

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



CUPHEAD

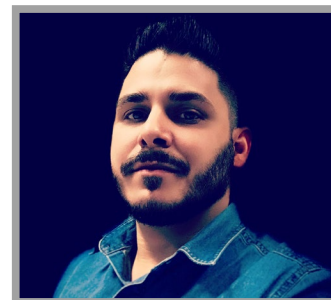
"DON'T DEAL WITH
THE DEVIL"

#114
M A I
2019



Desafiando o diabo

Este mês voltamos aos anos 1990 com **Cuphead**, que finalmente deu as caras no Nintendo Switch. Toda a magia das animações em um jogo espetacular, por isso trouxemos a nossa análise deste precioso game. Também trazemos o **perfil da xícara**, além de um **TOP 10 dos melhores jogos baseados em animações**. Ainda nesta edição, analisamos **Hellblade: Senua's Sacrifice** e mostramos os **elementos que deram origem à lenda de Zelda**. Boa leitura! - *Leandro Alves*



PERFIL

Cuphead

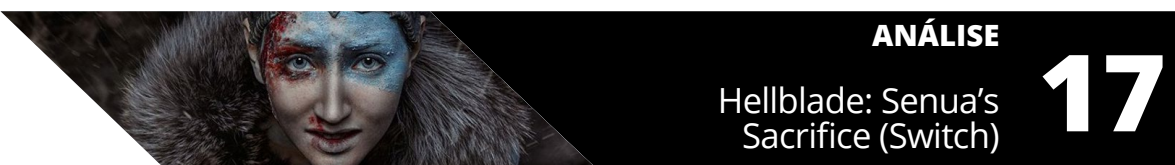
04



ANÁLISE

Cuphead (Switch)

09



ANÁLISE

Hellblade: Senua's Sacrifice (Switch)

17



TOP 10

Melhores jogos baseados em animações

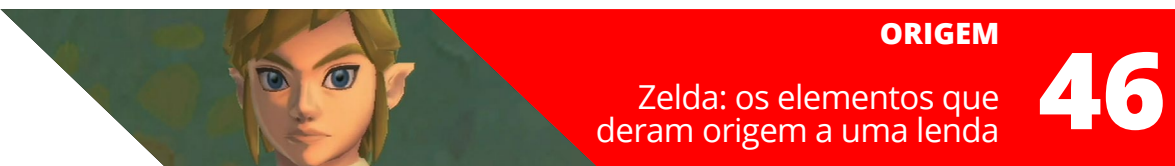
28



CUPHEAD

Uma animação trabalhosa

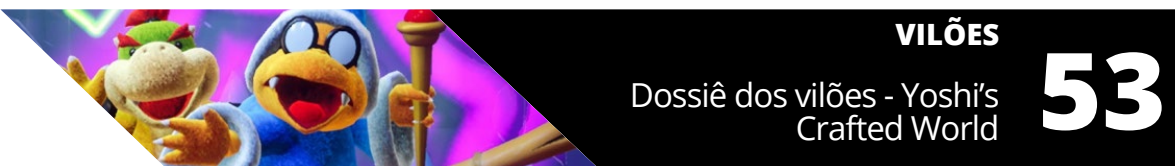
39



ORIGEM

Zelda: os elementos que deram origem a uma lenda

46



VILÕES

Dossiê dos vilões - Yoshi's Crafted World

53



TOP 10

Cuphead - Os chefes mais legais da ilha Tinteiro

ONLINE

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

Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Lucas Gallego

REDAÇÃO

Giba Hoffmann
Lucian Helan
Marcelo Vieira
Matheus Carvalho
Raphael Barbosa
Renan Rossi
Victor Carozzi Lima

REVISÃO

André Carvalho
Vinícius Rutes Henning

DIAGRAMAÇÃO

Gabriel Felix
Leandro Alves
Lucas Gallego
Stefan Ramos
Yuri Trindade

ILUSTRAÇÃO

Nivaldo Wesley

CAPA

Leandro Alves

HQ Blast

"A Piece of (Cup)Cake" por [Nivaldo Wesley](#)



FAÇA SUA ASSINATURA

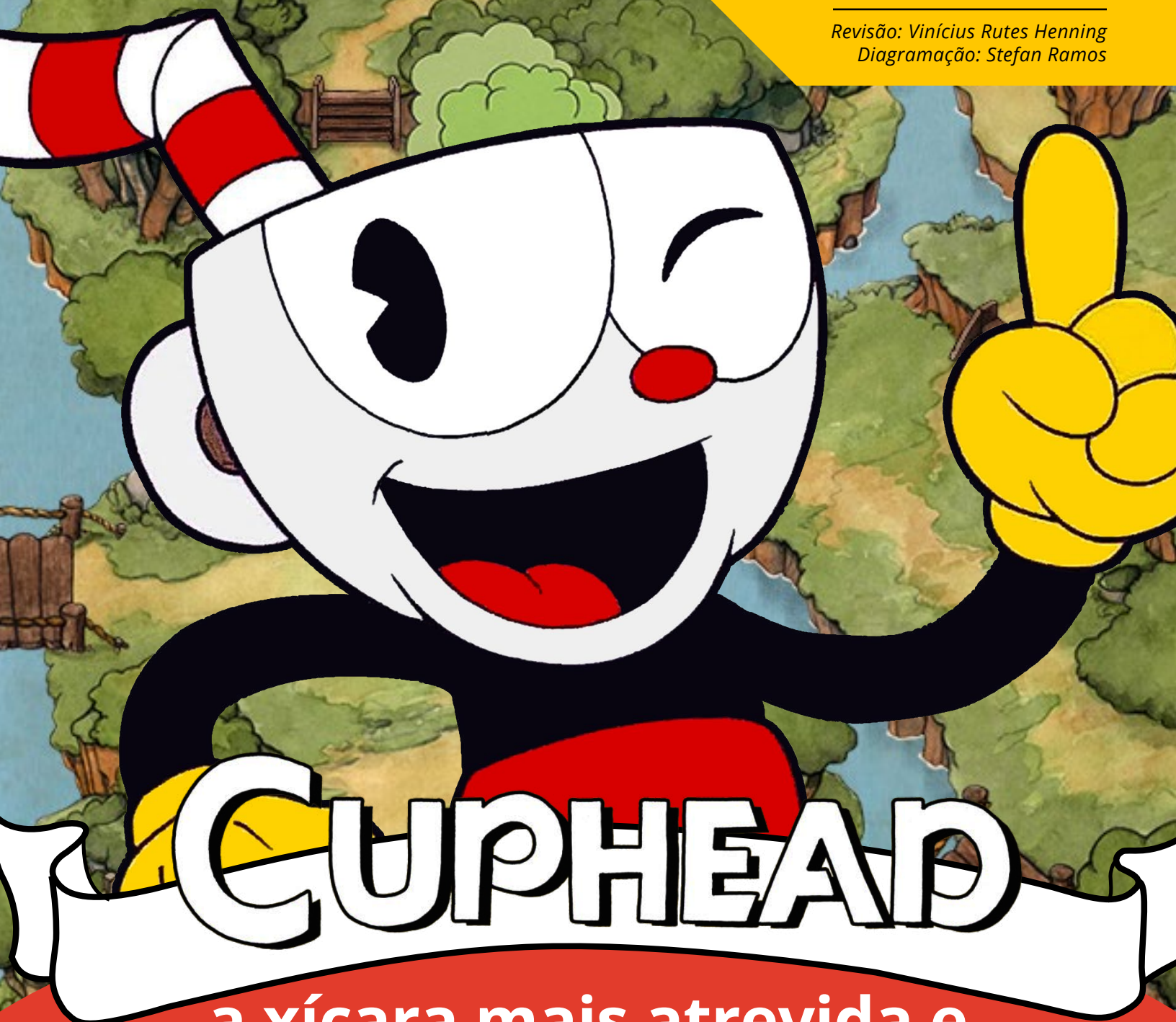
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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

por Raphael Barbosa


Revisão: Vinícius Rutes Henning
Diagramação: Stefan Ramos



CUPHEAD

a xícara mais atrevida e boa pinta dos games

Cuphead é um marco para a recente (e muito especial) parceria da Big N com a Microsoft. O jogo, até então exclusivo para o PC e Xbox One, chegará ao Nintendo Switch no dia 18 de abril, firmando de vez a proximidade entre essas duas gigantes dos games. Nada melhor do que nos preparar conhecendo um pouquinho mais da história deste simpático personagem inspirado nas clássicas animações dos anos 30.



Cuphead é uma simpática xícara com corpinho de gente, cheia de leite e com um canudinho listrado, branco e vermelho, de ponta dobrável. Tem um bom coração, é confiante e adora diversão, mas é um pouquinho atrevido e também ganancioso, o que levou à perigosa aposta com o Diabo que serve de enredo para o game.

Junto de seu irmão Mugman, vivia em paz na ilha Inkwell, sob os cuidados do Ancião Kettle. Um dia, passeando por aí, os dois foram parar no casino do Diabo, onde tiveram uma sorte tremenda que chamou a atenção do dono do estabelecimento: o próprio Diabo. Ele ofereceu uma aposta aos irmãos: caso ganhassem, ficariam com todos os prêmios do casino, mas, se perdessem, entregariam suas almas.

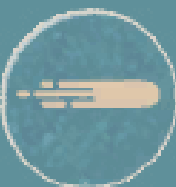
Cuphead fez como todo jogador que já foi enganado por uma loot box na vida, se deixou iludir pela promessa de riquezas e fez a escolha errada: aceitou a aposta. Obviamente os irmãos perderam e em seu desespero imploraram por piedade ao Diabo. Ele então os enviou para coletar os contratos de almas de outros devedores, sob a promessa de que os pouparia se cumprissem o serviço até a meia noite.





Para encarar essa aventura, Cuphead conta com diversas habilidades e até mesmo seu próprio avião, equipado com uma metralhadora, bombas e mísseis. Entretanto, o mais icônico é o seu poder básico de atirar balas de energia com o estalar dos dedos. Diversas formas alternativas estão disponíveis para essa habilidade:

Peashooter - É a forma básica. Ao estalar os dedos, Cuphead dispara balas de energia com um longo alcance e velocidade. Ao ser carregado (Mega Blast), dispara uma grande bola de energia.



Spread - Dispara pequenas pirâmides vermelhas que se espalham para a frente. Na sua versão carregada (Eight Way) enormes pirâmides são disparadas em todas as direções.



Chaser - As balas de energia são trocadas por estrelas que perseguem os inimigos. Carregado (Chaos Orbit) forma um círculo de estrelas ao redor do personagem, protegendo-o e causando dano aos inimigos que encostarem.





Lobber - Esferas lentas que quicam duas vezes no chão e depois estouram. Sua versão carregada (Kablooey) dispara uma grande esfera que explode ao primeiro contato.




Charge - Uma pequena chama que segue em linha reta. Pode ser potencializada até uma chama maior ou totalmente carregada em uma explosão de curto alcance (Radial Barrage).



Roundabout - Um bumerangue de energia que volta e passa direto por Cuphead, podendo atingir inimigos atrás dele. Sua forma carregada (Jumbo Rebound) lembra uma serra circular e sempre retorna ao personagem.



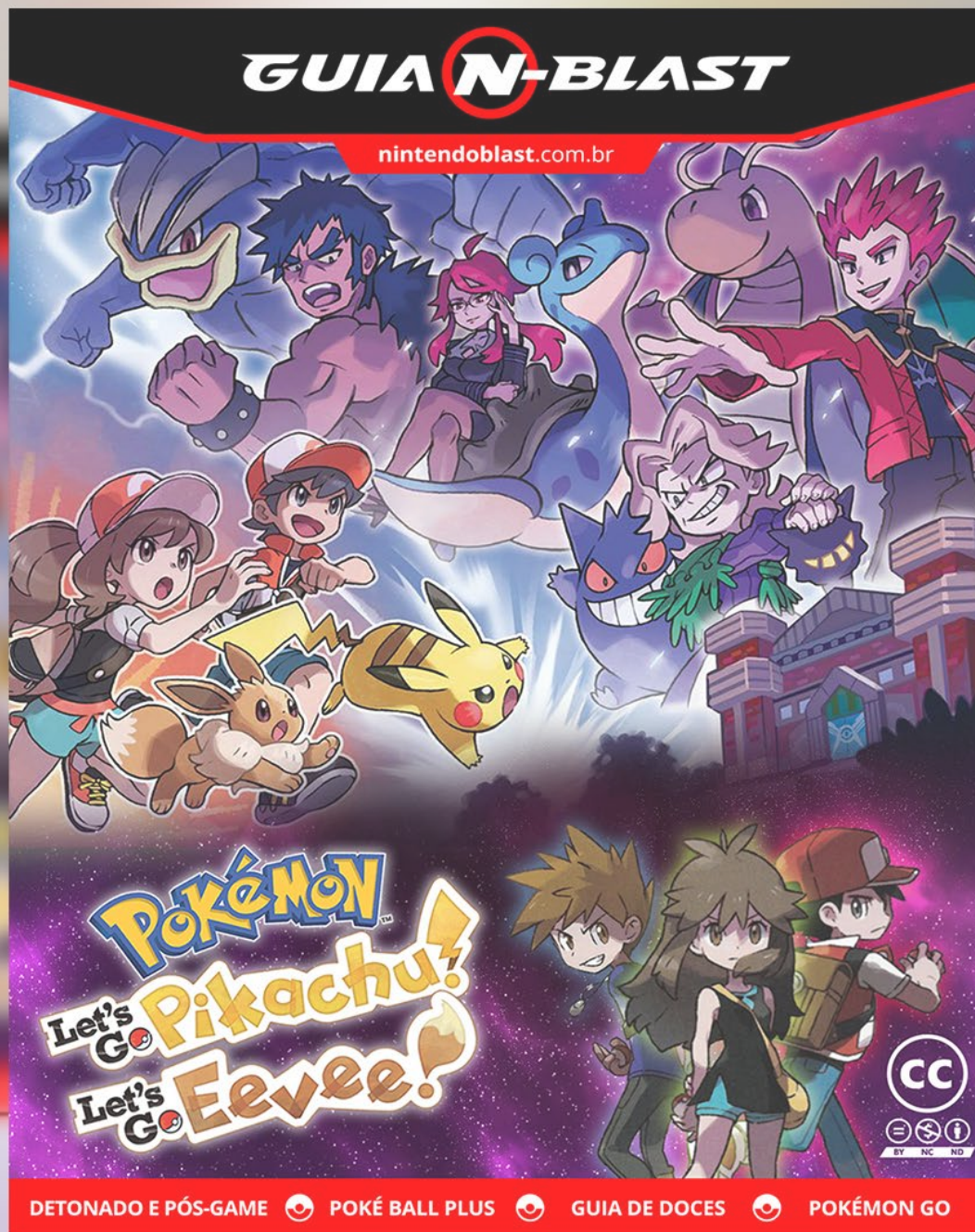
Apesar de tantos poderes interessantes, não se engane, nosso amigo é feito de cerâmica e, portanto, extremamente frágil. Bastam três golpes para derrotá-lo e fazê-lo virar um fantasma, o que encaixa propositalmente na dificuldade elevada que tanto contribuiu com a popularidade do game.

Ansioso para experimentar o título do nosso amiguinho inconsequente? Já fez uma aposta ruim com a Electronic Arts, Konami ou outras empresas do mal? Nos conte nos comentários! 



Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:



Switch



por *Lucian Helan*

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Lucas Gallego

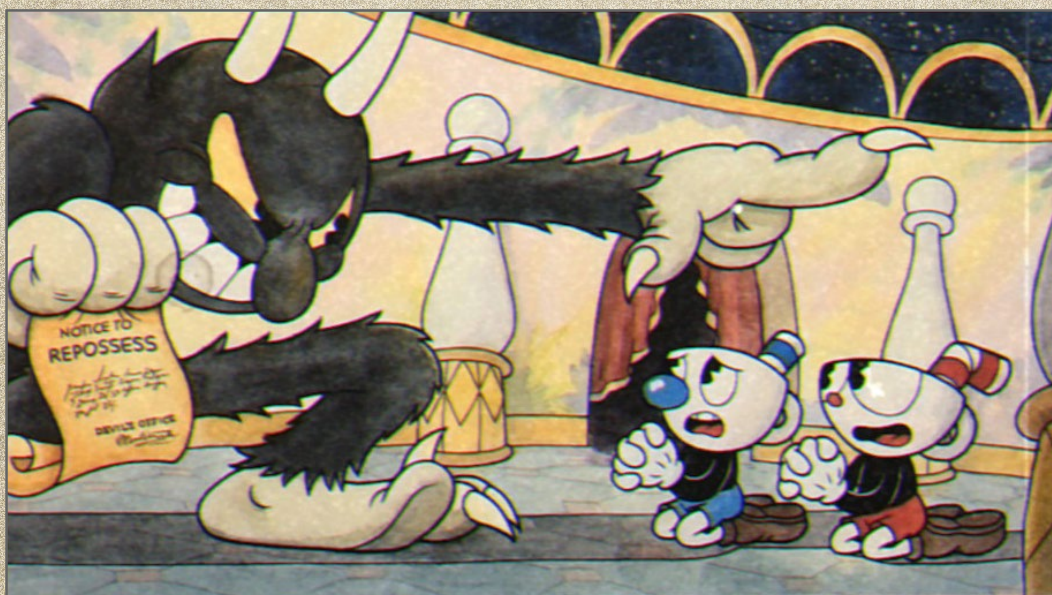
CUPHEAD

“E O FASCÍNIO DE SE JOGAR UM
CARTOON DOS ANOS 1930”

Criado pelos irmãos Chad e Jared Moldenhauer, **Cuphead** chegou em setembro de 2017 como um game exclusivo para as plataformas Xbox One e Windows. O jogo possui uma belíssima história de desenvolvimento: começou como um projeto de coração, construído lentamente com carinho, sacrifícios e bastante ambição. A ideia era realizar um *boss rush* — gênero focado em batalhas sequenciais contra chefes — totalmente desenhado e pintado à mão, quadro a quadro, utilizando uma técnica semelhante à encontrada nas animações da década de 1930, como Mickey Mouse (Walt Disney), Betty Boop e Popeye (Fleischer Studios). Foram muitos anos de caminhada, acompanhados de algumas mudanças, mas também foco para manterem-se firmes à proposta original.

A partir de um *teaser trailer* lançado em 2013, o projeto chamou atenção da mídia, jogadores e, pelo visto, do “lado verde da força”. O apoio dado pela gigante de tecnologia americana permitiu aos criadores aumentarem a equipe de desenvolvimento, projetar fases extras inteiras estilo *run and gun* e polir cada detalhe até o limite — vale lembrar que o game também possui *boss battles* estilo *shoot’ em up*. Após o lançamento, o reconhecimento chegou como um número expressivo de vendas, bastante exposição em diversos lugares e também recebendo o merecido prêmio de melhor indie no TGA 2017. Felizmente, a recente **boa relação entre Nintendo e Microsoft** incentivou o **Studio MDHR** a trazer uma versão da aventura para o **Switch**, nos permitindo curtir essa obra de arte em qualquer lugar.

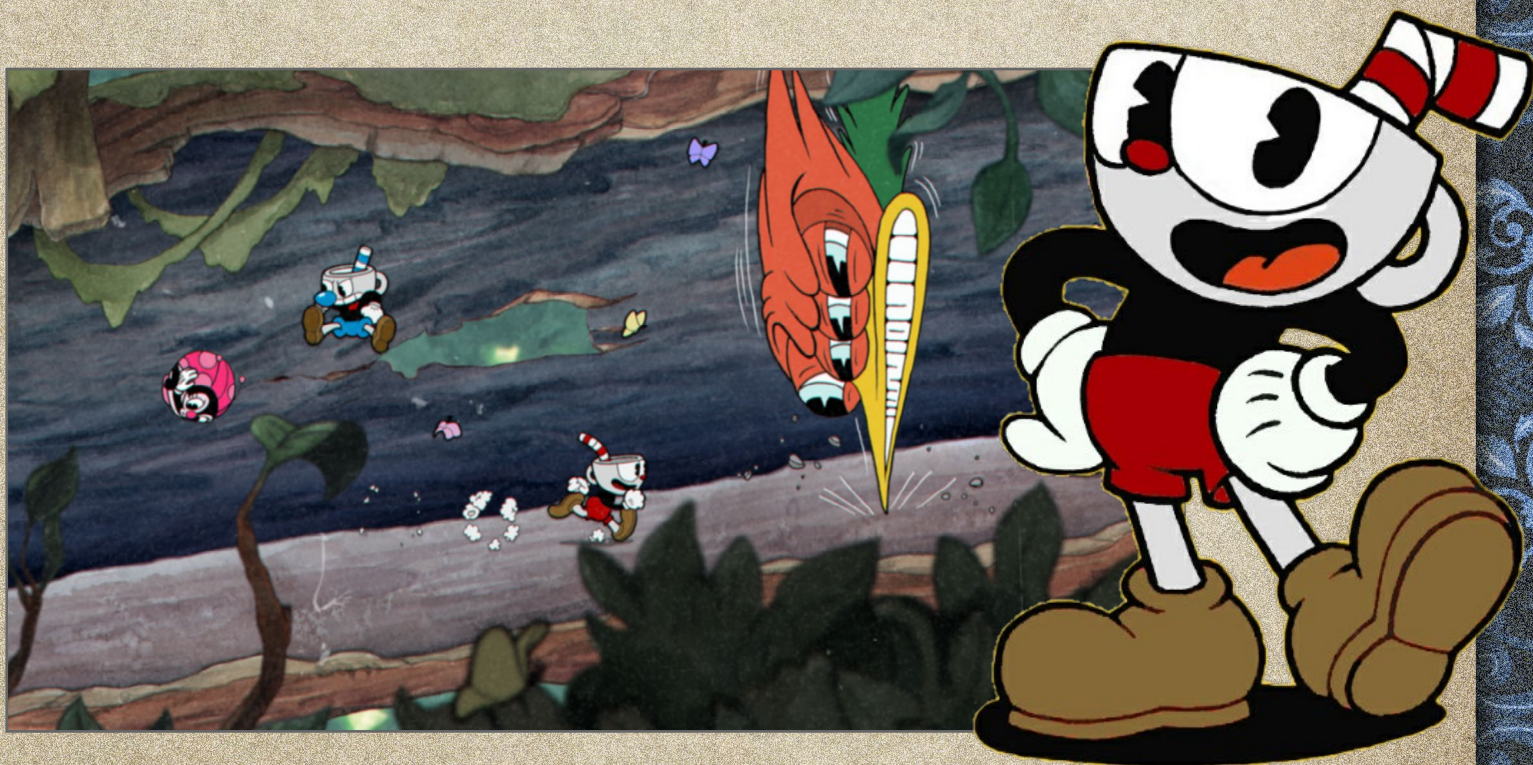
NUNCA APOSTE COM O DIABO



A história de Cuphead e Mugman — localizados para português como Xicrinho e Caneco — segue a linha simples e objetiva, mas trazendo um tema adulto que remete às suas principais inspirações, lotadas de histórias tragicômicas onde o humor, o bizarro, a fantasia e o macabro se entrelaçam embalados pelo ritmo de belas canções, geralmente de jazz ou blues. Eles viviam em paz, em um mundo mágico chamado Ilha Tinteiro, sob a supervisão da sábia Velha Chaleira. Até que, um dia, foram parar do outro lado da ilha e entraram no Cassino do Diabo. Lá dentro, ludibriados pelo Rei Dado, o gerente, conseguiram uma ótima sequência de vitórias na mesa de dados. Eis que apareceu o demônio em pessoa, sugerindo aumentar as apostas:

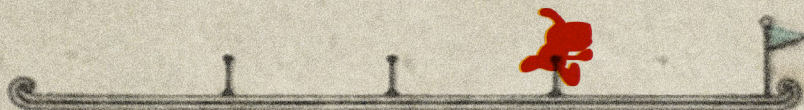
“Ganhem mais uma, e toda a riqueza do meu cassino é de vocês. Mas se perderem, eu fico com suas almas! Trato feito?”

Seduzido pela oferta de riqueza fácil, Cuphead rolou os dados e perdeu. Quando o maligno se preparava para cobrar a dívida, os irmãos se ajoelharam e imploraram pela vida, pedindo por uma forma alternativa de pagamento. O tihoso aceitou e deu a eles uma lista de devedores fujões. Assim, receberam a tarefa de coletar as almas desses seres e trazê-las de volta ao Diabo, para então receber o perdão da dívida de suas próprias almas. Com essa oportunidade em mente, eles correram de volta para a Velha Chaleira, que forneceu uma poção mágica capaz de dar uma chance aos rapazes de derrotar os poderosos adversários da lista — assim eles recebem suas habilidades básicas de luta.

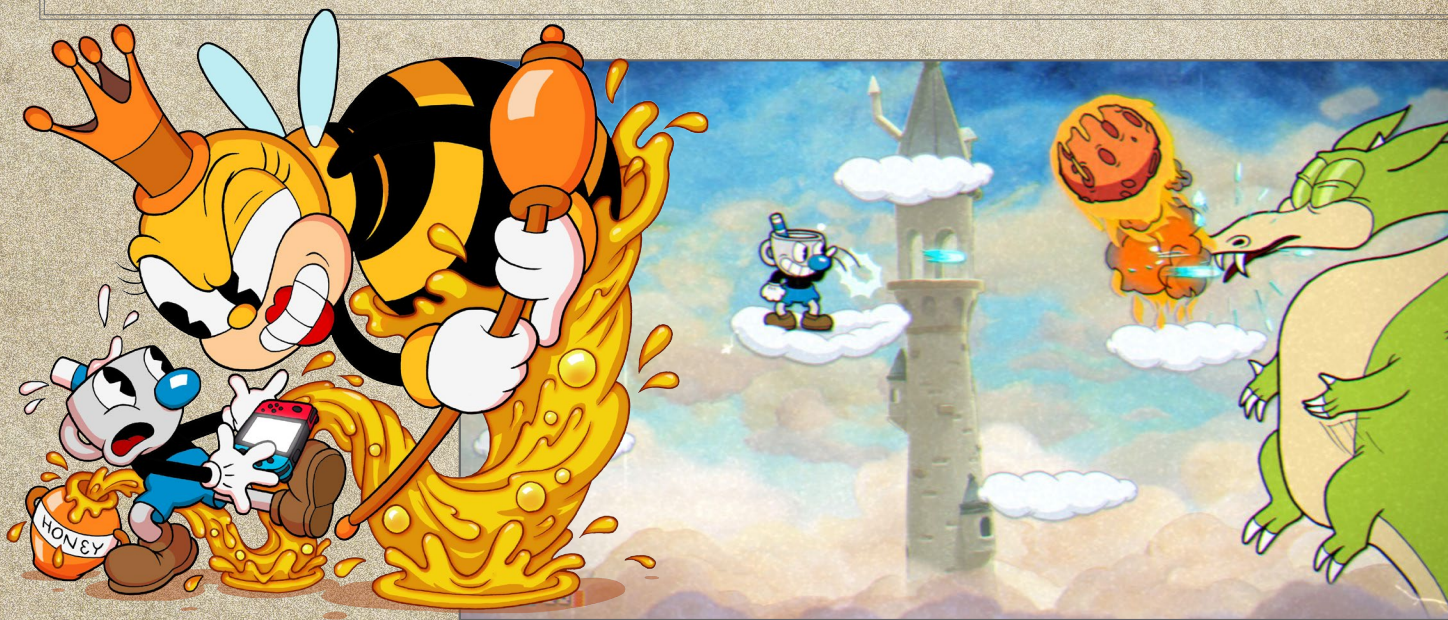


Partindo para a aventura, vamos passar por três setores diferentes antes de chegar ao cassino. Teremos de enfrentar 25 estágios, divididos em dezenove batalhas contra chefes, mais seis fases de plataforma. Além do incrível trabalho artístico empregado na criação dos cenários, na animação de personagens e na montagem estrutural de um mundo que consegue ser coeso em suas ideias, mesmo homenageando e referenciando tantas obras, como cartoons e jogos clássicos, é fascinante como ainda existe espaço para tanta variedade em Cuphead.

PREPARE-SE PARA ENCRENCA



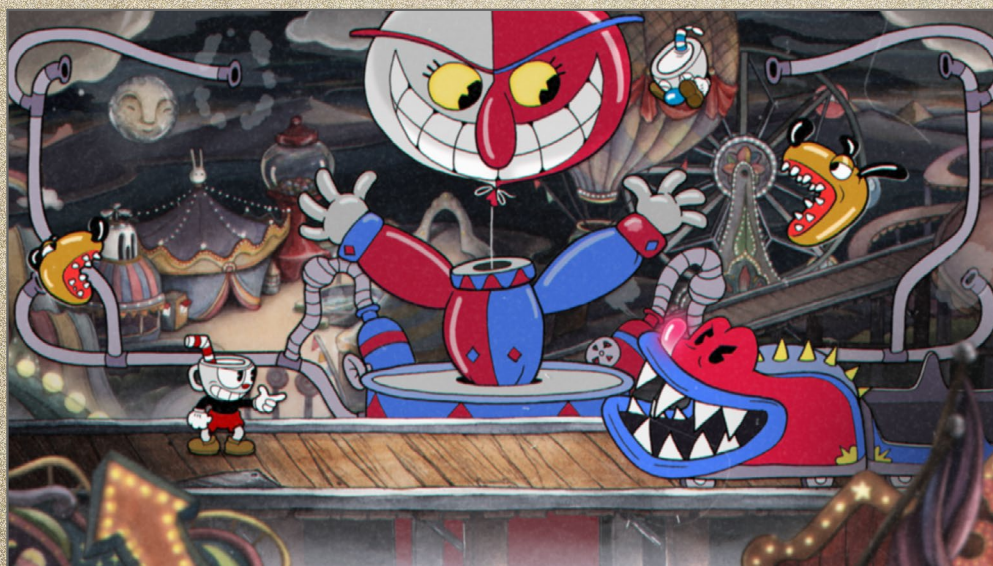
O surrealismo dos cartoons da era de ouro está presente em tudo. Você enfrenta uma gangue de hortaliças, um gênio da lâmpada, um dragão, uma sereia e até um robô, para citar alguns exemplos. Todos os personagens possuem membros sem articulações, movendo-se sem parar, como se estivessem dançando. Os chefes atacam em diversas formas, que se modificam a partir do momento em que você causa dano o suficiente neles. Por padrão, nossos heróis possuem apenas três vidas, e este é um dos fatores que torna o jogo super desafiador. Como fãs de games run and gun, onde podemos citar as séries **Contra**, **Metal Slug** e o ótimo jogo **Gun Star Heroes** (Mega Drive), com algumas referências também a **Mega Man**, os desenvolvedores não deram vida fácil aos jogadores.



É normal morrer bastante, mas duas coisas importantes devem ser citadas quando se fala sobre dificuldade de Cuphead. A primeira é que existem elementos aleatórios durante as lutas. Em jogos antigos, depois que você decorava o padrão dos chefes, bastava repetir sempre a mesma solução e o jogo se tornava cada vez mais fácil. Aqui, o mesmo chefe pode apresentar padrões levemente diferentes entre uma tentativa e outra, ou ter laçaios ou projéteis aparecendo em ordem alterada. Isso não só aumenta o desafio, mas também deixa a experiência menos repetitiva. Ainda é importante aprender os padrões e ter uma boa memória muscular, mas habilidades de adaptação e bons reflexos tornam-se essenciais para se livrar de algumas situações perigosas. Além disso, muitos jogadores são vencidos não pelo chefe, mas pelo nervosismo e falta de paciência — e parece que o game provoca isso intencionalmente.



A segunda questão é que o jogo é extremamente justo. A resposta rápida e precisa dos controles beira à perfeição, e o jogador tem acesso a recursos de sobra para lidar com qualquer situação — na verdade, há tantas maneiras de fazer a mesma coisa que, às vezes, o tempo de tomada de decisões é muito curto —, como o dash, o parry, os tiros especiais e uma mira precisa em qualquer uma das oito direções cardinais. Coletando moedas, é possível adquirir melhorias no “Empório do Toucinho”, uma loja de itens que disponibiliza novas armas e habilidades especiais que ajudarão o jogador a lidar com os diversos desafios que encontrará. Alguns dos projéteis são mais lentos ou alcançam uma área menor, e por isso, o dano é mais alto. Outro, por exemplo, segue o inimigo automaticamente, mas é mais fraco. Diferentes perfis de jogadores podem se beneficiar disso, ou o mesmo pode criar estratégias diversas para chefes distintos.



As fases são desbloqueadas à medida que for passando as anteriores, mas não há uma ordem correta. O belo mapa do mundo possui alguns personagens para conversar e segredos para encontrar, podendo ser explorado livremente. Aliás, alguns dos estágios e chefes também possuem suas surpresas. Novos desafios aguardam os jogadores habilidosos que concluírem a jornada, como níveis de dificuldade e rankings mais altos, além dos famosos troféus, que podem ser conferidos no menu do jogo. Há até mesmo um final alternativo. Por fim, além de escolher entre Cuphead ou Mugman para coletar contratos de almas sozinho, o game pode se tornar uma divertida experiência cooperativa. Inclusive, se você tiver uma parceria boa para jogar, tudo tende a ficar bastante mais fácil, já que existe a possibilidade de salvar o fantasma do companheiro antes que ele saia da tela.


QUEBRANDO A BANCA



Vamos rever a proposta de **Cuphead**: desenvolver um *run and gun* focado em batalhas contra chefes e inspirado nas saudosas e surreais animações dos anos 20 e 30, povoadas por personagens de “corpo de borracha”, fantasmas e criaturas bizarras. Tudo isso utilizando as técnicas de desenho quadro a quadro tradicionais da época. Uma ideia ambiciosa, fruto do sonho de dois irmãos que cresceram como fãs de cartoons e videogames. O que Studio MDHR acabou entregando foi tudo isso e muito mais, tornando seu produto um dos melhores jogos dessa geração. Sobre a versão mencionada: os gráficos leves permitem que o port rode suave no Switch, nas resoluções máximas suportadas em cada modo (1080p docked e 720p portátil), em 60 quadros por segundo. Ainda assim, o nível de detalhes em cada um dos cenários é impressionante. Não há diferenças nítidas para a versão original.





Todos os personagens do game são super carismáticos, sejam eles heróis, vilões ou NPC's. As batalhas são envolventes e desafiadoras, e tudo fica melhor ainda com os embalos de uma trilha sonora que é indescritivelmente boa. A história não é muito profunda, mas foge dos padrões encontrados na prateleira da maioria das pessoas. E algo não previsto, e que impressiona bastante, é o quanto as mecânicas de gameplay foram bem trabalhadas. Controlar os personagens é tão satisfatório quanto admirar a parte artística do game. Derrotar aquele chefe difícil vira "questão de honra". É simplesmente impressionante como uma sucessão de tentativas e erros, por mais que possa se tornar frustrante em algum momento, acaba naquele "só mais uma vez" que pode durar horas. Cuphead é viciante e obrigatório! 





✓ Prós

- Os gráficos e a animação são tão exuberantes que parece que realmente estamos jogando um cartoon antigo;
- Trilha sonora espetacular;
- Incríveis referências e personagens super carismáticos;
- Controlar os heróis é extremamente satisfatório;
- Ótima variação de inimigos, sistemas de batalha, mecânicas e habilidades;
- Boa quantidade de conteúdo, extras e segredos.

✗ Contras

- Dificuldade elevada pode afastar jogadores casuais.

Cuphead (Switch)

Desenvolvedor Studio MDHR

Gênero Ação / Arcade / Plataforma

Lançamento 17 de Abril de 2019

Nota **10**

Switch

*por Marcelo Viera**Revisão: André Carvalho
Diagramação: Gabriel Felix*

Hellblade: Senua's Sacrifice

O Ninja Theory, que hoje faz parte dos estúdios da Microsoft, é conhecido por desenvolver jogos com um foco maior na experiência e na narrativa, trazendo no currículo produções com boa recepção da crítica como Heavenly Sword (PS3) e Enslaved: Odyssey to the West (Multi) - além do controverso DmC: Devil May Cry (Muti). Como características marcantes, há combates bem feitos, belíssima direção de arte e, pelo menos nos dois primeiros jogos, personagens com grande apelo emocional.



Mas é a produção mais recente do estúdio que, além de trazer tudo isso que mencionamos, carrega coragem e ousadia para trazer uma experiência mais extraordinária e única alcançada pelo estúdio - ainda que não seja perfeita. Trata-se de Hellblade: Senua's Sacrifice, jogo que chegou recentemente ao Switch como fruto da parceria firmada entre a dona da marca Xbox e a Nintendo.

Uma passeio pela escuridão

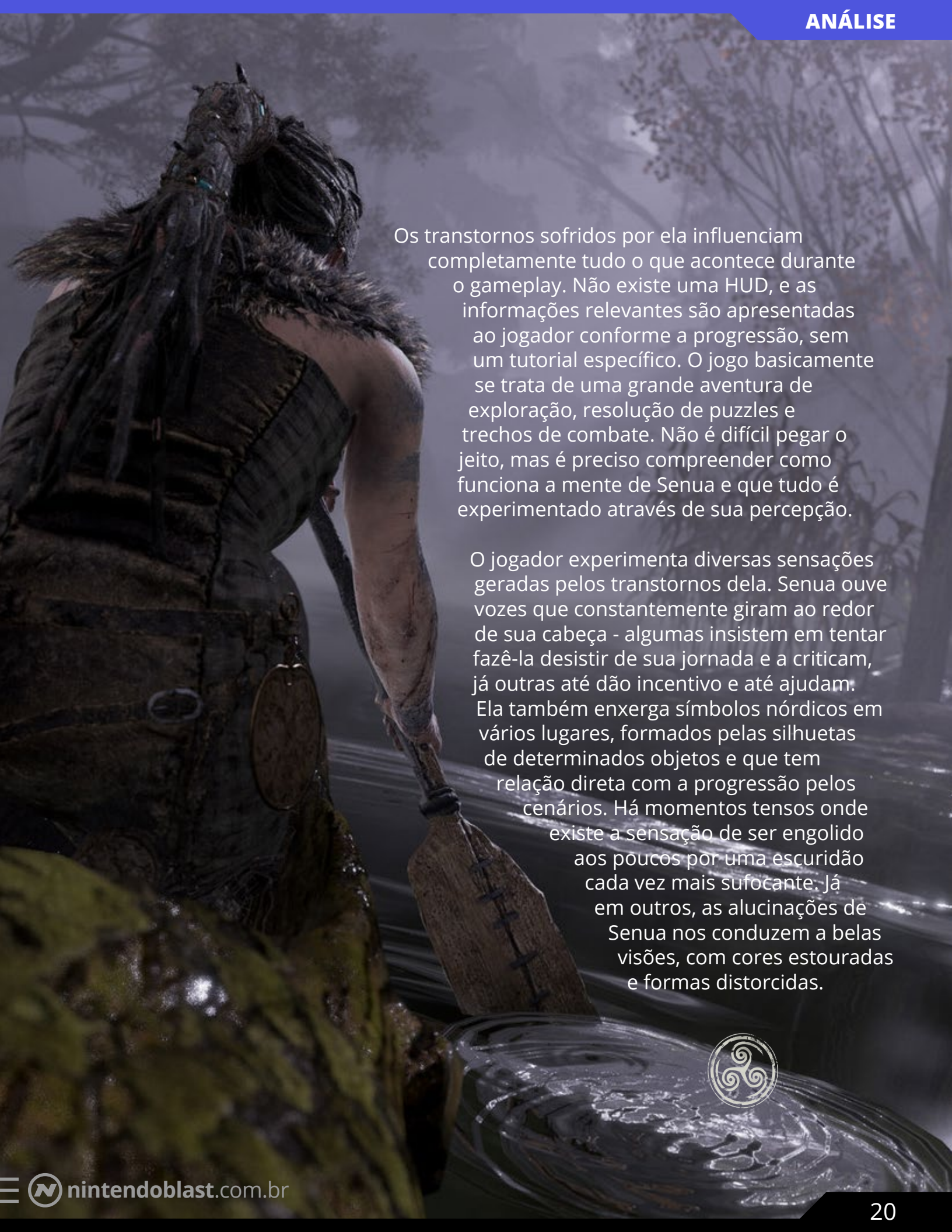
A primeira característica que torna Hellblade interessante se refere ao um dos assuntos abordados no jogo: transtornos psicológicos. De fato, o tema não é simples de ser apresentado com a devida delicadeza e é fácil cometer erros. Embora discutir sobre doenças mentais ainda seja considerado algo controverso, já existem materiais (como séries de TV e filmes) que o fizeram antes. As pessoas no geral já sabem que o assunto existe e deve ser debatido - embora ainda exista uma necessidade maior de compreensão sobre ele. Mas e quanto aos games? Existe algum jogo que consiga abordar um assunto tão delicado de maneira eficiente, sem cair em clichês ou definições incorretas?



Hellblade, Senua's Sacrifice é fruto de um intenso trabalho de pesquisa feito pelo Ninja Theory. Os desenvolvedores passaram meses conversando com psicólogos e pacientes que sofrem de psicose, obtendo o conhecimento necessário sobre o que acontece na mente dessas pessoas. O objetivo era criar um jogo capaz de transmitir, de maneira mais real possível, uma experiência sensorial complexa desses transtornos. Seria possível apresentar as sensações da psicose para quem nunca passou por ela?

A história é fortemente inspirada por elementos nórdicos. Conhecemos Senua, uma guerreira celta que sofre de psicose. Após o seu lar ser sido invadido por vikings, ela testemunha seu amado Dillion ser assassinado - o que agrava ainda mais sua doença mental. Decidida a ter seu companheiro de volta de qualquer forma, ela decide partir em uma jornada direto a Helheim, o mundo dos mortos governado pela deusa Hela. Toda a jornada é vivenciada pelos olhos de Senua, que possui sua própria forma de enxergar tudo o que está ao seu redor.





Os transtornos sofridos por ela influenciam completamente tudo o que acontece durante o gameplay. Não existe uma HUD, e as informações relevantes são apresentadas ao jogador conforme a progressão, sem um tutorial específico. O jogo basicamente se trata de uma grande aventura de exploração, resolução de puzzles e trechos de combate. Não é difícil pegar o jeito, mas é preciso compreender como funciona a mente de Senua e que tudo é experimentado através de sua percepção.

O jogador experimenta diversas sensações geradas pelos transtornos dela. Senua ouve vozes que constantemente giram ao redor de sua cabeça - algumas insistem em tentar fazê-la desistir de sua jornada e a criticam, já outras até dão incentivo e até ajudam. Ela também enxerga símbolos nórdicos em vários lugares, formados pelas silhuetas de determinados objetos e que tem relação direta com a progressão pelos cenários. Há momentos tensos onde existe a sensação de ser engolido aos poucos por uma escuridão cada vez mais sufocante. Já em outros, as alucinações de Senua nos conduzem a belas visões, com cores estouradas e formas distorcidas.



O que é real, e o que é fruto do imaginário? A resposta para essa pergunta é complexa, já que Senua tem a sua própria forma de interagir com o mundo, e sua jornada também é sua autodescoberta. A história de Hellblade é o seu ponto mais importante e, para aproveitá-lo ao máximo, é preciso estar interessado em entrar de cabeça no mundo de Senua e acompanhar seu desenvolvimento até o fim. Se você não é o tipo de jogador que se interessa por esse tipo de característica, talvez este título não seja para você.

Mecânicas simples e puzzles confusos

Munida de sua espada, Senua precisa cruzar seu próprio inferno pessoal em busca de seus objetivos, como uma verdadeira “espada do inferno”. Os inimigos incluem algumas variações de guerreiros trajando fantasias vikings, portando armas brancas e escudos. Os comandos incluem botões para ataques fracos, ataques fortes, golpes corpo-a-corpo e esquivas. Também é possível se defender de ataques pressionando o botão L, recurso que conta com um tempo certo para que a defesa seja mais efetiva. As mecânicas de combate são simples, mas funcionam bem dentro da proposta do jogo.



Saber o momento certo de atacar ou se defender é crucial durante as batalhas. Também é necessário observar os arredores, principalmente quando há a presença de mais de um inimigo ao mesmo tempo. Eles podem atacar Senua pelas costas, causando um grande estrago. Nesses momentos, a esquiva pode ser de grande ajuda.

Em um determinado momento do jogo, Senua começa a ser afetada por uma podridão negra em seu braço. Essa mancha subirá pelo corpo da personagem cada vez que o jogador falhar em sua missão e, caso ela chegue até a cabeça, será necessário recomeçar toda a aventura. O jogo possui dificuldade automática, mas em nenhum momento apresentou-se excessivamente exigente nos combates. Portanto, essa penalidade não é algo que ocorrerá tão facilmente. De qualquer forma, é possível definir um nível específico de dificuldade nos menus.

A exploração é outro ponto importante em Hellblade, mas aqui as coisas podem ficar um pouco confusas. Por exemplo, algumas áreas possuem portões trancados, e Senua deverá resolver puzzles para prosseguir. As alucinações sofridas pela personagem influenciam nessas seções, e ao atravessar determinadas localizações, alguns elementos do cenário podem mudar de lugar completamente, como se Senua fosse capaz de reimaginar o local em que se encontra.



Nem sempre fica evidente para onde o jogador deve seguir para abrir o caminho certo, portanto, prepare-se para alguns exercícios de paciência para progredir, já que essas mecânicas estão praticamente por todo o jogo. Até existem alguns puzzles com elementos mais interessantes, e todos são implementações do estúdio que unem a doença mental de Senua com as interações com o jogador - infelizmente, isso não evita que eles sejam massantes de vez em quando.

Por conta do grande trabalho desenvolvido pelo estúdio com os sons, jogar Hellblade no modo portátil com usando fones de ouvido é uma experiência muito mais imersiva. As vozes que Senua ouve passeiam ao redor da cabeça do jogador. O som ambiente, o barulhos dos passos e das espadas em choque nas batalhas, e as músicas... tudo isso ajuda a criar uma atmosfera muito mais empolgante.

Outro aspecto a ser elogiado é a atuação da atriz Melina Juergens, responsável pela voz e aparência de Senua. Todas as sensações, como o drama, o sofrimentos e a força de vontade da personagem são perfeitos e intensos. O trabalho feito nesse aspecto foi realmente espetacular. A caracterização da personagem segue o estilo visual da mitologia nórdica, assim como tudo o que está ao redor.



Desempenho no Switch

Hellblade é um jogo incrivelmente bonito em suas versões para PS4 e Xbox One. No Switch, mais uma vez temos uma versão competente e que faz jus ao jogo original, ainda que com alguns problemas.

Naturalmente, concessões tiveram que ser feitas no visual do jogo para que o híbrido da Nintendo pudesse suportá-lo. Algumas texturas foram simplificadas, enquanto alguns objetos e efeitos do cenário foram removidos - como pedras, árvores e névoa. Nada disso compromete efetivamente a experiência, e o resultado que vemos na dock do Switch é muito próximo das versões anteriores do jogo. Ao passar para o modo portátil, a única diferença notável é a redução da resolução, o que torna os modelos um pouco mais serrilhados e a qualidade fica um pouco mais baixa.

Durante as jogatinas, experimentei alguns bugs - principalmente ao deixar o modo portátil e colocar o console na dock. Em uma das vezes, o jogo pareceu manter seu desempenho do modo portátil, apresentando visuais inferiores ao que deveria. Também houve um momento em que alguns objetos se mantinham aparecendo e sumindo por todo o cenário, como se estivessem piscando sem parar. E em outra vez, um problema de colisão me impedia de subir uma escada e prosseguir. Todos os problemas me obrigaram a reiniciar o jogo para que desaparecessem.




A verdadeira luz te aguarda no final

Hellblade é um dos jogos mais singulares que existem e funciona como uma experiência, fruto de uma grande dedicação do estúdio em abordar um tema sensível com perfeição. O título consegue representar de muito próxima diversas sensações relacionadas à psicose. A identificação com os temas é incrivelmente tocante, e mesmo aqueles que nunca passaram por transtornos desse tipo terão uma ideia de como é.

Embora a jornada seja repleta de escuridão e sofrimento, Hellblade também nos apresenta a luz que existe mais à frente - uma lição que é tão importante quando todo o caminho percorrido até lá. É preciso se deixar ser absorvido pelo jogo e entrar de cabeça no mundo de Senua. Os pequenos problemas não são capazes de ofuscar por completo seus grandes acertos, e por fim temos uma jornada que vale muito pena.



Se desejar saber mais sobre o desenvolvimento de Hellblade, assista ao documentário produzido pelo estúdio que apresenta vários detalhes da pesquisa desenvolvida. O vídeo também está incluído em todas as cópias do jogo. 



✓ Prós

- Aborda temas de transtornos psicológicos muito bem;
- Atuação espetacular da atriz Melina Juergens;
- Belíssimos visuais;
- Efeitos sonoros bem feitos;
- Controles simples e eficientes;
- Gameplay fluída nas sequências de combate.

✗ Contras

- Puzzles um pouco confusos;
- Pequenos bugs que exigem reiniciar o jogo.

Hellblade: Senua's Sacrifice (Switch)

Desenvolvedor: Ninja Theory

Gênero: Ação e Aventura

Lançamento: 10 de Abril de 2019

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

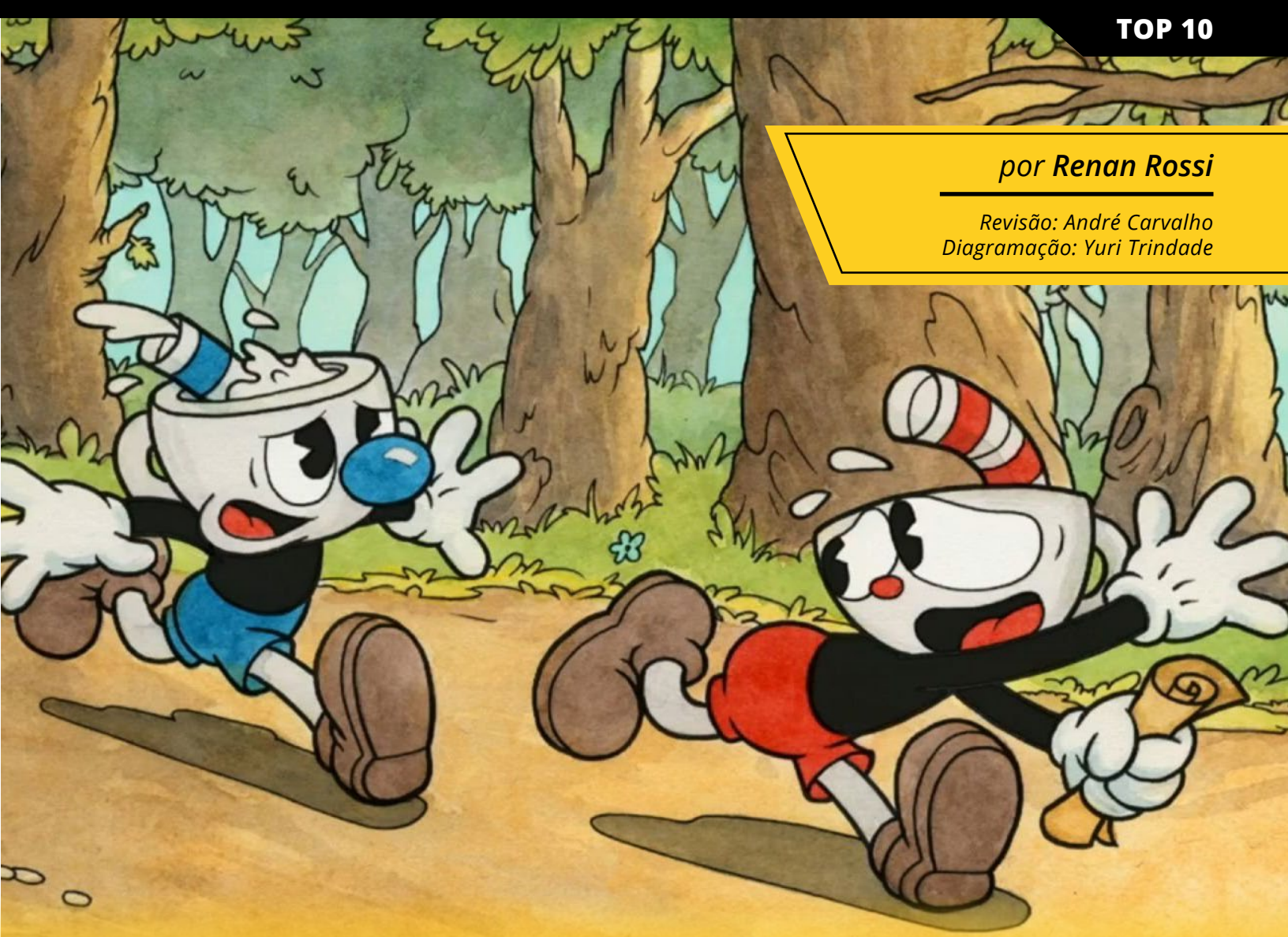


youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por Renan Rossi

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Yuri Trindade



Melhores jogos à la CUPHEAD baseados em animações

Elogiado por sua jogabilidade e estrutura gráfica que remete aos clássicos desenhos do início do século XX, **Cuphead** trouxe de volta a sensação de realmente estarmos inseridos nas animações que marcaram época na TV e cinema. Antes exclusivo ao XBOX One, o título agora também pode ser jogado no Switch, tornando-se mais um representante de peso deste tipo de jogo a passar por consoles da Nintendo. É com essa referência que elencamos uma lista com dez títulos inspirados, em sua maioria, em desenhos animados que fizeram muito sucesso no passado.

Assim como Cuphead, as gerações de consoles domésticos e portáteis da Nintendo receberam títulos incríveis no estilo plataforma 2D que permeiam nosso imaginário até hoje. Verdadeiras obras de arte protagonizadas por personagens icônicos que atravessaram gerações de crianças e adolescentes.

10. TINY TOON ADVENTURES: BUSTER BUSTS LOOSE!

Se você achava que a Konami lançava apenas jogos de futebol ou aventuras de vampiro nos anos 1990, errou feio. Uma pérola do estúdio foi a aventura 2D estrelada por Perninha e Lilica totalmente inspirada na série animada exibida pela TV americana entre 1990 e 1994. **Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose!** trazia toda a loucura e irreverência dos personagens da Warner Bros. para o SNES em um título divertido, frenético e particularmente difícil.

Ao todo, haviam seis fases e o final verdadeiro só aparecia caso jogássemos no modo Hard. Cenários de escola, ferrovias e um insano estágio espacial à la Star Wars com direito a uma batalha contra Duck Vader ilustravam bastante a experiência do game, que ainda podia ser jogado por duas pessoas. Além das fases principais, o título oferecia estágios bônus muito parecidos com o que veríamos anos mais tarde em séries como **Mario Party**. Eram minigames de desafio de peso, bingo, partidas de squash e salvamento de amigos em um labirinto.



09. DISNEY'S TOY STORY

Fãs de Toy Story já tinham, em 1995, uma aventura nos games que retratava o primeiro filme da franquia da Disney. A animação, que utilizava computação gráfica nos visuais, também refletia essa estrutura no SNES e Mega Drive através da pré-renderização em 3D. O avanço no game seguia o mesmo roteiro do filme sob o controle do protagonista e xerife Woody Pride.

No entanto, a versão de Mega Drive possuía uma fase a mais, na qual Woody dirigia R.C. em um estilo semelhante a **Outrun** (1987). Já a versão lançada para Game Boy possuía menos estágios em comparação às demais, embora agradasse com bons gráficos dentro das limitações do portátil.



08. ANIMANIACS

Mais um grande título desenvolvido pela Konami, **Animaniacs** recebeu versões para SNES e Game Boy, respectivamente em 1994 e 1995. Baseado na louca aventura dos irmãos Yakko, Wakko e Dot, que fez muito sucesso na TV, o game alternava seus estágios entre paródias de filmes e referências aos episódios da série, adaptando muito bem a dinâmica e espírito dos irmãos Warner.

No SNES, Animaniacs aproximou-se mais da arte cartunesca da TV, oferecendo uma aventura aberta na qual era preciso reunir as 24 páginas de um roteiro. O jogador controlava um dos três personagens, que era seguido pelos outros. Ao deparar-se com plataformas mais altas ou demais obstáculos, era possível utilizá-los em conjunto. Já a versão de Game Boy dividia a história em quatro fases com chefes a serem derrotados no final. Concluí-las desbloqueava o quinto estágio, no qual enfrentávamos os ratos de laboratório Pinky e Cérebro.



07. THE FLINTSTONES: THE TREASURE OF SIERRA MADROCK

Hora das referências.

Desenvolvido para SNES pelo estúdio Taito, **The Flintstones: The Treasure of Sierra Madrock** (1994) era uma adaptação da série cartunesca originada em 1960, além de basear-se no romance "The Treasure of the Sierra Madre", história de Velho Oeste de 1927 que ganhou uma adaptação para os cinemas em 1948.

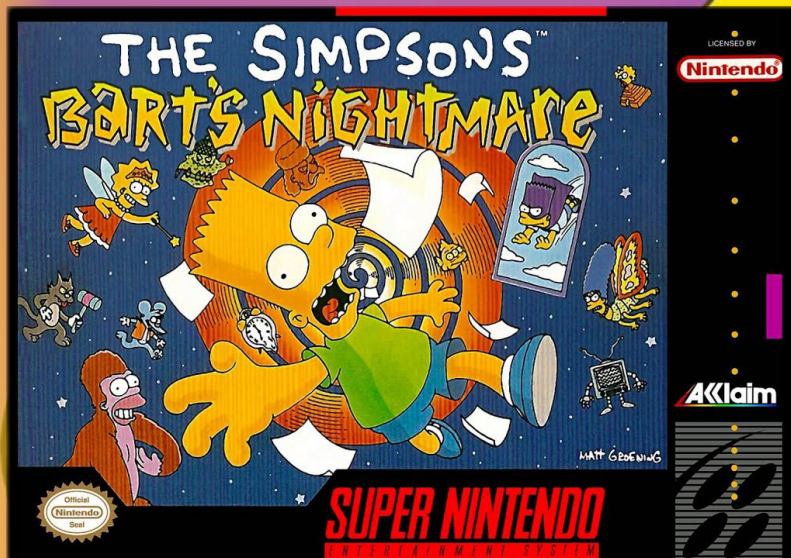
O objetivo era levar os protagonistas Fred e Barney a encontrarem o famigerado tesouro antes dos demais membros dos Water Buffalos, percorrendo fases em um estilo similar a **Super Mario World** (1990), com estágios side-scrolling e mundos com visão superior nos quais rolávamos dados para definir o avanço dos personagens. Visualmente, o game tinha cenários simples, mas os personagens eram fiéis à arte cartunesca original.



06. THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE

Lançado em 1992, **The Simpsons: Bart's Nightmare** era uma adaptação da rotina vivida por Bart na já aclamada série animada de TV The Simpsons, que foi ao ar pela primeira vez em 1989. No game de SNES, o enredo abordava um sonho do personagem no qual ele precisava percorrer as ruas em busca das páginas perdidas do seu dever de casa.

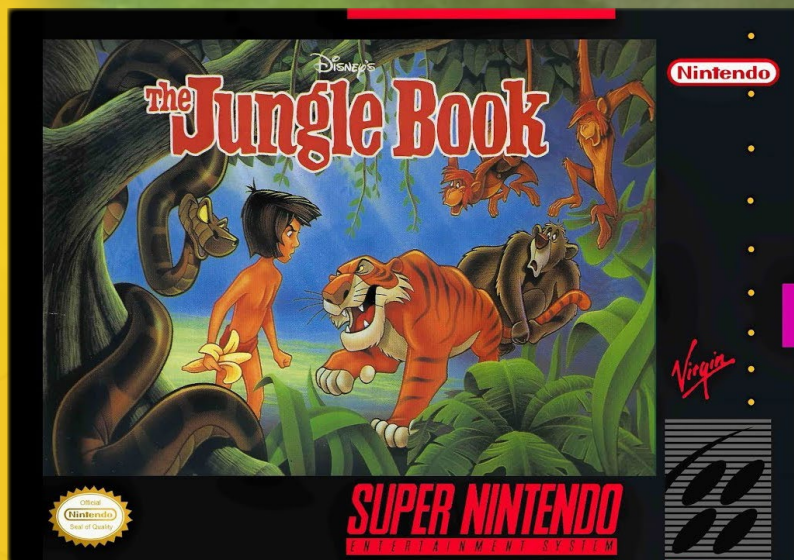
A estrutura gráfica inseria os jogadores numa ótima retratação dos ambientes e demais personagens da série, com visual bastante colorido e bem desenhado. Já a jogabilidade dividia-se em duas mecânicas: um estilo side-scrolling durante a exploração e variações de experiência nos cenários fictícios dos sonhos de Bart, como destruir inimigos na pele do monstro Bartzilla ou incorporar o super-herói Bartman pelos céus com jogabilidade shoot'em up.



05. THE JUNGLE BOOK

Animação adaptada por Walt Disney em 1967 com base na obra literária de 1894 do escritor Rudyard Kipling, **The Jungle Book**, conhecido no Brasil como “Mogli, o Menino Lobo”, recebeu uma versão para SNES exatamente cem anos após a história original, em 1994. Dividido em capítulos com jogabilidade em plataforma, o título inseria a história da animação em pequenos trechos ao início de cada fase. Apesar de focar-se quase exclusivamente em mecânicas de salto através de cipós, os visuais eram bastante fiéis ao filme.

O objetivo era coletar um número específico de gemas em cada fase e encontrar os amigos de Mogli escondidos pelo cenário, como o urso Baloo e a pantera-negra Bagheera. Alguns estágios ainda reservavam batalhas contra Rei Louie, Kaa e o tigre Shere Khan, o vilão. Anos mais tarde, em 2003, durante as campanhas promocionais do filme *The Jungle Book 2*, um remaster do primeiro game foi lançado para GBA sob desenvolvimento da Ubisoft.



04. DISNEY'S ALLADIN

Lançado em 21 de novembro de 1993, a aventura de Alladin baseou-se no longa-metragem da Disney que chegou aos cinemas um ano antes. Com versões para Mega Drive e SNES, o título possuía os mesmos traços artísticos da obra original, porém comprimidos e digitalizados para caberem nos cartuchos da época.

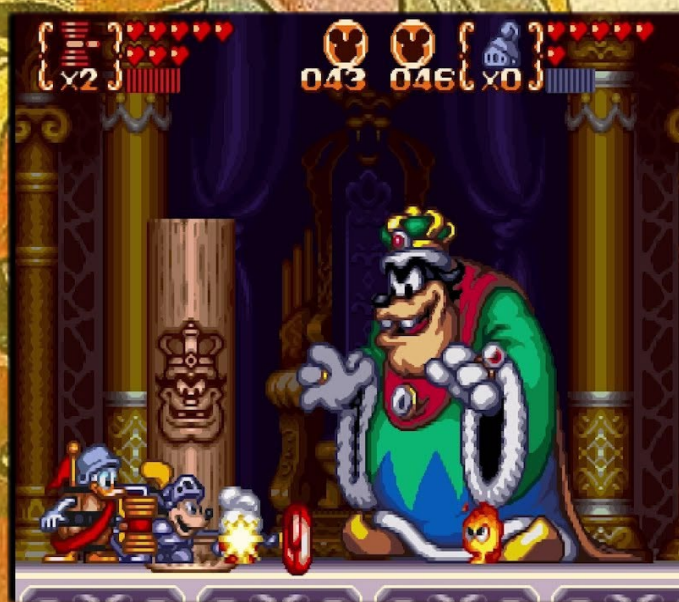
A adaptação da versão de SNES ficou a cargo da Capcom, que tinha entre os líderes de design ninguém menos que Shinji Mikami, nome que seria eternizado anos mais tarde pela criação de **Resident Evil**. Ao todo, o game possuía sete fases que alternavam de ambiente entre a cidade de Agrabah, a Caverna das Maravilhas e estágios livres no qual era possível voar com o tapete mágico na companhia da Princesa Jasmine, bem como cenários bônus onde o gênio da lâmpada aparecia. Em 2003, um port foi lançado para GBA.



03. DISNEY'S MAGICAL QUEST 3: STARRING MICKEY AND DONALD

A série **Disney's Magical Quest** no SNES foi um marco nas aventuras em plataforma 2D baseadas em animações. Tanto o primeiro game quanto o segundo, que introduzia Minnie ao lado de Mickey, já eram incríveis em jogabilidade e principalmente no aspecto gráfico idêntico ao que a empresa já fazia nos cinemas. Contudo, a versão que mais cativou os jogadores foi a terceira, por contar com a presença do irreverente Donald.

Além de oferecer uma mecânica na qual podíamos alternar as vestimentas dos personagens (e suas habilidades), a aventura proporcionava uma experiência longa e com uma boa curva de dificuldade. No modo multiplayer, enquanto Mickey vestia uma armadura de cavaleiro, Donald trajava um barril e uma panela na cabeça, para citar um exemplo do contraste humorístico do game. Lançado em 1995, o título utilizava bem as capacidades de processamento do SNES, que a essa altura rodava jogos em uma qualidade estonteante. A versão de GBA, lançada em 2003, trazia mais vestimentas e a manutenção do modo multiplayer através do cabo game link.



02. THE LION KING


Considerado por muitos a maior animação de todos os tempos, **The Lion King** foi um verdadeiro fenômeno na década de 1990 ao nos apresentar a odisseia de Simba pela selva até o seu retorno como o Rei Leão. A adaptação da obra para os games ganhou versões para várias plataformas, entre NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Master System e PC.

Toda a arte visual foi desenvolvida pelos desenhistas e animadores da Disney que trabalharam no filme, através da Walt Disney Feature Animation, enquanto a trilha sonora derivava das composições orquestradas originais. O resultado foi incrível. Já a jogabilidade dividia a experiência entre o Simba filhote e adulto, com algumas diferenças nas mecânicas de combate e a intensidade do rugido para assustar os inimigos. Apesar de ser um título bem colorido e baseado numa obra de animação, a curva de dificuldade era impressionante, rendendo bons desafios para quem estivesse disposto a chegar ao final.



01. GOOF TROOP

Se há um jogo baseado em animações que tornou-se inesquecível, certamente foi **Goof Troop**. O clássico de SNES que nos apresentou Pateta e Max em suas aventuras repletas de puzzles por Spoonerville Island era unanimidade entre quem possuía o cartucho ou alugava nas locadoras. Desenvolvido pela Capcom e lançado em 1993, o título fugia de seus semelhantes justamente por oferecer uma jogabilidade mais focada na resolução de desafios e uso de itens. Foi um dos primeiros trabalhos desenvolvidos por Shinji Mikami como designer.

Com perspectiva de câmera ao estilo **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (1991), Pateta e Max não podiam atacar os inimigos diretamente e precisavam lançar objetos neles, da mesma forma que Link fazia ao lançar vasos. Os protagonistas diferenciavam-se entre si. Max era mais ágil, porém causava menos dano que Pateta ao lançar objetos. Outros itens como ganchos e sinos podiam atrair inimigos ou ajudar a atravessar obstáculos. Os desafios incluíam ainda chutar blocos de pedra em ordens específicas ou encontrar chaves para acessar novas áreas. Cada uma das cinco fases era guardada por um chefe alusivo à animação. 



por Victor Carozzi Lima

*Revisão: André Carvalho
Diagramação: Lucas Gallego*

CUPHEAD

UMA ANIMAÇÃO TRABALHOSA

Cuphead (Switch) é, sem sombra de dúvida, uma sensação e revolução no mercado de games. Isso porque não somente saiu de um pequeno projeto familiar para se tornar um dos jogos mais amados de todos os tempos, mas o seu processo de desenvolvimento e produção são verdadeiras jóias à parte que corroboraram e muito para levar o título ao seu estrelato.

Sonho de infância

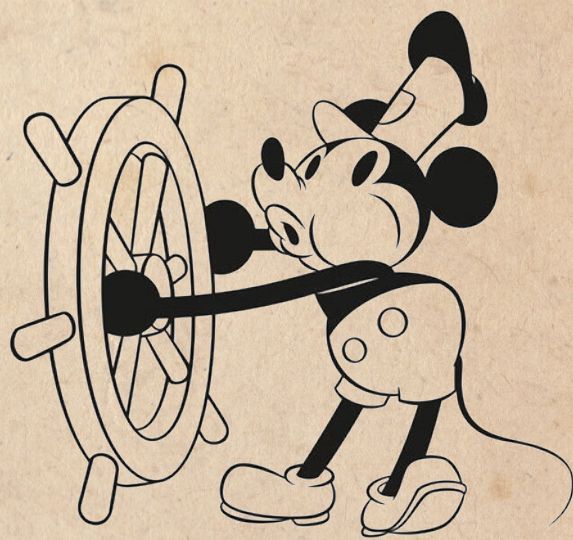
Quem nunca sonhou em fazer o seu próprio game? Bem, eu já e imagino que muitos dos que leem o Blast também. A história de Cuphead surgiu de um sonho de infância dos irmãos Chad e Jared Moldenhauer, que desde pequenos dividiam o desejo de fundar uma empresa de jogos. E até que para completos novatos na área, eles se saíram muito bem. O game já alcançou 3 milhões de cópias vendidas no mundo todo.



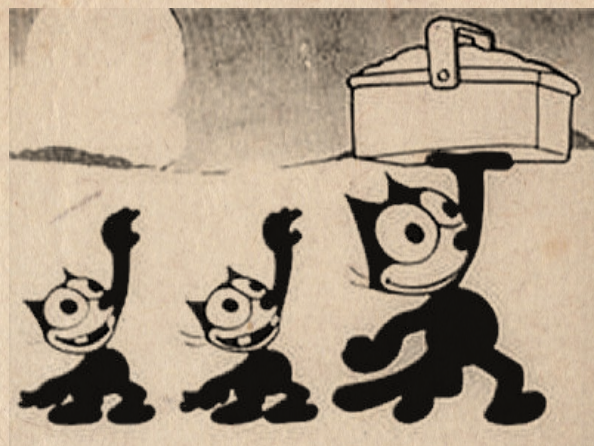
Jared and Chad Moldenhauer

E as influências desse projeto não se basearam somente no desejo de desenvolver um game do zero. A paixão por jogos do gênero *Run and Gun* mais o estilo de animações dos anos 30 resultaram na aventura da canequinha.

Mas que apelo as animações dos anos 30 têm? Bem, os anos 30, também conhecidos como a era de ouro da animação estadunidense, ocorreram graças à fusão dos desenhos animados à música e efeitos sonoros. Feito realizado por Walt Disney no clássico *Steamboat Willie* (1928), curta que inaugurou o uso de sons sincronizados à ação animada. E a febre pegou, tanto que pudemos ver as histórias de Popeye, Betty Boop, Gato Félix e tantos outros ganharem som e, um pouco depois, voz.



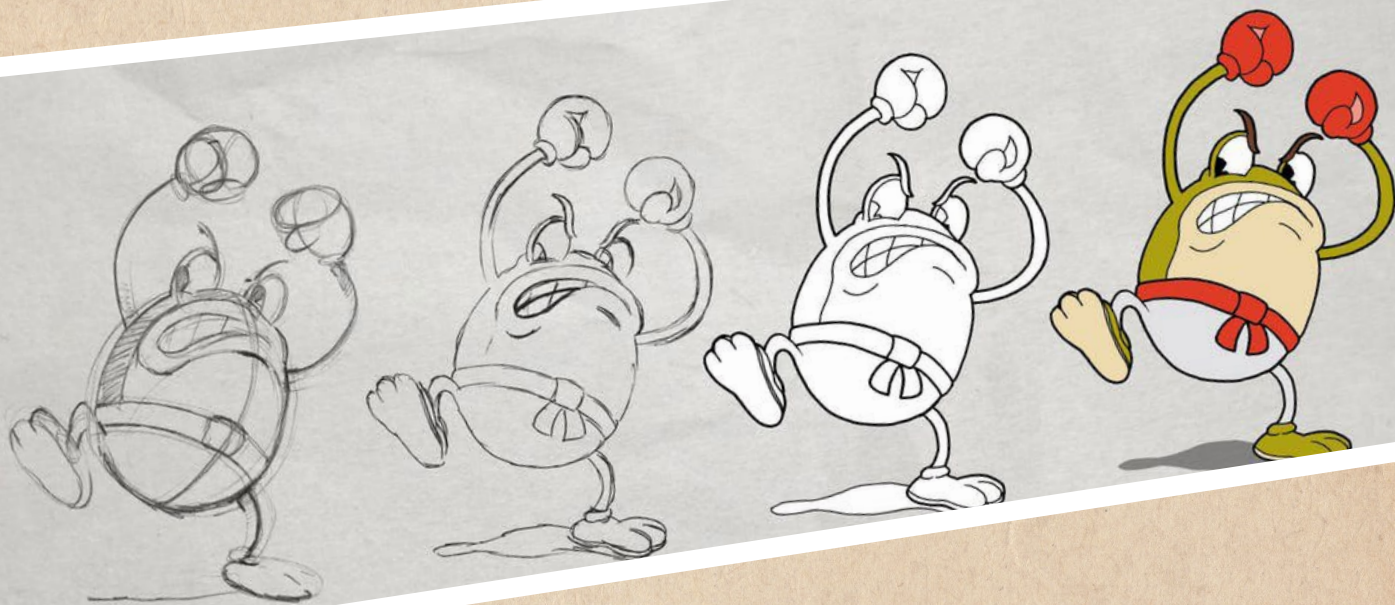
Os desenhos da época também tinham uma característica bastante peculiar: como eram curtas (os filmes de animação ainda não existiam), os filmes precisavam ser extremamente criativos e divertidos, tanto que a busca pela realidade e o comprometimento pelo que havia de mais lógico não chegava nem sequer perto das aventuras animadas.



Não apenas cativar o público, mas se venderem para que pudessem ser distribuídos e assim exibidos nas salas de cinema. Importante lembrar que a televisão, na época, era tão acessível quanto carros autônomos.

Do papel para os joysticks

E se enganou quem pensou que o estilo saudosista parou apenas na inspiração estética dos anos 30. Todo o projeto de Cuphead foi idealizado para ser feito como uma animação clássica interativa, ou seja, praticamente tudo o que vemos na tela foi desenhado e então digitalizado, colorido e animado para se tornar uma animação no game.



Para que vejamos uma animação de um segundo na tela, ou seja, um *frame*, é preciso, no mínimo de vinte e quatro imagens desenhadas. Agora imagine: Cuphead possui quase 50 fases, incluindo chefões, pequenos inimigos, NPCs e cenários interativos. Todos tiveram que ser desenhados à mão e passar por todo o processo mencionado há pouco.

Depois de desenhados e cortornados por tinta, os desenhos iam para a colorização digital. Os desenvolvedores chegaram a cogitar a ideia de também colorir os personagens manualmente, porém, o efeito era bastante próximo à qualidade atingida via computador, então “decidimos pular cinco anos de desenvolvimento”, conta Jared Moldenhauer, diretor de arte e co-fundador do estúdio.



E depois era preciso que a equipe de desenvolvimento animasse os desenhos, e a técnica de “loop” das animações clássicas caiu como uma luva no processo. Pois o que mais vemos nos jogos de videogame são loopings de animação, que se trata de uma animação-base para depois evoluir para as ações específicas do personagem. Um exemplo simples é a movimentação repetida dos personagens de luta, quando não há comando.

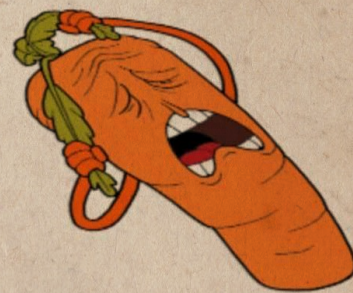
Enquanto isso, os cenários de fundo foram feitos de modo que não interagissem diretamente com os personagens do jogo. Eles foram, em sua maioria, desenhados e pintados manualmente com aquarela. Isso trouxe para as ambientações que facilmente lembrariam as animações dos filmes clássicos, à la era de ouro dos filmes Disney.

A qualidade extremamente detalhada dos cenários de fundo é uma característica comum das animações antigas, pois estes só seriam desenhados uma única vez, o que abria espaço para um trabalho mais detalhado. Enquanto tudo o que fosse animado precisava ser mais simples, pois seria preciso desenhar tudo várias vezes. E, detalhe, para os cenários em 3D, não se tratava de modelos feitos no computador, mas de objetos feitos à mão que foram fotografados e adicionados ao game.



Todo esse cuidado e estilo torna o game único, já que os videogames nasceram graças aos computadores. Mesmo muito da arte 2D ter sido amplamente explorada, nenhum game, até então, havia aprofundado nas raízes da animação.

Ken Peterson, animador da Disney, explicou a beleza e força da palavra "animação": "A maioria das pessoas acha que a origem da palavra 'animação' significa movimento, mas não é bem assim. Ela tem origem [do latim] em *animus*, que significa 'vida' ou 'viver'."

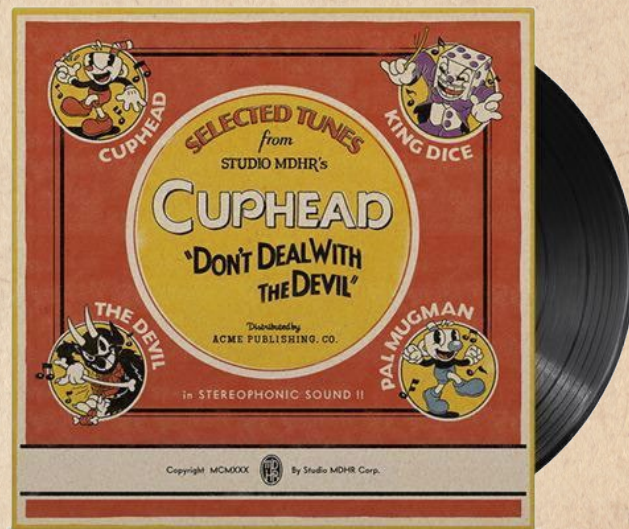


CD 1
MAY THU JUN
FEB DEE
TEAS LUE
CAREOT

O som das louças

Parte importante de praticamente qualquer game, e fator determinante nas animações dos anos 30 é a trilha sonora. O supracitado advento musical foi uma revolução na animação da época, assim como Cuphead foi com os games.

Uma coisa interessante é que toda a equipe de Cuphead consiste em pessoas próximas aos irmãos Moldenhauer; grande parte são parentes, inclusive cônjuges e amigos próximos. O compositor do game, Kris Maddigan, é nada menos do que amigos de infância dos desenvolvedores.



O game possui um estilo musical focado em jazz, o que casou com o compositor e amigo dos Moldenhauer. Kris não é apenas um músico de jazz, mas também tem formação na área musical. A combinação resultou em uma trilha sonora que nem mesmo os nintendistas podem pôr defeito.

Inicialmente, foram solicitadas músicas curtas, que seriam postas para tocar em looping infinito no fundo das fases. Porém, Kris decidiu trazer algo a mais para as composições; além de compor o tema da fase, ele alongou as músicas e adicionou solos separados ao longo delas.

Quando aplicadas ao *gameplay*, é possível que o jogador ouça partes diferentes da música nas várias tentativas de vencer um chefe, isso graças à extrema dificuldade do game, o que torna cada partida uma experiência diferenciada, além de mostrar um cuidado e atenção ao projeto que surpreendeu até mesmo os criadores do jogo.

O jogo contou com uma orquestra tocando ao vivo cada uma das músicas de fundo, o que não chega a ser incomum nos games, mas não é algo necessariamente esperado, ainda mais porque seria bastante simples, e mais barato, recriar a composição digitalmente. Mas fazer o possível à moda antiga é o lema do projeto, o que resulta em carícias para os ouvidos dos jogadores.



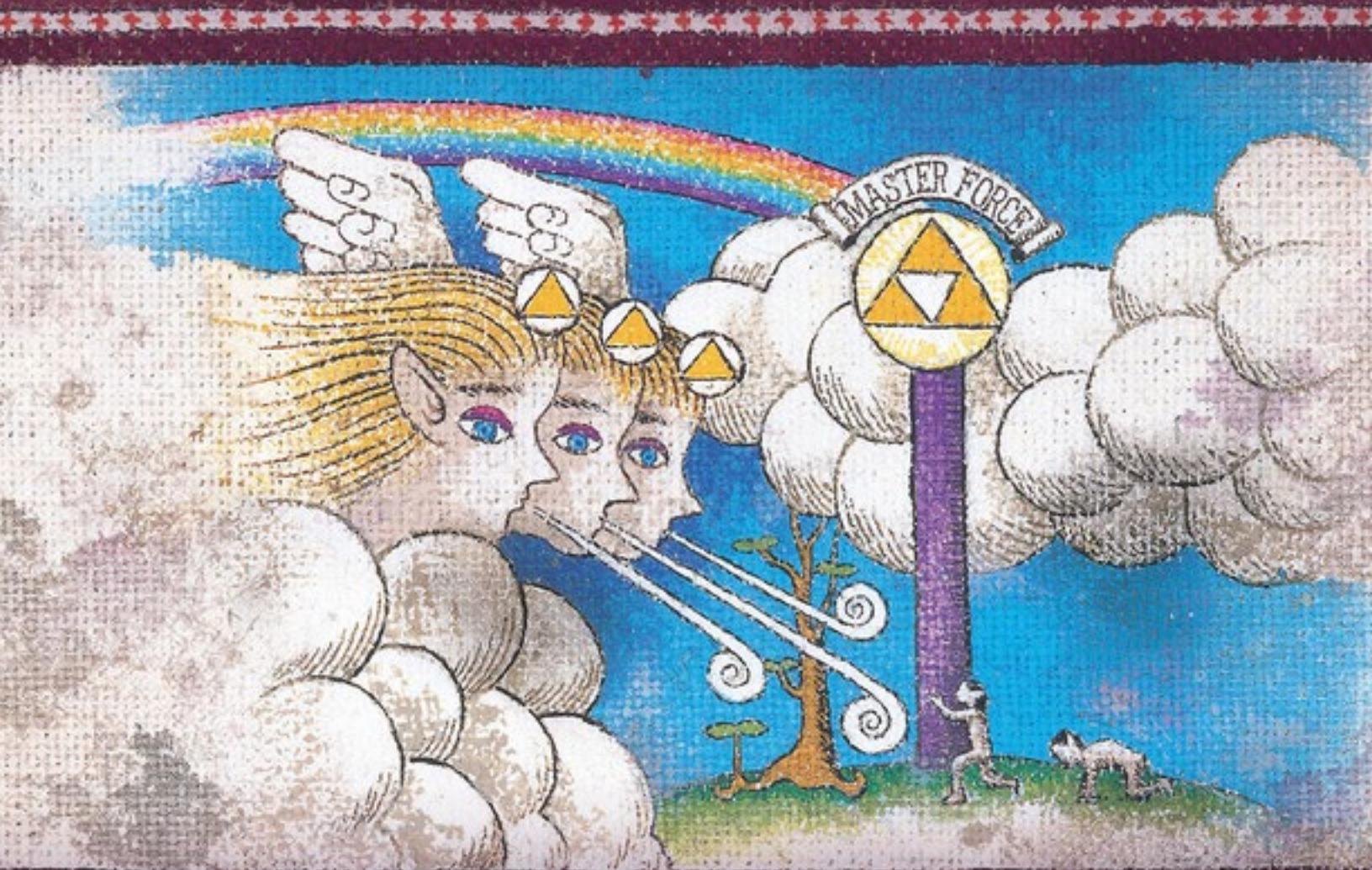
Numa entrevista, Chad Moldenhauer teve a ideia de fazer uma fase inteira numa partitura musical, na qual os projéteis seriam notas aparecendo por entre as linhas e espaços e o jogador deveria desviar delas.

O pulo do gato é que a música do jogo estaria conectada diretamente com essa fase, ou seja, cada projétil teria que ter a posição e duração exata da nota tocada. Infelizmente, essa ideia não prosseguiu, pela complexidade, mas que seria uma baita fase, não há dúvidas.

Por fim, Cuphead é uma obra de arte em forma de videogame, uma verdadeira revolução no que se imagina ao fazer um jogo e parece que a **MDHR Studios** não vai parar por aqui, a ideia é que novos games cheguem com a mesma qualidade e técnica que testemunhamos no debut de um sonho no mundo dos videogames. 🎮

por Matheus Carvalho

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Leandro Alves



THE LEGEND OF ZELDA: OS ELEMENTOS QUE DERAM ORIGEM A UMA LENDA

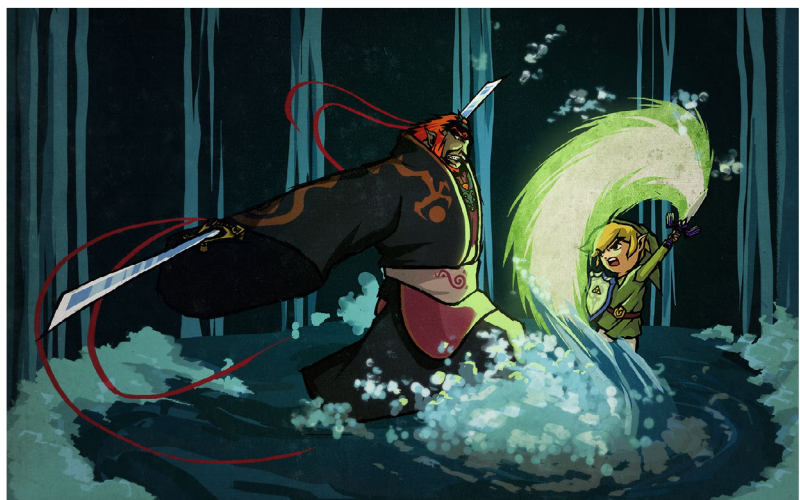
Para se entender o mundo, a sociedade e até os seres humanos, temos de conhecer os mitos que compuseram a nossa realidade por séculos. A importância da mitologia é tão grande que suas narrativas vivem até hoje, seja em estudos mais formais ou até mesmo para inspirar produtos de entretenimento como **The Legend of Zelda**.

A franquia faz uso constante das histórias mitológicas, além de contar com a presença de diversas outras culturas para compor o seu universo. Ao observar diferentes momentos presentes nos jogos é possível perceber, além das simples referências, uma adaptação de narrativas que fazem parte da cultura humana.

Mitos que se tornaram lenda

Em The Legend of Zelda o jogador controla Link: um garoto elfo de túnica verde que foi destinado a salvar o mundo da escuridão e somente empunhando a espada que bane o mal esse futuro pode se concretizar. De um jogo para outro a aventura de Link passa por diversas transformações, como ter que

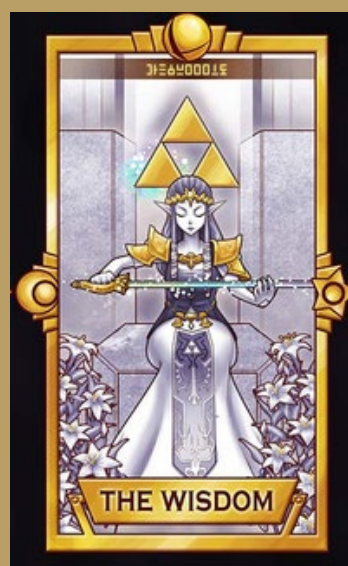
desbravar os mistérios dos céus, navegar por mares tempestuosos e correr contra o tempo para evitar a iminente destruição do mundo. Mesmo tendo as mais diferentes aventuras, uma ideia central guia toda a narrativa de The Legend of Zelda: o combate eterno do bem contra o mal.



Logo no primeiro jogo da franquia somos apresentados aos três protagonistas que fazem essa história ser incrível: **Link, Zelda e Ganon**(dorf). Ao longo dos anos fomos descobrindo cada vez mais sobre os elementos que compõem toda a mitologia de The Legend of Zelda, entre eles, o poder usado para conceber a terra de Hyrule: a Triforce.



Esses três personagens centrais na história foram os escolhidos para carregar essa força representada por três triângulos dourados, sendo que cada um simboliza as virtudes dos seres humanos. O fragmento destinado à princesa Zelda é a Triforce da sabedoria. Isso é compreensível pois em diversos jogos ela é representada como uma monarca perseverante que busca resolver os problemas a partir da diplomacia. O fragmento que está com o temível Ganon é a Triforce do poder, pois entre todos os habitantes de Hyrule ele é o que mais valoriza o poderio bélico para atingir os seus objetivos. Já Link, o herói das aventuras, foi designado ao fragmento que simboliza uma das virtudes mais nobres dos seres humanos, a Triforce da coragem. É possível afirmar que ele recebeu tal fragmento por sempre ser lançado ao desconhecido e enfrentar os seus maiores medos para salvar o mundo das trevas.



O simbolismo em The Legend of Zelda

Os elementos que podem ter inspirado a Triforce na franquia estão presentes em diversas culturas ao redor do mundo, como a celta e nipônica.

Um dos principais símbolos da mitologia celta é o Triskele, que representa as tríades da vida: corpo, mente e espírito; nascimento, vida e morte; céu, mar e terra. Já na cultura nipônica, o regente da família imperial deve manifestar três virtudes para ser considerado digno do trono: sabedoria, poder e benevolência. Apesar dessas possíveis inspirações, a criação da Triforce pode ser relacionada com qualquer tríade das mais diversas culturas.



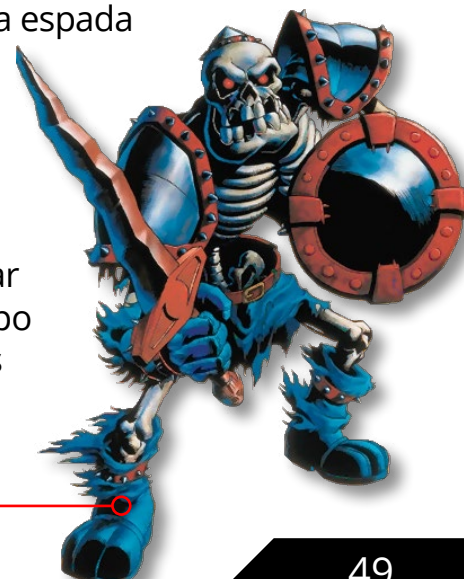
Triskele da mitologia celta

Nos jogos que simbolizam a essência das aventuras de The Legend of Zelda a teoria da Jornada do Herói, desenvolvida pelo mitólogo Joseph Campbell, está muito presente. O herói, Link, desperta para um mundo desconhecido e após ser auxiliado pela figura de um mentor - caracterizado pelo sábio que oferece a espada no Zelda para o Nintendo Entertainment System (NES), a Árvore Deku (Ocarina of time) e o King of Red Lions (Wind Waker) – ele segue a aventura com o conhecimento necessário para superar os obstáculos da sua jornada. No entanto, diferentemente da teoria de Campbell, em nenhum momento Link recusa o seu destino, o portador da Triforce da coragem enfrenta os seus medos para concretizar a profecia.

Os obstáculos enfrentados por Link em suas aventuras, ao longo dos diversos jogos, se passam em cantos geográficos característicos de uma épica aventura medieval: o inexpugnável vulcão de Death Mountain, o denso pântano de Southern Swamp e a misteriosa floresta de Lost Woods.



Em diversos jogos da franquia a floresta de Lost Woods é o berço da espada que bane o mal: a Master Sword. E por Link ser o herói destinado a acabar com a escuridão deve obtê-la a qualquer custo. No entanto, a jornada do herói é constituída por diversas provações de coragem e sabedoria, uma delas é adentrar a mata que aqueles que não possuem as virtudes necessárias se perderão. A floresta de Lost Woods tem sua própria mitologia para caracterizar o desafio que ela representa. Caso uma criança se perca lá, seu corpo vai se transformar em um ser brincalhão que percorre a floresta, os Skull Kids. Já um adulto que se perde tem seu corpo transformado em uma figura esquelética que está fadado a proteger as entradas de Lost Woods por toda a eternidade, os Stalfos.



O interessante é que alguns desses elementos geográficos são similares a uma história da mitologia arthuriana sobre um lugar mágico, conhecido como a floresta de Brocéliande. Nesse local sagrado se encontrava o Vale do Não-Retorno, onde a fada feiticeira Morgana aprisionava os cavaleiros infiéis às suas damas e, segundo algumas lendas, eles caminhariam pela floresta por toda a

eternidade sem encontrar a saída. Entre as histórias que compõem a mitologia celta, os meios aquáticos, como lagos e rios são muito cultuados, pois eram as moradias das fadas e seres divinos. Muitos autores acreditam que a floresta de Brocéliande é a localização de outro importante mito arthuriano, o da fada Viviane, a dama do lago. Segundo a lenda, foi Viviane quem entregou a espada Excalibur a Arthur.



A dama do lago entrega a espada Excalibur ao rei Arthur

Uma das histórias mais conhecidas do rei Arthur é a da espada na pedra (inspiração direta da franquia Zelda) em que somente o legítimo rei da Inglaterra poderia retirá-la. No entanto, essa lâmina ainda não era a verdadeira Excalibur. Anos depois de começar o seu reinado a voz da dama do lago pede para que a espada seja jogada em seu domínio, para assim elevá-la ao seu poder máximo. A partir dessa história é possível notar outra inspiração para a franquia The Legend of Zelda, em que desde os primeiros jogos como, por exemplo, **A Link To The Past**, há a possibilidade de lançar itens como escudos, túnicas e até mesmo a Master Sword na Fairy's Fountain, para aumentar o seu poder.



No princípio era o Caos

A origem do universo de The Legend of Zelda apresenta uma similaridade com religiões que buscavam entender a realidade que os envolviam. Ao longo dos jogos, mais especificamente em **Ocarina of Time**, foi dito que em um passado muito distante haviam três grandes deusas douradas que criaram o mundo a partir do caos: Din, a deusa do poder, aquela que cultivou a terra; Nayru, a deusa da sabedoria, aquela que criou as leis do


universo para o manter em ordem; e Farore, a deusa da coragem, aquela que deu vida ao mundo ao conceber os habitantes. Quando o trabalho estava feito, as três deusas partiram para os céus, deixando para trás um fragmento do poder usado para criar o mundo, conhecido como Triforce, que ficou sob a guarda de Hylia, uma divindade criada pela tríade criadora. A partir disso, foi construído a narrativa que deu origem à terra de Hyrule e aos seus habitantes.



Nas mais diversas culturas as histórias que compõem a origem do universo (cosmogonia) narram que no começo havia apenas o caos. Entre as mitologias que nós, do mundo ocidental, temos mais contato são a grega e a cristã. Em The Legend of Zelda, é compreensível notar as similaridades com ambas as crenças, em que a partir de um intermédio divino o caos deu lugar à ordem.

De acordo com a mitologia grega, no começo havia apenas um ser supremo conhecido como Caos, mas sem qualquer explicação dele surgiu uma deusa que simbolizaria a vida, Gaia. Muitas vezes confundida com o próprio planeta Terra, seu corpo seria a origem da natureza que conhecemos, ao formar a fertilidade do solo, por onde surge toda a existência. Além de Gaia, do Caos também nascem: o princípio mais primitivo da atração, conhecido como Eros e a personificação das trevas, conhecido como Tártaro. Sob a influência de Eros, Gaia passou a desejar um companheiro e para isso gerou – sozinha – Urano, o Céu Estrelado. Assim, o universo caminhava para a ordem com a organização do Tártaro nas profundezas, Gaia nas terras férteis e Urano no céu.

Já na mitologia cristã, que acredito ser mais conhecida pela maioria das pessoas, o mundo foi criado por um único Deus, que durante sete dias concebeu a luz, a terra, os mares e os seres humanos. É interessante e divertido pensar que em todas essas mitologias, seja a grega, cristã ou até mesmo a de Zelda, apesar de seguirem caminhos muito diferentes entre si, apresentam um início e fim parecidos, com o caos dando lugar para a ordem.

Com uma narrativa advinda de histórias da cultura mundial, a franquia criada por **Shigeru Miyamoto** faz uma combinação dos elementos que fizeram os mitos serem contados ao longo das gerações. Com isso, a eterna batalha de Link e Zelda contra Ganon transformam as alegorias do nosso mundo em uma história completamente nova, concebendo assim a maior lenda dos videogames. 



por Giba Hoffmann

Revisão: André Carvalho
Diagramação: Lucas Gallego

DOSSIÊ DOS VILÕES

Desde que surgiu como *spin-off* da franquia **Mario**, **a série própria de Yoshi** trabalhou no sentido de diferenciar as aventuras do dinossaurinho das entradas mais tradicionais estrelando o bigodão. Importando criaturas e cenários já conhecidos dos arredores de **Mushroom Kingdom** e mesclando-os com novas criações, **Yoshi** foi recebendo um elenco de personagens e *power-ups* que acabaram se tornando marca registrada de seus títulos.

Com os vilões, não poderia ser muito diferente. Dizem que a qualidade de um herói tem relação direta com a de seus antagonistas, e isso é plenamente constatável em **Yoshi's Crafted World** (Switch) — pelo menos no que diz respeito ao critério de fofura, já que os oponentes da trupe jurássica apresentam-se em adoráveis construções ao estilo de arte artesanal. Confira nosso dossiê para saber mais sobre as principais criaturas maléficas do game e a história por trás de seus alvos para ovos favoritos.



PEIXES PEQUENOS

Ah, os capangas! Esses são os pequenos incômodos que comumente abordam nossos heróis ao longo de sua jornada. No caso de Yoshi, muitas vezes acabam ou convertidos em Ovos de Yoshi ou do lado mais dolorido de um lançamento de um deles.





SHY GUY

Vindo diretamente das profundezas do obscuro **Yume Kōjō: Doki Doki Panic**, título do Nintendinho que seria repaginado como **Super Mario Bros. 2** no Ocidente, o eternamente tímido **Shy Guy** acabou trilhando um caminho pouco provável rumo ao estrelato após contracenar com Mario e seus amigos na versão mais bem-sucedida do jogo japonês. Embora não tenha feito nenhuma aparição subsequente na série principal do encanador — com a exceção de um traje de **Mystery Mushroom** em **Super Mario Maker (Wii U)** — esse carinha se tornou figura marcada em dezenas de spin-offs da série, ganhando o papel inclusive de ser o “bucha de canhão” oficial da série principal de Yoshi.

Embora pouco se saiba sobre este ser misterioso, uma coisa é certa: em **Crafted World** eles mostram sua versatilidade talvez como nunca antes. Desde os já tradicionais **Fly Guys** movidos a hélices até os mórbidos **Zombie Guys** — versões reanimadas que vagam sem rumo por um parque mal-assombrado —, passando pelos **Ninja Guys** sorrateiros lançadores de shurikens, o arsenal de abordagens desses caras é admirável.

Piratas, vampiros e guerreiros tribais também se juntam ao exército implacável, mostrando que eles são capazes de fazer bem melhor do que o tradicional truque de se esconder em meio a flores de papel. Uma pena, no entanto, que mesmo com tanta variedade, todos costumem acabar do mesmo jeito: servindo como combustível para os ovos ricocheteantes de nossos dinossauros heroicos.



Seu design carismático é tão simplista que sua versão artesanal praticamente não se diferencia do que estamos acostumados a ver em outros games: tecido colorido, uma máscara branca sólida e uma tirinha de couro para sustentá-la.



FAT GUY

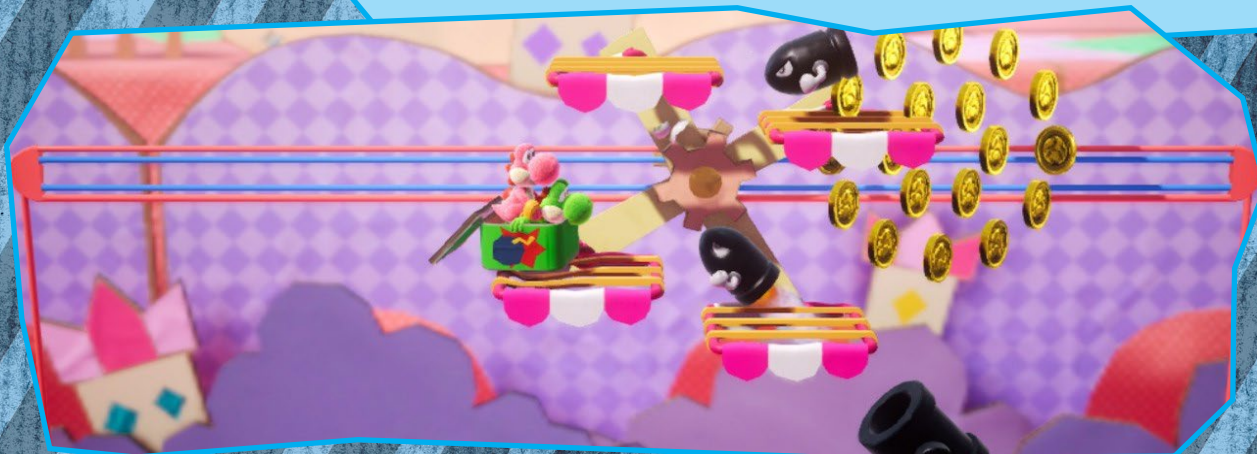
Primos mais corpulentos dos Shy Guys, os **Fat Guys** estrearam já no primeiro **Yoshi's Island (SNES)**, na icônica fase **Lakitu's Wall**. Desde então, eles se mantiveram praticamente exclusivos à série, com a única exceção do **Gourmet Guy** de **Paper Mario (N64)**. Se tradicionalmente a nutrição adicional garantia aos dinossauros a criação de um ovo gigantesco, aqui eles são convertidos em seis ovos regulares.



Como poderíamos imaginar, sua participação se dá, por exemplo, na glutonêsca **Poochy's Sweet Run**, onde aparecem atacando nossos heróis com gigantescos biscoitos recheados. Já na fase **Haunted Maker Mansion**, os caras aparecem num momento mais zen, relaxando em sofás que começam a se mexer caso eles sejam derrotados. Como é que conseguem ficar numa boa assim naquele clima sombrio, eu já não saberia explicar!

BULLET BILL

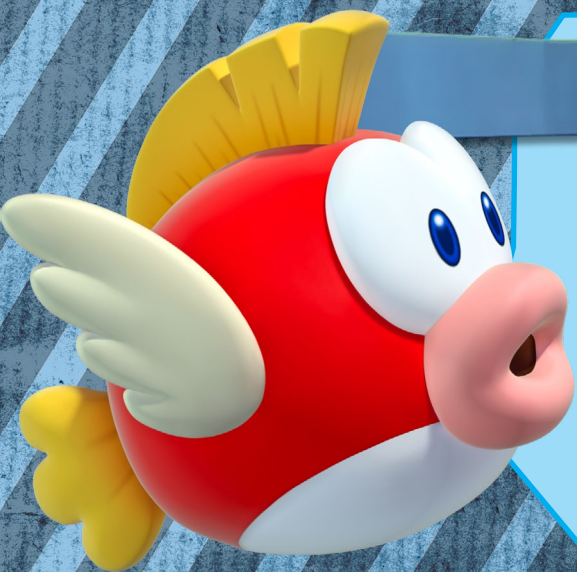
As balas nervosas estreamam no primeiríssimo **Super Mario Bros. (NES)** e, desde então, fizeram parte das linhas de defesa de Bowser quase tanto quanto os próprios **Koopa Troopas**. Ao contrário das variantes mais macias que deram as caras em **Yoshi's Woolly World (Wii U/3DS)**, os Bullet Bills aqui parecem ter voltado ao bom e velho metal para fazer frente ao avanço de nossas pelúcias.

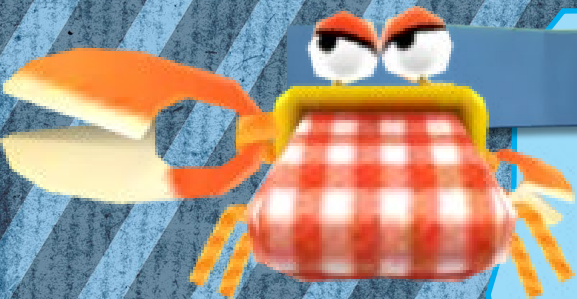


Com seu próprio **Costume** representando-os no mais glorioso corta-e-cola de papelão, eles se tornam tecnicamente jogáveis pela segunda vez no console híbrido, após terem sido feitos de bobo pelo **Cappy** em **Super Mario Odyssey** (Switch).

CHEEP CHEEP

Sem a presença ilustre da transformação de Yoshi em sereia, o peixão que nos acompanha desde **Super Mario Bros. (NES)** acaba reduzido aqui ao papel de se jogar para fora da água contra nossos heróis na tentativa de complicar ainda mais suas travessias aquáticas em fases como **Bombs Away on Pirate Island** e **Slip-Slide Isle**.





CLAWDADDY

Um legítimo inimigo de Yoshi, **Clawdaddy** é uma criatura que se concentra na rixa pessoal com a dinossaurada, aparecendo exclusivamente em títulos da série. Estreando no primeiro **Yoshi's Island** como um dos lacaios de **Prince Froggy**, esse crustáceo casca-dura costuma atacar em uma investida rápida e violenta com suas pinças cortantes.



Enquanto sua versão em **Woolly World** adotou um adorável modelo combinando bolsinhas de moedas e tesouras de costura, a mais recente encarnação do caranguejo se protege das investidas de Yoshi com uma esponja de banho, enquanto toca o terror nas praias de **Chilly-Hot Isles**.

CYBO

O **Cybo** é uma nova criatura que faz sua estreia aqui em **Crafted World**. Esses funcionários automatizados são responsáveis por operar as portas e elevadores da estação espacial de **Space Hub Hubbub**. Portanto, normalmente eles podem ser considerados aliados, já que são seres cibernéticos bem intencionados apenas cumprindo seu trabalho. No entanto, colisões de asteróides com a estação espacial são capazes de deixar todos os sistemas do lugar em pânico — o que inclui os pobres Cybos, que deixam suas funções de lado e partem para a ignorância sem pestanejar.



CHOMPAGOBBLERS

Outro dos estreantes de **Crafted World**, esse ser fantasmagórico chegou disposto a fazer parte dos pesadelos de Yoshi para sempre. Assombrando as salas de **Haunted Maker Mansion**, os **Chompagobblers** atacam rápido e sem piedade, abocanhando os Yoshis que vêm sem pestanejar. Imunes a todo e qualquer tipo de ataque, só resta uma opção: correr!

FOOLY FLOWERS

Também conhecidos como **Dizzy Dandies**, esses mestres do disfarce infernizam nossos heróis desde o primeiro **Island**, aproveitando-se de sua incrível semelhança com as sempre cobiçadas **Smiley Flowers**. Aqui, elas normalmente dão as caras em grandes grupos nas sequências bônus, ocultando uma das plantinhas bem humoradas entre elas.

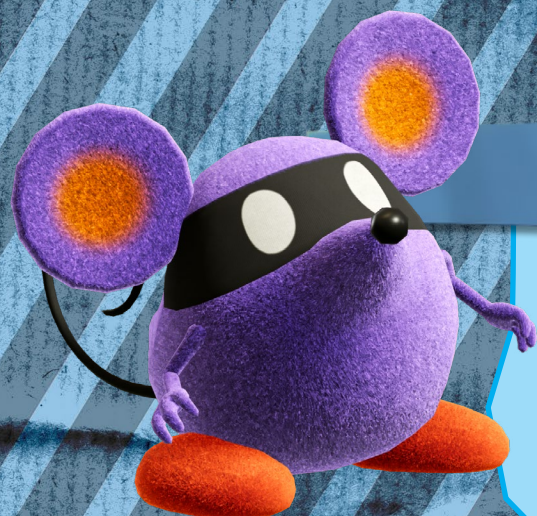
FLUTTER

Os **Flutters** são uma espécie de forma evoluída dos **Wigglers**, as simpáticas centopéias que estrearam em **Super Mario World (SNES)**. A sequência focada em **Yoshi** foi quem introduziu essa variante mais pacífica, na fase **Go! Go! Mario!**. No entanto, esse pacifismo todo tem limites: caso sejam atacados, os borboletões ficam cheios de raiva e prontos para descontar tudo em **Yoshi**.



KOOPA TROOPA

Os mais antigos e frequentes vilões de **Mario** dispensam qualquer apresentação. Sua aparição aqui é bastante tímida. Ostentando visuais de pelúcia ao estilo de **Yoshi** (mas com cascos ainda bem sólidos), eles até tocam um pouquinho de terror, mas cedem mais espaço aos secundários **Shy Guys** como é de praxe na série.



LITTLE MOUSER

Esses roedores ladrõezinhos estrearam no primeiro **Island**, usando-se de sua velocidade para roubar os ovos de **Yoshi**. Sua versão artesanal se ocupa de passatempos ainda mais fofos, desta vez brincando com ímãs e moedas ao longo de **Mousers and Magnets**.



Aparentemente interessados em acumular pequenas riquezas, um deles acaba roubando a gema azul da **Sundream Stone**, dando baile tanto em Yoshi quanto na dupla **Kamek** e **Baby Bowser**. Cheios de medo, os **Little Mousers** se apavoram com qualquer coisa — são tão adoráveis e inofensivos que você se questiona se o vilão na verdade não é você.

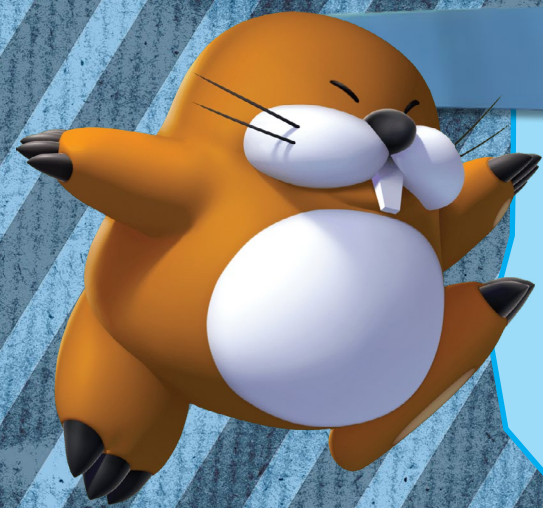


MEL

Outro estreante de **Crafted World**, esses bolinhos apetitosos se utilizam de uma estratégia clássica dos **Goombas** e **Shy Guys** para tentar parar o avanço dos **Yoshis** em **Poochy's Sweet Run**: o ataque em formação de torre. Infelizmente para eles, o truque acaba sendo tão eficiente quanto costuma ser nos outros casos, ainda mais quando nossos heróis contam com a ajuda de um **Poochy** faminto. Ninguém fica no caminho entre **Poochy** e seus doces-muito menos se você próprio for um doce!

MONTY MOLES

Essas toupeirinhas infernais estrearam junto com o próprio **Yoshi** em **Super Mario World** (SNES), embora seu design empreste muito dos **Rocky Wrenches** de **Super Mario Bros. 3** (NES). Ao melhor estilo do jogo de *whack-a-mole* (aqueles fliperamas de martelar a toupeira), eles costumam servir de alvo em minigames ao longo das fases, além de povoarem o tiroteio de ovos de **Monty-Mole-B-Gone**.





PIRANHA PLANT

Ao lado dos **Koopa Troopas** e recém alçadas à categoria seleta de lutadores jogáveis em **Super Smash Bros. Ultimate (Switch)**, as icônicas plantas carnívoras também marcam presença ao longo dessa mais nova jornada, em diferentes versões, inclusive com uma variante gigantesca servindo como guardião de um dos fragmentos da **Sundream Stone**. A versão aérea e roxa **Bungee Plant** também dá as caras, vindo diretamente de **Yoshi's Island (DS)**.



RAVEN

Outro adversário tradicional de **Yoshi**, esses corvinhos não praticam o vôo, preferindo tradicionalmente passar o tempo gravitando em torno de superfícies esféricas. Sua versão artesanal tem um aspecto mais liso, parecendo ser feita a partir de uma bexiga preta invertida.

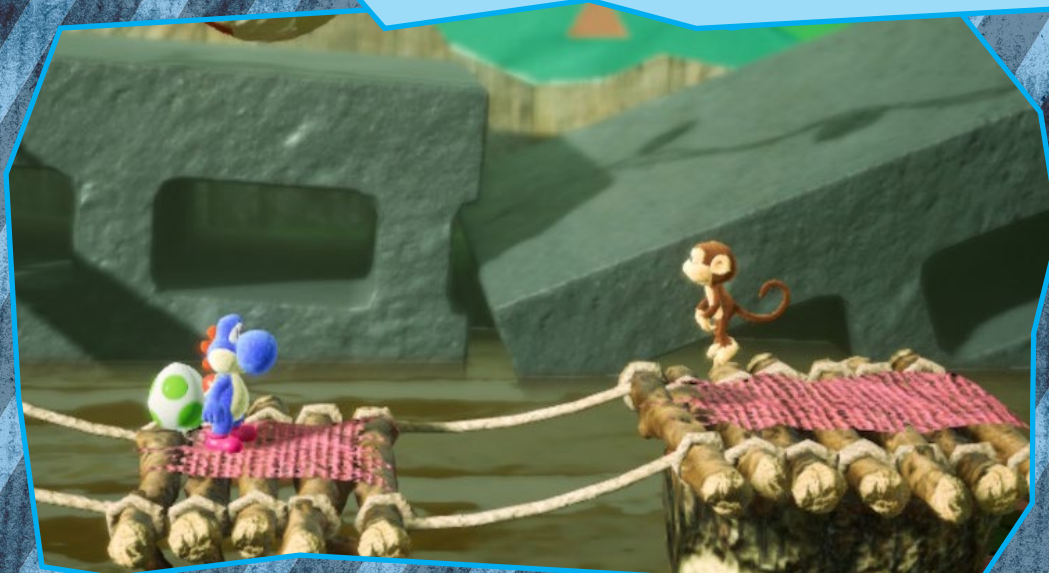


SKELESAUR

Esse fóssil vivo não se importa com os laços de espécie que o aproximam de um parentesco com **Yoshi**, causando destruição sem critérios nem limites em **Skelesaur Wrecks**.

UKIKIS

Esses macaquinhos estrearam como ladrões de bebês no primeiro **Island**. Sem a presença de seu alvo habitual, suas versões de pelúcia dividem o tempo entre ajudar os **Yoshis** e a tentativa de assassiná-los: por vezes eles aparecem lançando ovos, mas na maior parte do tempo bombardeiam a fase com mísseis de brinquedo que explodem de verdade.



INTERMEDIÁRIOS

Esses sub-chefes são inimigos especiais que tocam o terror ao final de algumas fases, mas não chegam a ser os chefes propriamente ditos, já que não são batalhas pelos fragmentos da **Sundream Stone**.



YARRCTOPUS

Esse polvo pirata é o primeiro chefe de toda a aventura, atacando os **Yoshis** ao final de **Pirate Pier** com uma estratégia bombástica, mas não muito eficaz.



THE SHOGUN

A mente estrategista por trás das armadilhas de **Ninjarama** aguarda **Yoshi** escondido em uma sala cheia de puzzles ao final de **The Shogun's Castle**. Infelizmente para ele, o cara manda bem mal no quesito do combate corpo-a-corpo!

MESTRES DO MAL

Criações de **Kamek** para conter os avanços dos **Yoshis** (ou atender às birras de **Baby Bowser**).



TIN CAN CONDOR

A primeira criação de sucata de **Kamek** surge após um **Little Mouser** espertinho chegar antes de todo mundo e roubar a gema azul para si. Feito da combinação inusitada entre uma lata de café e bexigas, essa ave ataca com aviõezinhos de papel, projéteis e ataques aéreos diversos. A sorte de Yoshi é poder contar com os imãs dos Mousers para nivelar um pouco as coisas!





SPIKE THE PIRANHA

Essa versão monstruosa da **Piranha Plant** surge na busca pelo próximo fragmento da **Sundream Stone**, após um mal-entendido envolvendo uma espécie de pinhata temática da planta carnívora. Contando com material orgânico das pinhas e avelãs de **Acorn Forest**, o bichão ataca com padrões diversos e depende do uso estratégico das pinhatas para ser vencido.



BURT THE BALL

Essa nova encarnação de um vilão recorrente da série surge de uma discussão inusitada entre **Yoshi** e **Baby Bowser** na piscina, tratando a respeito das habilidades do governante **Koopa** em se equilibrar em uma bola de praia. Aptamente criado a partir de uma bóia esférica gigantesca, essa versão continua a trazer o velho problema com as calças. A batalha aquática que se segue envolve muitas bolas quicantes e equilíbrio em uma plataforma flutuante.

50



GATOR TRAIN

Esse trem de brinquedo amaldiçoado surge de um ataque de birra de um **Baby Bowser** cada vez mais impaciente, frente a um **Kamek** proporcionalmente desiludido com suas atividades de babá. Com inveja do trenzinho de **Yoshi**, o monarca ordena ao mago que crie um brinquedo que combine a maquinaria pesada com a ferocidade do crocodilo. O resultado, como não poderia deixar de ser, é uma perseguição bombástica sobre trilhos.



OS CABEÇAS DO ESQUEMA

Por fim, é claro que não poderiam faltar os grandes chefões por detrás de toda a maldade propagada pela gangue. Ao longo dos anos, Kamek e Baby Bowser se tornaram os arqui-inimigos da turma de dinossaurinhos, e a crise da Sundream Stone não é nenhuma exceção.

BABY BOWSER

A adorável versão bebê do rei dos Koopas marcou os games de Yoshi desde o primeiro **Island**, onde fazia o que na época deveria ser uma aparição surpresa ao final da jornada. Enquanto Kamek exigia que Yoshi se rendesse e entregasse Baby Mario, o barulho gerado pelo conflito acaba por acordar vossa majestade birrenta, dando início a um dos conflitos de último chefe mais memoráveis de toda a franquia Mario.



Desde então, o figurinha (que lembra muito a aparência de seu filho no futuro, **Bowser Jr.**) tem infernizado os dinossaurinhos de diversas formas. Não se deixe enganar pelo seu tamanho diminuto e aparência indefesa: com o auxílio das magias de seu babá Kamek, a pequena fera é capaz de feitos impressionantes, como a icônica transformação em gigante ou os vários brinquedos destrutivos de que dispõe em **Crafted World**.



KAMEK

Com o chefe Bowser ainda em fase de crescimento, no final das contas o crédito para todo esse terror acaba sendo em grande parte devido ao **Magikoopa Kamek**. Embora desde a estreia da classe em **Super Mario World** outros Magikoopas tenham aparecido anteriormente em diversas mídias, o indivíduo responsável pelo rapto de **Baby Luigi** no primeiro **Yoshi's Island** passou a ser reconhecido como o grande comandante especial da categoria. Essa distinção não existe no material japonês original, onde o nome da espécie Magikoopa é o mesmo emprestado pela localização ocidental para diferenciar o cabeça do esquema: *Kamekku* (カメック).

O mago iniciou a rixa com os Yoshis ao ter uma visão, na noite do nascimento de Mario e Luigi, a respeito dos inúmeros problemas que a dupla iria causar para os Koopas no futuro. Na tentativa de raptar os bebês, iniciou-se a guerra que perdura até hoje — e na qual Kamek frequentemente tem que se virar para tocar seus planos e dar conta das birras de Baby Bowser e do exército de Yoshis ao mesmo tempo. Nem com todo seu poder mágico isso seria tarefa fácil. Todo crédito ao cara pela persistência! 🍄



BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



APENAS R\$4,99

PASSO A PASSO WORLD OF LIGHT 🎮 CONSEGUINDO OS 1303 SPIRITS 🎮 MODOS DE JOGO

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista