deluxe permite que você jogue com até quatro jogadores simultaneamente, sendo possível o uso de um Joy-Con para cada. A experiência multiplayer corre muito bem: no fim das contas o game se torna bem mais divertido que o usual, além de exigir um bom trabalho em equipe para que todos efetuem as missões do game. Alguns, talvez, possam reclamar que é difícil acompanhar na tela todos os jogadores simultaneamente.

Mas caso você não queira jogar o modo história com seus amigos ou familiares, é possível desafiá-los nos chamados Challenges, que são atividades extras disponíveis no game, além de um divertido modo de competição em que os jogadores disputam para saber quem coleta mais moedas no mapa. Infelizmente não há muita variação, tampouco um modo online para disputar com os amigos em outros consoles, o que acaba ofuscando um pouco esses modos “extras”, se comparados com o que outros jogos oferecem.

Enfim, New Super Mario Bros. U Deluxe é um grande título (literalmente) que é muito bem-vindo para os fãs que não tiveram um Wii U, com boas pegadas nostálgicas e ideal para quem aprecia o clássico gênero de plataforma do bigodudo. O amargo preço de sessenta dólares é triste, infelizmente, já que a versão original foi lançada há mais de 5 anos e sabemos que a ampla biblioteca de jogos do Switch pode parecer mais atrativa com outros jogos, até mesmo com outros *ports* como Donkey Kong Country: Tropical Freeze. No mais, o game não tem a audácia de adicionar muitos conteúdos extras, além de remover alguns existentes no Wii U, o que pode ser um pouco frustrante para quem gostaria de ver algo a mais — além da facilitadora Super Crown e Peachette.





✓ Prós

- Estilo clássico e divertido da franquia Super Mario Bros. conservado;
- Itens e Baby Yoshis trazem boas variações para o game;
- Modo cooperativo funciona muito bem;
- Toadette é uma boa adição para os jogadores novatos ou inexperientes;
- Conteúdo extra, New Super Luigi U, já está incluso no game.

✗ Contras

- Preço elevado para outro port de Wii U;
- Pouco conteúdo novo quando comparado com a versão original;
- Música genérica pode soar enjoativa depois de um tempo;
- Poucos recursos extras e ausência de modos online;
- Controles com eventuais problemas de precisão.

New Super Mario Bros. U Deluxe (Switch)
Desenvolvedora Nintendo
Gênero Ação, Plataforma
Lançamento 11 de Janeiro de 2019.

Nota **8.0**

Switch

por **Farley Santos**

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Yuri Trindade



é um JRPG imersivo e notável

Tales of Vesperia é considerado um dos melhores (se não o melhor) título da franquia de JRPGs por ter personagens carismáticos, um visual belo e por apresentar melhorias nos sistemas clássicos da série. Lançado originalmente para Xbox 360, o jogo recebeu uma edição melhorada para PlayStation 3, porém essa última nunca saiu do Japão, mesmo com os apelos dos fãs. Isso mudou agora com **Tales of Vesperia: Definitive Edition,** remasterização da versão mais completa do título, que traz todo o conteúdo do JRPG de PS3 com melhorias técnicas e outras poucas novidades. O jogo chega ao Switch e é uma ótima oportunidade para conferir esse episódio emblemático da franquia.

Personagens cativantes em uma jornada envolvente



A prosperidade do mundo de Terca Lumireis se mantém por meio de uma tecnologia mágica chamada blastia. Esses dispositivos oferecem todo tipo de vantagem, como a possibilidade de usar feitiços ou até mesmo criar barreiras contra monstros. Nesse contexto, acompanhamos Yuri, um rapaz que vive na capital do império. Quando uma blastia de seu bairro é roubada, ele decide sair da cidade em busca do ladrão. Pelo caminho, ele encontra outros aliados e descobre que o furto faz parte de algo muito mais sério e complicado. Aos poucos, os heróis se envolvem em uma trama complexa, culminando em questões que envolvem o destino do mundo.

A trama de Vesperia segue o roteiro padrão dos JRPGs de um grupo de heróis que precisa salvar o mundo. O maior destaque do jogo nesse aspecto são os personagens carismáticos e suas relações: acompanhamos um grupo de desajustados que aos poucos constroem laços valiosos e amadurecem. Os heróis têm personalidades distintas, às vezes até mesmo conflitantes, e a diversão é ver eles interagindo e superando suas diferenças. As Skits, tradicionais conversas opcionais que são marca da série, ajudam a construir os heróis com diálogos muito divertidos. Claro, há vários clichês, porém o texto divertido e a trama com várias reviravoltas nos fazem esquecer esses detalhes. No fim, é muito cativante acompanhar os heróis — me envolvi bastante nos seus dramas e vitórias.

Um amplo mundo para explorar

Tales of Vesperia oferece uma experiência mais clássica da franquia, com exploração de calabouços, cidades e mapa múndi nos moldes tradicionais, ao contrário dos títulos mais recentes que experimentaram outras ideias nesses aspectos. Não que isso seja um problema, pelo contrário: é muito divertido explorar um grande mapa repleto de localidades e atividades. Os calabouços apresentam pequenos puzzles que ajudam a diversificar um pouco o andamento, mesmo que essas áreas sejam bem lineares.



O mundo de Terca Lumireis é vibrante com locais memoráveis e cultura bem construída. Vasculhar todos os cantos é incentivado pela presença de muitas missões paralelas, personagens, itens e mais. Um problema vem do fato de que o jogo não te dá ferramentas para acompanhar o progresso de missões adicionais e, para piorar, muitas delas têm condições completamente arbitrárias para serem iniciadas — deixar de revisitar locais em momentos específicos da trama pode significar não ver alguma cena legal ou não iniciar uma linha de história.



Um detalhe que pode incomodar é o andamento: a jornada de Yuri avança a passos lentos, com inúmeras cenas de conversa que nem sempre desenvolvem as coisas. Sendo assim, são necessárias várias horas para que a história de fato comece a ficar interessante e envolvente. O mesmo acontece com os sistemas de jogo: eles são introduzidos aos poucos, fazendo com que o início seja um pouco enfadonho por causa da simplicidade. Pode parecer estranho levantar esse tipo de questão em um RPG que dura 50 horas ou mais, no entanto acredito que isso poderia ser remediado com um pouco mais de agilidade no início.



Estratégia e ação nas batalhas

O combate em Vesperia acontece em tempo real, lembrando um jogo de luta. Se movimentando em um plano horizontal, os heróis desferem ataques normais, técnicas especiais Ars, defendem e pulam, sendo possível andar livremente pela arena ao segurar um botão. Controlamos um personagem e o restante do grupo é guiado pela inteligência artificial ou por outros jogadores no multiplayer local.



Nas horas iniciais estão disponíveis poucos ataques e técnicas, no entanto a gama de opções vai se expandindo conforme avançamos. A Superação (Overlimit), por exemplo, permite atacar indefinidamente por algum tempo e desferir técnicas finalizadoras. Já o Golpe Fatal (Fatal Strike) possibilita receber certas recompensas ao derrotar inimigos de maneiras específicas. Há um pouco de personalização com habilidades que podem ser aprendidas por meio dos equipamentos, como um movimento de esquiva, escudo contra ataques e melhoria de atributos.

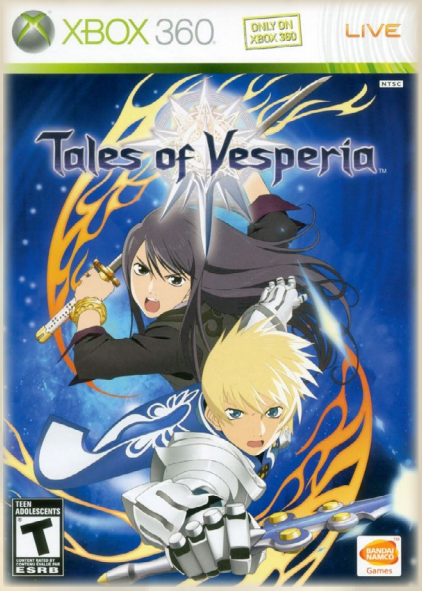


O combate de Vesperia tem cadência mais lenta em comparação com os Tales mais recentes, principalmente por causa das regras e limitações. Atacar de qualquer jeito não é uma boa por causa de vários detalhes: os personagens ficam vulneráveis depois de sequências de ataques, inimigos conseguem interromper os heróis facilmente e os pontos de técnicas especiais podem acabar muito rápido. O foco é golpear no momento certo, aproveitando as aberturas dos inimigos, o que traz uma camada tática ao combate. Contudo, não deixa de apresentar a ação frenética de sempre, com muitos ataques estilosos e feitiços coloridos.



Para alguns, principalmente para aqueles que estão acostumado com os sistemas dos jogos mais recentes que são focados em combos e esquivas, o combate de Vesperia pode ser um pouco enfadonho e até mesmo difícil. Com o avançar da aventura, novas mecânicas aparecem e ele fica mais interessante — chega um momento em que conseguimos encadear várias técnicas especiais em sequências impressionantes. Particularmente acho as mecânicas de Vesperia um pouco datadas, principalmente em comparação com **Tales of Berseria**, mas de qualquer maneira ainda é um combate divertido e frenético, com a dosagem certa de agilidade, estratégia e experimentação.

Muitas novidades na versão definitiva



Lançado inicialmente para Xbox 360, a Definitive Edition é uma adaptação com algumas melhorias da versão para PlayStation 3 exclusiva do solo nipônico. Na parte técnica, a única alteração foi o aumento de resolução dos gráficos. O jogo já era visualmente bonito na versão original e essa se característica se mantém na edição definitiva — isso se dá por causa da direção de arte cartunesca com uso de cell shading, que remete ao visual de animes. A música, produzida pelo veterano Motoi Sakuraba, tem várias composições enérgicas com teclados e guitarras, sendo destaques os temas de batalha.

Uma grande quantidade de conteúdo inédito, como chefes, missões, inimigos, técnicas especiais e calabouços, está presente na Definitive Edition. Além disso, há ligação com o filme animado Tales of Vesperia: The First Strike (alguns personagens do longa estão presentes no jogo). Uma das minhas adições preferidas são várias roupas para os heróis, as mais legais referenciam outros Tales e franquias da Bandai Namco. Claro, só vai notar essas diferenças quem jogou original.



Por fim, foram incluídos novos heróis jogáveis. Flynn, que no original podia ser controlado em alguns poucos momentos, passa a ser um membro permanente do grupo. Já a pirata Patty é uma personagem completamente nova, com ataques baseados em sorte. A adição dos dois é natural, com participação integral nas cenas de história e nas conversas opcionais, por mais que dê para notar que não há tanto impacto da presença deles na trama.





A nova dupla de heróis e decisões da produtora criaram uma situação problemática na dublagem. A Bandai Namco aproveitou as vozes em inglês do original e fez novas gravações para o conteúdo inédito. O problema é que nem todos os dubladores retornaram, fazendo com que alguns personagens tenham duas vozes diferentes — um exemplo claro é o protagonista Yuri. O resultado ficou bem estranho e destoante, principalmente em momentos em que a troca acontece várias vezes em uma mesma cena. É uma pena esse tratamento da produtora, já que a dublagem em inglês é ótima. Por sorte, essa versão conta com o áudio japonês original, que não tem nenhum desses problemas.o áudio japonês original, que não tem nenhum desses problemas.

A versão para Switch está competente e roda bem tanto no modo portátil como no docked. A ação é mais fluida nas batalhas, já fora delas a taxa de quadros é menor — em locais com muitos elementos, como a cidade de Halure, a queda na fluidez é bem notável.

Além disso, no modo portátil alguns lugares ficam claramente mais borrados e levemente estranhos por causa da resolução reduzida. São detalhes que podem incomodar, porém a experiência não fica comprometida. Por fim, todo o texto de Vesperia está integralmente adaptado para o Português Brasileiro.



Um clássico que merece ser revisitado

Tales of Vesperia: Definitive Edition é mais um daqueles JRPGs para aproveitar por dezenas (ou até mesmo centenas) de horas. A jornada pelo mundo de Terca Lumireis é bem envolvente por causa da presença de personagens carismáticos e com bom desenvolvimento, um sistema de batalha empolgante e uma quantidade extensa de conteúdo. Algumas características do jogo podem parecer limitadas ou datadas, afinal fazem mais de dez anos desde o lançamento original, no entanto o título envelheceu bem e oferece uma experiência divertida. Com muitas qualidades, Tales of Vesperia: Definitive Edition é um JRPG que vale a pena conferir.





✓ Prós

• Elenco de personagens cativante e bem construído;
• Aventura extensa, com um mundo repleto de conteúdo;
• Sistema de batalha ágil e com mecânicas envolventes;
• Áudio e visual ótimos, com gráficos em cell shading que envelheceram bem.

✗ Contras

• Dublagem em inglês inconsistente;
• Andamento da trama lento em alguns momentos;
• Alguns trechos com visual pobre no modo portátil.

Tales of Vesperia: Definitive Edition (Switch)
Desenvolvedora Bandai Namco
Gênero RPG
Lançamento 11 de Janeiro de 2019.

Nota **8.5**

3DS



por ***Victor Carozzi***

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Daniel Andrade

AGRADA, APESAR DE INOVAR POUCO

Parte da grande leva de remakes e remasters que vêm chegando ao portátil tridimensional, **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey** é o segundo remake da série de RPGs dos irmãos mais amados da Nintendo. O game tem um nome grande, assim como o tamanho da aventura presente no título, que traz o maravilhoso título de DS em sua melhor forma, refinado e atualizado.

Voltou em grande estilo

Assim como em **Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions (3DS)**, o game aqui analisado é uma versão melhorada e atual de um grande título, ou seja, não há muito espaço para grandes modificações significativas além dos gráficos. Mas não se engane, ainda estamos tratando de um game muito bom, com o melhor em RPG que a Nintendo pode oferecer.



A história ainda é a mesma: o Reino dos Cogumelos está em crise! Uma epidemia de *blorbs* está atacando os Toads, transformando-os em balões imóveis e, claro, os únicos capazes de resolverem isso são Mario, Luigi e... Bowser? Pois sim, sem querer querendo, o eterno vilão e rival dos bigodudos veste a roupa de anti-herói e ajuda nossos heróis a trazer a paz.



Mas como Mario e companhia aceitaram se juntar ao lagartão, se pergunta quem não está familiarizado com a série. Bem, o pentelho Fawful retorna com mais um plano infalível: desta vez, além de envenenar os Toads com seus cogumelos *blorb*, o alienígena nanico faz de Bowser um aspirador gigante, o que resulta no rei dos Koopas engolindo nossos heróis.



E assim os irmãos têm que ajudá-lo de dentro para fora, literalmente, já que os dois estão presos dentro do corpo de Bowser. É realmente interessante como os famosos Goombas, Bloopers e outros inimigos foram adaptados para seres habitantes de um corpo como células, ossos e até mesmo vírus.



Com a atualização gráfica, todo o corpo de Bowser ganhou um outro nível de complexidade e beleza que o Nintendo DS não podia comportar. Há sempre um cenário em movimento e os gráficos possuem um detalhamento de cor e luzes que impressionam, mesmo não sendo nenhuma novidade para os títulos da série que chegaram ao 3DS.

Mas não é só de beleza que se vive o jogo, a capacidade gráfica do console foi bem aproveitada para trazer uma qualidade cinematográfica que faltava no original. Agora, diversas cenas inéditas foram adicionadas para melhor contar essa divertida aventura. Falando nela, a história desse game mantém o hilário tom usado na série: não serão poucas as vezes que os jogadores rirão das tiradas de Bowser que vão de um egoísmo digno da realeza até o ápice da burrice, além do estilo bonachão e desligado de Luigi ao longo de toda a história. A fórmula do riso e do sucesso da série é mantida com muito esmero.

O que há de novo?

Aqui chegamos ao pulo do gato: o que essa versão trouxe de novo para os jogadores? Infelizmente, pouca coisa. Como já foi dito, o game segue a mesma receita do remake anterior, e isso se aplica também para as atualizações feitas no game.



Além dos gráficos, o jogo passou por um rebalanceamento, já que estamos agora com um game um pouco mais desafiador, por assim dizer. Eu cheguei a jogar um pouco a versão de DS para ter uma base recente de comparação e encontrei um título bem mais fácil do que a versão que chegou para o 3DS.

No console tridimensional, o ritmo dos ataques especiais de Mario e Luigi está mais rápida e menos abrangente, tornando a margem de erro maior, os inimigos mais poderosos e o *Retry Clock* não é mais necessário para recomeçar uma batalha









na qual o jogador perdeu, pois o próprio game dá essa opção com a possibilidade de habilitar o modo de batalhas fácil. Agora Mario e Luigi podem segurar seus martelos por tempo ilimitado, o que facilita muito nas horas de contra atacar.

Jogar com Bowser, entretanto, ainda é mais simples e prático. O monstrão faz jus ao título e emplaca socos e baforadas flamejantes com muita força. Uma coisa boa adicionada é que a fadiga de Bowser ao expelir fogo em demasia foi diminuída, ou seja, tostar seus inimigos se tornou mais fácil e prático no 3DS.

Mas não pense que essas melhorias tornaram a jogatina mais fácil: os inimigos estão fortes e alguns podem até mesmo tomar um bom tempo do jogador, principalmente aqueles com ataques diversos e facilmente confundíveis. Alguns jogadores podem acabar se sentindo sufocados com a grande quantidade de inimigos na tela, sendo que provavelmente os mais impacientes se verão fugindo deles para poder avançar rapidamente na história, mas fazer isso demais pode acarretar em batalhas tensas, já que é preciso evoluir os personagens.

Uma coisa que vai chamar a atenção dos jogadores, e possivelmente dividir opiniões, é a diferença abismal entre os inimigos comuns e os chefões desse remake. Claro, é óbvio que os chefes devem ser mais desafiadores que os inimigos comuns, porém,

como balanceamento revisado, eles estão em uma diferença gritante se comparados com os do DS. Os jogadores que curtem desafios não sairão insatisfeitos, enquanto os acostumados com as batalhas comuns podem se incomodar com a mudança abrupta de dificuldade.

Mesmo se tratando de um jogo com uma história divertidíssima, é visível que o ritmo do game é um tanto lento, tanto que, nas cenas não interativas, foi adicionado um botão que acelera os diálogos, uma forma de tornar a aventura um pouco mais palatável aos apressados de plantão. Muitos, assim como eu, podem achar que é uma adição fútil à primeira vista, porém, após poucas fases, estará acostumado a jogar com o R engatilhado.

E aonde entra o Bowser Jr.?

O filhote isqueirinho de Bowser ganhou sua primeira aventura, secundária, mas solo nos games. E, assim como o jogo anterior, essa história adicional serve como uma nova perspectiva da aventura principal, pois nesse jogo podemos ver os bastidores do Castelo do Bowser — como e porque ele acaba sendo tomado por Fawful.

Assim como a história principal, a jornada do filho de Bowser é cheia de graça e levada em um tom leve. Após Bowser sair para cuidar de seus afazeres, seu pequeno príncipe começa testando seus súditos para pôr em prática suas habilidades como comandante. Ao saber que os Goombas também estão sendo infectados pelos *blorbs*, Junior junto dos Koopalings sai em busca da cura.

E nessa história uma questão bastante importante foi esclarecida: os Koopalings não são filhos de Bowser! Ao menos, não são reconhecidos como tal. Todos tratam Bowser Jr. como príncipe e herdeiro ao trono, mas não têm vestígio de proximidade maior que leais súditos. Mas nem tudo está perdido, os Koopalings ainda são irmãos.

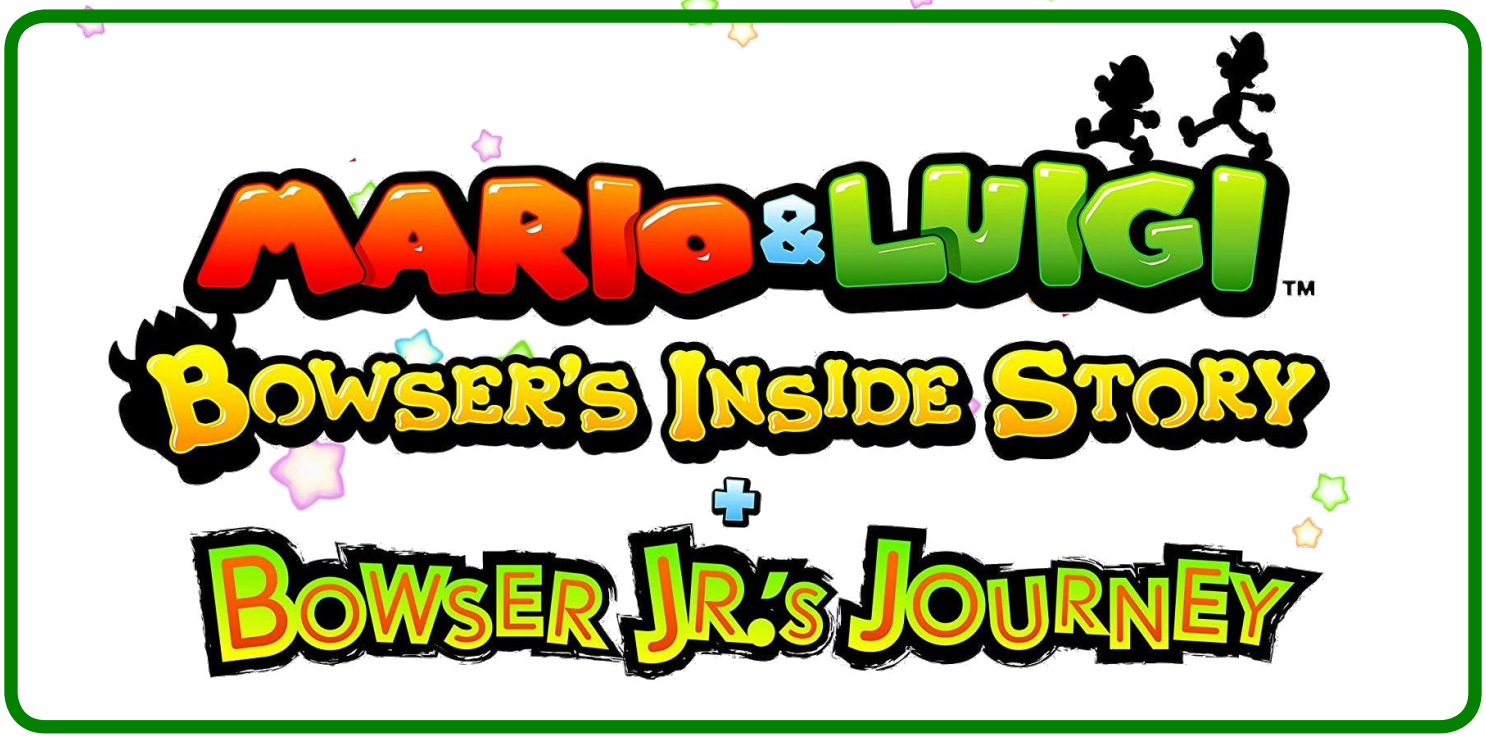


As mecânicas de batalha têm o mesmo molde de **Minion Quest: The Search for Bowser**, a aventura secundária de **Mario & Luigi: Superstar Saga** para 3DS. O jogador deve montar um batalhão para atacar outro: as batalhas acontecem de forma automática, enquanto apenas ataques ocasionais exigem o uso de botões por parte do jogador.

O método é bastante simples e intuitivo, além de rápido, busca instigar o pensamento estratégico do jogador. Nessa nova aventura há a possibilidade de adicionar um dos Koopalings ou Kamek como um Primeiro Oficial, enquanto Bowser Jr. sempre será o capitão. A adição da posição de Oficial abre novas possibilidades para estratégias — já que cada oficial possui um poder especial único. Agora também é possível colecionar itens que aumentam os *stats* dos aliados conquistados ao longo da aventura.



Bowser Jr. se apresenta aqui como já o conhecemos, bastante mimado e confiante, trazendo um humor mais ácido que seu pai, a história se vale do sistema rápido da jogatina e também tem um desenvolvimento bastante veloz. Os inimigos da vez são os Melhores Amigos Fitness [*Best Fitness Friends*, no original], um trio de personagens bem sem sal, que ludibriam Jr. e seus aliados a saírem do castelo para Fawful tomá-lo.



Por fim, **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey** é exatamente o que está na caixa, um belo remake que faz jus à amada fonte, com uma divertida e rápida aventura adicional, nada mais, nada menos. Mesmo sendo um título bastante vistoso, o game, sozinho, trouxe poucas novidades que fizesse um jogador reviver seu 3DS já aposentado.

✓ Prós

- A atualização dos gráficos fez o game brilhar em sua glória;
- O rebalanceamento tornou o jogo mais desafiador;
- Aventura adicional divertida;
- Todas as qualidades do game original foram mantidas

✕ Contras

- A aventura principal se desenrola em uma velocidade lenta;
- A dificuldade flutuante pode frustrar alguns jogadores;
- O game trouxe poucas novidades além dos gráficos;
- Não compatível com 3D.

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey (3DS)
Desenvolvedor AlphaDream
Gênero RPG eletrônico de ação e aventura
Lançamento 11 de janeiro de 2019

Nota **8.0**

Switch



por ***Alex Sandro de Mattos***

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Stefan Ramos

uma singela jornada que mostra que é preciso seguir em frente

Você certamente já deve ter lido ou ouvido que a vida é feita de ganhos e perdas. Mas perder algo ou alguém tem um impacto muito maior. Perdemos o chão, sentimos um vazio que dificilmente é preenchido com o tempo. Disponível na eShop do **Nintendo Switch** e desenvolvido pelo Nomada Studio, **GRIS** é um jogo que retrata a forma de encarar o mundo e lidar com a dor da perda.



A vida continua e se entregar é uma bobagem

Gris é uma garota com um canto delicado, entretanto, após perder sua voz, ela fica abalada. A sua insegurança se reflete no mundo ao seu redor, que se desmorona.

Nos momentos iniciais, o jogo nos apresenta uma protagonista perdida e sozinha. Debilitada, ela mal consegue caminhar, mas, conforme vai ganhando forças, Gris se levanta e segue em frente.

Inicialmente o mundo do jogo é monocromático, sem vida: ventos fortes sopram, tentando impedi-la de avançar, e a derrubam. Mas ela demonstra persistência, se levanta, decide encarar seus medos e os obstáculos.

Um dos principais destaques de GRIS é o seu estilo gráfico. Inspirado em aquarela, os cenários do título são pinturas vivas, é um verdadeiro deleite visual progredir pelo jogo e acompanhar os ambientes com traços simples e cores que parecem dissolvidas em água. A trilha sonora singela conduz muito a proposta serena do game e está sempre relacionada com o trecho em que Gris está.

Quando ela desliza montanha abaixo, a música é executada rapidamente, enquanto que em passagens submersas o som fica comprimido.

A jornada de Gris começa em um deserto e somos introduzidos a algumas mecânicas como pular e coletar pequenas orbes brancas. Essas são essenciais para criar caminhos que fazem a protagonista avançar. De certa forma, é uma analogia que representa lições de vida, pois não se pode ignorar o passado e esquecer as memórias para seguir em frente.

Caso do vestido

A manifestação dos sentimentos de Gris é retratada através de seu vestido, é nele que o jogo constrói o foco de sua jogabilidade. A protagonista ganha novas habilidades para explorar o mundo de diferentes maneiras como, por exemplo, fazer o seu vestido se transformar em um cubo para quebrar rachaduras no chão, mas também é útil para impedir que seja levada pela ventania. Ela tem que ser forte e resistir para continuar avançando. O vestido também permite a Gris realizar um pulo duplo, caindo lentamente ao final do segundo, se disparar para o alto ao se aproximar de pequenos pássaros vermelhos e nadar rapidamente.



Uma característica interessante de GRIS é o fato de não haver abismos ou inimigos. De fato, há a presença de algumas criaturas que tentam atacá-la em momentos específicos, mas esse é um game que não possui telas de *Game Over*. Errou um salto ou a forma de solucionar um *puzzle*? Basta realizar outra tentativa, sem qualquer punição. GRIS é bastante acessível e, mesmo sem explicações ou indicações, os enigmas são fáceis de compreender. Até quando eles ficam mais elaborados, como com a presença da inversão de gravidade e trechos aquáticos, o jogador consegue entender o que deve fazer.

Ao final de cada cenário, Gris recupera uma cor diferente. São um verdadeiro espetáculo as cenas em que a nova cor se espalha pelo ambiente e libera um novo caminho. Por ser bastante linear, o jogador não tem preocupações de ficar preso em algum canto. Os únicos momentos em que GRIS permite uma liberdade ao jogador é durante a procura pelas orbes brancas, é possível coletá-las em qualquer ordem, mas, obrigatoriamente, é preciso reuni-las em um local específico para poder avançar.

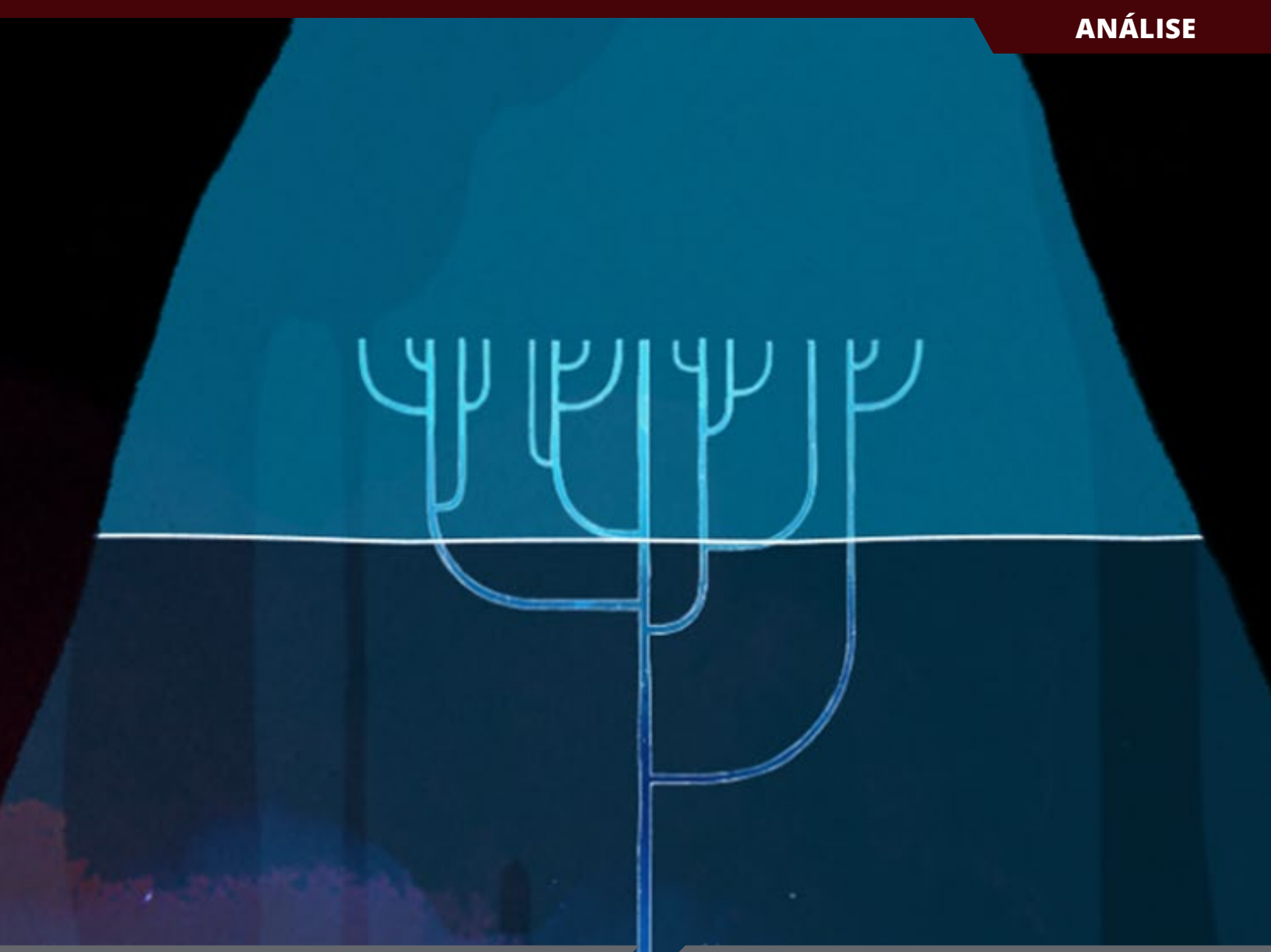
Uma obra-prima imperfeita

A linearidade de GRIS evidencia uma de suas pequenas imperfeições. Apesar de ser um jogo razoavelmente curto, podendo ser finalizado em aproximadamente quatro horas, há muitos trechos vazios. É muito bonito atravessar os cenários e observar os traços aquarelistas, mas não há muito o que fazer. Possivelmente se GRIS fosse um jogo mais compacto ou com mais colecionáveis espalhados pelos cenários, justificaria mais a exploração.

E mesmo após terminar a jornada, GRIS não oferece motivos para ser jogado novamente. Não há adições aos cenários, o máximo que o jogador pode fazer é tentar encontrar as orbes que ficaram para trás. É possível até revisitar os capítulos já jogados após finalizá-lo, mas a ausência de novidades não traz incentivos para isso.

Sem nenhuma linha de diálogo, GRIS transmite muitos sentimentos. Não é um jogo para quem quer grandes desafios, é para aqueles que buscam uma jornada evocativa e serena. GRIS mostra que é possível superar medos e os desafios em nosso caminho e seguir sempre em frente.





✓ *Prós*

- Belíssimo estilo visual inspirado em aquarela;
- *Puzzles* e jogabilidade bastante acessíveis;
- Trilha sonora serena acompanha bem a proposta do game

✗ *Contras*

- Longos trechos vazios poderiam ser melhor aproveitados;
- Ausência de incentivo para replay;

GRIS (Switch)
Desenvolvedor Nomada Studio
Gênero Ação, Aventura, Plataforma, Puzzle
Lançamento 13 de dezembro de 2018

Nota **8.5**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***João Pedro Boaventura***

Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi



As 10 Participações mais relevantes do Yoshi nos videogames

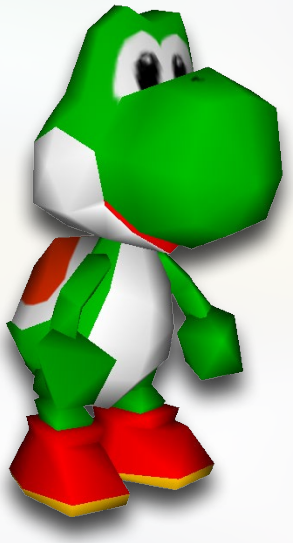
Desde sua primeira aparição em **Super Mario World** (SNES), Yoshi foi se tornando aos poucos um dos principais sidekicks da história dos games a ponto de inclusive resultar em uma série de jogos protagonizados por ele próprio que vão desde puzzles, como **Yoshi** (NES) a até games completos de plataforma com propostas únicas, como **Yoshi's Wolly World** (Wii U/3DS) e **Yoshi Touch & Go** (DS).

Nossa lista, no entanto, visa trazer as melhores e mais relevantes participações do dinossaurinho guloso da Nintendo em seu estado original, como um coadjuvante de luxo, seja tendo Yoshi com um papel crucial dentro do desenvolvimento da própria história do jogo, seja a simples presença do personagem sendo responsável por popularizar ainda mais a sua figura no imaginários dos jogadores.

10 Mario Tennis

Yoshi é figurinha carimbada na série Mario Tennis desde **Mario's Tennis** (SNES). Considerado um personagem bem rápido dada a forma como ele acaba fugindo quando Mario acaba desmontando dele por algum motivo, ele é constantemente apresentado como um jogador de velocidade, com movimentação ágil. É em Mario Tennis 64 também que Yoshi demonstrou ter relações de proximidade com Birdo, com quem faz dupla nos jogos.









9 Mario Kart

Escolha qualquer **Mario Kart** que seja, Yoshi estará lá e é lembrado como um dos corredores favoritos da franquia. O dinossauro está presente em todos os jogos da série e conta com quatro pistas nomeadas a partir de si ao longo da franquia (Yoshi Valley, Yoshi Desert, Yoshi Circuit e Yoshi Falls).









Paper Mario: Color Splash

Yoshi aparece na aventura para o Wii U como um item chamado “It” (Isso) nas garras de Shady Sledge Bro após ser roubado do Ghost Toad no Dark Bloo Inn. Invisível, ele só aparece depois do protagonista utilizar a mecânica do game que envolve tintas para pintá-lo novamente, devolvendo sua forma física, após ser resgatado do vilão.







7 Super Mario 64



A aparição de Yoshi em **Super Mario 64** é marcante, mas não necessariamente relevante. Após conseguir as cento e vinte estrelas do jogo, você poderá encontrá-lo após ser lançado de um canhão do lado de fora do castelo, em direção ao seu telhado. Lá estará o dinossauro que será o responsável por entregar uma mensagem do próprio Miyamoto para o jogador, além de conferir cem vidas a Mario.

Nota-se que o remake Super Mario 64 DS conta com Yoshi como personagem jogável inicial, responsável por encontrar os outros protagonistas da franquia que haviam desaparecido ao entrar no castelo da Princesa justamente no intuito de salvá-la.





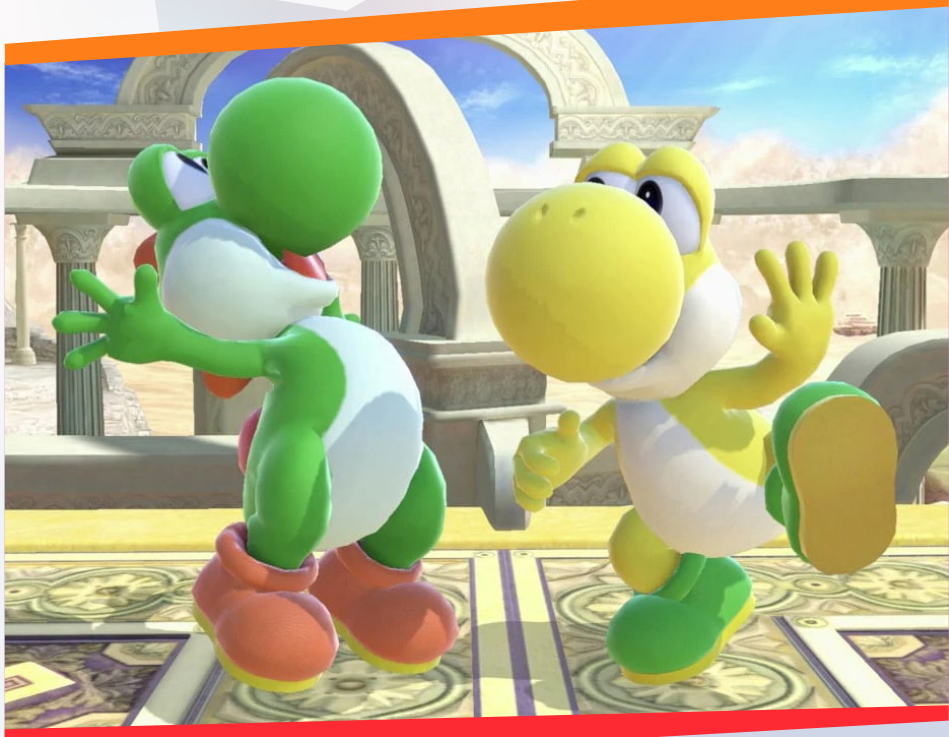
6 Super Smash Bros. Brawl



Yoshi é um dos doze personagens originais de **Super Smash Bros**, estando presente na série desde o título original no Nintendo 64. Super Smash Bros. Brawl, entretanto, merece destaque pelo seu papel no Subspace Emissary, em que faz parceria com Link e desbrava uma floresta até se deparar com Mario (e Pit), contra quem acaba lutando após um mal-entendido.

É em Brawl também que Yoshi recebeu seu primeiro Final Smash, que consistia em, temporariamente, ganhar asas que o permitia voar livremente pela arena e disparar poderosas bolas de fogo contra seus oponentes.





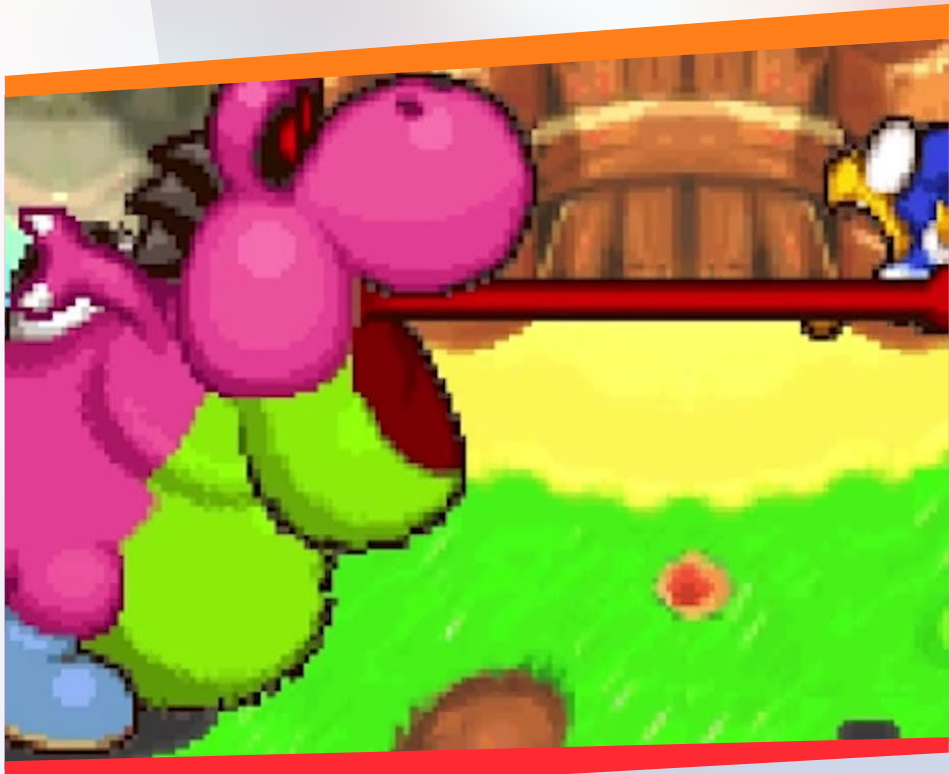
5 Mario & Luigi: Partners in Time

O segundo título da série de **RPG Mario & Luigi** conta com seus protagonistas viajando no tempo e se encontrando com versões infantis de si mesmos. Considerando o histórico de Yoshi como babá dos dois encanadores quando eles eram bebês, não é surpresa que o personagem tenha aparecido no título para o Nintendo DS.



Na história, Yoshi precisa ajudar seus colegas da mesma espécie a escapar de Yoob, um monstro meio Yoshi, meio Shroob, que assola a ilha. Eventualmente, ele encontra os encanadores, mas são todos engolidos pela criatura e acabam precisando unir forças para escapar das entranhas de Yoob.





4 Super Mario Galaxy 2



Yoshi aparece em toda sua glória em **Super Mario Galaxy 2** no Wii. Sendo relegado apenas à uma aparição especial com um pequeno planetoide em seu formato no primeiro game, é no segundo que as habilidades do Yoshi são colocadas à prova em um ambiente tridimensional.

Sua presença no game é justificada pela vontade do dinossaurinho em ir atrás das Power Stars que Bowser roubou, mas acabou se perdendo em uma galáxia convenientemente chamada Yoshi Star e, após um embate contra um Magikoopa, foi aprisionado de volta em um ovo até ser resgatado pelo encanador, a quem oferece ajuda recorrentemente pelo resto do título.





3 Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars



Em **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** (SNES), Yoshi aparece na Yo'ster Island, um local povoado por vários Yoshis (a espécie) para participar de uma competição chamada Mushroom Derby. Lá, ele precisa competir ao lado de Mario para destronar o atual campeão, Boshi, que também se proclamou o chefe de toda ilha. Quando o antipático Boshi é derrotado na corrida, os Yoshis do local saúdam Yoshi como seu novo rei, que recusa a posição e sugere que a corrida seja um bem de todos os habitantes do local.

Essa aparição de Yoshi é bem interessante, pois serve para mostrar mais uma vez que o personagem não é apenas babá de Baby Mario e Baby Luigi de forma profissional, mas que ele é um indivíduo com uma alma realmente bondosa em relação àqueles à sua volta.

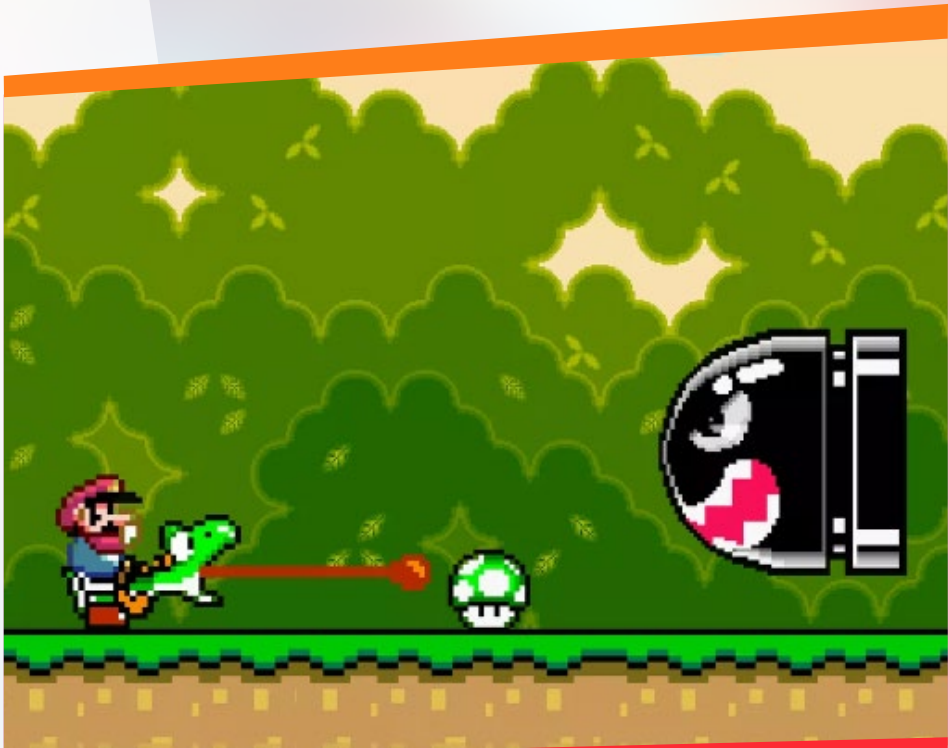


2 Super Mario World



É simplesmente a primeira aparição de Yoshi em qualquer mídia, mesmo que a ideia de Mario ter um parceiro dinossauro já venha desde **Super Mario Bros.**, mas que não tinha acontecido até então justamente por limitações do aparelho. Super Mario World veio e apresentou Yoshi ao mundo finalmente. Sua presença no game logo o tornou incrivelmente popular, fazendo-o rapidamente se consolidar como um dos principais sidekicks da história dos jogos.

No game, Yoshi é resgatado após ser preso por Bowser em um ovo. Quando liberto, pede ajuda dos irmãos encanadores para salvar a Terra dos Dinossauros e resgatar outros ovos que estavam na mesma condição que ele. Dentre as habilidades do dinossauro, diferentes cascos de Koopa podem ser engolidos, tendo cada um efeito diferente para Yoshi, como conferindo a capacidade de engolir bolas de fogo ou voar por um tempo determinado.





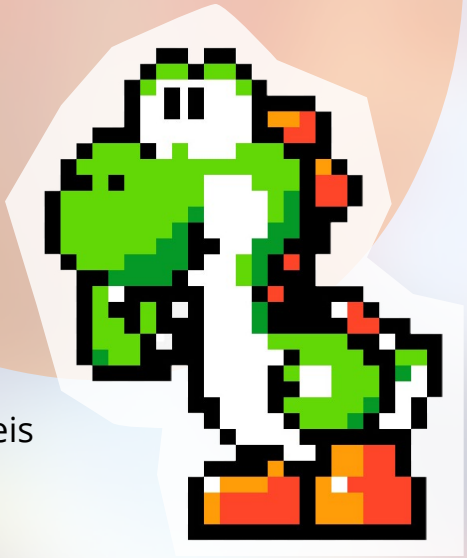
Super Mario World 2: Yoshi's Island

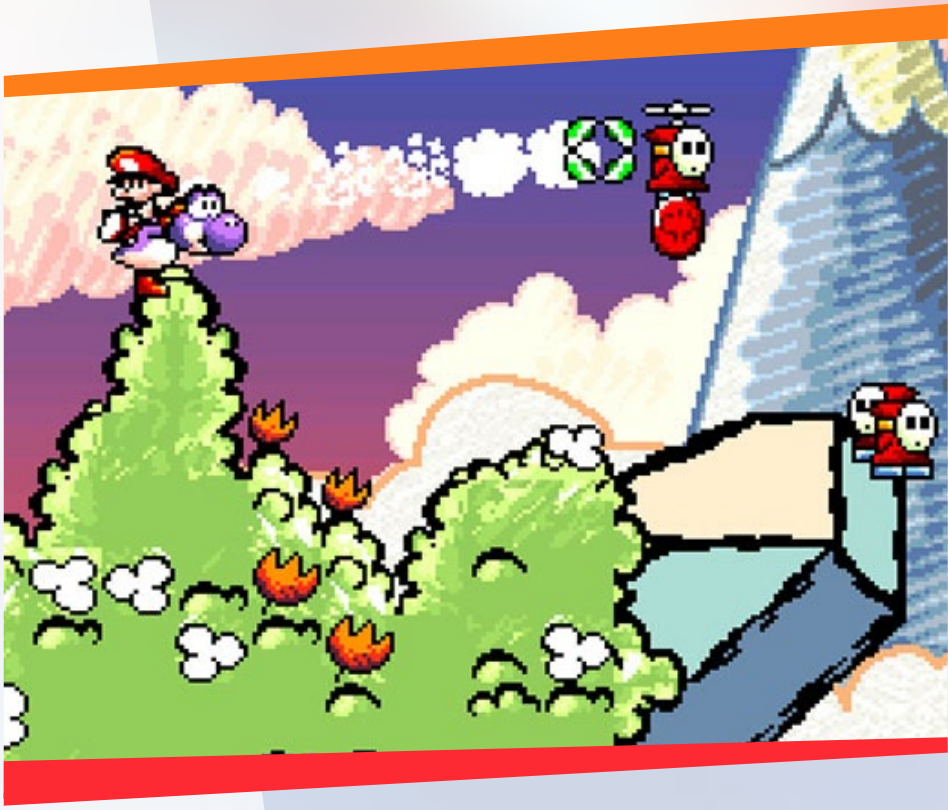
Sobre relevância? A relevância de Yoshi's Island é tamanha ao ponto de fazê-lo protagonizar figurativamente, pela primeira vez, um jogo próprio de plataforma que, inclusive, deu origem a outros títulos subsequentes e foi responsável por consagrar de vez o dinossaurinho guloso no cânone de personagens do primeiro escalão da Nintendo. Afinal, é difícil encontrar alguém que se refira a Yoshi's Island como "Super Mario World 2", seu título original.

Foi aqui também que Yoshi teve que assumir sua conhecida função de Babá ao carregar em suas costas o bebê Mario que, junto de seu irmão Luigi, foi sequestrado por um Magikoopa e largado por Kamek em um local bem longe do Reino dos Cogumelos, visto que uma profecia dizia que tais crianças seriam responsáveis por levar os Koopas à ruína.

Enquanto o feiticeiro leva o Bebê Luigi até o castelo de Bowser, Yoshi, por sua vez, acaba encontrando o Bebê Mario e decide levá-lo consigo em uma jornada para resgatar o irmão azarado das garras do vilão e devolver ambos à cegonha que os levaria para o Reino dos Cogumelos.

De forma curiosa, ao todo são oito Yoshis que se revezam na tarefa de carregar Baby Mario nas costas, criando uma relação interessante de contraposição com o primeiro Super Mario World, em que Mario e Luigi eram os responsáveis por salvar os Yoshis que foram aprisionados.





Revista GameBlast 47

Muito corte e massacre aguarda em Devil May Cry 5, e a revista do mês de fevereiro traz tudo o que você precisa saber sobre o jogo, o criador da franquia e o gênero Hack and Slash.



Trazemos também informações sobre o criador da franquia, o início do gênero, Resident Evil, jogos indies e muito mais...

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista