

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

— ANO 1 —



O Primeiro Ano

Revistas digitais têm público? Futuro? Apelo? Todas essas perguntas foram respondidas durante o primeiro ano da Revista Nintendo Blast. E todas as respostas são “sim”! Nossa proposta foi oferecer uma revista digital criada para ser exatamente uma revista digital, e não uma simulação de uma revista impressa na tela. É por isso que a Nintendo Blast possui botões de navegação, links da web, edições tematizadas, diagramação limpa, otimizada para leitura de página única, é publicada através de uma licença Creative Commons, e distribuída gratuitamente através dos canais do Nintendo Blast, seus parceiros e redes sociais. Se você conheceu a revista há pouco tempo, agora terá a chance de ter a coleção completa do primeiro ano de publicação, podendo ler as mais de 120 matérias publicadas até então, em em quase 700 páginas recheadas de conteúdo exclusivo e de qualidade, trazendo as clássicas colunas Nintendo Chronicle, GameDev, Mario Bits, Pokémon Blast, Developers, Random Blast, N-Business, Blast from the Past, Perfil e muitas outras. Nós do Nintendo Blast agradecemos a você leitor pelo apoio e prestígio, e desejamos a você uma boa leitura - por vários anos!

por **Sérgio Estrella**



NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



ANO 2009 EDIÇÃO Nº01



New SUPER
MARIOBROS[®].Wii



ÍNDICE

PERFIL	Shy Guy	03
BLAST FROM THE PAST	Super Mario World	04
POKÉMON BLAST	Capturando Shinies com o PokéRadar	08
PRÉVIA	New Super Mario Bros. Wii	10
NINTENDO CHRONICLE	O Obscuro Início	14
GAMEDEV	Introdução	17
MARIO BITS	O Inferno	19
BLAST FROM JAPAN	Captain Rainbow (Wii)	23
COLUNA	O lado Épico de Mickey Mouse	25
DEVELOPERS	Jeremiah Slaczka	28
BLAST BATTLE	Final Fantasy vs. Dragon Quest	30
OUTER N	É Hora de Morfar!	33
RANDOM BLAST	"Super Irmãos": Manual Nacional	34
GAME MUSIC	Música de games como produto cultural	36
ENQUANTO ISSO	PlayStation 2 e o Mercado Brasileiro	37
AUTORES	Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Pedro Pellicano, Andre Santos, Eduardo Jardim, Camila Schäfer, Daniel Oliveira	
REVISORES/DESIGN	Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção	

INTRODUÇÃO

Seja bem-vindo à primeira edição da Revista Digital Nintendo Blast! A partir de agora você acompanhará todos os meses as melhores matérias, prévias e análises do universo Nintendo, sem sequer precisar estar online; no seu celular, smartphone, netbook, e-reader... enfim, você escolhe! Com essa revista nós pretendemos mostrá-lo a nossa visão de como uma revista digital deve ser e trazer a experiência online do Nintendo Blast para outros formatos. Aproveite e aguarde novidades!

- Sérgio Estrella

PARCEIROS

NINTENERDS

REINO DO
GUMELOCONSOLE
SONORO

WARP ZONE

WiiClube

ICE BREAKER

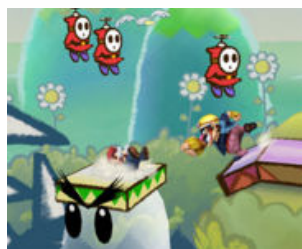


Perfil

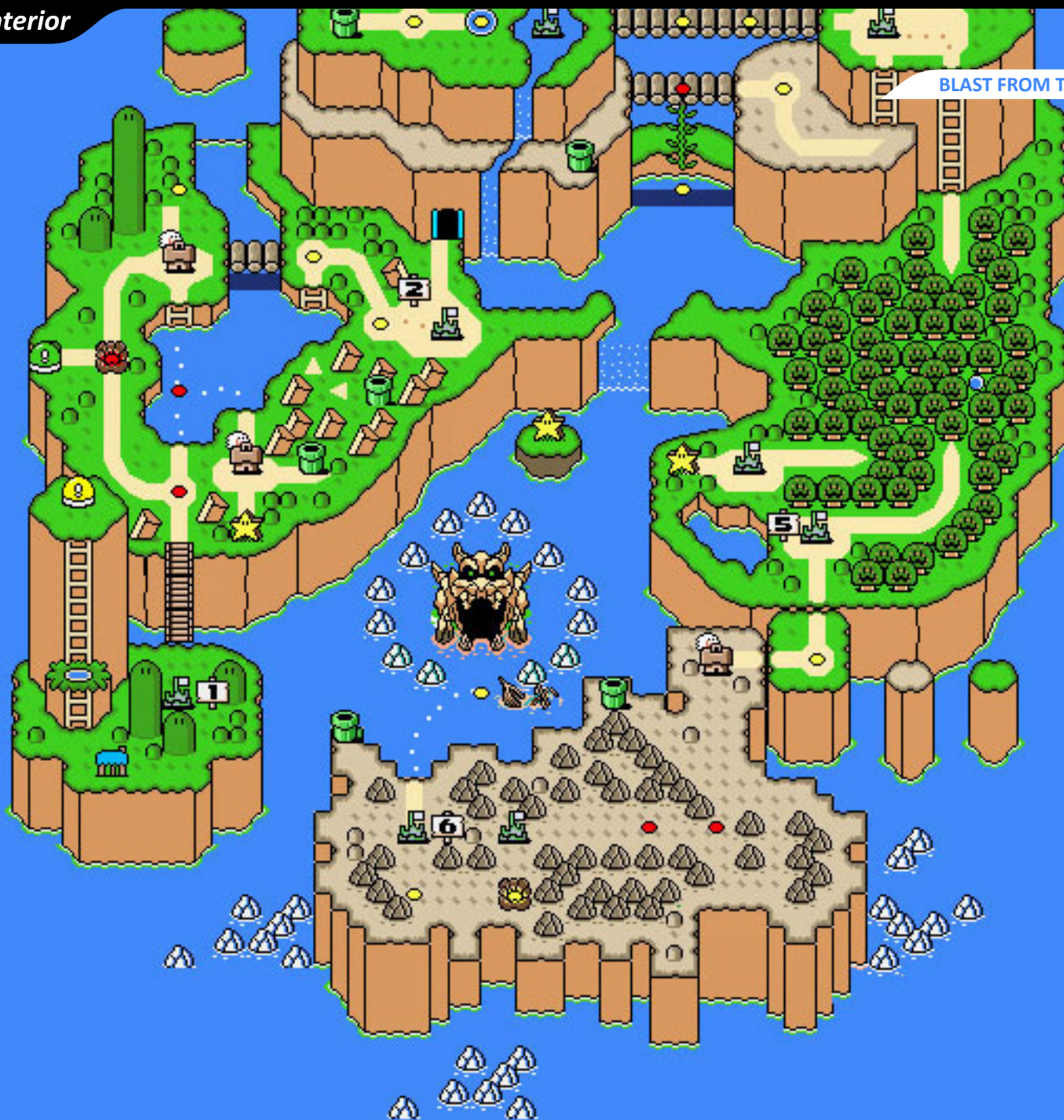
Shy Guy



Aparecendo pela primeira vez em **Doki Doki Panic** (que posteriormente se transformou no **Super Mario Bros. 2** nos EUA e *Super Mario USA* no Japão), os Shy Guys, como o próprio nome diz, são criaturas muito tímidas que sempre usam uma máscara branca. A única pessoa que algum dia viu o que há por trás da máscara de um Shy Guy foi Luigi numa final de campeonato em **Mario Power Tennis**. Aparentemente existem vários clãs de Shy Guys, como os liderados pelo General Guy em **Paper Mario**, os selvagens Spear Guys em **Yoshi's Island**, os Shy Guy Ghosts criados por Vincent Van Gore (**Luigi's Mansion**) e até os bondosos White Shy Guys em **Yoshi's Story**. Apesar da timidez, os Shy Guys nunca perdem uma festa e adoram praticar esportes!



Jogos/Séries em que está presente: *Super Mario Bros.*, *Super Mario RPG*, *Paper Mario*, *Mario & Luigi*, *Yoshi's Island*, *Yoshi's Story*, *Mario Kart*, *Mario Party*, *Mario Tennis*, *Mario Baseball*, *Mario Strikers*, *Mario Hoops*, *Mario & Sonic*, *Luigi's Mansion*, *Super Smash Bros.*



BLAST FROM THE ***PAST*** **SUPER MARIO WORLD**

por Sérgio Oliveira

Lançado juntamente com o Super Nintendo no longínquo ano de 1990, **Super Mario World** foi o primeiro jogo para o console e um dos mais vendidos de toda a história da plataforma com mais de 20 milhões de cópias vendidas em todo o mundo. Super Mario World trouxe para o recém-nascido SNES toda a “magia Mario” que só a Nintendo sabe fazer.

Durante a última semana sempre que eu tive um tempinho livre entre as obrigações do trampo e da faculdade, resolvi voltar a jogar o clássico Super Mario World no meu antigo SNES (sim, eu coloquei ele pra funcionar novamente!) e entre jogatinas de até 1 hora por dia, fechei o jogo ontem a noite. Mas o que faz de Super Mario World um jogo tão especial para os fãs da Nintendo e principalmente para os retrogamers?

O Jogo

A fórmula de Super Mario World é essencialmente a mesma de Super Mario Bros. e Super Mario Bros. 3 – e a história também: o barrigudo sai com seu irmão Luigi e a Princesa Toadstool para tirar férias na Terra dos Dinossauros e a história se repete. A Princesa, de novo, novamente e mais uma vez, é raptada pelo Bowser, o qual manda seus pupilos aprisionarem os amigos de Yoshi e dominarem cada parte da Terra dos Dinossauros. A história é batida? Claro que é, estamos vendo isso até hoje nos jogos de Mario, mas funcionou e funciona até hoje.

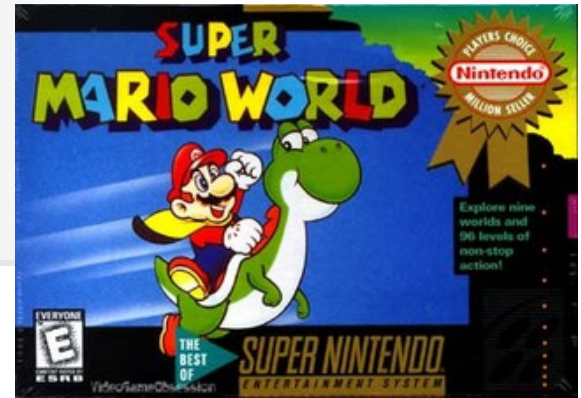


Super Mario World trouxe muitas das características dos seus antecessores, mas também trouxe muitas inovações. Diferente das outras versões, agora Mario realmente se encontrava em um território único, cujas paisagens concordavam com a parte do mundo que você estava. Já pararam pra perceber o cenário de Donut Plains 1 que realmente parece que você está num planalto?

Você deverá passar por 7 mundos diferentes, enfrentando mais de 65 inimigos diferentes numa aventura fantástica e emocionante. De quebra, ainda existem mais 2 mundos especiais – o Star World e o Special World.

Gráficos, Sons e Jogabilidade

Quando a Nintendo lançou o Super Nintendo, a SEGA já estava no mercado dos 16bits há dois anos e começava a ganhar uma fatia significativa do mercado de vídeo games. A Nintendo se viu ameaçada e decidiu que junto com o SNES lançaria o Super Mario World. Segundo relatos, Shigeru Miyamoto disse na época que Super Mario World poderia ter sido melhor, pois a equipe teve



Itens e Power-Ups



Cogumelo (Mushroom) – Mario e Luigi comem um desses para se ficarem maiores e ganharem mais força, se tornando um “super”.



Flor de Fogo (Fire Flower) – Assim como o Cogumelo, esse power-up vem desde o SMB. Permite que os irmãos bigodudos atirem bolinhas de fogo nos inimigos.



Pluma (Cape Feather) – evolução do traje de Guaxinim e Tanooky de SMB3, a Pluma (vulga “Peninha” aqui na minha região) dá aos irmãos uma capa que os fazem voar.



Estrela (Star) – Com a estrelinha, os bigodudos ficam invencíveis por alguns segundos.



Cogumelo Verde (1-Up Mushroom) – quando coletado, dá uma vida extra ao jogador.



Lua (3-Up Moon) – quando coletada, dá três vidas extras ao jogador.



Chave e Fechadura (Key and Keyhole) – se Mario pegar uma chave dessas e colocá-la na fechadura, uma fase secreta é liberada.



Balão (P-Balloon) – Mario e Luigi inflam quando pegam esse item e podem flutuar em todas as direções por um curto período de tempo.



Interruptores (P-Switches) – quando o azul é pressionado, blocos se transformam em moedas e vice-versa, e alguns blocos invisíveis são revelados.

muito pouco tempo para desenvolver o jogo. Apesar disso, Super Mario World cumpre o seu papel no que diz respeito a gráficos, sons e jogabilidade.

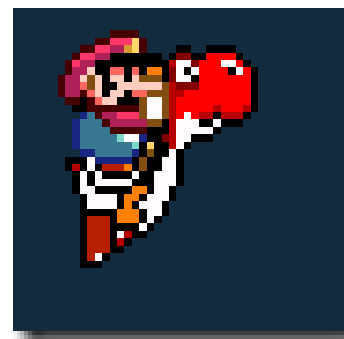


Os gráficos são excelentes. O nível de detalhe dos personagens é o melhor de todos os tempos de um jogo Mario desenvolvido para plataformas 2D (não levando em consideração SMW2: Yoshi's Island que usou um sistema totalmente diferente de renderização gráfica). Os cenários são bem planejados, bonitos e coloridos – bem ao estilo Nintendo. O mais incrível aqui é a forma como a Nintendo usou os

planos de fundo nas fases – você não tem dúvidas de que está jogando na Forest of Illusion por nenhum momento, nem na Donut Plains, nem em canto nenhum. O background condiz perfeitamente com o ambiente do “mundo” e do nome da fase. Apesar de isso já vir sendo feito de SMB, em SMW isso foi melhorado e muito! Eu sempre fico muito feliz de ver o quão bem isso foi trabalhado, com cores vivas e alegres que tornam o jogo muito mais agradável de ser jogado.

Os sons mantem o padrão dos jogos anteriores: excelente. Porém, graças ao poder do SNES, foi muito melhorado, ganhando um aspecto de música ao invés de sons. A trilha sonora não se parece mais como um bocado de bits eletrônicos apitando ou coisa do tipo, mas realmente são orquestradas e bem arranjadas. Os “sons” propriamente ditos dos personagens são excelentes – não soam estranhos e estão em perfeita harmonia com o que se passa na tela a todo momento.

A jogabilidade de Super Mario World talvez seja uma das mais fáceis de todos os jogos do encanador barrigudo e bigodudo. Inclusive isso foi alvo de muitas críticas na época. Muitas pessoas reclamaram que o jogo era fácil demais de se jogar e de se aprender a jogar, diferente do que acontecia com SMB. O fato é que a Nintendo mudou um pouco seu foco no Super Nintendo. O nome Super Famicon (Family Computer) do SNES no Japão já mostrava isso – era um console para todos os membros de uma família, desde os mais novos aos mais “experientes” e Super Mario World refletia muito bem isso. Os controles são de fácil aprendizagem, as fases, na sua grande maioria, são de dificuldade fácil a mediana (com exceção das do Special World que eu peno até hoje pra passar).



Super Mario World trouxe pela primeira vez um amigo para auxiliar Mario em sua aventura – o Yoshi. Servindo de montaria para Mario, o Yoshi engole quase tudo o que vê pela frente, além de poder voar, cuspir fogo e causar pequenos “terremotos” quando engole certas cascas de tartaruga. Estão presentes no jogo as quatro raças de Yoshi: o Verde, o Vermelho (que cospe fogo com qualquer casca que engula), o Azul (que voa independente da casca que engolir) e o Amarelo (que causa terremotos independente da casca que engolir).

Dessa forma o jogo buscou, e conseguiu, incluir uma nova geração de gamers que surgia – os moleques de 3 a 10 anos de idade assim como eu e você nos primórdios da década de 1990.

Finalmentes

Confesso que quando finalizei o jogo ontem eu aumentei, e muito, o volume da televisão para escutar aquela bela trilha sonora de encerramento. Junto com as imagens do Mario caminhando pela tela com o Luigi, a Princesa Toadstool montada no Yoshi e os ovinhos seguindo eles, eu me lembrei dos inúmeros momentos que passei com aquele velho Super Nintendo e aquele cartucho mágico. Toda hora era hora para jogar Super Nintendo, nem que fossem 10 minutos. Sempre tive uma quantidade razoável de cartuchos para o meu SNES, mas o meu preferido sempre foi o Super Mario World. Chegava do colégio – Super Mario World. Chegava de festa de aniversário – Super Mario World. Chegava de algum passeio com a família que durava até tarde – Super Mario World em plena madrugada... Sempre foi assim até meus 11 anos de idade.

O prazer que se tem ao jogar um jogo do naipe de Super Mario World naquela época é algo para poucos – é uma sensação que os gamers da geração “1 zilhão de polígonos é o que importa” vão sentir. Super Mario World cumpriu com tudo que propôs – não foi apenas mais jogo do encanador, mas foi “O” jogo. Convidou e cativou gamers de todas as idades, que, assim como eu, se impressionaram com um game relativamente fácil, porém muito desafiador; graficamente bonito, sonoramente perfeito e que trazia a magia que só a Nintendo era capaz de trazer.



O jogo é clássico e gerou inúmeros relançamentos para o SNES com Super Mario All-Stars + Super Mario World, Game Boy Advance com Super Mario World: Super Mario Advance 2 e até mesmo para o Wii no Virtual Console. Alguma dúvida do sucesso dele?

Apesar dos seus 19 anos, Super Mario World continua vivo na memória de todos aqueles que tiveram a oportunidade de jogá-lo. Um jogo sensacional que merece ser jogado e rejogado por 20, 25, 30 anos... Bons tempos que sempre ficarão conosco e que podemos revivê-los facilmente. É nostalgia :)



POKÉMON BLAST

Capturando Shinies com o PokéRadar

Quem joga Pokémon desde Gold & Silver sabe que encontrar um Pokémon Shiny é quase impossível. Bem, isso melhorou muito em Diamond & Pearl, principalmente se você tiver um PokéRadar. Com esse acessório e seguindo algumas etapas, a chance de conseguir um Pokémon de cor alternativa aumenta muito.

Passo a passo

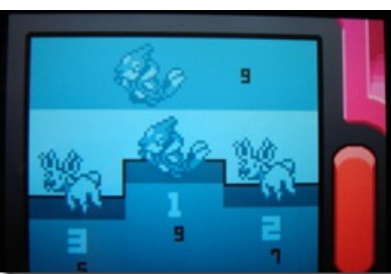


1. Vá até Sandgem Town e pergunte para a irmã de Dawn qual é o Swarm do dia. Por exemplo: hoje ela me disse que são Spinks na rota 214.

2. Vá para a rota e escolha um lugar ideal para começar a Chain (corrente, processo no qual você enfrenta em sequência vários pokémons da mesma espécie – se conseguir enfrentar muitos, a chance de

um brilhante aparecer é exorbitantemente aumentada). Então salve o jogo.

3. Use um Max Repel e o Pokeradar. Reparou que alguns pontos na grama começam a se movimentar? Então, é lá que está o Pokémon. Mas muito cuidado para não quebrar a corrente, respeitando as regras listadas ao lado.



Apesar de bastante complexo, as Chains ficam fáceis de serem feitas com o tempo. O ideal é que você não desista facilmente. Leva um tempo pra se acostumar, mas logo fica bem simples.

Ao conseguir 40 Pokémon de uma Chain (olhe na função 20 do Pokétech) pare de entrar nos matos e fique resetando o

Pokéradar até aparecer a chacoalhada de um Shiny, isso costuma demorar uma média de 50 resetadas. Se você se cansar, nunca desligue o DS, mas use o modo Sleep.

E boa sorte em suas capturas!

O que você precisa para aumentar as chances de encontrar um Shiny

- Pokeradar – Conseguído em PAL Park após derrotar a Elite 4
- Pokebolas – Ultras de preferência
- Max Repels em grande quantidade
- Um Pokémon em nível bem alto com ataques poderosos e vários PPs que sejam suficientes para derrotar em apenas uma tacada.
- Pokémon que possa retirar energia do Shiny sem derrotá-lo

Regras para manter a corrente (Chain)

1. Apenas escolha um ponto de grama se não tiver quatro pertos se mexendo
2. Depois de escolher um, os demais tem que se mexer da mesma forma
3. Não saia do alcance do radar (que não é visível)
4. Escolha sempre um ponto de grama mais distante de você e que esteja a no mínimo quatro pontos do local onde você está
5. Ao usar outro repel, NÃO escolha um ponto de grama antes de usar o Radar novamente
6. Nunca escolha um ponto de grama que está na borda
7. Evite escolher pontos que se mexam com outros pontos ao redor.
8. Em caso de dúvida, recomece
9. Se a grama brilhar como no vídeo abaixo, Parabéns é um Shiny!
10. Não fuja de um Pokémon nem o deixe fugir
11. Não use a bicicleta

forum.nintendoblast.com.br



Fórum **NINTENDO BLAST**

O Fórum Nintendo Blast conta com uma completa plataforma de conteúdo, com editor WYSIWYG (ou seja, você vê a formatação, sem precisar ficar inserindo códigos), suporte a avatares, assinaturas, emoticons e rede sociais como o Facebook, Twitter e Google Friend Connect, além de um layout familiar para quem já está acostumado a navegar no N-Blast.

Visite o Fórum

Cadastre-se

por Gustavo Assumpção



New SUPER MARIO BROS.® Wii

Quando na E3 2009, Perrin Kaplan mostrou pela primeira vez New Super Mario Bros. Wii as opiniões logo entraram em divergência. Afinal, é mesmo necessário um game de visual ultrapassado e que praticamente recria momentos já vistos em outros games da franquia? É importante um game cooperativo onde “morrer” é praticamente impossível? É isso que veremos agora, nessa prévia especial do Nintendo Blast.



New Super Mario Bros. foi lançado para o DS em 2006 e se tornou um inesperado sucesso. Não que já não tínhamos a idéia de que ele seria recebido da melhor forma possível pelo público, mas o fato é que até hoje, mais de três anos após o lançamento, ele ainda continua na lista dos mais vendidos mundo afora. Mas afinal, o que faz dele um game tão interessante e com apelo comercial tão forte?

A resposta mais plausível talvez seja tradição. Ao mesmo tempo que apresenta um visual renovado e novos elementos de jogabilidade, NSMB conseguiu manter o mesmo espírito dos games iniciais. E é aquela coisa: Mario em 3D é sempre muito bom, mas foi nas duas dimensões que o bigodudo se tornou o ícone que é.

Com tanto sucesso, era meio esperado que mais cedo ou mais tarde uma continuação fosse anunciada. No início a maior expectativa era que o game tivesse seu retorno no próprio DS. Mas surpreendentemente, o anúncio acabou sendo de uma versão para seu console de mesa, o Wii.

Muito mais que um New Super Mario Bros. 2

Quem pensava que a Nintendo faria apenas mais um game de plataforma com o bigodudo, se enganou profundamente. New Super Mario Bros. Wii é mais que isso. Tentando buscar o amplo público casual e novato do console, a Big N criou um sistema de jogabilidade cooperativa que amplia a possibilidade de que jogadores não muito acostumados aos games atuais possam novamente se sentirem tentados a jogar – e mais que isso – se divertir.

A possibilidade de até quatro jogadores interagirem e jogarem ao mesmo tempo é uma decisão ao mesmo tempo ousada e original nos games de plataforma da série Mario. Para que tal fórmula funcionasse, a equipe de desenvolvimento fez o mínimo de alterações possíveis no esquema. O expoente máximo disso é que o game é jogado de forma tradicional, com o Remote na posição horizontal, o que não assusta os jogadores menos inexperientes.



Com o foco voltado para o jogo multiplayer, os quatro jogadores podem escolher entre quatro personagens: Mario (jogador um), Luigi (jogador dois), e dois Toads: um amarelo (jogador três) e um azul (jogador quatro). Os Toads se tornam os elementos centrais da jogabilidade cooperativa, já que podem ser jogados, agarrados e usados para alcançar impulso. Em alguns momentos, só será possível prosseguir se os jogadores que controlam Mario e Luigi usem como impulso os Toads. É um esquema já visto em alguns títulos, mas completamente inédito em qualquer Mario.

Para tornar a aventura ainda mais dinâmica, a Nintendo criou novos itens e habilidades. Entre as novidades está a Propeller Suit que permite aos jogadores voarem e a Penguin Suit que permite que os jogadores congelem os inimigos. A possibilidade de se montar em Yoshis também está mais que confirmada e eles, assim como em Super Mario World e Super Mario World 2: Yoshi's Island, possuem cores, características e funções diferentes.

Outro ponto interessante e de destaque é que assim como em Legend of Zelda: Four Swords, a disputa funciona em um sistema de classificação ao fim de cada nível. São computadas o número de inimigos derrotados, as moedas coletadas e pontos totais, que ranqueiam os jogadores de acordo com o seu desempenho. São dois modos multiplayer diferentes Free For All e Coin Battle. No primeiro, ganha quem conseguir mais pontos e no segundo, mais moedas. É mais um elemento para ampliar a experiência multiplayer – muito bem vindo por sinal.

Uma aventura tradicional, mas sem esquecer as novidades

Assim que começa um novo jogo, o player contará com cinco vidas. Na demo exibida na E3, existia um pequeno atraso até que o jogador retornasse ao jogo após perdê-las. Agora, a equipe de desenvolvimento removeu esse detalhe, tornando a disputa muito mais rápida e dinâmica. Uma outra novidade é que a fase recomeça se todos os jogadores morrerem ao mesmo tempo, mesmo que haja vidas sobrando – o que deve aumentar o desafio.



Um super-guia para os novatos

Apesar de tantos elementos que com certeza farão a alegria dos fãs, um sistema vem ganhando destaque e criando certo desconforto na mídia. Trata-se do modo Super Guide, criado para que jogadores que encontrem muita dificuldade possam superar desafios que estão além de sua habilidade. É mais ou menos como um piloto automático.

De início, se acreditava que o modo pudesse ser ligado/desligado em qualquer momento ou quando o jogador tivesse um desempenho ruim. Recentemente, a Big N divulgou os requisitos para que o modo entre em funcionamento:

- Estar jogando o single-player
- Perder oito vidas seguidas (ou seja: um game over e meio)
- Depois de perder oito vezes e recomeçar a fase, surge uma caixa verde voando. Usando Mario jogador acerta a caixa e entre no modo Super Guide.
- O jogo passa a mostrar Luigi completando os desafios em uma demo na mesma engine do game
- Não é mostrado como conseguir itens secretos
- Em qualquer momento o jogador pode retomar o controlando o modo Super Guide passando a 'parte difícil' para ele

Depois das devidas explicações feitas, fica bem claro que trata-se de algo opcional e que de maneira alguma torna o game mais fácil ou menos desafiador. Um alívio, até porque muita gente esperava um game fácil, o contrário do que os últimos vídeos tem mostrado.



em locais chave das fases, são liberadas uma série de vídeos usando a engine do modo Super Guide (veja box) que mostram ao jogador como conseguir vidas infinitas, encontrar objetivos secretos e modos alternativos de jogabilidade.

A Nintendo também tem trabalhado para oferecer em diversas fases alguns elementos diferentes e inéditos. Exemplo são as já divulgadas fases com jangadas, que podem afundar na água se tiverem muitas pessoas em cima, o que é indicado por um número na parte superior. Outras novidades são a possibilidade de se jogar barris nos inimigos e as missões especiais – liberadas após a fase ser completada uma vez.

New Super Mario Bros. Wii é um game que deve se tornar um dos grandes sucessos para esse fim de ano. O lançamento ocorre logo mais, no dia 15 de novembro e é bom você já reservar uma grande parcela do tempo das suas festas de fim de ano e de suas férias para curtir com seus amigos a versão mais divertida da série Mario em muito tempo. Difícil é imaginar o que nos espera.



os Koopalings estão de volta!

Os Koopalings servem de chefes em cada um dos oito mundos. Eles também fazem uma aparição na sequência de abertura do jogo, se escondendo num bolo que os Koopas apresentaram à Princesa Peach. Bowser Jr. também vai aparecer em New Super Mario Bros. Wii juntinho com os Koopalings, fazendo desta a primeira vez em que todas as oito crianças de Bowser aparecem juntos no mesmo jogo.

Os sete Koopalings parecem ter todos os Cetros Mágicos de Super Mario Bros. 3 (ô nostalgia, posso até lembrar da música da batalha), enquanto Bowser Jr. tem um próprio Koopa Clown Car, uma versão diminuta do Palhaçocóptero usado por Bowser em Super Mario World (nostalgia de novo... posso até lembrar dos barulhos que o grande B fazia tentando me esmagar no chão... badoom!). Quando um Koopaling for derrotado, ele sairá correndo da batalha assim como Bowser Jr. costumava fazer em New Super Mario Bros., o primeiro para Nintendo DS, o que sugere uma revanche mais tarde no jogo. Somado a tudo isso, além da excitação de ver os Koopalings renderizados à terceira dimensão, percebemos que o cabelo de Iggy agora está verde, e o de Lemmy ganhou um rabo de cavalo!

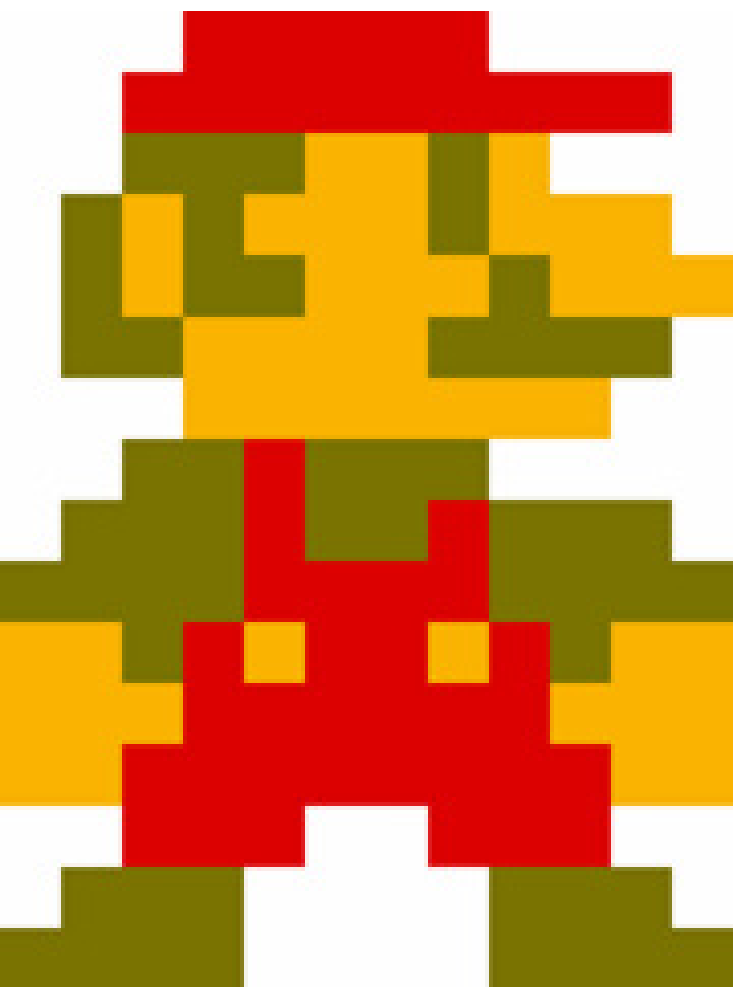


Nintendo Chronicle

por Gustavo Assunção

PARTE 1: O OBSCURO INÍCIO

A partir de agora você vai conferir em detalhes a história da Nintendo. A **Nintendo Chronicle** conta o início da Big N há mais de 100 anos, passando pela criação das grandes franquias até o sucesso atual do Wii e do DS. Nessa primeira parte, o foco é na história da Nintendo antes de se tornar uma empresa do ramo de games. E não se esqueça: toda edição tem um capítulo novo de uma das histórias mais impressionantes de oportunismo e superação



O início difícil e nebuloso

Como não esperar sucesso de uma empresa que possui logo no nome o significado de “Equipare-se aos céus”? A história da Nintendo é recheada de elementos inesperados, apostas frustradas e decisões oportunistas. Ela começa muito antes do lançamento do NES, como muitos imaginam. A empresa Nintendo (ainda com o subtítulo de Koppai) foi criada em 23 de setembro de 1889 por Fusajiro Yamauchi, um sonhador japonês que não tinha a ambição que sua empresa se tornaria uma das maiores de todos os tempos no ramo de diversão. O interessante é observar que há uma certa polêmica quanto a data de fundação da empresa. Há relatos que Fusajiro apenas continuou os negócios da família e que a velha Nintendo teria surgido aproximadamente 80 anos antes! Naquele período a empresa era apenas uma pequena fábrica de cartas artesanais muito tradicionais na cultura nipônica chamadas **Hanafuda**, então feitas com casca de árvore pintadas a mão.

As Hanafudas acabaram fazendo bastante sucesso, tanto que Yamauchi investiu em outros tipos de cartas obtendo grande sucesso mas não o mesmo resultado. Em 1907 a Nintendo estava obtendo um crescimento tão bom que firmou acordos internacionais para a distribuição da sua produção para fora do território japonês.



Em 1929, Fusajiro estava com a idade avançada e não conseguia mais cuidar dos negócios da Nintendo. O fundador decide então passar o controle da empresa para Sekiryō Kaneda, esposo de sua filha Tei Yamauchi (o interessante é que após o casamento, Sekiryō assumiu o uso do sobrenome Yamauchi). Quatro anos após assumir o controle dos negócios, Sekiryō começou um processo grande de reestruturação na empresa que culminou na mudança para um prédio maior, construído especialmente ao lado do primeiro. Não foi só o local de instalação da empresa que mudou: o próprio nome da Nintendo passou a ser Yamauchi Nintendo & Co, um meio de fortalecer os laços familiares da empresa.



O crescimento da Nintendo era grande ano a ano até que Sekiryō sofre um derrame cerebral em 1949. O então presidente decidiu em seu leito de morte passar o comando da empresa para seu neto de apenas 21 anos. Seu nome: **Hiroshi Yamauchi**. Hiroshi desde o início adotou uma postura bastante forte no comando da empresa. Investiu em alternativas inovadoras e que em nada lembravam os objetivos originais da família.

Hiroshi comprou uma frota de táxi e uma rede de hotéis sem abandonar os principais objetivos da empresa que ele foi incubido de administrar: a produção de cartas e o crescimento no ramo de diversões.

Em 1950, em meio a mais crescimento, a Nintendo deu um importante passo rumo ao sucesso ao assinar um contrato com a Disney para a criação de cartas com personagens do famoso desenhista. Naquele momento, o nome Nintendo deixava o território japonês e passava a ser conhecido, mesmo que timidamente, no resto do mundo. Um ano mais tarde, a empresa muda de nome pela terceira vez e passa a se chamar Nintendo Karuta por iniciativa de Hiroshi. Nesse mesmo ano a empresa ganha uma sede ainda maior mostrando que os negócios iam bem. Hiroshi se consagrava na presidência com atitudes acertadas, lucros crescentes e acionistas satisfeitos.

Na década de 60, Hiroshi investe ainda mais em outros ramos fundando uma rede de TV, uma rede alimentícia que fabricava macarrão instantâneo (o conhecido Miojo) e até mesmo motéis! E o que dizer do bizarro aspirador de pó Charitory também distribuído pela Nintendo? Mas ao contrário das outras empreitadas, essas não obtiveram o resultado esperado deixando a empresa numa situação difícil. A verdade é que a venda de cartas já não era tão rentável desde o fim das Olimpíadas de Tóquio.

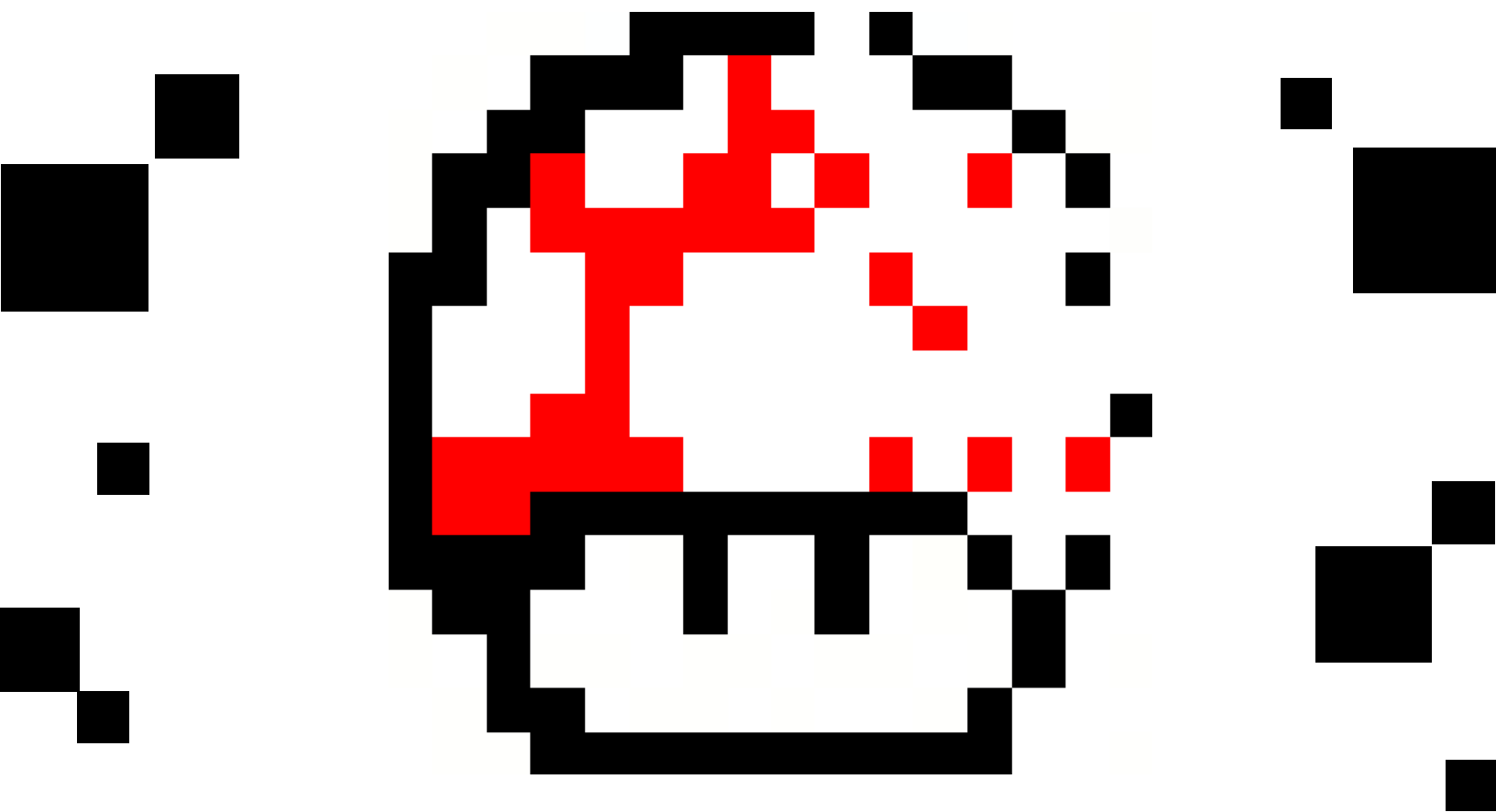
A situação se agravou ainda mais na década de 70 quando empresas como Bandai e Atari conseguiram se destacar no ramo de diversão com a introdução de aparelhos eletrônicos. Hiroshi então viu nesse mercado crescente uma grande oportunidade para tentar resgatar os negócios da empresa.



As cartas Hanafuda foram as responsáveis pelo início da trajetória da Nintendo, que envolve não só empenho e qualidade, mas também uma boa dose de sorte.



É então que a Nintendo decide distribuir alguns populares videogames da época e Gunpei Yokoi é contratado. Mas isso é conversa para nossa segunda parte da Nintendo Chronicle. Até lá!



GameDev

Por Sérgio Oliveira

PARTE 1: Introdução

Hoje a indústria dos vídeo games é uma das que mais faturam em todo o mundo. Chegamos a um ponto em que jogos são lançados praticamente diariamente. Nascida há pouco mais de 45 anos, a indústria dos vídeo games hoje está presente em inúmeros países ao redor do mundo, empregando milhares de pessoas e encantando milhares de outras, que cada vez mais se rendem ao prazer de jogar um vídeo game. O interessante é que uma grande parcela dessas pessoas que se divertem jogando, acabam cogitando a possibilidade de ganhar dinheiro com jogos – seja jogando ou produzindo-os.

É aí que surge o sonho. Quem nunca pensou em levar essa “vida boa” que atire a primeira pedra. Até hoje ainda me lembro das minhas épocas de Super Nintendo em que sonhava em trabalhar fazendo algo no estilo Street Fighter II – achava tudo muito legal, bonito e divertido, então porque não ganhar dinheiro com isso, certo?



Acredito que muita gente já tenha tido esse pensamento e que alguns (na realidade muitos poucos) estejam ganhando a vida dessa forma. A grande maioria desiste do sonho ao se deparar com a pergunta: por onde devo começar? Na realidade essa é uma pergunta difícil de se responder, até mesmo porque muitos pensam que poderão desenvolver um jogo como Mario Galaxy, Zelda, Halo 3 ou Need for Speed do dia para a noite, um pensamento bastante errado para quem não conhece a área ou acha que fazer um jogo é apenas clicar e arrastar sprites dentro de uma tela e controlá-los com um controle ou teclado, quando na realidade existe toda uma produção gráfica por detrás disso, várias linhas de código computacional, cálculos para localização dos personagens e para a física do jogo (só para enumerar).

A Coluna

Dentro desse contexto é que surge a coluna **GameDev**, que tratará de assuntos específicos da indústria dos vídeo games, mas de um prisma diferente: ao invés da visão comum que temos do consumidor/gamer, passaremos a ver um pouco o lado do desenvolvedor! A cada nova matéria tentaremos trazer para você, leitor, um pouco da realidade dos que fazem aquilo que vocês jogam, do que lhe diverte, tudo de maneira simples e acessível à todos.

Mostraremos como funciona a produção de um jogo – o que rola nos bastidores, os tipos de profissionais que estão por trás dessas verdadeiras obras de arte que jogamos hoje em dia e o que cada um deles faz. Como é o processo do desenvolvimento de um jogo, desde a concepção da idéia, passando pela pré-produção, produção e ciclo de vida. E, a melhor parte de todas, vamos fazer nosso primeiro jogo para computador!



Para chegarmos até essa fase de desenvolvermos nosso primeiro jogo, primeiro teremos que ter alguns tutoriais de introdução a programação, todos feitos no formato de vídeo, e uma pequena explicação sobre a linguagem de programação e tecnologias que serão utilizadas – no nosso caso C# com XNA.

O nosso objetivo não é formar pessoas completamente capazes de desenvolver um jogo fenomenal, digno de indústria, mas tirar as principais dúvidas e iniciar aqueles que têm interesse e desejam seguir carreira nessa área, que convenhamos, é muito interessante e legal! Portanto, vão se preparando! Teremos muito assunto a tratar e muito trabalho a fazer.

MARIO BITS

O Inferno

Howdy there! Jardim here. Se você acha que o mundo do Mario é feito somente com estrelinhas, roupinhas fofas e arco-íris, você está redondamente enganado. Vou dar ao ambiente um clima mais macabro... Continue lendo, por sua conta e risco!



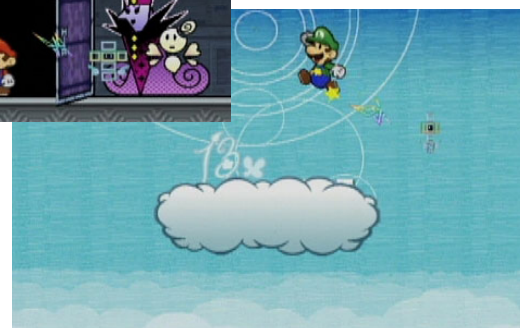
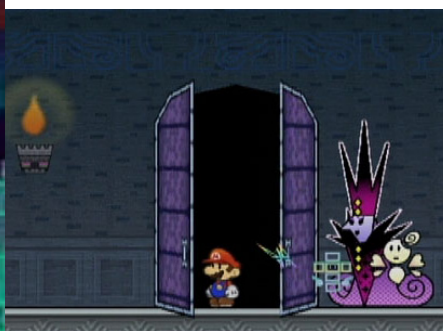
O **Inferno** é o lugar de sofrimento e punição para o qual as almas improbas são mandadas após a morte, como acreditado por muitas religiões. O Inferno é fortemente referido no gibi do Club Nintendo, Super Mario in Die Nacht des Grauens. Lá, Wario faz um pacto com o demônio Abigor para conseguir o amor de Princesa Peach (em troca, ele deu a Abigor as chaves de todos os apartamentos do prédio da Nintendo, onde moram os personagens, para que seus amigos diabólicos pudessem fazer das casas lares para si próprios). A história é muito chapada e macabra, e conta com presenças de estilo como Chuckie, Jason e Leatherface. Eu até vi o Freddy Krueger levando porrada de um Mario demoníaco.

Abigor clama ser o “intermediário do Inferno” e mora num templo repleto de monstros famosos chamado Infernum. Ele também diz “Bem-vindo ao Inferno” quando

Mario e seus amigos entram no templo em sua jornada para resgatar a Princesa Toadstool, que foi capturada e transformada num zumbi horrendo por Abigor. Por causa do que Abigor fez com sua mente, Toadstool diz a Mario uma das frases mais macabras que eu já vi por aí: “Sua mãe limpa privadas no inferno”.

Falando em Inferno no mundo do Mario, a bruxa supostamente satanista de WarioWare, Ashley, possui uma das músicas-tema mais divertidas da história. Mas, ao acelerar bastante a música, você pode escutar as palavras “I have granted kids to Hell”, que significa “Eu concedi crianças para o Inferno”. Eu geralmente não acredito nessas acelerações e efeitos musicais bizarros, mas o fato de ela ser uma bruxa que usa um demônio para fazer magias faz com que isso seja extremamente adequado à personagem. Será?





Em Super Paper Mario, o lugar chamado The Underwhere é comparado com o Inferno muitas vezes, embora divida mais semelhanças com o submundo grego, Hades. Enquanto os puros são permitidos passar uma eternidade em The Overwhere (que é mais parecido com a contraparte do Inferno, o Paraíso, do que com os Campos Elísios gregos), os habitantes de The Underwhere não sofreram por seus crimes. Diferente do Inferno, The Underwhere é meramente um lugar de tédio eterno.

Pra finalizar, sabe a galáxia Melty Molten de Super Mario Galaxy? Pois é, eu sei que o Mario tem centenas de fases de fogo e tudo o mais, mas essa aqui foi mesmo baseada na casa do capeta. Seu nome original no Japão é Hell Prominence Galaxy (como você pode ver no título de uma sinfonia original da trilha sonora do jogo), que significa “proeminência do Inferno”.



Termino aqui esse Mario Bits, e não importa qual seja sua religião, faça o bem na terra pra não ir parar em The Underwhere e ficar discutindo com o povo sobre como foi o seu Game Over. E agradeça a Deus por não ser aquele Goomba que frustrado, reclama eternamente que tomou um pisão do Mario. *Thank Heavens!*

Análise

New Super Mario Bros. (DS)



Mais de 20 anos depois do lançamento de Super Mario Bros. a Nintendo decidiu lançar um remake do original. Com uma história extremamente batida, o jogo inova e empolga até certo ponto.

O ano é 1985. A Nintendo lança para o NES o famosíssimo Super Mario Bros., o jogo avulso mais vendido de todos os tempos. Com o jogo, surgia também a história mais batida de todos os tempos em um game – a Princesa Peach é raptada pelo Bowser e Mario se encarrega de resgatá-la. Depois de 20 anos do lançamento do original e 14 anos sem um jogo no estilo side-scrolling na franquia, eis que surge o New Super Mario Bros. para o novíssimo, até então, Nintendo DS. New Super Mario Bros. faz uso da mesmíssima história para resgatar a magia de se jogar em uma plataforma 2D, porém com uma nova roupagem.

Um novo Super Mario Bros.

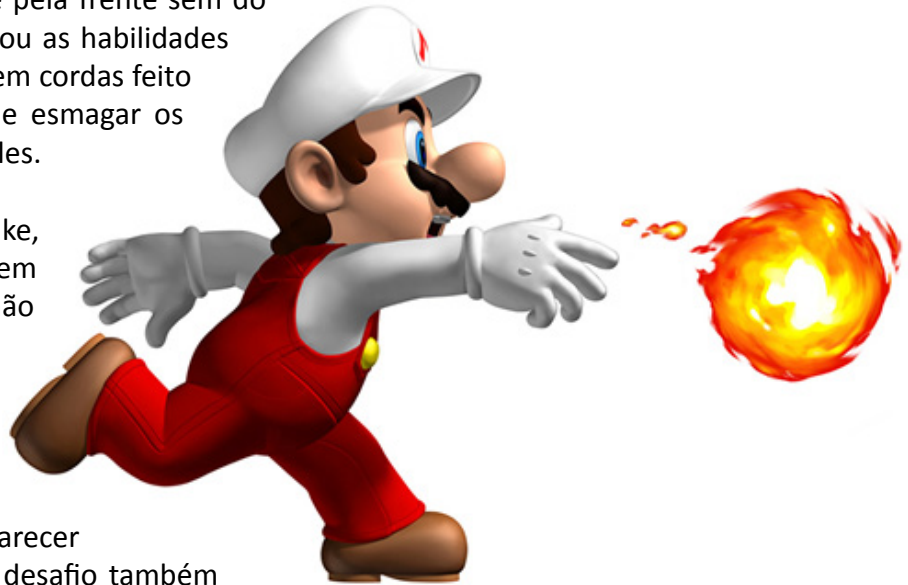
Lançado em 15 de maio de 2006, o jogo traz a antiga fórmula de jogos plataformas da franquia Mario – o side-scrolling que não era explorado nem utilizado desde o ano de 1992 com Super Mario Land 2: 6 Golden Coins –, que volta à cena em grande estilo. Com cenários em 2D e personagens renderizados em 3D, o jogo confere ao side-scrolling clássico a sensação de um ambiente 2.5D. Os cenários seguem o mesmo padrão de sempre – coloridos e bem desenhados. Graças ao avanço do hardware e da facilidade em renderizar os personagens em 3D, o jogo se apresenta com movimentos mais leves, personagens mais detalhados e controles mais suaves, aumentando e muito a jogabilidade e experiência do jogador com o jogo – quem jogou o clássico do NES com certeza deve se lembrar dos calos ganhos de brinde devido a física do jogo que era sofrida.

Como a idéia de todo remake é trazer lembranças do jogo mais antigo, mas com algumas melhorias, New Super Mario Bros. traz aos jogadores novos itens e novos movimentos. Além dos itens já conhecidos de 1985 – o cogumelo vermelho, a flor de fogo e a estrela – em New Super Mario Bros. mais três novos itens são colocados à disposição do bigodudo: o casco azul de tartaruga, no qual o personagem pode se esconder para se proteger e deslizar para derrotar os inimigos; o cogumelo azul, que deixa o barrigudo em tamanho mini, podendo



ele saltar mais alto e flutuar nas águas; e o cogumelo vermelho gigante que confere um tamanho absurdo ao italiano, que ocupa praticamente toda a tela superior do portátil e destrói tudo o que vê pela frente sem dó e nem piedade. O encanador também ganhou as habilidades de deslizar e pular nas paredes, se balançar em cordas feito o Tarzan, se equilibrar em cordas bambas e esmagar os inimigos dando uma sentada esmagadora neles.

Mesmo cumprindo com o seu papel de remake, New Super Mario Bros. deixa a desejar em alguns aspectos específicos. O jogo quase não faz uso da tela inferior sensível ao toque do DS – você só a utilizará na hora de selecionar entre os 8 mundos que deseja ir no mapa do jogo e para solicitar o item extra que fica guardado no seu inventário (herdado de SMW), tocando-o para ele aparecer na tela principal do jogo. A dificuldade e o desafio também são poucos – as fases são, na sua maioria, extramamente fáceis e às vezes curtas demais. O único desafio mesmo é o de coletar as 3 moedas douradas gigantes que estão espalhadas por todas as fases e que proporcionam abrir novos caminhos para fases secretas em cada mundo – mesmo assim elas ainda aparecem na cara do jogador que nem tem tanto trabalho assim para descobri-las.



Apesar de ser curto demais e pouco desafiador, New Super Mario Bros. é o típico do jogo obrigatório para reviver a magia do jogo original e uma ótima oportunidade para os novos gamers vivenciarem a magia dos jogos 2D.

9.0

New Super Mario Bros. (DS)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.0

JOGABILIDADE 9.5 | DIVERSÃO 9.0

Captain Rainbow (Wii)



Blast from Japan mostrará games que nunca atravessaram o oceano, e portanto ficaram restritos ao mercado nipônico. E nada melhor para começar que um dos games mais estranhos e controversos dos últimos tempos. Conheça agora, em suas particularidades, Captain Rainbow.



Macho, macho man!

Desenvolvido pelo semi-desconhecido estúdio Skip (que já criou o surpreendente Chibi-Robo e a série Art Style), Captain Rainbow talvez seja um dos games mais bizarros já criados. Seu personagem principal é talvez o mais esquisito protagonista de um game lançado pela Nintendo em todos os tempos. Sentiu o problema? Pois é, esse aqui é um daqueles jogos que você sequer pensou que um dia seria feito.

Captain Rainbow é na verdade a identidade secreta de um jovem ator chamado Nick. Ele entra em depressão após seu personagem não fazer mais tanto sucesso como antigamente. É então que ele se muda para uma ilha, onde estão vários personagens obscuros da história da Nintendo que também sofrem do mesmo problema de impopularidade. Seu objetivo durante o jogo é reconquistar o sucesso, coletando 20 estrelas diferentes que são necessárias para que tal feito se realize. Essas estrelas podem ser conseguidas de duas formas: explorando as localidades ou então ajudando os outros habitantes em atividades diárias.

Com claras referências à cultura gay, Rainbow afugentou muito a possibilidade de um lançamento ocidental. O game é claramente dotado de estilo, apesar de ser bem controverso. Até os trejeitos dos personagens e suas funções no game são polêmicas.

Uma verdadeira volta dos que não foram

A grande sacada de Rainbow é trazer personagens clássicos e esquecidos da Nintendo para juntos comporem a trama do game. Quatro deles possuem um papel principal, mas vários outros (como Little Mac, Birdo e os soldados de Battalion Wars) aparecem em missões:

- **Lip** – Originalmente criada para o puzzle Panel de Pon (precursor de Tetris Attack!), a garotinha é conhecida como a “fada das flores”, mas aqui está tendo uma forte alergia ao pólen que é exalado por elas



- **Takamaru** – Esse realmente só os fãs mais ardorosos da Big N devem conhecer. Ele foi protagonista de Nazo de Murasame-Jo do Famicom Disk. Samurai aposentado, hoje gasta seu tempo espancando bonecos de madeira.
- **Devil** – Com o rosto completamente deformado e aparência bizarra, ele chegou a aparecer como Trophy em Super Smash Bros. Brawl.
- **Hikari** – Outra personagem de personalidade bastante desconhecida; As origens de Hikari remetem a série Shin Onigashima. Para agradá-la, basta entregar conchas recém-colhidas do mar que a moça se derrete toda...

Todas as participações dos personagens contam com uma característica em comum: o humor. Duas delas se destacam: na primeira Little Mac (da série Punch-Out!!) engorda, mas quer voltar a ser campeão e na segunda Birdo, que precisa de ajuda após ser presa injustamente por usar o banheiro feminino, já que ninguém acreditava que ela era realmente uma garota.

A jogabilidade acaba girando em torno das transformações de Nick em Captain Rainbow e nos poderes que resultam após essa “metamorfose”. O principal deles é a capacidade de poder usar uma espécie de io-io para derrotar os inimigos. O mapa é aberto, permitindo que o jogador caminhe e explore sua totalidade a praticamente qualquer hora, salvo raras exceções. Há vários extras, como os minigames baseados em esportes (com destaque para o voleibol) que conseguem divertir e entreter o jogador durante a jornada. Há ainda a presença de uma espécie de álbum, que vai sendo completado conforme determinadas ações são realizadas.

Cartoon Psicodélico

Outra característica marcante é o visual extremamente estiloso, uma marca bem comum nos games desenvolvidos pela Skip. Embora a construção poligonal seja pobre, com muito serrilhado e texturas porcas, o visual tem um acabamento artístico bastante cativante. A trilha sonora também é bem interessante, privilegiando acordes de violão, uma característica meio rara hoje em dia. As vozes dos personagens também são hilárias e muitas vezes vão causar uma certa surpresa.

Rainbow é um game estiloso. É lógico que a barreira do idioma impede que muita gente possa experimentar o que ele proporciona. Mas se você conseguir superar essa barreira vai poder testar um dos mais interessantes e ousados games do Wii. Experimente e não sinta receio em se surpreender com o herói mais diferente dos últimos tempos.



O lado épico de Mickey Mouse

Disney EPIC MICKEY

Uma aventura épica se aproxima e a estrela é ninguém menos do que Mickey Mouse. Hei, espere, eu disse Mickey? O camundongo fofinho da Disney que é a imagem da felicidade e do mundo infantil?

Sim, isso é o que todos pensamos quando ouvimos falar de **Epic Mickey** pela primeira vez. E à medida que as informações foram chegando, a antecipação cresceu e nossa curiosidade só aumentou. Será mesmo que vamos ter um jogo mais sério com Mickey?

A resposta, por enquanto, é um delicioso sim. A revista *Game Informer* revelou as primeiras imagens e detalhes sobre o jogo e tudo parece caminhar na direção certa. Os jogadores em sites e fóruns compartilham o mesmo sentimento de empolgação e não é para menos. Mas o que há nesse jogo que tanto nos atrai? Será que todos sabem dos bastidores que levam Epic Mickey a ser mais do que um simples projeto licenciado? Pois bem então, vamos a alguns fatos.



Um herói, um vilão

Mickey é o grande herói da Disney e da criançada – ou ao menos é isso que a empresa sempre desejou que acontecesse. Porém, na década de 80 um encanador bigodudo chegou sem avisar e dominou o segmento infanto juvenil. Mario chegou a ser mais popular que o próprio Mickey entre as crianças e aparecia em tudo que se pode imaginar, desde colchas e cereais até canetas e cadernos escolares.

Claro que a Disney não gostou disso e silenciosamente pensava em maneiras de promover seu personagem para as novas gerações. Tivemos inclusive **Mickey Mouse: Castle of Illusion** no Mega Drive, jogo de alta qualidade e que vive na memória de muitos até hoje. Mas não era o bastante para ganhar o mesmo espaço na mídia do que Mario. Algo a mais era necessário. Algo épico.

O retorno de Oswald – e a moeda de troca



Epic Mickey se apresenta como um jogo bem mais complexo e sombrio, ressaltando o lado 'negro' dos brinquedos e personagens esquecidos da Disney. E entre eles está o coelho **Oswald**. Oswald foi a primeira criação de Walt Disney mas quando este separou-se da Universal, perdeu os direitos sobre o personagem. Veio daí, então, a ideia para Mickey Mouse, com traços bem semelhantes aos de Oswald.

Se Oswald foi perdido no passado, como é que ele aparece em Epic Mickey? Nunca saberemos a verdade completa, mas uma interpretação interessante pode ter relação com a importância do jogo. Em Fevereiro de 2006, a Disney comprou de volta os direitos sobre Oswald. Para isso, ela cedeu à Universal o apresentador de esportes *Al Michaels*. Uma pessoa inteira em troca de um desenho antigo e esquecido? Hmm.

O que se fala por aí é que a NBC tinha os direitos da NFL (liga de futebol americano) e que Michaels gostaria de voltar para sua antiga casa e trabalhar ao lado de John Madden. Mas não dá pra negar que é curiosa a vontade repentina da Disney em reaver Oswald.

Juntando os pontos

O estúdio responsável por Epic Mickey é o **Junction Point**, formado por **Warren Spector** e **Art Min** em 2005. O trabalho inicial envolvia um game massivo, de fantasia e RPG e que depois virou um projeto single-player.

Porém, em 2007 as coisas mudaram. A Junction Point foi comprada pela Disney e sua missão era criar um certo jogo épico, por assim dizer. Jogo esse, inclusive, que usaria o recém conquistado Oswald.



A mente de Warren

A importância de Warren Spector nesse projeto pode não parecer muito coisa para a maioria dos jogadores, mas ele é designer muito experimentado e com uma visão bem interessante sobre games. Em seu currículo, Warren tem jogos como **Wing Commander** e **System Shock**. Entretanto, sua obra-prima é **Deus EX**, um jogo que mistura RPG com tiro em primeira pessoa de forma até hoje inédita.

Warren observa e encara jogos de uma maneira diferente, única e sempre mantém o foco na execução das ideias. Isso é muito importante para um projeto como Epic Mickey que gira em torno de uma boa história aliada a ótimos controles. Tudo isso são ideias que precisam de gente competente para transformá-las em um produto.

Uma grande salada

Pegando todos esses elementos, misturando e batendo bem, o que temos? Epic Mickey, claro! No mundo paralelo de desenhos e brinquedos esquecidos, Mickey acaba derramando tinta sobre o cenário sem querer.



Isso acaba tornando-se o **Mancha Negra**, personagem que domina esse mundo paralelo e o transforma em um local devastado. Oswald inclusive luta contra o Mancha Negra e a missão de Mickey, além de salvar o mundo, é ajudar Oswald.

Um personagem bem antigo que deve aparecer é o Mad Doctor, a quem Oswald pede que construa versões robóticas de Donald e Pateta.

Nesse mundo sombrio de desenhos Mickey deve progredir usando um pincel para construir ou destruir os cenários. Isso por si só é demais, já que o jogador terá a chance de escolher suas ações. E isso influenciará de alguma forma a aparência de Mickey ao longo da aventura.

Junto a isso teremos referências a clássicos do passado, itens para colecionar e até desenhos antigos de Mickey em que poderemos entrar e participar! E tudo em preto e branco, claro!

Definitivamente épico?

Bem, hora de botar o pé no chão e deixar o hype de lado. Porque Epic Mickey parece tão bom, afinal?

- Porque ele tem um profissional extremamente qualificado por trás, que sabe como fazer um jogo e implementar conceitos de narrativa e jogabilidade inovadora - esse é o tipo de pessoa que precisa trabalhar mais com o Wiimote.
- Porque vai contra as limitações sempre impostas pela Disney e mostra inclusive um claro desejo que a empresa tem em atualizar e renovar seu personagem, sem medo de manchar a história já existente.
- Porque é um projeto feito há muito tempo, com carinho e muita dedicação; os simples personagens antigos e referências a desenhos esquecidos mostram que Epic Mickey celebrará todo o universo Disney e não apenas o camundongo.
- Porque é para o Wii, oras! Calma, nada de fanboy aqui. O que quero dizer é que manipular um ambiente de desenho com pincel só pode dar certo com o Wiimote. Além disso, a Disney quer levar Mickey às novas gerações e não vejo forma melhor para isso do que no console de maior sucesso atualmente – e com audiência mais diversificada.



E então, provei alguma coisa ou só justifiquei meu próprio Hype pelo game? Como vocês enxergam esse título no momento e que expectativas tem para ele? Acho seguro dizer que pelo menos parece distante a óbvia piadinha de *Epic Fail*. Ainda bem!

Developers

Jeremiah Slaczka

Developers vai contar um pouco da biografia dos grandes designers que construíram a importância que os games possuem hoje.

Biografia

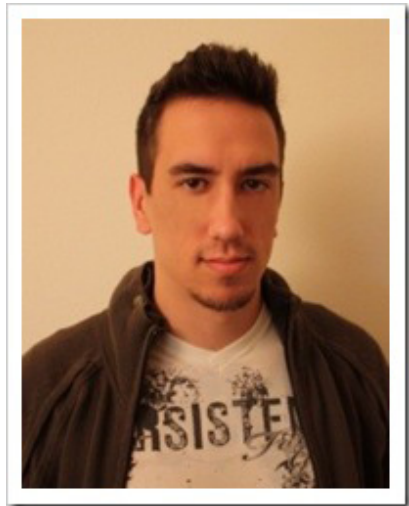
Um dos designers mais talentosos da nova geração, Jeremiah Slaczka (ou Miah para os íntimos) é atualmente o chefe da 5th Cell, uma das equipes mais talentosas e criativas em atividade. Mas, engana-se quem pensa que a vida de Jeremiah sempre foi de sucesso. O designer iniciou sua carreira em 2000, quando fundou juntamente com Joseph Bordon (atual gerente geral da 5th Cell) a Epix Studios, que chegou a anunciar o MMORPG Fate, exclusivo para o X-box. Em 2001, após muitas dificuldades, a Epix foi fechada e o projeto nunca foi entregue.

A sorte pareceu mudar para ele quando o designer decidiu criar uma nova empresa. Em 28 de agosto de 2003 estava criada a 5th Cell, que tinha como objetivo principal o desenvolvimento de games para dispositivos portáteis. O primeiro projeto do novo time, o puzzle Mini Poccha, foi lançado pela divisão Mobile da THQ em 2003 para celulares. A boa recepção fez com a equipe desenvolvesse outros títulos importantes, incluindo o ótimo Full Spectrum Warrior: Mobile, dirigido por Jeremiah.

Mas é inegável que o reconhecimento do talento de Miah veio em 2007 quando ele foi o diretor criativo de Drawn to Life, um genioso game de plataforma para o Nintendo DS que vendeu mais de 1 milhão de unidades. Miah ainda coordenou o trabalho em Lock's Quest, um inventivo game de estratégia também para o Nintendo DS.

Nos últimos tempos, ele lançou dois projetos diferentes. A continuação do primeiro Drawn to Life, intitulada The Next Chapter (dessa vez com uma versão para Wii) e o vangloriado Scribblenauts. Esse último foi considerado por grande parte dos veículos de imprensa americanos como o Melhor Game da E3 2009.

Em entrevista ao IGN em 2008, Jeremiah disse que queria que sua equipe ficasse conhecida por "jogos inovadores - queremos ser conhecidos como uma empresa que produz conteúdo AAA que você não pode encontrar em qualquer outro lugar". E ele parece estar conseguindo.



Games dirigidos por Jeremiah Slaczka

- Scribblenauts (2009) (Nintendo DS)
- Drawn to Life: The Next Chapter (2009) (Nintendo DS, Wii)
- Lock's Quest (2008) (Nintendo DS)
- Drawn to Life (2007) (Nintendo DS)
- D.N.A (2006) (PC)
- Full Spectrum Warrior: Mobile (2006) (Mobile)
- Moto GP Manager (2006) (Mobile):
- SEAL Team 6 (2003) (Mobile)
- Siege (2003) (Mobile)
- Mini Poccha (2003) (Mobile)



NINTENDO BLAST

[Início](#) |
 [Anúncios Google](#) |
 [Nintendo NES](#) |
 [Mario Bros 3](#) |
 [Play 3](#) |
 [Super Mario](#) |
 [Mario Game](#) |
 [Parceiros](#) |
 [Sobre](#)

[Wii](#) |
 [DS](#) |
 [Retrô](#) |
 [Análises](#) |
 [Prévias](#) |
 [Destaques](#) |
 [Dicas](#) |
 [Fórum](#)

Prévia: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)

Star Fox
Conheça a trajetória da franquia espacial da Nintendo

Nintendogs
Análise do polêmico simulador para Nintendo DS

Matérias em Destaque | [Arquivo](#)

- Análise: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)
- Mario Bits: O Retraticacionizador de Fantasmas
- N-Business #3: Discutindo o macroambiente
- Developers: Warren Spector
- Perfil: Saria
- Blast from Japan: Mother 3 (GBA)
- Prévia: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
- O lado épico de Mickey Mouse
- Prévia: Sakura Wars So Long, My Love (Wii)
- Outer N - Air Fortress - Mistura Fina
- Mario Bits: Os Koopalings em New Super Mario Bros. Wii
- Enquete: Qual o pior filme baseado em game?
- Blast from Japan: Taiko no Tatsujin (Wii)
- Blast from the Past: Luigi's Mansion (GC)
- Fail: Rev Limit, o Daytona USA do Nintendo 64

sábado, 24 de outubro de 2009

- Análise: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)
- Primeiro vídeo de UNO (WiiWare)
- SquareEnix comenta influências de GTA e modo multiplayer de FF CC Crystal Bearers (Wii)
- Confira novos vídeos de Tales of Graces (Wii)
- Rumor: DSi Speak Channel?

sexta-feira, 23 de outubro de 2009

- Pokémon volta a liderar em sua terra natal, enquanto Wii Sports Resort e Wii Fit Plus mantém colocações surpreendentes.
- EDGE avalia New Super Mario Bros Wii, e mais
- Random Blast: Quer um Mario difícil? Toma!
- XSEED comenta a perda dos direitos de Arc Rise Fantasia (Wii)
- Ignition satisfeita com as vendas de Muramasa (Wii)
- Primeiro vídeo de TMNT Arcade Attack (DS)
- Confira primeiro dia de vendas de alguns games no Japão

quinta-feira, 22 de outubro de 2009

- Mario Bits: O Retraticacionizador de Fantasmas
- Confirmado: Arc Rise Fantasia chega ao ocidente no meio do ano que vem, Ignition fará o lançamento
- No More Heroes 2 (Wii): Confira o Trailer inédito do game
- Media Create: Pokémon Heart Gold & SoulSilver volta à ponta no Japão

Acompanhe

- [Assine o Feed](#)
- [Adicione ao Google](#)
- [Receba por Email](#)
- [Twitter](#) | [Facebook](#) | [Google+](#)

Anúncios Google

Wii Desbloqueado 835,00
parcelado em ate 18 x nos cartões 02 controles e 05 jogos originais
[www.amazinggames.com.br](#)

Jogos Java de Celular
Baixe Jogos e Deixe seu Celular Mais Divertido. 1º Conteúdo Grátis.
[Jogos.DiversaoNoSeuCeluli](#)

Jogos - Claro Idéias
Baixe Games de Xbox, PSP, Wii No seu Claro a partir de R\$3,49.
[www.ClaroIdeias.com.br](#)

Comprar nos EUA é Fácil
Compre o Que Você Precisa nos EUA e Receba em Sua Casa. Veja Como!
[www.SkyBOX.net](#)

Video Games Wholesale
Buy Videogames at Wholesale

www.nintendoblast.com.br

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais.



Por **Gustavo Assumpção**

BLAST BATTLE

Já imaginou se as duas séries mais tradicionais dos RPGs pudessem se enfrentar? Imagine uma arena fictícia, onde as principais características de Final Fantasy e Dragon Quest fossem afrontadas. É isso que você verá nessa edição do Blast Battle!



Protagonistas

Ao longo dos doze games da série principal (isso sem contar FF X-2), muitos foram os protagonistas das histórias magistrais criadas pela Square. Tivemos os tipos obstinados como Cecyl (FF IV), os caladões como Squall (FFVIII) os corajosos como Zidane (FF IX), os “boa-praça” como Edgar (FF VI)... Todos com suas características pessoais bastante marcantes e muito bem criadas.

O foco das tramas de Yuji Horii e da Enix sempre foi o heroísmo pessoal. Por isso os personagens com papel principal aqui possuem um papel secundário no enredos. Uma característica marcante é que eles não possuem nomes, indicando que tem características que dependem mais do jogador do que de qualquer outro elemento pré-determinado, isso acaba muitas vezes sendo apontado como um contra.

VENCEDOR: FINAL FANTASY

Sistema de Jogo

Nos primeiros games da série, FF utilizava um sistema bastante simples – quase um clone de Dragon Quest. Mas com a evolução proporcionada pelos games mais recentes, os sistemas se tornaram extremamente complexos. As maiores inovações aconteceram em FF XII e no quarto game da série, com o surgimento do ATB. Isso sem contar o hibridismo da oitava versão.

O sistema adotado pela série sempre teve seu grande trunfo no seu maior problema: a simplicidade. Em oito games principais, pouca coisa realmente mudou. O esquema de equipamento, elevação de níveis e batalha contra inimigos pouco mudou ao longo dos anos. É uma pena. Talvez a série pudesse ousar mais e perder um pouco o cheiro de mofo

VENCEDOR: FINAL FANTASY

Spin Offs

Ao longo dos anos, Final Fantasy tentou, mas pouco conseguiu se dar bem em games fora da série principal. Os Crystal Chronicles são cheios de defeitos, a série Fables ainda é muito superficial e os Adventure nem são realmente Final Fantasy. A única que consegue se destacar é o braço estratégico Tactics.

Apesar de serem poucos os games paralelos, Dragon Quest conseguiu oferecer dois spin offs de respeito: Monsters e Heroes. O primeiro é um belo exemplo de RPG de criação, rivalizando com Pokémon. Já a série Heroes foi bem no DS e apenas mediana no

Wii.

EMPATE



Fãs

FF possui uma legião imensa de fãs, apesar dessa ser uma característica até certo ponto recente, já que os primeiros games da série não obtiveram grandes resultados se comparados com DQ. Hoje a série possui uma força grande no mundo todo e não está mais restrita ao mercado japonês.

É muito difícil justificar o feeling que DQ possui. Uma verdadeira legião de japoneses cultua a série com o fervor de uma religião. Pra se ter uma idéia, todos os Dragon Quests só podem ser lançados em feriados ou finais de semana para evitar a evasão de pessoas do trabalho e alunos das escolas. É ou não é uma paixão?

VENCEDOR: DRAGON QUEST

Trilha Sonora

Um dos grandes compromissos da série da Square é sempre oferecer composições de extrema qualidade. E de modo geral essa é uma característica marcante, principalmente pelo belo trabalho de Nobuo Uematsu. Eyes on Me, Ária de Mezzo Carattere, Suteki da Ne e Liberi Fatali são algumas das canções que mais marcaram.

O maestro Koichi Sugiyama é o cara responsável pelas grandes obras que ilustram os principais games da série. Suas composições possuem um viés claramente clássico, casando perfeitamente com a temática mais simples que as tramas de Dragon Quest pedem

VENCEDOR: FINAL FANTASY

E quem ganha a disputa é...

FINAL FANTASY

Por 4 a 2, Final Fantasy acabou vencendo Dragon Quest. Talvez FF tenha evoluído mais ao longo dos anos e conquistado mais o respeito do público, embora ainda não tenha a identidade de DQ. Apesar do clichê, nessa disputa é perfeitamente possível dizer que os grandes vitoriosos somos nós gamers, apreciadores de bons RPGs.

É Hora de Morfar!

Na **Outer N** você verá algumas facetas obscuras da Big N: Acessórios que não deram certo ou nem chegaram a ver a luz do dia; franquias mortas, promissoras ou não; jogos que não chegaram ao ocidente, ou que chegaram e não fizeram a mínima diferença; curiosidades sobre a sua empresa favorita e fatos que talvez você, fã ardoroso, tenha deixado passar.

Pra não ficar só na apresentação eu vou aproveitar e contar uma historinha que me aconteceu na flor da minha juventude, quando as minhas maiores preocupações eram esperar a sexta-feira e escolher quais cartuchos de nintendinho eu iria alugar para o fim de semana. Pois bem, no ano de 1993 foi decretado o começo do fim para todos os fãs de Tokusatsu (literalmente, efeitos especiais em japonês), também conhecidos como Live Action, febre no Brasil alguns anos antes que teve no País alguns fortes representantes, dentre os quais **Changeman, Jaspion e Jiraya**. A alcunha do algoz do gênero no ocidente era uma só: **Power Rangers**.



Explico: Power Rangers é feito utilizando como base os seriados de Super Sentai japoneses (cinco jovens coloridos liderados pelo vermelho, lembra? **Changeman, Flashman, Maskman**, etc...) que são lançados anualmente no Japão. Começando por **Jyuranger** (*Zyuranger, o Esquadrão Dinossauro*), todos os Sentai japoneses foram transformados pela Saban em temporadas de Power Rangers americanos, ano após ano, aproveitando-se apenas as cenas de luta. E impedindo, contratualmente, que os Tokusatus originais fossem lançados juntamente com a “nova” série.

Mas o que isso tem a ver com Nintendinho? Explico novamente: Ainda em 1993, quando os Power Rangers ainda nem tinham estreado por aqui, eis que surge na Imagem Vídeo Clube um joguinho de plataforma novo para o Nintendinho (ou Dynavision, ou Phantom System, ou Top Game no meu caso...) com um nome bastante conhecido: Changeman. Joguei e terminei o simpático joguinho que me remetia a bons tempos, porém sabia que não se

tratava de Changeman. Somente um ano depois cantei a pedra para a moça da locadora, que atualizou o catalogo: O jogo, agora sucesso de locação, chamava-se Power Rangers.

A história não teria nada demais. Dezenas de jogos dos **Mighty Morphin Power Rangers** seriam lançados para os sistemas Nintendo (ou não), alguns bons, outros ruins. Porém nunca um jogo deles foi lançado oficialmente para o NES no ocidente. Aquele jogo era **Kyouryu Sentai Zyuranger**, lançado pela Angel Studios em 1992 no Japão, e que tinha chegado as minhas mãos como Changeman um ano antes da estreia dos Power Rangers por aqui, graças aos milagres da pirataria, naquele tempo uma coisa mais romântica, e apenas o embrião do monstro que veio a se tornar. Jogo que, por sorte, mantinha todos os elementos de Power Rangers (ou será o contrário?), inclusive a última chefe Bandora, conhecida por aqui como Rita Repulsa, pois naquele tempo não se alterava tanto a série original como agora (quem diria que podia piorar?).



O jogo era uma emulação da simulação do original, assim como a própria série Power Rangers é de todos os Sentai que assassina anualmente, e que agora castiga os Masked Riders (**Kamen Rider**, conhece?). Mas tudo muda, não é mesmo? Como diriam os Zyuran... Aham, Power Rangers: *É hora de morfar!*

Random Blast

“Super Irmãos”: Manual Nacional

Ultimamente, scans de manuais raros e revistas antigas estão bombando na net, e Mario não podia ficar fora dessa. Confira algumas scans do manual em português do jogo **Super Mario Bros.**, para o falecido Dynavision. Mas traduzir até o nome é de lascar heim? É **SUPER MARIO BROS. PÔ!**

CONTEÚDO DO JOGO/ DESCRIÇÃO DA PARTIDA

Um dia o pacífico reino dos cogumelos foi invadido pelos Koopa, uma tribo de tartarugas famosa por sua magia negra. O tranqüilo Povo Cogumelo foi então transformado em simples pedras, tijolos e até mesmo em capim e, assim, a Cogumelolândia caiu em ruínas. Só existe uma pessoa que poderá desfazer o feitiço que caiu sobre o Povo Cogumelo e devolver sua gente à condição normal: a Princesa Toadstool, filha do rei da Cogumelolândia. Desgraçadamente, no presente momento ela se encontra nas mãos do poderoso rei de Koopa.

Mário, o herói da estória (quem sabe?), ouve a situação angustiante do Povo Cogumelo e sai em jornada a fim de libertar a princesa da Cogumelolândia das garras de Koopa e restabelecer o outrora maravilhoso reino do Povo Cogumelo. Você é Mário! Cabe a você salvar o Povo Cogumelo da magia negra de Koopa!

ÍNDICE

1. PRECAUÇÕES	2
2. NOMES DOS CONTROLES E INSTRUÇÕES DE FUNCIONAMENTO	2
3. COMO JOGAR	4

Tecla START

Pressione esta tecla para começar um jogo.

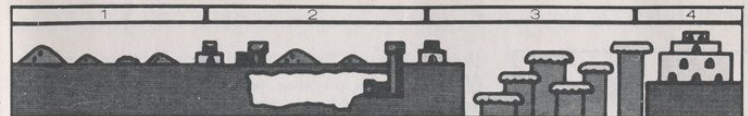
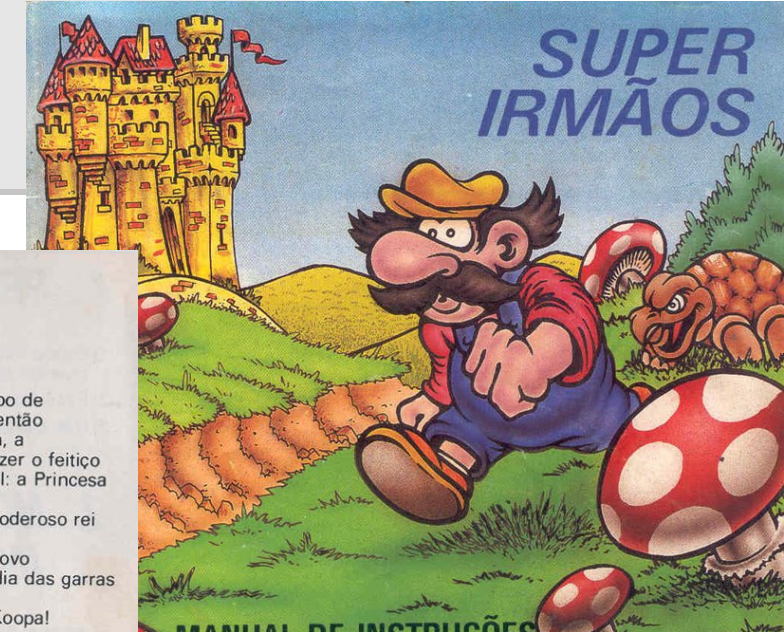
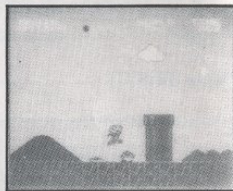
Pausa

Se você desejar interromper o jogo, pressione a tecla START. O som indicador de pausa será emitido e o jogo irá parar. Pressione a tecla START novamente quando você desejar continuar. O jogo continuará de onde você havia parado.

- O maior placar irá desaparecer se a tecla RESET for pressionada ou se o computador for desligado.

3. COMO JOGAR

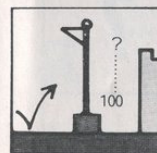
Com o decorrer do jogo, a tela avança gradativamente para a direita. A Cogumelolândia é constituída por um certo número de mundos, e cada um destes mundos é subdividido em quatro regiões. A quarta região de cada mundo termina em um grande castelo. A princesa, bem como seus cogumelos guardiães, está sendo mantida presa em um dos castelos pela tribo de tartarugas. Para resgatar a princesa, Mário deverá alcançar o castelo no fim de um mundo e completar seu objetivo no tempo dado. Por todo o caminho ele terá que superar um mar, diversas montanhas, abismos, tartarugas-soldado e uma grande quantidade de armadilhas e quebra-cabeças. Conseguir chegar ao último castelo e libertar a princesa dependerá apenas de você... Você precisará de sentidos aguçados e de reflexos rápidos para completar esta jogada!



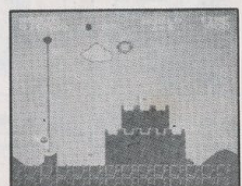
POSIÇÃO INICIAL E TEMPO DE JOGO

- No início de uma rodada Mário se encontra no começo de uma região; entretanto, uma vez que percorra aproximadamente metade desta região e seja pego por um dos “caras maus” do jogo, ele não terá que percorrer o caminho inteiro novamente quando recomear.
- Quando chegar ao último castelo, você reiniciará da entrada deste.
- Quando o jogo tem início, o relógio no canto superior à direita da tela começa a correr. Qualquer tempo que restar no relógio quando você atingir o fim de uma região será somado ao seu placar como bônus.
- Não há nenhum bônus de tempo restante para quando você atingir o último castelo.

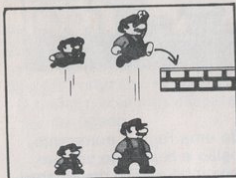
FINAL DE UMA REGIÃO



Ao fim de cada região existe um pequeno castelo mas, antes que o alcance, você terá que subir uma grande escada e pular sobre um mastro de bandeira. Quanto mais alto você conseguir alcançar no mastro com este seu salto, maiores serão os bônus que você receberá.



CARACTERÍSTICAS

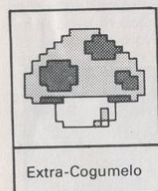


Pulos - Mário e Super Mário pulam ambos a mesma altura.

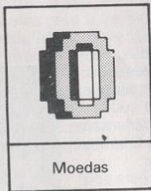
- A altura que Mário consegue pular dependerá apenas de quanto você mantiver a tecla A pressionada.
- Você pode utilizar a Alavanca de Controle para fazer Mário curvar-se em pleno ar!
- Pressionar a tecla B faz com que Mário aumente sua velocidade. Quando ele estiver veloz, poderá pular mais alto.

PRÊMIOS

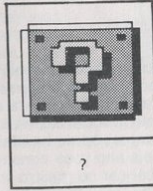
- Se o Mário pegar um "extra-cogumelo" ele ganhará uma vida a mais.
- Se o Mário recolher cem moedas, ele ganhará uma vida a mais.
- E ainda existem diversas outras maneiras de se conseguir um Mário extra.



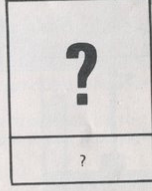
Extra-Cogumelo



Moedas



?

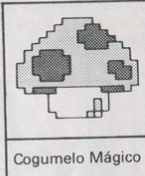
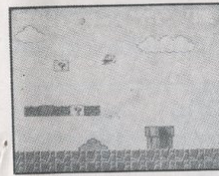


?

MARIO, SUPER MARIO, MARIO INVENCIVEL

Os Amigos de Mário

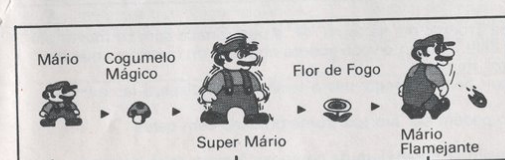
Se você andar por entre cogumelos que tenham sido transformados em tijolos ou se tornado invisíveis, eles o recompensarão com um impulso de poderes. A cada impulso Mário se transformará em outro diferente e mais poderoso, como é mostrado abaixo.



Cogumelo Mágico

Flor de Fogo

Homem Estrela



(voltam ao Mário comum ao se chocarem com um cara mau)

- Quando o Super Mário ou o Mário Flamejante se chocarem com um cara mau, eles não morrerão, simplesmente voltarão a ser o Mário comum.
- Por um curto tempo, após retornar à sua forma comum, Mário bruxuleia. Durante este período ele não poderá ser morto por nenhum dos caras maus (ele é invencível).

COMO DERROTAR A TRIBO TARTARUGA

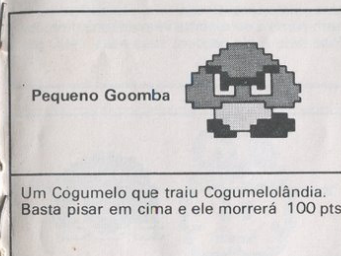
- Caras maus no topo dos tijolos podem ser puxados por baixo.
- Caras maus no chão podem ser derrotados pulando-se em cima deles. Se você se chocar com um inimigo de lado ou por baixo você morrerá.
- Quando você estiver na água, se você encostar em um cara mau, seja onde for, você morrerá.



- Se você pular em Koopa Troopa, ele se torna ♀ e permanece sem se mover por um momento. Durante este momento você poderá chutá-lo ou fazer com que ele mande pelos ares outros inimigos.
- Enquanto o Mário possuir bolas de fogo, use a tecla B para dispará-las e fritar seus inimigos.
- Alguns caras maus não podem ser mortos. Tome cuidado com estes arrepiantes imortais!
- Os pontos que você conseguir dependem de como você mata seus inimigos. Experimente alguns métodos diferentes e observe qual deles lhe dará mais pontos.

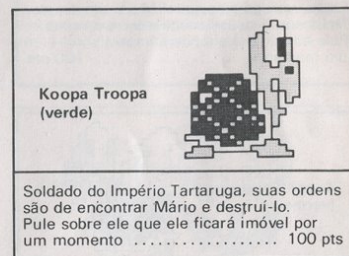
ATENÇÃO! OS SEGUINTE PERSONAGENS SÃO FATAIS

- Chocar-se com os membros da tribo tartaruga e outros seres maus: Andar por entre as chamas.
- Quando você se choca com uma ♀ depois de a tê-la chutado.
- Entretanto, Super Mário torna-se um Mário normal e o jogo continua daquele ponto.
- Quando você cai no abismo ou é puxado por um escoadouro.
- Seu tempo acaba.



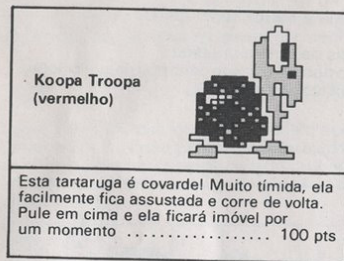
Pequeno Goomba

Um Cogumelo que traiu Cogumelolândia. Basta pisar em cima e ele morrerá 100 pts



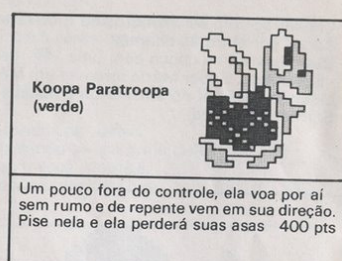
Koopa Troopa (verde)

Soldado do Império Tartaruga, suas ordens são de encontrar Mário e destruí-lo. Pule sobre ele que ele ficará imóvel por um momento 100 pts



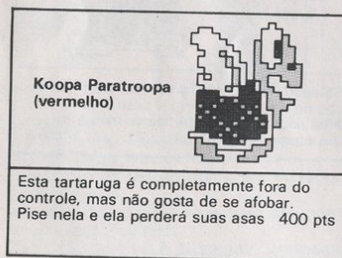
Koopa Troopa (vermelho)

Esta tartaruga é covarde! Muito tímida, ela facilmente fica assustada e corre de volta. Pule em cima e ela ficará imóvel por um momento 100 pts



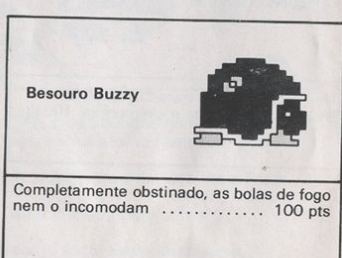
Koopa Paratroopa (verde)

Um pouco fora do controle, ela voa por aí sem rumo e de repente vem em sua direção. Pise nela e ela perderá suas asas 400 pts



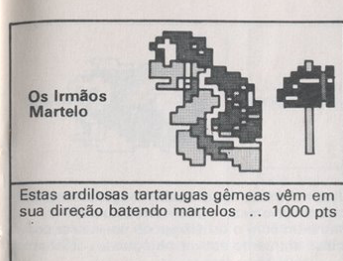
Koopa Paratroopa (vermelho)

Esta tartaruga é completamente fora do controle, mas não gosta de se afogar. Pise nela e ela perderá suas asas 400 pts



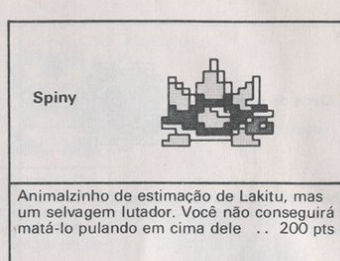
Besouro Buzzy

Completamente obstinado, as bolas de fogo nem o incomodam 100 pts



Os Irmãos Martelo

Estas ardilosas tartarugas gêmeas vêm em sua direção batendo martelos ... 1000 pts



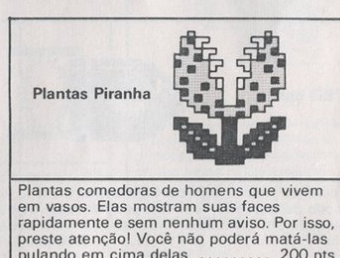
Spiny

Animalzinho de estimação de Lakitu, mas um selvagem lutador. Você não conseguirá matá-lo pulando em cima dele ... 200 pts



Lakitu

A misteriosa tartaruga que controla as nuvens. Ela persegue Mário e joga os ovos de Spiny sobre ele 200 pts



Plantas Piranha

Plantas comedoras de homens que vivem em vasos. Elas mostram suas faces rapidamente e sem nenhum aviso. Por isso, preste atenção! Você não poderá matá-las pulando em cima delas 200 pts

Música de videogame como produto cultural

Bem, nem preciso dizer o quão importante a música é e foi para os jogos. Desde os primeiros “blips” até as trilhas em MP3, o objetivo sempre foi o de criar a atmosfera ideal, ditar o clima de cada fase ou momento e causar as mais variadas emoções. No início, quem fazia as trilhas eram os programadores, que na maioria das vezes não entendiam nada de música. Mas, com o tempo, as produtoras passaram a contratar pessoas com mais experiência musical para criar as músicas.

Mesmo com algumas limitações, como no caso dos consoles de 8 bits, os compositores conseguiram fazer excelentes trilhas, que servem de base até hoje para jogos da mesma série. O próprio *Nobuo Uematsu*, criador da maioria das músicas de **Final Fantasy** e **Chrono Trigger**, afirmou que não entende como os compositores da época conseguiram criar trilhas tão diferentes com apenas três ou quatro notas.

Sobre a importância da música nos jogos: Matthew Belinkie, no artigo *Video game music: not just kid stuff*, realizou um estudo com jogadores e constatou que a música (para eles) é importante para a popularidade do jogo, uma vez que ajuda a criar uma atmosfera mais envolvente. Mesmo assim, eles admitem que ela é menos importante que uma boa jogabilidade. Além disso, adivinhem qual foi a trilha mais lembrada nesse estudo? Isso mesmo, a de **Super Mario Bros.**, de 1985.

O sucesso de algumas trilhas fez com que surgissem pessoas e bandas que “remixam” ou adaptam as trilhas dos jogos. Como a música de videogame é feita em computador, para essas pessoas é um desafio adaptá-las a instrumentos musicais. Foi esse desafio que fez surgir bandas como The OneUps (que faz versões em jazz), Minibosses (versões rock), NESkimos (banda de hard rock), Metroid Metal (que faz versões heavy metal da série Metroid) e as brasileiras 8 Bit Instrumental (Banda de Uberlândia – MG que faz releituras de músicas dos consoles de 8 e 16 bits), MegaDriver (que faz versões heavy metal), Metal Heroes (também versões heavy metal) e Smash Bros. (versões rock). Além disso, há também orquestras que tocam as trilhas, como a Vídeo Games Live (show que foi criado por Tommy Tallarico e Jack Wall em 2002, ambos compositores que trabalharam na indústria dos games) e Symphonic Shades (concerto dedicado exclusivamente ao trabalho do compositor Chris Hülsbeck).

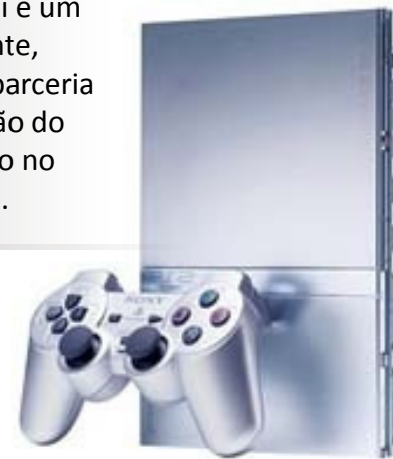
Geralmente vejo caras feias e narizes torcidos quando falo em música de videogame. Ou senão, quando falo nas bandas que fazem versões, ouço as célebres frases “que perda de tempo”, “esses caras não têm mais nada pra fazer?” e por aí vai... E aí pergunto o seguinte: por que essas pessoas não fazem essas perguntas para aquelas pessoas que fazem funk (esse tipo de música que qualquer um faz, sem nenhum embasamento musical) e pra quem rebola na televisão praticamente sem roupa? Ora, uma banda que faz versões das músicas de videogame está fazendo o mesmo trabalho de qualquer outra banda e está tentando ganhar seu pão como qualquer **brasileiro**. Por isso, espero que com esse post as pessoas deem mais valor ao trabalho dessas bandas e à música de videogame em si, que é um produto cultural como qualquer outro.



Enquanto isso

PlayStation 2 e o Mercado Brasileiro

Como todos os brasileiros estão carecas de saber, o mercado de jogos por aqui é um grande problema, mas que parece estar em vias de ser solucionado - lentamente, porém. Eis que na última semana, a Sony do Brasil anunciou ter firmado uma parceria com a Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus), para a fabricação do PlayStation 2 nas instalações da Sony no Pólo Industrial de Manaus. A produção no primeiro ano será de 450 mil unidades, mas ainda não foi definido de qual ano.



Razões e empecilhos

Mas, por que o PS2, se o PS3 já está disponível desde 2006? Segundo a Sony brasileira, por causa da grande aceitação do PS2 aqui no Brasil, que segundo levantamento da Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos), possui uma base instalada de 8 milhões aqui no país, considerando o mercado oficial e paralelo. Eu diria que, desses, ao menos 5 milhões são “desbloqueados”, “pirateados”, ou como quiser chamar. Mas você acha que essa questão, a da pirataria, é realmente o grande problema do mercado brasileiro?

A pirataria também representa um problema, mas ela não é a causa, e sim a consequência de um problema maior: a alta carga tributária, que inflaciona o preço dos hardwares e softwares em até 257%. Ou seja, enquanto lá nos EUA o Wii custa US\$249, aqui dificilmente sai por menos de R\$1.999, sendo que os jogos beiram ou passam dos R\$150. Em outras palavras, lá nos EUA, enquanto o poder aquisitivo da população é maior, os preços são menores; aqui é o inverso. Não é difícil concluir que o mercado é “forçado” a se manter na ilegalidade, o que transforma o Brasil num mercado de potencial, mas também de risco. Risco esse que fez a Gradiente romper uma parceria de 10 anos com a Nintendo, em 2003.

Caminho certo

Porém, como eu disse no início, as coisas estão caminhando para uma significativa melhora, e o lançamento brasileiro do PS2 apenas reforça isso. Recentemente, a Ubisoft inaugurou um estúdio em São Paulo, dedicado a produzir jogos para o Nintendo DS, e diversos estúdios nacionais estão surgindo, com foco inicial no desenvolvimento de jogos para celulares. Como você também já deve ter acompanhado, existe um projeto que está em tramitação na Câmara dos Deputados, visando estender os incentivos fiscais já existentes no mercado de informática ao mercado de jogos eletrônicos. Se for aprovado, abrirá uma porta definitiva de investimentos no mercado e também deve atrair uma representação mais sólida de empresas como a Nintendo, que atualmente tem uma atuação tímida através da Lamatel.

Além da produção do PS2 brasileiro, a Sony anunciou em novembro do ano passado, um programa de apoio à produção de jogos local, junto às desenvolvedoras interessadas em criar jogos para a linha PlayStation e também às instituições de ensino que oferecem cursos especializados. Portanto, parabéns à Sony e vamos apoiar sim, o PS2 tupiniquim!

NINTENDO
BLAST

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

EDIÇÃO Nº02 ANO 2009



FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS

ÍNDICE

PERFIL	Moogle	03
BLAST FROM THE PAST	Final Fantasy VI	04
POKÉMON BLAST	Mecânica Pokémon	09
ESPECIAL	A Série Crystal Chronicles	12
NINTENDO CHRONICLE	Das Cartas aos Arcades	18
MARIO BITS	Viagem a Sarasaland	21
GAMEDEV	As Áreas de Atuação na Indústria	23
FAIL	Project H.A.M.M.E.R.	26
PRÉVIA	FFCC: The Crystal Bearers	27
COLUNA	Wii - Fôlego novo no terceiro ano	32
PRÉVIA	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	36
OUTER N	Para o alto e avante!	39
PRÉVIA	Tatsunoko vs. Capcom	42
TOP 10	Parece, mas não é	45
ENQUANTO ISSO	E o Zeebo?	51
AUTORES	Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Ricardo Scheiber, Pedro Pellicano, Andre Santos, Eduardo Jardim, Raoni Ferreira, Gustavo Henrique, Rafael Guerreiro, Heitor de Paola	
REVISÃO	Thiago Abreu, Sérgio Estrella, Raoni Ferreira, Gustavo Assumpção	
DIAGRAMAÇÃO	Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção	

INTRODUÇÃO

Depois de uma bem sucedida primeira edição, o site Nintendo Blast orgulhosamente lança a edição nº2 da Revista Nintendo Blast, com conteúdo ampliado, maior quantidade de páginas e novos colaboradores.

E fique ligado no site, na revista e no fórum Nintendo Blast, pois estamos preparando muitas novidades para esse final de ano que vão te deixar com um sorriso de orelha a orelha!

Para receber as próximas edições da revista em seu email, basta fazer a assinatura gratuita através do site revista.nintendoblast.com.br.

Muito obrigado a todos que participaram e apoiaram o lançamento da revista, de forma direta ou indireta, e agora só resta desejar a você que aproveite o conteúdo desta edição que está recheada de matérias interessantes!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA



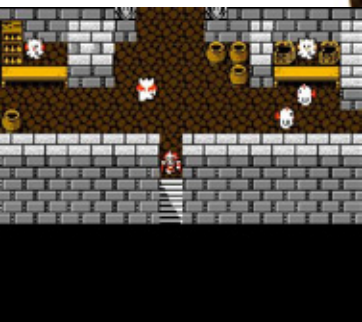


Moogles



Visto pela primeira vez em Final Fantasy III, Moogles são criaturas muito parecidas com gatos, possuindo asas pequenas e uma antena vermelha na cabeça. O nome Moogle (ou Moguri em japonês, espanhol e italiano) é uma junção das palavras em japonês para Mogura (mole) e morcegos (Komori). A comida preferida dos Moogles é o Maní Kupo (ou Kupo Nut), que está presente inclusive em seu vocabulário (ou você nunca ouviu eles saírem por aí dizendo Kupo Kupo?) Juntamente com os Chocobos, os Moogles são considerados mascotes da série Final Fantasy aparecendo em todos os games da série principal (excessão feita para Final Fantasy IV). Isso porém não os isenta de terem aparecido em outras séries como Kingdom Hearts, Secret of Mana e até mesmo fora do universo dos games da SquareEnix, onde apareceram como jogadores de basquete em Mario Hoops 3-on-3.

Jogos/Séries em que está presente: Final Fantasy, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Final Fantasy Fables, Final Fantasy Tactics, Mario Hoops 3-on-3, Kingdom Hearts, Itadaki Street



por **Gustavo Assumpção**



BLAST FROM THE **PAST**

FINAL FANTASY VI

Final Fantasy VI foi talvez o episódio da série que mais conseguiu criar uma empatia com o público desde o primeiro momento. E essa vitoriosa sensação foi resultado da criação do mais belo enredo em um RPG. Não só a metafórica inspiração no mundo moderno, FF VI criou um universo extremamente particular, personagens ricamente humanos e carismáticos.

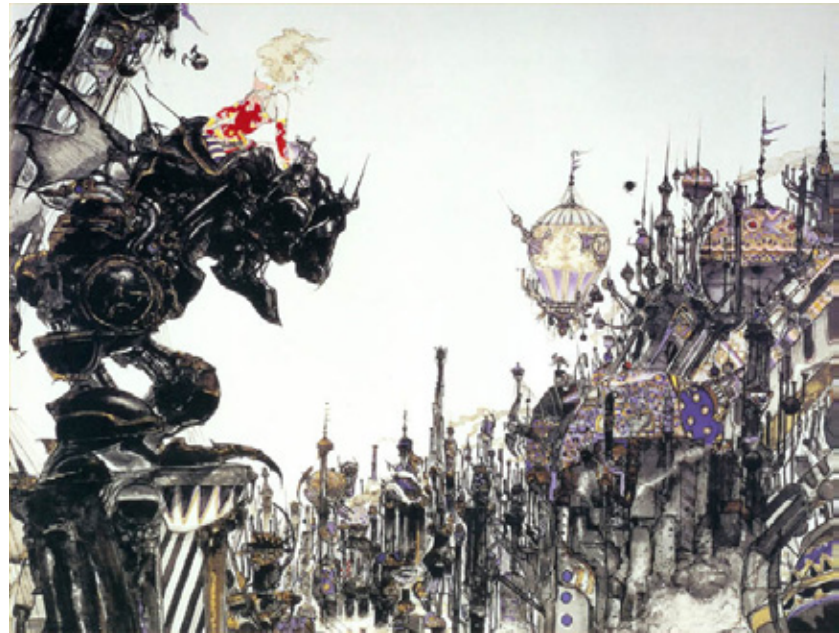
Num único instante mirei e disparei contra seu coração, decidido a vingar nossos pais. O virote se enterrara profundamente atravessando a couraça imperial colorida. No instante seguinte, Kefka ia ao chão, com a diminuta flecha cravada em seu peito. Antes de desaparecer no ar como um passe de mágica, meus olhos foram testemunhas da dor e da ira expressas naquela face palidamente bizarra. As tropas debandavam apressadas com a queda de seu general. Em pouco tempo somente os corpos e o sangue derramado poderiam denunciar a batalha que houvera nas estepes geladas de Narche.

A última linha de defesa saiu vitoriosa. Eles tentavam se proteger do gélido ar noturno que desafiava as fogueiras acesas. Entretanto, em meio a este raro momento de calmaria, Terra parecia ao mesmo tempo distante e quieta... Não era necessária uma única palavra. Ela desejava ver aquilo pelo qual lutamos minutos atrás. Estava claro em seus profundos olhos que a ex-assassina imperial queria ver o Esper. Ponderando a atitude que acabara de tomar, caminhei em sua direção pousando levemente minha mão sobre seu ombro. Em tremor e um olhar, reações esperadas. Mas de alguma forma, ela parecia conhecer minhas decisões e compreender minhas atitudes. Todos haviam se recomposto. Descansavam em abrigos improvisados enquanto eu não. Sem pronunciar uma palavra, atravessamos o desfiladeiro, passando os guardas e chegamos à beira do grande abismo. E a criatura estava lá, inerte em seu esquife glacial. Terra se aproximou mas, como se quisesse sentir o misto de dragão com aves e peixes. De alguma forma inconsciente, sabia que não devia impedi-la. Uma brisa se iniciou, tornando-se mais e mais forte, acariciando minha pele como se não desejasse minha presença. Foi então que ouvi a voz de Locke, gritando pela jovem. Nesse instante, raios começaram a se desprender do esquife, chegando até a maga guerreira unindo-os em um elo destrutivo.

O que antes era um lento deslocar dos ventos agora resultava em uma feroz ventania. Trovões cruzavam o ar bem diante de meus olhos, labaredas brotavam e lambiam as pequenas lâminas de gelo que infestavam o ar. Olhei para o aventureiro do meu lado, ameaçando alavancar na direção do Esper. Antes que pudesse concretizar meu objetivo, uma explosão de energia impulsionou a todo ali. Locke tombou desacordado, enquanto eu tateava por pedras que pudessem me sustentar e impedisse que eu caísse no abismo... Ouvi um grito e, em seguida, um intenso feixe, a cauda de massa de energia. Esforcei-me para erguer a cabeça e entender o que acontecia com Terra. Entretanto, tudo o que pude ver foi o Esper... Somente o Esper..."

Trecho da Revista "Gamers" nº 39.

O trecho ao lado narra um dos momentos mais marcantes da história fabulosa, quando os Returners finalmente conseguem colocar Terra cara a cara com Tritoch



Um game épico

Final Fantasy VI começa 1000 anos após uma violenta guerra que assolou o planeta. Nela os humanos enfrentaram os Espers – seres com poderes mágicos que possuem papel importante na manutenção do planeta. Numa violenta batalha, os humanos – que eram maioria – saíram vitoriosos e decidiram manter os Espers restantes presos em uma dimensão paralela.

Sem a magia para realizar ações simples, os humanos acabaram investindo em ciência e conseguiram fazer diversos avanços, evoluindo em muitos campos diferente. Mas nos dias atuais, mais precisamente há quase duas décadas, um imperador assumiu o poder. Seu nome: Gestahl. Apesar de Gestahl não ser uma pessoa de coração ruim, ele se deixa levar pelas orientações de seu servo: Kefka. Com uma mente doentia, o estranho humano vê no uso da energia mágica uma oportunidade única para que eles consigam fazer a dominação do planeta. É então que Gestahl e Kefka decidem abrir o portal que aprisiona os Espers e capturam esses seres mágicos para experimentos. Mas no momento em que estavam de partida, Kefka observa uma garotinha no chão, aparentemente recém-nascida e com um semblante calmo e tranquilo.

A garota é levada do mundo mágico e, claro, desperta grande curiosidade. É então que o Império decide criar a garota como uma verdadeira máquina de guerra. Ela recebe o nome de Terra Branford e treinamento especial para obedecer a todas as ordens dadas pelos comandantes. Foram só começar os primeiros testes para rapidamente ficar evidente o quão poderosa ela era, já que tinha força para destruir o que bem quisesse com grande facilidade. Com características humanas e mágicas, Terra era a arma que o Império precisava para dominar o mundo. Mas numa noite, Vick, Wedge e Terra chegam a cidade

mineradora de Narshe para

realizarem uma missão de rotina. É então que

nas cavernas, Terra se sente atraída pela força de um estranho ser

congelado... Um ser que esconde

a chave para o seu passado. Um ser

que guarda todo o direcionamento para o seu futuro...

A partir desse ponto a história se desenrola.

Prepare-se para momentos hora de emoções fortes, hora de bom humor. Você vai se surpreender com a história de cada um dos personagens como Celes, a garota híbrida artificialmente que desenvolveu poderes mágicos, Locke o ladrão de tesouros de bom



coração que faz absolutamente tudo para ressuscitar sua amada Rachel; Edgar e Sabin, os irmãos herdeiros do trono de Figaro, sendo o primeiro mulherengo e sem vergonha e o segundo politizado e sonhador. Ainda existem Gau, o menino abandonado pelo pai que foi criado por animais nas pradarias; Setzer o jogador de Black Jack e dono de um Airship; Cyan que teve toda a sua família morta em uma atitude brutal de Kefka; Strago e Relm que escondem grandes segredos... Há ainda outros personagens, todos com uma importância ímpar no desenrolar do enredo. Aguarde momentos que vão arrancar emoções de você. Não vou contar nada aqui pra não estragar a surpresa (como se o nível de Spoilers acima já não tivesse superado o aceitável...)

Trilha sonora perfeita

Outro grande destaque de Final Fantasy VI é a fabulosa trilha sonora, a obra-prima definitiva de Nobuo Uematsu. Cada personagem possui uma canção tema inédita, que combina perfeitamente com sua personalidade. Em cada cidade, você também encontrará um canção que combina com a localidade: de um ar triste, quase fúnebre em Narshe a uma canção maluca e surpreendente em Zozo, as melodias conseguem fazer com que você viaje pelos sons e não só pelo enredo.

Mas a melhor canção do jogo é a extremamente conhecida “Aria di Mezzo Carattere” que foi a primeira música cantada composta por Nobuo Uematsu para um Final Fantasy. É uma ária componente da ópera “The Dream Oath: Maria and Draco”. Na época o SNES não poderia recriar uma música cantada fielmente, tão pouco uma Ária – ópera cantada por mulheres como protagonista - então as vozes da canção foram recriadas usando o formato de som SPC700. Apesar da baixa qualidade, ainda assim os eventos na Opera House se tornaram um dos mais marcantes de toda a história dos games.

Variedade lacinante

Naquele longínquo 1994, mais precisamente em 02 de abril, o visual dos games do Super Nintendo sofreram uma grande mudança com o lançamento de Final Fantasy VI. E isso não aconteceu devido aos belíssimos e grandiosos cenários, mas sim ao uso de efeitos 3D maravilhosos e de rotação nunca antes vistos. Mas apesar dessas inovações técnicas, não são elas que tornam o visual do game tão impactante.

O grande trunfo do game se chama variedade: cada localidade possui uma construção particular de cenários e elementos de interação. FF VI possui mais de uma dezena de cidades diferentes, inúmeras localidades onde os eventos se desenrolam e animações fabulosas. O nível de interação dos personagens com o meio também é muito interessante.

Opera House - O momento mais marcante

A Ária, cantada na história por Celes Chere, também é uma simbologia aos sonhos da personagem, que desejava intimamente não ser uma general, mas sim uma mulher com a oportunidade de amar e viver apenas como uma mulher normal.



Na Ópera, Celes atua como Maria, uma mulher que vive o drama de ter seu amado desaparecido na guerra e jurava o esperar eternamente. Isso também é uma referência às escolhas de Celes que mais tarde, após quase morrer sem esperanças, vê uma prova que Locke está vivo e então (a exemplo de Maria) compreende que batalhas são duras, mas devem ser travadas em nome daqueles que amamos sem nunca perdermos as esperanças de rever nossos entes queridos mesmo após o caos. Draco, o amado de Maria, era o homem que lutava na guerra, mas Maria também tinha a sua batalha, a de viver sem nunca perder as esperanças, acreditando que Draco estaria vivo mesmo desaparecido...

Ária é uma canção cantada por mulheres em operas, “Mezzo Cattere” significa “pessoa dividida” em italiano. Refere-se ao dilema de Maria entre esperar por Draco eternamente ou esquecê-lo para poder viver

via FinalFantasy.com.br

Para a época era mais do que qualquer outro RPG tinha feito até então. Claro que o visual dos personagens é engrandecido pelo design fabuloso de Yoshitaka Amano, que não economizou seu talento para fazer um trabalho de design incrível. Todos os personagens são ricos em detalhes e com elementos que remetem a sua personalidade. Para muitos, Final Fantasy VI foi o trabalho mais impressionante de Amano.

Final Fantasy VI, usa o ATB (Active Time Battle), criado em Final Fantasy IV por Hiroyuki Ito. Nele, cada personagem tem uma barra de tempo independente e realiza uma ação assim que ela se enche completamente. Esse é considerado o melhor sistema de batalhas em RPGs, já que é extremamente organizado, pois não prende o jogador, dando-lhe alguma liberdade. Nessa sexta versão, a jogabilidade está completamente integrada ao enredo. Um de seus objetivos, por exemplo, é coletar os Espers e protegê-los para que Kefka não acumule mais poderes. Uma vez capturados, eles concedem habilidades especiais aos personagens. Além do aprendizado de magias, eles são responsáveis pela concessão de power ups quando há um ganho de nível. São mais de 20 Espers diferentes que possuem cada um uma invocação diferente. Mas o ponto mais interessante da jogabilidade é que 13 dos 14 personagens jogáveis possuem uma habilidade particular. Em outras palavras, cada um dos personagens pode usar uma técnica diferente, única e exclusivamente sua. Terra por exemplo pode virar um Esper e com isso aumentar seu poder mágico, Locke pode roubar os personagens, Celes pode absorver o dano das magias dos oponentes, Sabin pode usar golpes de artes marciais e por aí vai. Se juntarmos o esquema de Relics então...

Game grandioso... e perfeito!

Esse sexto capítulo da série possui tantas particularidades que sinceramente não vejo nenhum defeito nele. O enredo, focado no conflito entre um império maligno e criaturas mágicas, as Espers, passado num mundo semi-vitoriano com tecnologia equivalente à época da Revolução Industrial, é uma metáfora da transformação que o mundo real sofre desde o século XVIII: o desenvolvimento tecnológico faz com que se criem dominadores e dominados e, o mais sério: faz os homens brincarem com aquilo que não conhecem. Explorar os recursos naturais (aqui representado pelos Espers), pode resultar no que nem sequer sonhamos. Repetir os erros do passado, também. A discussão de assuntos polêmicos como suicídio, abandono de menores e gravidez na adolescência, também foi feita pela primeira vez aqui. Se somarmos uma rica jogabilidade, uma trilha sonora perfeita e a leva de personagens mais bem criados da série, temos Final Fantasy VI que é pra mim o melhor game da história.



POKÉMON BLAST

Mecânica Pokémon

Olá treinador, aqui começa o mais completo guia de treino Pokémon que você precisa para ser um verdadeiro mestre. Como você viu na nossa primeira edição, todo mês traremos segredos do incrível mundo dos monstros e você não pode ficar de fora. Seja você um veterano em batalhas ou um novato em busca da Pokédex completa, essa edição é essencial na sua jornada. Mecânica Pokémon é o destaque desse mês, veremos mais a fundo Dynamic Values, Effort Values, Natures e mais, deixemos de papo e vamos ao que interessa. Gotcha All!

Como treinador, uma das suas tarefas é ter um bom time para enfrentar os desafios. Com um grupo básico você pode até vencer a Elite 4 sem problemas, mas tudo muda de figura ao enfrentar os adversários na Battle Tower ou os seus amigos. Por isso é importante conhecer uma forma de treinamento eficaz. Antes de tudo, você precisa saber que um monstro não é igual ao outro, por mais que possa parecer. O seu Tyranitar pode ser Adamant como o do seu amigo, mas uma rápida olhada nos Stats mostrará que o seu é mais resistente, enquanto o dele tem o Attack maior. Mas o que determina isso?

Primeiramente, cada Stat tem um valor oculto atribuído a ele, que varia de 0 a 31. Eles são chamados de Genes ou DV, e são definidos quando o ovo do Pokémon é gerado ou quando ele é capturado ou recebido. Não há como modificá-los, embora você cruzar pais com bons Genes para gerar filhotes mais fortes. Caso você queira saber os genes do seu Pokémon, precisará evoluí-lo até o nível 100 apenas usando Rare Candies, sem realizar nenhuma batalha. E por isso esse tema é tão importante para começar a entender. Por exemplo: se um Pokémon possui o DV com valor igual a 31 e uma Nature que valorize o atributo Defense (Bold, Impish ou Lax), basta que ele passe por um treinamento competente para que o mesmo se torne um exemplar com uma Defesa perfeita dentro dos padrões de sua espécie.

Salve antes do processo, para não desperdiçar os itens e estragar o seu monstro (visto que Pokémon no nível 100 não podem melhorar os Stats através de treinamento). Anote os Stats no nível máximo e desligue o seu DS. Em seguida, use a seguinte fórmula para determinar os genes de Attack, Defense, Special Attack, Special Defense e Speed:

$$\text{Gene} = [(Stat / Nature) - 5] - (Base \times 2)$$



*Se a Nature for benéfica para o Stat, considere 1.1.

Se for prejudicial, considere 0.9. Se não houver alterações, utilize 1.

$$\text{Gene HP} = (\text{Stat} - \text{Nível} - 10) - (\text{Base} \times 2)$$

Com os Genes descobertos, o próximo passo é o Effort.

Ele representa o treinamento recebido pelo Pokémon, refletido nos próprios Stats. Cada monstinho pode receber um máximo de 510 pontos de Effort, com um limite de 255 pontos por Stat. A relação é que quatro pontos de Effort equivalem a um ponto de Stat (no level 100). Por exemplo, se o seu Pokémon derrotar cinco Bidoofs, ele receberá cinco pontos de Effort em HP. Quando ele atingir o nível máximo, seu HP terá um ponto a mais graças o Effort adquirido com os Bidoofs (embora um ponto de Effort tenha se desperdiçado).

Para evitar desperdícios, é bom distribuir os Efforts em valores divisíveis por quatro. Se quiser maximizar um Stat, por exemplo, distribua 252 pontos ao invés de 255. Você também pode usar as vitaminas HP Up, Protein, Iron, Zinc, Calcium e Carbos. Cada uma dessas vitaminas concede 10 pontos de Effort no Stat especificado, com um limite máximo de 10 vitaminas por Stat, totalizando 100. Portanto, sempre comece o treinamento com as vitaminas, para depois enfrentar os Pokémons específicos.

Alguns fatores podem alterar o Effort recebido pelo Pokémon. O primeiro é o item de treinamento: Macho Brace (dobra o effort recebido) e os itens da série Power (consulte a tabela ao lado). E o outro fator é uma doença Pokémon, conhecida como Pokérus. Se for contaminado, toda a effort recebida pelo monstinho será dobrada. Para descobrir se o seu monstinho atingiu o limite de Effort, leve-o até a casa mais a norte da de Sunyshore City. Lá dentro há uma garota que concederá a Effort Ribbon ao Pokémon se o treinamento estiver concluído. Após isso, é só evoluir níveis para aprender determinados ataques ou então usar Rare Candies. E se porventura você estiver curioso para saber como encontrar o valor máximo dos Stats de um Pokémon, é só usar as fórmulas abaixo.

$$\text{HP Máximo} = \{(\text{Nível} \times [\text{Base} \times 2] + 31 + (255 / 4))\} / 100 + 10 + \text{Nível}$$

$$\text{Demais Stats} = \{[(\text{Nível} \times [(\text{Base} \times 2) + 31 + (255 / 4)]) / 100 + 5] \times \text{Nature (1,1 - 0,9 ou 1)}\}$$

Effortou errado? Não taque seu DS no chão, nós damos um jeito!

Effortou algum Stat errado? Perdeu as contas de quantos Bidoof's você matou? Quer apagar os EV's recebidos? Simples, você pode resetar com Berries que muitos aí pensam que não são de valor algum. Essas Berries milagrosas resetam 10 pontos de Effort em qualquer Stat do seu Pokémon, e ainda aumentam a Felicidade do mesmo. Alguns tipos de Berrys também diminuem a quantidade de Effort recebido (tabela ao lado). Agora é com você! Bom treinamento!

Concede 10 pontos de Effort



Zinc



Protein



Carbos



Iron



HP UP



Calcium

Itens especiais



Power Anklet +4 Speed



Power Band +4 SDEF



Power Belt +4 Defense



Power Bracer +4 Attack



Power Lens +4 SATK



Power Weight +4 HP

Berrys



Pomeg -10 HP



Kelpsy -10 Attack



Qualot -10 Defense



Hondew -10 STAK



Grepa -10 SDEF



Tomato -10 Speed

forum.nintendoblast.com.br



Fórum NINTENDO BLAST

O Fórum Nintendo Blast conta com uma completa plataforma de conteúdo, com editor WYSIWYG (ou seja, você vê a formatação, sem precisar ficar inserindo códigos), suporte a avatares, assinaturas, emoticons e rede sociais como o Facebook, Twitter e Google Friend Connect, além de um layout familiar para quem já está acostumado a navegar no N-Blast.

Visite o Fórum

Cadastre-se

FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES

Por Ricardo Scheiber e Sérgio Estrella

A SÉRIE CRYSTAL CHRONICLES

Desde 1996, com **Super Mario RPG**, nenhum console de mesa da Nintendo recebia jogos da Square Enix (na época SquareSoft), um jejum que só veio a ser quebrado em 2004, com **Final Fantasy Crystal Chronicles** para GameCube, único jogo da empresa para a plataforma, mas que acabou se transformando em uma sub-série com a chegada do Wii e DS, o que deu origem à um total de cinco títulos. E enquanto **The Crystal Bearers** não chega ao Wii, conheça agora todas as crônicas já lançadas, que fazem parte da série de histórias contadas milhares de anos antes da saga de Final Fantasy ser iniciada.

Lançamento: 2004
Plataforma: GameCube

ESPECIAL



Final Fantasy Crystal Chronicles

Milhares de anos antes da história original de Final Fantasy começar a ser contada, o mundo estava coberto por um gás altamente tóxico conhecido como miasma. Eram os tempos de Crystal Chronicles. Os povoados e aldeias eram todos protegidos dos efeitos do miasma pelos cristais, que geravam uma barreira impenetrável ao gás. Mas esse efeito não era permanente: ele durava algo em torno de um ano. Assim, a cada ano, os mais corajosos das aldeias tinham que se aventurar pelo mundo em busca da myrrh, uma substância líquida que aciona o efeito protetor dos cristais. O problema era que a myrrh só podia ser colhida da especial “árvore de myrrh”, localizada exclusivamente em masmorras repletas de monstros e outras criaturas hostis...

Focado mais nos elementos de ação do que propriamente numa linha de jogo de RPG, Crystal Chronicles leva o jogador a uma terra marcada por conflitos. A sua tarefa consiste em cinco anos de luta em meio às cavernas, derrotando chefes e coletando preciosas gotas de myrrh. O simples formato do game é aplicado à maioria dos seus aspectos, seja no combate, magia, experiência, ou mesma a trama.

Você passará por diversas cavernas de aparências diferentes, ao passo que os cenários também são bastante diversos: florestas de cogumelos, desertos e pântanos, todos com a sua própria raça de inimigos. Ainda assim, você poderá sentir que tudo é estranhamente semelhante, seja pela natureza limitada do combate, pelo comportamento dos adversários, ou pelos elementos simples de puzzles.

Avaliação:



FINAL FANTASY[®]

CRYSTAL CHRONICLES[®]

Ring of Fates[™]

Lançamento: 2008
Plataforma: DS

Ring of Fates

O segundo jogo da série é um prólogo ao jogo do GameCube. Antes de o miasma dominar o mundo, vivia-se na lendária "Era de Ouro", quando todas as raças conviviam em paz e o Grande Cristal, no qual o destino estava gravado, protegia a todos do nocivo brilho da lua vermelho-sangue. Mesmo com personagens infantis, a experiência de Ring of Fates é cativante. A profundidade dos combates é incrível, com a capacidade de usar combos, ataques aéreos, e até mesmo esmagar os inimigos em paredes para encontrar itens secretos. E quando você joga em equipe, pode agrupar ataques de magia. Mas calma, a maior parte do jogo agora foi desenhada para um único jogador. A Square Enix desenvolveu uma história muito mais atraente pelo caminho (de fato, faz com que o jogo pro GameCube pareça um livrinho pra crianças perto de Ring of Fates), com personagens mais sólidos e um mundo cuja impressão é infinitamente maior.

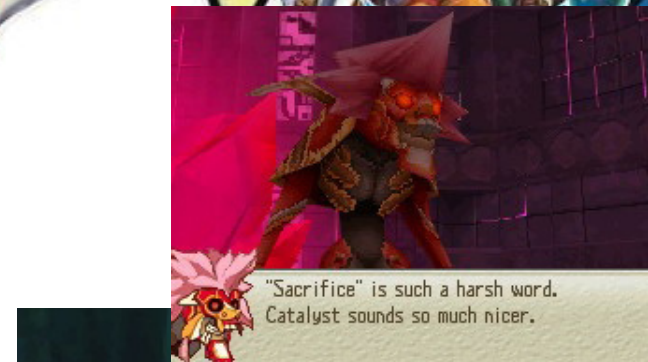
O multiplayer do primeiro Crystal Chronicles pode ser mais elaborado, mas em Ring of Fates os jogadores podem se conectar localmente e jogar cenários multiplayer específicos, trazendo um pouco de diversão àqueles que realmente apreciaram a química presente no GameCube.

Ring of Fates é, de fato, um dos grandes trabalhos da Square Enix pro DS. Pegue a experiência do jogo para o GameCube, foque-a no single player, e adicione um modo multiplayer reconstruído: pronto, você terá em mãos, basicamente, o que o segundo jogo da série tem para oferecer.

Avaliação:



ESPECIAL



My Life as a King

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Lançamento: 2008
Plataforma: WiiWare

My Life as a King

Este episódio pode ser considerado ao mesmo tempo uma sequência para a versão de GameCube e um spin-off da série, pois traz um estilo de jogo bem diferente daquele que apresentava até então. Aqui o objetivo é construir o seu reino, com uma mecânica que lembra a de SimCity. Existem masmorras e batalhas contra monstros, mas elas acontecem de forma indireta. Você deverá enviar guerreiros para trazer matéria prima e riquezas para sua cidade; no fim do dia, receberá um relatório com os resultados das missões.

O protagonista é um rei ainda criança que se vê diante da colossal responsabilidade de reconstruir um reino uído pelo miasma, durante os eventos do jogo para GameCube. A história começa quando o rei e seus súditos encontram a “terra prometida”, assim recebendo do cristal um poder chamado “Architek”, que permite trazer de volta do passado as construções do reino devastado.

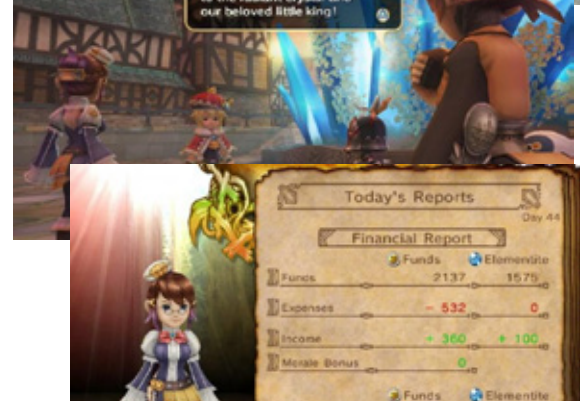
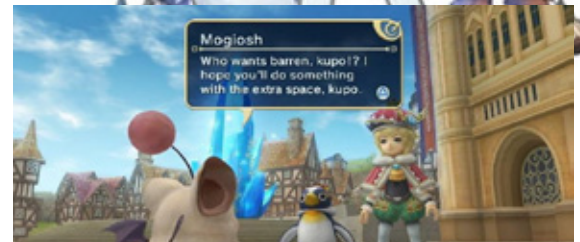
No início da aventura o ritmo é lento, mas vai aumentando conforme se tem acesso à novos tipos de construções, o que ocasionam em novos eventos e responsabilidades para o rei. Existem lojas de armas, itens, escolas de magia, tabernas, hotéis, praças, bibliotecas e muitas outras; algumas delas somente acessíveis através de downloads pagos (DLC), como a participação das outras raças presentes na série Crystal Chronicles (sem o DLC, a única raça disponível é a dos Clavats).

My Life as a King marca a estréia da série no WiiWare com um game diferente do que poderíamos esperar de um Final Fantasy, mas nem por isso deixando de ser divertido e viciante.

Avaliação:



ESPECIAL



Lançamento: 2009
Plataforma: Wii/DS



Echoes of Time

Echoes of Time conta a história do guerreiro de um vilarejo que acaba de completar seu décimo sexto aniversário, bem em tempo para resolver o mistério de uma repentina “doença do cristal” que afetou um dos seus amigos de infância. Ao se arriscar pelo mundo afora pela primeira vez, o seu personagem topa com o grande vilão do jogo, que promete ajudar a curar o seu amigo doente. Mas o que ocorre é que a sua aldeia acaba sendo completamente destruída, fazendo-o embarcar numa missão para salvar o mundo.

Há menos história nesse jogo, mas uma ênfase muito maior no modo cooperativo de quatro jogadores – sejam eles AI ou seus amigos – e nas missões a serem exploradas. A diferença entre as versões para Wii e DS é bem notável. O jogo claramente foi desenvolvido para o DS, cujo controle pela stylus é bem eficiente, ao que a versão para Wii é um port e não consegue traduzir bem as competências do DS.

Ainda assim, Echoes of Time é um bom jogo (se considerarmos a versão para o DS). Você pode escolher dentre as quatro raças/ classes do jogo, e ir imediatamente a uma guild dentro do primeiro povoado importante na aventura e adicionar tantos aliados quanto você quiser. Se você desejar correr com quatro guerreiros, então assim será! Quatro magos? Tudo bem! Um pouco de cada? Sem problemas. Esta liberdade tanto no enredo principal como nas missões secundárias, aliadas a armas melhoradas e explorações clássicas nas cavernas traz um estouro em jogabilidade.

Avaliação:



My Life as a Darklord

Lançamento: 2009

Plataforma: WiiWare

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES

My Life as a Darklord

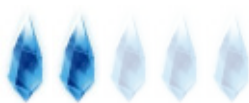
Assim como My Life as a King, este episódio de Crystal Chronicles é para WiiWare e também apresenta um gameplay diferente de todas as outras versões da série. Enquanto a versão do rei apresenta a administração e construção de um reino, a versão do “lorde das trevas” se passa nas batalhas, e nesse caso, você é o lado mau. O jogo faz parte do famoso gênero “Tower Defense”, em que você deve posicionar seus aliados para defender sua torre dos invasores.

A história se passa logo após My Life as a King, quando o rei Leo derrota o Darklord, impendendo-o de tomar seu reino. A protagonista é Mira, filha do Darklord, que não por acaso tem os mesmos objetivos de seu pai: dominar os agora pacíficos reinos de Crystal Chronicles, que não vão deixar barato, enviando seus melhores guerreiros para impedir os planos maléficos de Mira.

Existem vários tipos diferentes de pisos que você pode instalar em sua torre, cada um com os mais diversos efeitos, desde fazer com que seus inimigos sejam envenenados, até curar os danos sofridos pelos seus monstros, que também podem ser dos mais variados tipos, e sempre figuras carimbadas da série Final Fantasy. Todas essas opções vão sendo destravadas no decorrer do jogo, mas o início é muito limitado e o ritmo permanece lento do início ao fim, situação que só melhora com os downloads pagos (DLC) de novos monstros e magias.

My Life as a Darklord é um jogo divertido, mas exige persistência e paciência do jogador, que na maior parte do tempo, tem que ficar assistindo as batalhas acontecerem sem possibilidade de acelerar o enfadonho sistema de combate, recurso obrigatório em qualquer jogo do tipo Tower Defense.

Avaliação:



Nintendo Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 2: DAS CARTAS AOS ARCADES

Na primeira parte da nossa Nintendo Chronicle você conferiu como eram as atividades da Nintendo nos seus primórdios. Paramos no ponto em que as vendas de cartas e jogos infantis estavam em queda e um mercado, o de jogos eletrônicos, crescia. Hoje você vai conhecer como era a Nintendo dos Arcades, que precedeu os consoles de mesa.



Uma nova Nintendo

Com o sucesso dos empreendimentos de Atari e Bandai (ainda mais da primeira) o então presidente Hiroshi Yamauchi achou que era a hora de investir nesse mercado que ainda engatinhava, mas com um vigor de gente grande. Mais ou menos na mesma época, Yamauchi conhece Gunpei Yokoi, um verdadeiro gênio, que inicia sua trajetória na empresa fabricando brinquedos, que rapidamente se tornaram um sucesso.

Avançando na década de 70, o crescimento do mercado de games era latente. Sucessos como Pong no Atari e Space Invaders nos Arcades estavam em seu auge. É então que a Nintendo firma uma parceria com a empresa de eletrônicos Magnavox para a comercialização no Japão de um console que era sucesso no ocidente, o Odyssey no Japão. Infelizmente, essa primeira empreitada não obteve o resultado esperado.

É então que outra cabeça da empresa, Masayuki Uemura sugere a Yamauchi uma parceria com a Philips para o lançamento de um videogame mais atrativo. Em 1977 a Nintendo distribui o Color-TV Game no Japão (que nada mais era do que uma coletânea de diversas versões diferentes de Pong). Mas mais uma vez, o desempenho foi abaixo do esperado.



Em 1980 o mercado ainda crescia no mundo todo. Esse ano é considerado chave na história da Nintendo por ser o ano em que a primeira criação própria da Big N, arquitetada por Gunpei Yokoi (foto), chega as lojas. Seu nome era Game & Watch, portátil inovador para a época onde os cenários do jogo eram impressos na própria tela. Diversas versões do console foram lançadas, todas com grande sucesso rendendo não só lucro como reconhecimento para a empresa que começava a caminhar no mercado de tecnologia.



Voltando três anos nessa história, em 1977, a Nintendo contrata um jovem cheio de idéias a frente do seu tempo e formado em desenho industrial. Seu nome: Shigeru Miyamoto. Na época da contratação a idéia principal da Nintendo era que Miyamoto ajudasse no design do exterior da nova empreitada para a qual a Nintendo se enveredaria: os Arcades que começariam a ser produzidos no ano seguinte, 1978.

Em menos de um ano nesse mercado, são lançados Computer Othello, Space Launcher e Monkey Magic, sendo que nenhum deles alcançou sequer um sucesso razoável. O primeiro trabalho a ter um certo sucesso foi Radarscope, um Arcade lançado em 1980 que fez um relativo sucesso no Japão, mas fracassou completamente nos Estados Unidos. É então que o jovem Miyamoto, que até então era envolvido apenas com a parte operacional dos Arcades, decide sugerir um game onde um herói (o embrião de Mario até então chamado de Jumpman) deveria resgatar uma princesa (Pauline) das mãos de um gorila malvado (qualquer semelhança com King Kong não é mera coincidência). Em 1981 saía Donkey Kong, a realização desse projeto.

Curiosa e rapidamente, Donkey Kong se tornou um grande sucesso. Talvez sua jogabilidade excepcionalmente fácil, onde o principal objetivo é apenas desviar dos obstáculos do cenário para no fim resgatar a princesa do mal, tenha agradado o público crescente desse mercado. Talvez tenha sido o rigor técnico surpreendente para a época. O fato é que o Arcade se tornou um sucesso tão grande que foi licenciado para mais de 50 diferentes aplicações rendendo montanhas de dinheiro para a empresa que passava por dificuldades sérias. Até hoje, mais de 25 anos depois de seu lançamento, DK ainda é visto como um expoente da cultura gamer sendo fator de inspiração para exposições de game art e de VGM (videogame music).

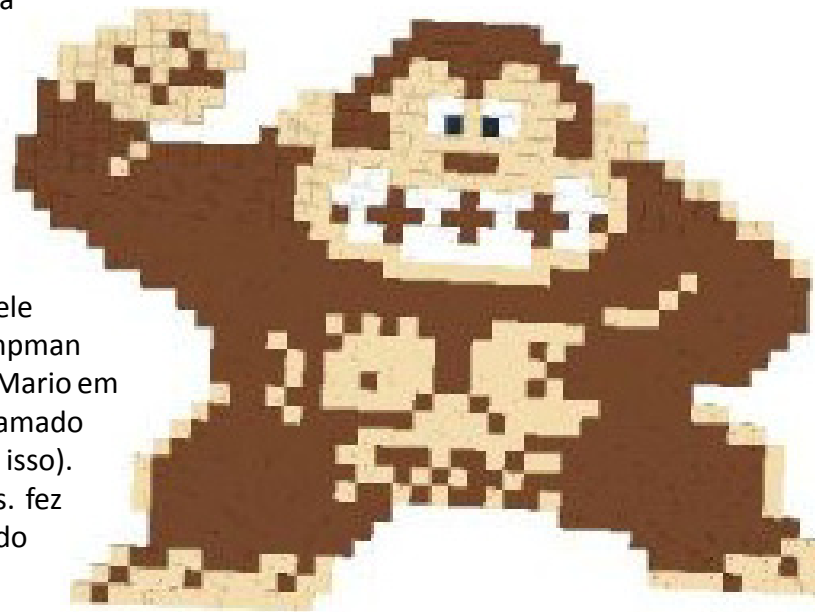
Com o sucesso nesse mercado, a Nintendo já mostrava uma de suas principais características, presente até hoje: investir pesado em continuções. No ano seguinte era lançado Donkey Kong Jr e posteriormente o terceiro e mais fraco da série Donkey Kong 3.

No ano seguinte, 1983, Miyamoto apresenta o projeto do game próprio do herói da série Donkey Kong. Mas ele precisava de um nome, afinal era conhecido como Jumpman desde 1981. É então que o personagem era batizado de Mario em homenagem a um dos donos da sede da Nintendo chamado Mario Segali (embora exista controversas quanto a isso). Como não poderia deixar de ser, o Arcade Mario Bros. fez um grande sucesso e firmou de vez o nome da Nintendo no mercado de diversão eletrônica.

Com o sucesso no ramo, a Nintendo decide que é hora de enveredar por caminhos mais ousados. É assim que surge o Famicom, ou NES para os americanos... Mas isso só saberemos na terceira parte do Nintendo Chronicle... Até lá!



Foi nos Arcades que boa parte dos ícones da Big N surgiram. De Mario a Donkey Kong, os famosos fliperamas (como ficaram conhecidos no Brasil) foram a primeira iniciativa da Nintendo de forma próprio no mercado de games, que era crescente na época. Donkey Kong (acima) se tornou um sucesso tão grande que seu primeiro game é considerado marco na história dos games.



MARIO BITS

Viagem a Sarasaland

Hey paisano, bem-vindo a mais um Mario Bits! Quando se pensa em férias, se pensa em sair por aí, explorar novas terras e reinos. Vejamos! Você conhece o Reino do Cogumelo. Você já até deu uma explorada no Reino de Beanbean. Mas o que sabe sobre Sarasaland?



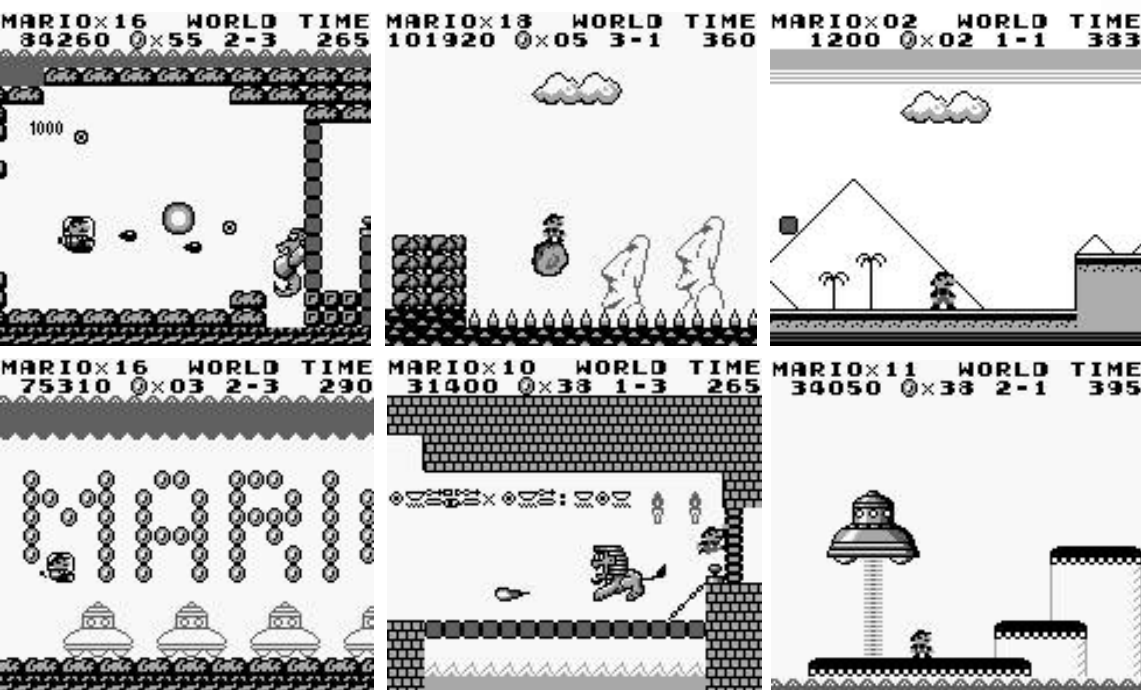
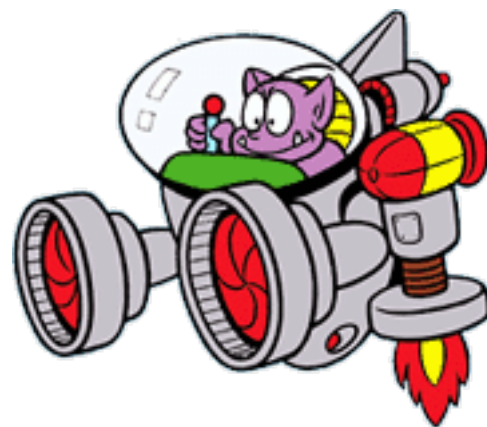
Sarasaland (ou Sarasa Land, como referido nos jogos mais atuais) é uma região do Mundo do Cogumelo (Mushroom World) e o palco para as aventuras de Super Mario Land. O domínio é governado pela Princesa Daisy e é feito de quatro reinos internos: o reino oceânico de Muda, o reino baseado nas Ilhas de Páscoa, Easton, o egípcio Birabuto e o baseado na China antiga, Chai.

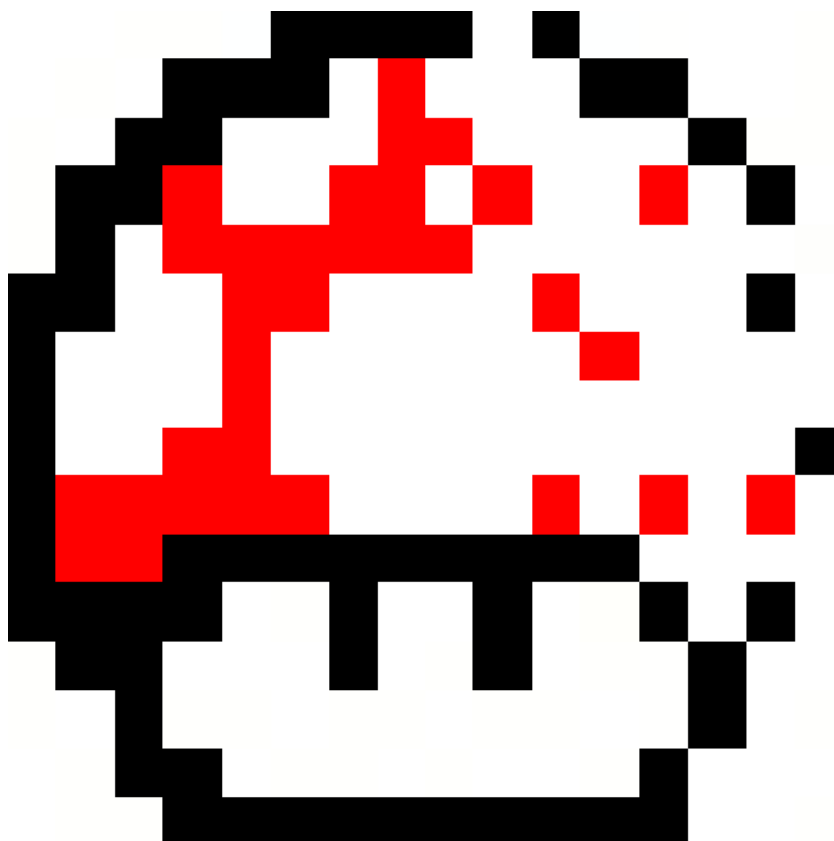
Sarasaland uma vez foi tomado pelo alienígena roxo, Tatanga, que estava sob as ordens de Wario, capturou a coitada da Daisy e fez lavagem cerebral nos habitantes. Felizmente, Mario apareceu de mala, cuia e maus bofes pra sentar o pau no alienígena maligno, restaurando a paz na região e resgatando Daisy. Embora Sarasaland não tenha feito nenhuma outra aparência em qualquer outro jogo durante muitos e muitos anos, a região é mencionada muitas vezes nas biografias oficiais de Daisy em vários spinoffs e jogos esportivos. Algo no fundo dos nossos corações nos leva a crer que Daisy Circuit de Mario Kart Wii era ambientado em Sarasaland. Isso não foi confirmado, mas eu prefiro acreditar.

Origens do nome

Eu sei, o nome é meio estranho, parece mais um molho árabe ou coisa assim. Analisemos. A tradução literária da palavra “sarasa” é “estampa de algodão”, se referindo ao tipo de roupa decorada oriunda da Índia há mais de 2 mil anos. O tecido de algodão estampado ou pintado à mão (muitas vezes com um modelo floral ou de chita) chegou no Japão por volta do século 16, onde teve uma enorme influência artística - em outras palavras, foi um BLAST. Algumas gurias eram batizadas de Sarasa, e algumas são até hoje. Há também um tipo de peixe-dourado chamado “Sarasa Comet”, que também foi nomeado após as roupas. Então, por que não nomear uma região tão grande com um nome tão impactante?

Apesar de tudo, é uma pena não termos mais visto a região de Sarasaland em nenhum outro jogo do Mario - mas a presença constante de Daisy ainda me faz ter um pouco de esperança. Quem sabe um New Super Mario Land? Daisy poderia cantar “Save me with your charm” mais uma vez. Queremos Sarasaland de volta - e um milk-shake de cogumelos pra viagem, por favor.





GameDev

Por Sérgio Oliveira

PARTE 2: As Áreas de Atuação na Indústria dos Games

No último GameDev nós demos um overview do que será essa nova coluna do Nintendo Blast e ainda falamos um pouco sobre o imediatismo por resultados expressivos existente em todos aqueles que pensam em iniciar a carreira no desenvolvimento de jogos. Hoje, na segunda parte da coluna GameDev, vamos discutir um pouco sobre como se deu a evolução dos games do ponto de vista do desenvolvedor e a imensa quantidade de carreiras que surgiram na indústria dos games.

No começo dos tempos, nos idos de **Spacewar!** (1961), **PONG** (1972) e **Space Invaders** (1978), era relativamente “fácil” desenvolver um jogo. Digo “fácil”, assim mesmo entre aspas, porque não existia a necessidade de recrutar um exército de pessoas especializadas para desenvolver um jogo, seja ele qual fosse. Porém a coisa não era tão fácil e simples como muitos podem pensar – e como eu pensei por muito tempo.



A principal dificuldade era conseguir máquinas que pudessem ser destinadas única e exclusivamente para esse fim, tanto por serem caras demais, grandes demais e, sobretudo, por muita gente achar que era uma perda de tempo jogar um jogo eletrônico, imagine só fazê-los. Não

é à toa que nessa época o bambolê e afins faziam um tremendo sucesso. Mesmo assim, indo contra todas as tendências, ordens e tudo o mais que dificulte alguém de fazer alguma coisa, três universitários do MIT utilizaram um computador recém-adquirido pela universidade, o PDP-1, para desenvolver o primeiro jogo eletrônico de todos os tempos, o Spacewar! – todo o jogo foi feito em aproximadamente 200 horas de trabalho.

O objetivo desse passeio pelo túnel do tempo é pra mostrar que antigamente, e até há pouco tempo, era possível desenvolver um jogo com equipes bem pequenas e em intervalos de tempo bastante curtos – tudo bem que os jogos não tinham apelo gráfico, nem história... nem as facilidades que temos hoje! O fato é que nós, gamers, passamos a ficar cada vez mais exigentes – nossa sede por gráficos cada vez melhores e jogos que contassem pelo menos uma história foi crescendo – e com isso a indústria foi crescendo, novas oportunidades foram surgindo e os jogos, por consequência, foram ficando cada vez mais complexos.



Essas variáveis, e tantas outras, passaram a fazer parte da fórmula mágica para o desenvolvimento de um bom jogo. Talvez uma das variáveis mais importantes de todos os tempos seja os gráficos 3D. A partir do surgimento dos primeiros jogos em 3D, os games deram um salto tecnológico tremendo – a indústria se tornaria, em pouco tempo, obcecada pela melhoria gráfica, o que consumiu mais e mais tempo de desenvolvimento.



A partir do surgimento dos gráficos 3D, passou-se a enxergar áreas que nunca antes haviam sido enxergadas no desenvolvimento de um jogo: desenvolvimento da inteligência artificial do jogo, modelagem dos cenários, dos personagens, programação da física do jogo e até mesmo “maquiador” digital. Cada vez mais eram exigidas equipes de desenvolvimento maiores, com mais especialistas nos assuntos mais inusitados.

A indústria que antigamente era feita por “empresas de um homem só”, geralmente o programador do jogo, agora exige a mobilização de equipes completas, comprometidos meses, e até anos, à fio para desenvolver um produto comercialmente viável! Atualmente, para o desenvolvimento de um jogo “básico” que possa ser vendido por aí a fora, exige-se pessoas envolvidas na produção, no projeto do jogo (game designer), no desenho

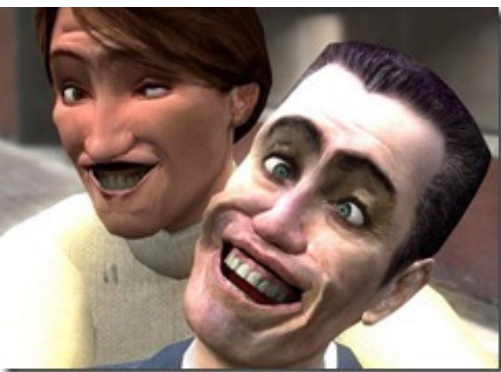


dos cenários, no projeto de fases/desafios (level designer), compositores musicais, especialistas em efeitos sonoros, dubladores, programadores (inúmeros deles cada um com sua especialidade), artistas, testadores... e mais uma infinidade de pessoas! O que cada um deles faz? Vamos enumerar os mais importantes:

- **Produtores:** são os responsáveis por supervisionar o desenvolvimento de um jogo. Existem dois tipos de produtores: os produtores executivos, geralmente presentes no desenvolvimento de jogos das third-parties, são empregados pelos publicadores dos jogos; e os produtores internos, empregados pela própria desenvolvedora dos jogos.
- **Game designers:** são os responsáveis por projetar o jogo como um todo, desde a formulação do conceito do jogo, até a sua jogabilidade. Para tanto, precisam estar atentos às notícias e tendências da indústria.
- **Artistas:** são os responsáveis pelo desenvolvimento de toda e qualquer coisa que exija arte visual. Podem se encaixar na concepção da arte, na modelagem 3D dos personagens, do cenário, animação, texturização, iluminação, dentre tantas outras que envolvam imagem.
- **Programadores:** são os responsáveis por desenvolver toda a lógica do jogo. Existem várias especialidades que podem ser seguidas nessa área, dentre elas o desenvolvimento da física do jogo, da inteligência artificial, da renderização gráfica, do processamento sonoro, da jogabilidade, da interface do usuário, dentre inúmeras outras.
- **Level designer:** são os responsáveis por criar os desafios, puzzles e até mesmo as fases do jogo. Assim como os programadores, também escrevem linhas de código, alterando as regras de pontuação, objetivos e definindo ações importantes para o avanço na história do jogo.
- **Testadores:** são os responsáveis por analisar tecnicamente o jogo com o objetivo de indicar falhas em seu desenvolvimento. Apesar de ser a profissão dos sonhos de quase 100% dos gamers, o trabalho do testador é extremamente técnico e exige um alto conhecimento em computação para opinar o que pode ter ocasionado um erro, competência analítica e disposição para ficar inúmeras horas à fio testando os jogos.



Portanto, caro leitor, se você sempre quis entrar na indústria dos vídeo games mas sempre achou que não tinha o mínimo jeito pra nada na sua vida, pare e pense um pouco no que você é bom. Se você não gosta das suas aulas chatas de administração, de gestão de negócios ou coisa do tipo e fica rabiscando desenhos bacanas no seu caderno, já pensou em desenhar personagens, cenários medievais, futurísticos e tudo o mais para um jogo? Se você é um malandro de primeira e tem uma lábia capaz de fazer até freira casar, já pensou em



ser um produtor, um negociador, um game designer e liderar uma equipe inteira? Ou se você é um nerd, como eu, e gosta de cálculos matemáticos mirabolantes, de lógica e algoritmos, já pensou em ser um programador de jogos?

As áreas são inúmeras e tem espaço para todo mundo. Infelizmente (ou felizmente) o Brasil é muito carente em todas as áreas de desenvolvimento de jogos – faltam pessoas qualificadas para tudo. É bem verdade que faltam cursos técnicos e superiores por aqui, mas nada que o interesse e o compromisso em aprender alguma coisa na área não ajude!

-fail-

Project H.A.M.M.E.R. (Wii)

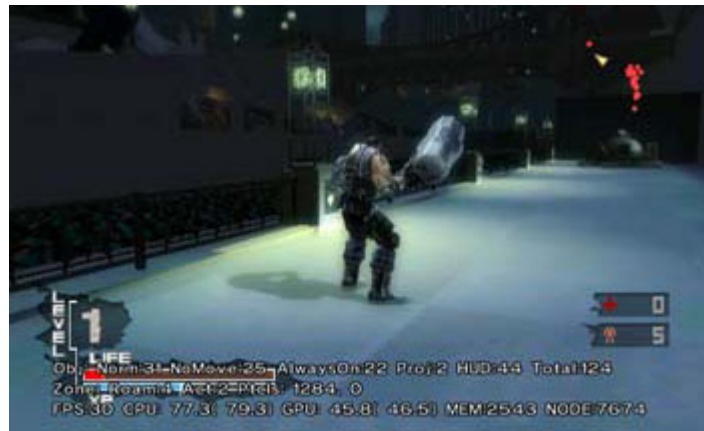
Na coluna **Fail**, falamos de games cancelados. E para começar falamos de um game da primeira leva de games para o Wii e um dos maiores destaques: o beat'em up Project H.A.M.M.E.R. Desenvolvido pelo estúdio americano NST, esse projeto ganhou destaque na mídia especializada e entre os próprios gamers, devido a sua temática adulta e muito bem adaptada ao Remote

Na trama, você controlava um herói que tinha um gigantesco martelo no lugar de uma das mãos e deveria destruir hordas e mais hordas de inimigos. Após um relativo sucesso na E3 2006, o game misteriosamente teve seu desenvolvimento paralisado, ainda no primeiro semestre de 2007, sem que maiores informações ou detalhes fossem divulgados.

Curiosamente, a confirmação do cancelamento veio só no fim de 2007 pela revista Japonesa Famitsu. A primeira declaração oficial a respeito do estado do desenvolvimento do game foi dada pela então diretora sênior de relações públicas na Nintendo of America, Beth Llewelyn. Na ocasião, Beth disse que infelizmente a Nintendo tinha outras prioridades no momento e que portanto o desenvolvimento havia sido paralisado, mas que poderia "voltar no futuro".

No ano passado, imagens do game (que você confere ao lado) vazaram em alguns fóruns na net. Além de mostrar um game em estado avançado de desenvolvimento, davam a idéia de um game muito bem acabado

Futuro que até agora não chegou, apesar de hora ou outra essa possibilidade ainda voltar a ativa. É aquela história: não custa sonhar, vai que um dia ele retorna...





FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS CRYSTAL CHRONICLES

Por **Gustavo Assumpção**

É só ouvir o nome Crystal Chronicles para muitos torcerem o nariz ou fazer aquele biquinho de reprovação. Esse tipo de reação pode ser encarada como resquício dos primeiros games da série, que não conseguiram agradar em cheio um público que esperava sim um Final Fantasy de verdade em um console Nintendo. Se você ainda continua com essa esperança, pode ser que seus desejos sejam atendidos. Anunciado junto com o Wii, Crystal Bearers passou alguns anos paralisado, mas agora está prestes a ser lançado. Será este o game definitivo da série?

A história do desenvolvimento de *The Crystal Bearers* é um épico por si só. Ele foi anunciado naquela longínqua E3 de 2006, quando a Nintendo mostrava suas primeiras armas para o Wii. Nessa época o game apareceu apenas em uma cena pré-renderizada que mais escondia do que mostrava alguma coisa. A segunda aparição aconteceu em 2007, num pequeno vídeo de alguns segundos, onde era possível ver apenas alguns detalhes de um título que parecia seguir a fórmula dos outros *Crystal Chronicles* (jogabilidade cooperativa, personagens meio SD, clima medieval, apego exagerado aos cristais e habilidades mágicas). Depois dessa primeira aparição, o game sumiu por longos 17 meses até voltar a aparecer no fim de 2008, juntamente com o lançamento de *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time*, quando revistas e sites já davam seu desenvolvimento como cancelado.

O curioso é que essa segunda aparição mostrou um game bem diferente do que havia sido mostrado anteriormente. As mudanças eram tantas que é possível afirmar que era basicamente outro game com o mesmo nome. Apesar de mostrar um estado avançado de desenvolvimento, as cenas causaram um verdadeiro rebuliço, porque não só mostravam elementos inéditos em qualquer *Final Fantasy*, como mostravam cenas épicas em Computação Gráfica - o que acendeu a expectativa dos fãs.

Épico, ousado e diferente

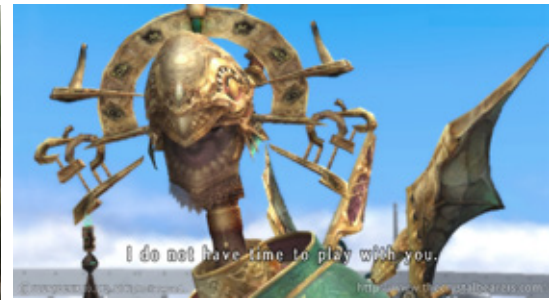
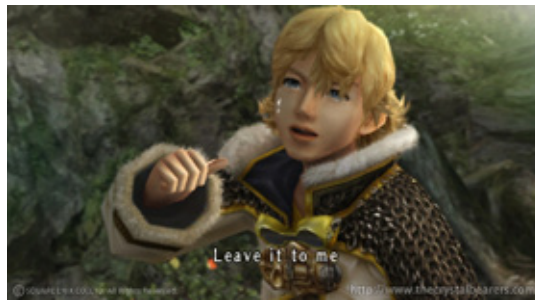
Assim que qualquer jogador dá uma olhada nesse novo *Crystal Bearers* não tem como não ficar espantado. A trama respira ação a cada centímetro da tela e a cada segundo de suas ações. A história começa mais de mil anos depois do eventos originais do primeiro *FF CC*. Por isso, a civilização aqui é muito mais evoluída, apesar do clima continuar sendo árido. Pra quem não se lembra, esse mundo é habitado por quatro raças diferentes: os Clavats, os Selkies, os Lilties e os Yukes. As duas últimas raças começaram uma guerra que praticamente dizimou os Yukes, acabando com boa parte da magia presente. Como já é recorrente em *FF*, quando falta magia, os homens necessitam desenvolver-se tecnologicamente. É então que se inicia um processo de evolução crescente.

Nesse mundo continuam existindo os tais *Crystal Bearers*, detentores dos únicos focos de magia que ainda permanecem utilizáveis. O protagonista da trama, Layle é um desses *Crystal Bearers*. Graça ao uso da magia ele pode controlar a gravidade,



podendo mover inimigos e itens dos cenários. A vilã da aventura é a vingativa Amidatelion, última Crystal Bearer Yuke ainda viva, que quer vingar a extinção de sua raça. É lógico que Layle vai tentar impedir que a vilã consiga atingir o seu objetivo - que passa pela destruição das outras três raças.

Layle parece ser um herói criado sob medida para a trama açucarada. Tem um estilo cheio de si e bonachão com cabelos armados loiros e óculos de aviador que garantem a ele um estilo todo particular. Não é exagero dizer que ele parece ser o mais não convencional herói de um game da série. O que dizer então de Keiss, o parceiro surfista e atirador de facas do nosso protagonista? Ainda tem a jovem Belle, que misteriosamente decide entrar nessa jornada, estando sempre ao lado de Layle, até nos momentos mais complicados.



Jogue, interaja e atire... tudo o que puder!

Eu já mencionei meio por cima, que o poder principal de Layle como um Crystal Bearer é poder fazer uso da gravidade. Pois bem, prepare-se, porque essa característica garante a esse game talvez o sistema de batalha mais rápido e maluco de toda a série CC. A idéia da Square Enix é oferecer uma jornada mais veloz e divertida, o que resultou no fim dos turnos e na adoção de controles que usam o pointer do Remote. Com ele, é possível agarrar itens, inimigos e até mesmo seus companheiros de batalha. Ao agarrá-los o jogador pode tanto arremessá-los quanto fazê-los flutuar sobre a sua cabeça, controlando assim para qual direção eles irão.



Achou esquisito? Não tem como não ter essa sensação no início. Mas a verdade é que talvez seja o primeiro RPG a usar as funcionalidades do controle do Wii de uma forma mais diversificada e não repetitiva. Quem testou garante que as batalhas lembram um pouco o dinamismo de Zelda, com as arenas semi-abertas de GTA. É claro que o uso dessas habilidades não ficará restrito às batalhas. Em alguns momentos será preciso usar em NPCs para fazer com que a história evolua.

A variedade de elementos não pára por aí. Durante o trailer exibido na última Tokyo Game Show, é possível reconhecer inéditas batalhas aéreas, minigames de corrida com Chocobos, snowboarding e até mesmo jogos na praia com as garotas do game usando biquínis minúsculos! Ao que parece essa trama mais leve, bem humorada e cheia de referências tem refletido em um game bastante variado e cheio e além das expectativas.

Um mundo vivo... e completamente aberto

Ao que parece, uma das principais novidades de Crystal Bearers é usar um mundo completamente aberto para a interação, batalhas e o andamento da história em si. A idéia dos desenvolvedores é não oferecer qualquer tipo de barreira entre um ou outro momento. Por isso o visual se torna muito mais unitário e sem aquela terrível sensação de queda de qualidade nesse ou naquele momento.

Os personagens e os inimigos usam o mesmo traço característico da série, o que não poderia ser diferente. Apesar disso, agora eles parecem mais adultos e sérios - além de possuírem uma personalidade mais visível.

Já os cenários além de mostrar um visual acima da média para o console, retratam com muita eficiência os ambientes já conhecidos de quem jogou outros Crystal Chronicles. Há uma variedade grande de cidades, localidades e espécies de fortalezas/ castelos todas cheias de objetos interativos e itens que podem ser usados para a criação de novas armas e equipamentos.

Outro elemento inédito é a inclusão do suporte ao segundo jogador, que pode pegar e jogar itens e monstros, bem como proteger o personagem principal.

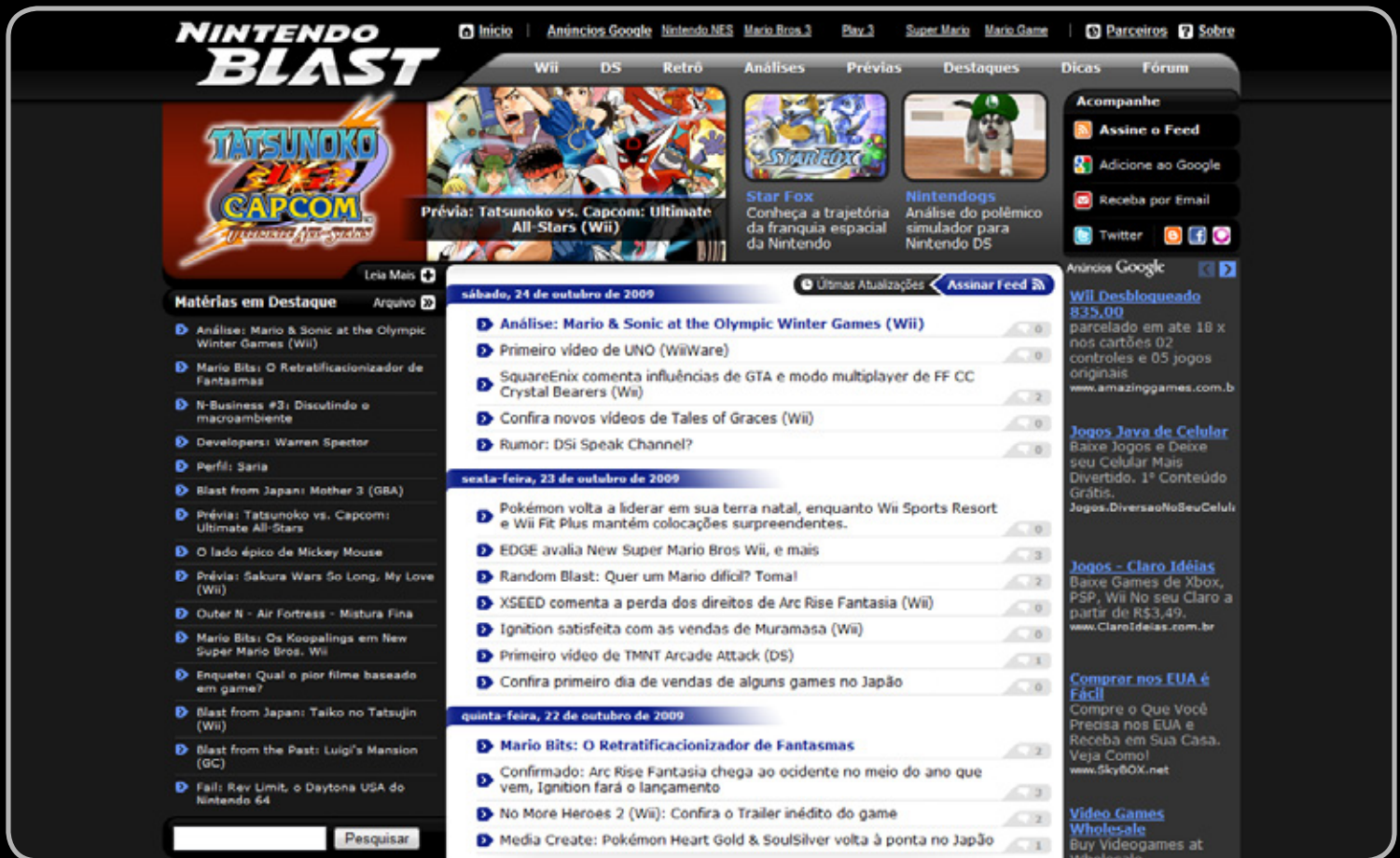
Utilizando esta funcionalidade, o segundo jogador tem liberdade para interagir e participar, mas sempre comandado pelo primeiro jogador. Interessante não?



Você deve estar se perguntando se esquecemos de comentar a trilha sonora - um ponto sempre polêmico em qualquer Final Fantasy. Pois bem, aqui a Square resolveu fazer algumas mudanças bem drásticas no estilo musical. Apesar das composições clássicas permanecerem, algumas possuem um viés claramente (até exageradamente) country - o que vem causando comentários calorosos. Ampliando ainda mais a polêmica, a produtora ainda utilizou a música We Weren't Born to Follow do Bon Jovi para embalar os comerciais japoneses.

Ao que parece, Crystal Bearers pode se tornar o grande game do gênero no Wii. A expectativa é que seja um game - como já dizemos aqui - mais descompromissado e com uma trama leve e divertida. Isso não significa que será um título menor, muito pelo contrário. A Square tem tudo para colocar nas lojas no dia 26 de dezembro um belo presente de Natal aos donos do Wii e amantes de RPGs, que andam meio órfãos no console.





www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

Wii - Fôlego novo no terceiro ano

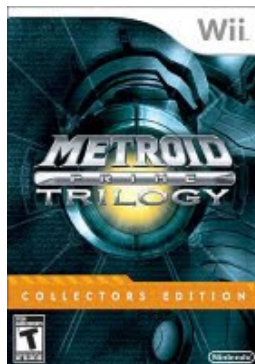
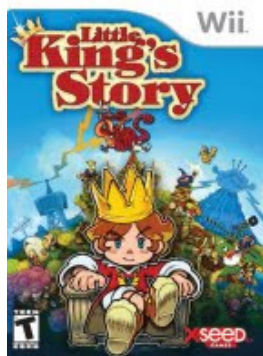
Claro que não é por acaso o aniversário do Wii ocorrer tão próximo ao lançamento de uma de suas maiores promessas, New Super Mario Bros. Wii. Afinal, ambos os produtos simbolizam a ideia de levar os games de volta para as massas, para o público comum que foi afastado do mercado pela rápida e excessiva evolução tecnológica. Sendo uma empresa japonesa e tradicional é até esperado que a Nintendo tenha algum tipo de superstição – tudo para criar o clima, óbvio, mas não menos interessante por isso. E o clima em que o Wii chega ao ser terceiro ano de vida é ao mesmo tempo promissor, renovador e controverso.



Super Mario Bros., 19 anos longe dos consoles, parece voltar com uma missão clara: lembrar a todos que a Nintendo não é facilmente batida, que o Wii tem muito mais jogadores do que consumidores e que o console ainda irá queimar muita lenha. Mas o encanador é apenas o símbolo maior dessa visão, que chega agora no ápice durante a temporada de Natal, altamente lucrativa e importante para entrar bem no novo ano. A afirmação do Wii teve seu início no ano passado, quando inclusive comemorávamos seus dois anos e as promessas para o futuro.

Depois de todo esse tempo acho que não preciso tocar na questão de caça-níqueis, certo? Só para não ignorá-los por completo, digo apenas que eles continuam existindo (porque o mercado é livre) e que muitos perceberam que mesmo sendo simples é possível oferecer algo diferente, de conteúdo relevante para os jogadores. Entretanto o que chama mesmo a atenção quando olhamos para os últimos doze meses do Wii é a quantidade de títulos maiores, com produção, promoção e empenho dignos de produtos de média e alta linha. Diria, sem maldade, que foi o começo de um mea culpa por parte das produtoras, que em 2007/08 abusaram dos minigames e ports licenciados.

As apostas foram em todos os gêneros, passando por **The Conduit**, **Madworld**, **Grand Slam Tennis**, **Rabbids Go Home**, **House of the Dead Overkill**, **Little King's Story**, **RE: The Darkside Chronicles**, **Deadly Creatures**, **Silent Hill** (que deve chegar até o fim do ano), **Wii Fit Plus**, **Metroid Prime Trilogy**, **Dead Space Extraction**, **A Boy And His Blob**, a série **New Play Control** e, claro, **Wii Sports Resort**.



Melhor ainda é saber que deixei muitas gemas de fora e que há bem mais opções para todos os gostos no Wii. E se notaram bem, todos os games são exclusivos – não porque isso os torna melhores, mas porque é sinal de que aproveitam plenamente os recursos do console para o qual foram concebidos. Essa pequena diferença na atitude de produtoras fez muita diferença este ano para o Wii e com certeza fará muito mais em 2010 (RedSteel 2, hein?). É o primeiro passo, compreensivelmente atrasado, para que a nova geração de jogadores venha à tona. As pessoas não compram apenas jogos Nintendo porque são burras; burras são as produtoras que não conseguem vender direito seus games.

Fale Alto

O lado promocional é um ponto bem interessante de analisarmos no período. É evidente que o Wii manteve-se nas manchetes, inclusive devido à sua ‘enorme’ queda nas vendas, ocorridas apenas porque o console tinha números obscenos em 2008 e que nunca se manteriam assim.

E as manchetes também mostravam toda a empolgação de EA, Ubisoft, Capcom e muitas outras sobre as possibilidades do ‘mercado Nintendo’. (Isso me lembra muito os anos 80/90, mas isso fica pra outro dia.) Games foram anunciados, entrevistas foram dadas e muitos discutiam as chances que a Big N teria contra os controles por movimento dos concorrentes e a falta de gráficos HD no Wii. Toda essa conversa sempre levantava o tópico de vendas de jogos no Wii e como elas nunca eram como o esperado. E jogo após jogo, vimos em 2009 casos de sucesso médio e fracassos de games. E estando neste site, vocês provavelmente têm ideia do que estou falando, certo? Aí está o problema.



Apesar de terem dado o passo certo na direção de jogos feitos sob medida para o Wii, as produtoras não conseguiram dar outro ao mesmo tempo: atingir a audiência do console nos locais onde ela está, frequente, o que lê e assiste. A Nintendo não mudou o mercado da noite para o dia e combinou com 50 milhões de pessoas para que todas comprassem um Wii. Além de quebrar conceitos tradicionais que os consoles vinham

seguindo, a Big N criou uma nova demanda, alheia e ignorante a todo o fervor dos sites, blogs, fóruns e revistas de games.

Essas pessoas não se importam se The Conduit roda na engine Quantum3 ou se Extraction é a versão anterior do jogo ‘conhecido’ de Xbox 360. Elas precisam de outros incentivos, os quais não me atrevo a discutir aqui porque meu propósito não é esse. Mas quando um jogo de Wii é apreciado e amado por IGN e afins, é sinal de que MILHÕES de consumidores provavelmente nunca ouviram falar dele antes do lançamento. Mesmo isso parecendo ruim, é apenas o próximo obstáculo que a indústria precisa vencer para continuar seguindo em frente. Pois eu garanto que com tantos Wiis no mercado as produtoras não irão desistir fácil do potencial de vendas.



Movimentos Avançados



Não poderia passar pelo terceiro ano do Wii sem citar o acessório Motion Plus. Aliás, ele é um ótimo exemplo de como a EA percebeu oportunidades interessantes no Wii, lançando seus jogos de esportes com suporte ao novo sistema de controle – e boa iniciativa da Nintendo em deixar que outros aproveitassem o lançamento do dispositivo.

E quando Wii Sports Resort chegou, acho que a maioria dos jogadores sentiu-se como há três anos, quando jogaram tênis no videogame pela primeira vez. Nem todos percebem ou ligam para a precisão maior, mas ela agora está lá, presente e disponível para ser usada.

O que Wii Sports Resort fez foi renovar o console e dar mais fôlego para produtoras que querem experiências mais profundas e interativas no Wii. Os jogadores mais tradicionais entendem a vantagem do acessório e projetos como Red Steel 2 são a aposta para 2010 – sem contar Zelda, tão aguardado e sonhado em 1:1.

Mundo Digital

Seria injusto deixar de citar o serviço WiiWare nesse artigo. A plataforma de games via download manteve sua promessa de ser uma opção barata para estúdios pequenos e criativos. É incrível como existem jogos de qualidade por lá e que todos aqui precisam conhecer.

Nesse aspecto, a Nintendo acabou passando por um autoaprendizado em 2009, pois percebeu que os títulos de WiiWare não vinham ganhando a atenção merecida. Recentemente tivemos o lançamento de demos pelo serviço, mas espero que haja muito mais ações promocionais.

Também pudemos finalmente usar o cartão SD de forma mais humana. Ainda seria necessária uma interface que mostrasse melhor os jogos, menus mais rápidos, mais vídeos e fotos; porém, uma coisa de cada vez (esse é o ritmo Nintendo,oras).



E sem desmerecer todos os excelentes jogos lançados, lembro aqui de Lost Winds 2. O game é um símbolo de ideia adequada aos atributos do Wii, criatividade eficiente (baixo custo e tamanho em MB) e brilhante design visual e de mecânicas. Chega até a assustar vermos que Lost Winds 2 é melhor que muito game de caixa – mas é ótimo para incomodar as ‘grandes’ produtoras e fazê-las se mexer na cadeira.

E O Futuro?

O futuro é glorioso para quem é dono de Wii. Sim, você pode comemorar e falar para todos que você tem um console cheio de ótimas opções – para todos os gostos e idades. Esse terceiro ano libertou o console do preconceito de minigames e fez as produtoras pensarem melhor sobre ele.

Nos últimos meses tivemos tudo do bom e do melhor e a coisa só continuará assim no futuro próximo. Seja no WiiWare com Excitebike, Night Game ou Yet It Moves, seja em caixa com New Super Mario Bros. Wii, Resident Evil, Tatsunoko vs. Capcom, Final Fantasy CC: The Crystal Bearers (chega no fim do ano) ou Monster Hunter 3 em 2010, não faltará o que fazer com seu Wii.

O console Nintendo não é melhor ou pior do que PS3 ou X360. Ele é diferente – ele é único. Ignorar a chance de conhecer produtos que apresentam novos conceitos e design é ignorar a própria beleza de evoluir, sair do lugar comum e seguir no caminho das novidades. Claro que o Wii não é a resposta definitiva para o futuro do entretenimento digital. Mas pelo que a concorrência vem anunciando e preparando para 2010, parece que a Nintendo, de novo, continua sendo o coelho criativo da indústria



por Gustavo Assumpção



Alguns dos fãs da série Zelda vêem nos títulos portáteis da série muito daquilo que os games para consoles da série estão perdendo ao longo dos anos: mecânicas de jogo profundas, inovação e dungeons inteligentes. O último desses games portáteis, o ótimo Phantom Hourglass de 2007, ainda juntou no pacote inesperados controles eficientes na tela de toque do DS. O resultado foi um game tão bom, que muitos consideram até hoje um dos grandes games que apareceram no DS. Dois anos depois, é hora de um retorno merecido ao portátil, em uma aventura densa cheia de surpresas e novidades. É hora de trilhar um novo caminho com Spirit Tracks.



Depois de um anúncio inesperado e confuso na E3 2009, parece que The Legend of Zelda Spirit Tracks só está mostrando ao que veio nos últimos momentos antes de chegar as lojas. Não que anteriormente ele parecesse ineficiente ou então inconsistente. O pior problema era que alguns (me incluíam nessa) achavam o esquema de trens muito deslocado do universo Zelda. Mas após as últimas revelações sobre o enredo e a jogabilidade em si, esse receio já se esvaiu.

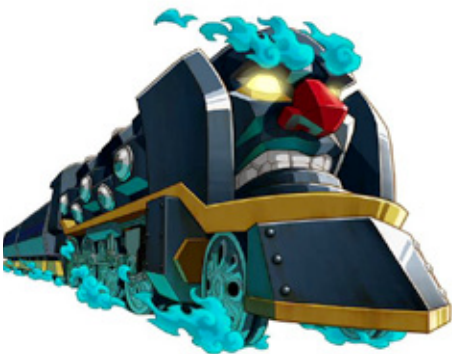
Mas antes de tocar nesse assunto, você já deve saber que aqui Link não controla mais o fatídico barco usado em Wind Waker e Phantom Hourglass. Dessa vez ele se vê a bordo de um trem equipado com canhões. Essa talvez seja a grande novidade de Spirit Tracks – já que haverá combates entre trens e upgrades nas máquinas, além de momentos onde a jogabilidade perde todas as suas características anteriores e ganha elementos de estratégia.

Mas é hora de tocar no assunto onde os fãs mais ardorosos estão tendo infartos. Logo no começo de Spirit Tracks, a princesa Zelda morre. Isso mesmo. Ela morre e ainda vira um fantasma. Mas é esse fantasma que será o grande motor desse novo game, já que Link poderá usar esse espírito para possuir os Phantoms (que já haviam aparecido em Phantom Hourglass) e usá-los nas dungeons para resolver os enigmas que são propostos

Nas trilhas do espírito

Quem teve a oportunidade de testar o esquema, garante que controlar os dois personagens ao mesmo tempo, traz um dinamismo muito interessante e de certa forma inédito para a série. É possível traçar rotas na tela para que o Phantom as siga ou então fazer com que ele bloqueie o avanço de inimigos e colete itens. É bem provável que em todas as dungeons sejam necessárias esse tipo de ação para que se avance.

A idéia é não só inédita na série, como combina bem com os controles utilizados via touchscreen. Se no primeiro game eles já surpreendiam pela precisão e velocidade, é provável que aqui eles se tornem ainda mais complexos e exigentes. A maioria dos chefes também vão exigir uma perícia maior para serem derrotados. Na demo apresentada na E3 2009, um deles exigia que o jogador assoprasse o microfone do portátil para atingir seu ponto fraco.



O microfone ainda vai ser usado em outro importante elemento aqui: o XXXXXX, novo instrumento musical, que terá um peso importante ao longo do game – embora detalhes de sua aplicação ainda sejam desconhecidos. Pelo que se sabe, o jogador terá que teclar notas musicais na tela de toque enquanto assopra o microfone para executar a canção.

Além da principal novidade no enredo – a morte de Zelda – até agora a história parece muito mais profunda e variada do que o normal – distante da costumeira primazia pela simplicidade.

Sem dúvidas, Spirit Tracks parece um game ainda mais polido e diferenciado do que seu anterior. E isso até mesmo visualmente. Agora o estilo toon-shaded está ainda mais bonito e fluente, com linhas pretas mais fortes, animação mais refinada e belíssimos cenários. Tem tudo para se tornar um dos mais belos games do portátil da Nintendo.

É bom ficar de olho nesse que está prestes a se tornar um dos melhores games desse ano de 2009. A cada nova informação ou detalhe divulgado, a expectativa só aumenta. E olha que dia 07 de dezembro nem está tão longe assim. Só nos resta esperar.



Uma história sob medida para os fãs

Spirit Tracks se passa um século após o game anterior, quando os habitantes de Hyrule conseguiram se livrar da ameaça de um Demon King, que foi acorrentado e enterrado. As quatro correntes usadas para dominá-lo acabaram sendo usadas como trilhos para o transporte ferroviário e ganharam o nome de Spirit Tracks. O game começa com Link recebendo seu diploma de maquinista das mãos da Princesa Zelda após um longo treinamento com Alfonzo, o especialista nesse tipo de transporte. E é logo no início que Zelda vai perder seu corpo e começar a ajudar Link em uma jornada surpreendente contra o General Cole – vilão que aparentemente quer usar o corpo da Princesa para trazer o Demon King de volta a vida.





OUTER N

Para o alto e avante!

Os videogames são uma forma de entretenimento (e porque não, arte?) muito peculiar, pois são formados por imagens como nas pinturas, desenhos e gravuras, por sons como nas músicas, por captura e animação como no cinema e até por modelagem como nas esculturas. Sendo tão “quimérico”, é comum o videogame absorver (e vice-versa) influências diretas e indiretas de outras formas de arte/entretenimento, como os as animações, filmes e quadrinhos

Adaptações de super-heróis para os videogames são coisas muito comuns e geralmente o resultado agrada pelo menos aos fãs ardorosos desses vigilantes mascarados. Por tratarem de franquias famosas que já carregam seus próprios fãs, geralmente estão em evidência e é mais difícil um jogo de super-herói ser desconhecido ou estranho.

Nesta edição da Outer N, nós vamos ao encontro de jogos super-heróicos obscuros, sejam por tratar de heróis não tão famosos, sejam por não terem feito tanto alarde como de costume ou até por trazerem a esquisitise em algum aspecto particular do mesmo.



The Rocketeer (NES)

Apesar do Rocketeer não ser um herói tão conhecido, seu filme e seu jogo pra Super Nintendo até gozam de respeitável fama. Mas não sua versão 8 bits, um jogo de plataforma sólido e bem executado, no geral. Recomendo fortemente qualquer um dos três. Você é um super-herói, piloto de avião, que caça nazistas com uma mochila voadora e dá uns pegadas numa pin-up. Preciso dizer mais?



Darkman (NES)

Esse cai no mesmo caso do The Rocketeer: um jogo competente, porém desconhecido por se basear em um herói desconhecido. Darkman é original dos cinemas e traz algumas mecânicas de jogo inovadoras, como um medidor de equilíbrio. Recomendo o game e, principalmente, o filme, que teve uma continuação que não fez juz ao primeiro



Uncanny X-Men (NES)

Você já jogou o jogo dos X-Men para o Nintendinho? Não? Primeiro: você não é o único. Segundo: sorte sua! O jogo é uma ameaça maior que o Apocalypse carregando o cristal Mikran (não entendeu? Vá ler X-Men!) e é praticamente injogável. Você escolhe um dentre alguns X-Men disponíveis e passa por fases genéricas enfrentando inimigos mais genéricos ainda sem nenhuma relação com os quadrinhos, numa visão de cima que mais parece um jogo (ruim) de nave. A única coisa boa seria a possibilidade de jogar com Noturno ou Colossus, mas nem isso salva esse jogo.



Silver Surfer (NES)

Quem teve a idéia de colocar um dos mais poderosos heróis da Marvel em um shooter impossível, onde triscar na própria sombra mata e onde você não identifica o que é cenário e o que não é? Existe um truque de invencibilidade, que foi colocado ali porque se não ninguém nunca veria Galactus nesse jogo.



Spider Man and X- Men (SNES)



É inegável que esse jogo possui o seu charme, contando a história da união dos incompreendidos mutantes com o cabeça-de-teia amigo da vizinhança contra o maléfico Arcade (um vilão viciado em videogame, olha só!). Porém a sua dificuldade extrema, reforçada por controles não-tão-fluídos, afastam qualquer um que queira manter a sua sanidade. Se você já passou de mais de duas fases, é um verdadeiro super-herói.

The Incredible Hulk (SNES)



Na verdade esse é um jogo divertidíssimo e bastante conhecido. Você joga alternando entre Bruce Banner, quando você se esgueira e tem que usar de raciocínio pra passar dos puzzles, ou o gigante esmeralda Hulk (o poder do Úlqui é saltaire) quando o lance é dar socões, pescotapas e rasteiras baianas. O que torna esse jogo elegível a “esquisitão” é o seu último chefe. Se você já terminou sabe do que eu estou falando. Se não, vá atrás e esteja preparado pra maior luta de sua vida. Se não quer jogar, você pode conferir a peleja no Youtube. Wolverine de NES tinha um último chefe parecido...

Flash Iron Man (GBA)

Um do lado da Marvel, outro da DC, aqui estão dois jogos que passaram despercebidos e que valem uma olhada. Justice League Heroes - Flash é um beat’n up que não chamaria a atenção não fosse a criativa solução para a supervelocidade do herói, que já tinha sido “agraciado” com um jogo meia-boca no GameBoy. Invincible Iron Man é uma pequena jóia perdida, lembrando clássicos como Gunstar Heroes ou Contra.

Justice League Task Force (SNES)

Parece que ninguém aprende com os erros do passado. Muito antes de Mortal Kombat vs DC Universe, alguém teve a brilhante idéia de colocar heróis de diferentes níveis de poderes em um jogo de luta, o que poderíamos até perdoar caso o jogo fosse bom... Mas não é o caso. Pode por mais um na lista. Além de tudo, os vilões escolhidos poderiam ter sido melhores. Distribua sopapos por Metropolis, Themiscra e na Feira da Fruta... err, Gotham City.



Justice League: Injustice for All e Justice League: Chronicles (GBA)

Justice League: Injustice for All e Justice League: Chronicles- (GBA) - Taquem uma rocha de kriptonita ou um batranguê nos crápulas que quiseram se aproveitar do sucesso do desenho da liga para lançar jogos ruins para o portátil da Nintendo. Um é visto de lado, outro por cima, ambos em pseudo 3D. Trate como se fossem mais um efeito de alguma CRISE genérica da DC.

Aquaman: Battle for Atlantis (GBA)

Fala sério, você já tinha ouvido falar desse? Pois é, um jogo mediano, passado em baixo d’água, de um herói secundário que não foi lançado junto a algum momento especial do mesmo... O que os produtores tinham na cabeça? Prefira um jogo de pescaria ou de esportes aquáticos. Ou as fases da água de Mario...

Catwoman (GC)

Todo mundo sabe que jogos de filmes costumam ser ruins... E se esse filme for prá lá de ruim? A beleza de Halle Berry não foi o suficiente pra salvar o filme e também não salvou esse beat’n up com elementos de plataforma raso que só ele.



por Ricardo Scheiber

A falta de uma versão de Street Fighter IV para o Wii deve ter frustrado muita gente. Como que para compensar um pouco esse fato, a Capcom traz exclusivamente para o Wii, no ano que vem, o jogo de luta crossover **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**. Com data marcada para 26 de janeiro, o jogo reúne personagens diversos da Capcom e da produtora de animes Tatsunoko Studio.



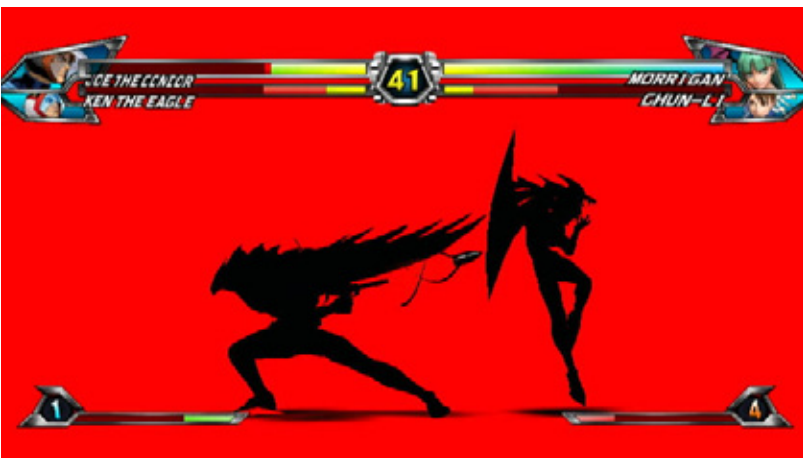
Não é a primeira vez que a Capcom lança um jogo de luta crossover. Pode ser que você conheça a série Capcom vs. SNK e Marvel vs. Capcom, que são muito populares – tanto no Japão, quanto no Ocidente. Marvel vs. Capcom usa o sistema de luta em duplas, formato que deve ser repetido no novo game com a Tatsunoko

Mas se você, assim como eu, nunca tinha ouvido falar na Tatsunoko antes do anúncio do lançamento deste jogo, talvez seja interessante nos informarmos um pouco sobre as produções desse estúdio.

Como mencionado anteriormente, a Tatsunoko é um dos muitos estúdios de anime do Japão. A empresa tem uma vasta experiência em animação gráfica – sua primeira série de anime, O Ás do Espaço, data de 1964. A Tatsunoko já nos presenteou com clássicas produções como Speed Racer (1966), Macross (1982) e Shurato (1989). O popular anime Neon Genesis Evangelion, lançado em 1994, também leva a assinatura da Tatsunoko.

Em meados de 2008, o jogo já figurava em muitas das casas de arcade games no Japão. Desenvolvido pela Eighting, que traz em seu currículo diversos jogos de luta como Bloody Roar, Naruto e Bleach, espera-se ver em Tatsunoko vs. Capcom personagens de diferentes franquias como Street Fighter, Mega Man, Darkstalkers, Onimusha, Rival Schools, Lost Planet e Viewtiful Joe. Além de apresentar uma perfeita conversão do jogo original de arcade, a versão para o Wii promete trazer uma coleção de extras, que vai de novos personagens e músicas a 20 minigames centrados em cada lutador.

Naturalmente, a versão ocidental vai ter algumas notáveis diferenças da versão japonesa. Uma boa notícia é que para nós o jogo terá uma listagem mais extensa de personagens, além de estágios adicionais. Quanto ao conteúdo, vemos que a versão japonesa tem quatro modos principais de jogo: arcade, versus, survival e time attack, além do modo de treinamento que foca nas lutas do game. Os minigames permitem que até quatro jogadores possam competir com os vários personagens destraváveis do jogo. Na versão ocidental, o que mais anima é a adição do modo on-line, que sem dúvida pode trazer um diferencial muito grande para o jogo. O modo on-line é sempre uma coisa bem-vinda de se ver num game para o Wii.



Uma coisa muito legal da parte da Capcom para a conversão da versão japonesa para a ocidental foi o espaço aberto aos fãs para ouvir deles o que eles gostariam de ver na versão ocidental do jogo. É óbvio que não será possível atender a tudo o que for pedido, mas o feedback da comunidade de fãs permitirá à Capcom ter uma noção do que ela está fazendo de certo, e o que está fazendo de errado. Em Street Fighter IV, algo muito parecido foi realizado, e levando-se em conta o impacto que foi gerado, pode-se dizer de que essa é uma rara oportunidade para os fãs serem ouvidos.

Muita coisa vista nos jogos VS. da Old-Gen vai estar presente em Tatsunoko vs. Capcom, como o sistema de batalhas em duplas numa partida. O sistema de luta não é tão complexo como o de Street Fighter IV, seguindo uma linha mais próxima de Marvel vs. Capcom 2. Na versão para o Wii, você fica com apenas três botões reais de ataque. Jogando com o Wii Classic, o Y funciona como golpe leve, X como intermediário, e A como ataque pesado. O B é usado para ações secundárias (pressionado uma vez, inicia o friend attack - presente também em Marvel vs. Capcom -, e combinado com o botão analógico para baixo fecha uma tag), o duplo clique em R proporciona uma pequena corrida e o botão L é uma injeção básica de ataque. A expectativa é a de que o jogo seja bem mais acessível. O sólido sistema de luta é complementado pelo brilho e detalhamento visual que caracteriza um estilo de arte que cai em algum lugar entre o tradicional anime e o estilo de arte mais técnico visto em jogos VS. predecessores, tais como Capcom vs. SNK. O aspecto mais impactante do game é a remodelagem em 3D feita para vários personagens, especialmente os da Tatsunoko.

Enquanto que a jogabilidade está firmemente enraizada no plano 2D, a perspectiva em 3D traz efeitos especiais muito agradáveis. É realmente impressionante como a animação flui no jogo e a velocidade com que tudo acontece. O jogo foi montado usando uma nova engine que permitiu à Capcom explorar melhor as características do Wii, e os resultados falam por si. Numa super bem produzida animação em 2.5D, os movimentos aparecem numa fração de 60 frames por segundo, e os movimentos especiais são explosivamente espetaculares.

Capcom



Na ordem: Ryu, Alex, Saki Omonake, Zero, Roll, Viewtiful Joe, Chun-Li, Morrigan Aesland, Batsu Ichimonji, Yami, Kaijin No Soki, Frank West, Magaman Volnutt e PTX 40A

Tatsunoko



Na ordem: Tekkaman, Polymar, Tekkaman Blade, Ippatsuman, Doronjo, Gold Lightan, Ken The Eagle, Jun the Swan e Joe the Condor (além de Casshern, Hakushon Daimaou, Karas e Yatterman, que não são mostrados acima)

Ao que esperamos por mais novidades de Tatsunoko vs. Capcom, a expectativa é bem grande. Parece que um grande jogo de luta irá nos receber no começo do ano que vem! Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars tem data de lançamento marcada para 26 de janeiro.

por Raoni Ferreira

www.ndsbrasil.com.br

NDS BRASIL

TOP 10

Quando nem sempre o que parece, de fato é!

A história Gamística é bem recente, mas já coleta trocentas histórias de games que enganam bastante por muitas coisas, outros que são de fato, mas tem propostas diferentes dos originais, além de releituras pra lá de viajadas de grandes sucessos. No circuito da Nintendo isso não é nenhuma novidade, já que desde muitos anos atrás, idéias foram mais que recicladas em trocentos games, e nem todas deram realmente certo.

10 Metal Gear

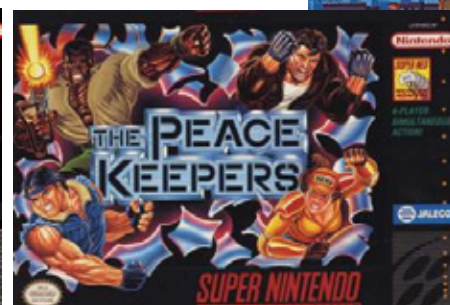
A gamesérie de Hideo Kojima é conhecida mundialmente pela ação furtiva, além dos elementos cinematograficamente estratégicos. Mas quando o mestre deixa os aprendizes brincando com sua história, acontece uma verdadeira lambança. “Metal Gear” saiu para o NES com fases extras, porém um controle irritante, glitches medonhos e com quase nada da ação furtiva vista no MSX. Por sinal, este game teve uma continuação, chamada de “Snake’s Revenge”, totalmente alheia à linha de tempo principal da série. Outro que não deu muito certo foi a versão para Gamecube de Metal Gear Solid, aqui com o subtítulo “The Twin Snakes”, cuja proposta era a de unir o gameplay e os gráficos de MGS2 para fazer um Remake bacana, mas os controles do GC definitivamente não foram uma boa para o título.

Embora a vida de Solid Snake na Big N não tenha sido fácil, pelo menos a versão de Metal Gear Solid para Game Boy Color (conhecida no Japão como “Metal Gear: Ghost Babel”) conseguiu fazer tudo o que as anteriores do NES não conseguiram, e se tornou uma raridade no portátil da Nintendo.



9 Rushing Beat

Esta série de briga de rua do SNES poderia ter sido muito famosa fora do Japão, caso seus games não tivessem sido destrinchados em 3 títulos: Rival Turf! (Rushing Beat), Brawl Brothers (Rushing Beat Ran), e The Peace Keepers (Rushing Beat Shura). Na série original, o primeiro e o segundo são relacionados diretamente, e o terceiro possui uma aparição de Douglas Bild, um dos personagens principais do segundo jogo. A maior piada é que em todas as três versões há um macete que permite jogar no idioma alternativo (jogar em japonês na fita americana e vice-versa), o que de certa forma invalida qualquer idéia de se desvencilhar do jogo original.



8 Street Fighter II

Uma versão que virou, por incrível que pareça, uma série de remixes. Não são muitos que conhecem o primeiro Street Fighter de Arcade, e de fato se deve às multifacetadas da segunda versão. No SNES teve “The World Warrior”, “Champion Edition”, “Street Fighter II Turbo Hyper Fighting”, “Super Street Fighter II: The New Challengers” e “Super Street Fighter II Turbo”. Isso sem contar o Remake “Super Street Fighter II Turbo Revival” que saiu para o Game Boy Advance. Todas essas versões serviram pra corrigir um bug aqui, uma animação ali, tudo para nutrir a sede de sopapos dos gamers, que se dividiam entre esta série e a sanguinolência de Mortal Kombat.

Vale lembrar que a Capcom pelo visto está “esticando” sua roda de updates agora com o novo Street Fighter IV, que vai ganhar um Update “Super”, também. Street Fighter III não fugiu à regra, por sinal.



7 Probotector

Embora a proposta de Robôs lutando contra alienígenas seja interessante, Probotector (NES) não engana ninguém: É Contra, lançado na Europa. A série se disfarçou desta maneira para tentar amenizar a violência do game original (se é que há alguma), e assim, vender com outro apelo. Mas mesmo com a maquiagem, Contra é Contra,

e a versão européia é um absurdo de difícil. As versões seguintes continuaram com a maquiagem, e a Europa só viu Contra em sua forma original muito tempo depois com Contra: Legacy of War, que saiu no Sega Saturn.

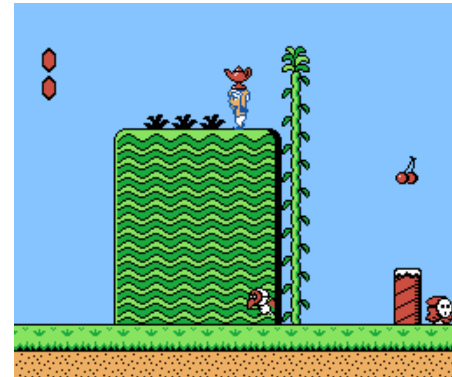
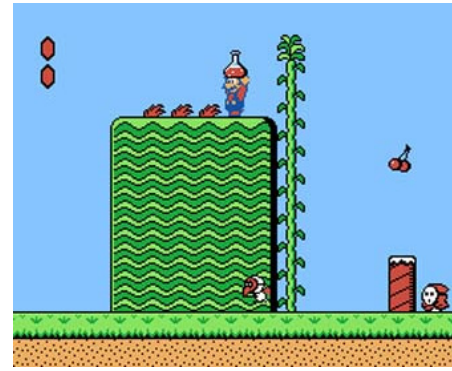
Curiosidade: O Contra original de Arcade na Europa se chamava Gryzor.



6 Super Mario Bros. 2

O vício das remanufaturas atingiu até o encanador Bigodudo! No Japão a série teve uma progressão natural, onde o primeiro e o segundo eram parecidos, sendo que a continuação era infernalmente mais difícil. Mas os EUA não quiseram saber de dificuldades nem esforço, e fizeram uma das aventuras mais bizarras de Mario, com elementos que jamais voltariam à série. Neste game temos o nascimento de um dos mais famosos inimigos de Mario, que é o Shy Guy, acompanhado de suas variações Snifit (que atiram projéteis) e Beezo (aquele que voa com um garfo na mão). Estes seriam os primeiros de muitos, mas vamos deixar isto para uma outra matéria.

Estas diferenças se devem à origem japonesa do jogo, que foi uma maquiagem por cima de “Doki Doki Panic!”, do NES. Os games pouco se distinguiriam, se em um deles não tivesse Mario e seus amigos. Como o Super Mario Bros. 2 japonês saiu unicamente no Famicom Disk System, a Nintendo of America mais tarde o lançou dentro da coletânea Super Mario All-Stars (SNES), sob a alcunha de “Super Mario Bros.: The lost levels”, enquanto na versão japonesa do cartucho foi o contrário: A maquiagem saiu com o nome de “Super Mario Bros. USA”, quase que botando a culpa nos americanos por tamanha bizarrice.



5 Rambo

Para um game que deveria ter sugado impiedosamente a fórmula de Contra, é de se admirar que a base de “Rambo” tenha sido claramente “Zelda 2”. É mais surpreendente ainda perceber que ambos foram lançados na mesma época, com elementos parecidíssimos, a não ser um detalhe: Zelda tem fãs fiéis, enquanto este game de Rambo, não.

A frustração dos gamers ao ver na tela o brutamontes não fazendo nada a que se propunha no rótulo do game acabou por fazer com que este game se tornasse um encalhe monumental.



4 Final Fantasy

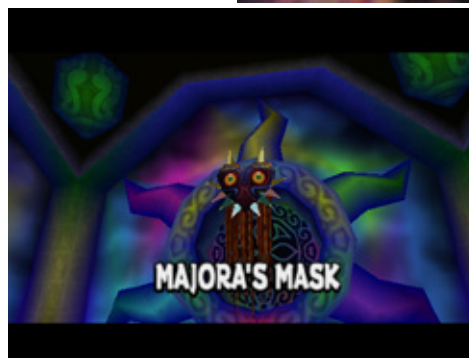
Calma, não houveram falsificações de Final Fantasies, longe disso. Na verdade houve é uma confusão por parte da Square, entre suas sucursais dos EUA e do Japão. Quem jogou as versões americanas, e tão somente elas, acabou perdendo muitas versões do jogo. Embora o primeiro Final Fantasy tenha sido lançado tanto na terra do Tio Sam quanto na do Sol Nascente, os Estadunidenses jogaram na verdade FF1, FF4 e FF6, agora chamados de Final Fantasy 1, 2 e 3. Pra completar mais ainda a confusão, a partir do sétimo Final Fantasy, todas as versões passaram a serem lançadas conforme seus lançamentos japoneses, o que na teoria faz com que os estadunidenses tivessem um buraco enorme de continuações.

Pra piorar mais ainda, Final Fantasy VII ainda rende vários Side-Stories, que rendem milhares de games, vide os incontáveis jogos estrelando Chocobo, os games Dissidia e Crisis Core, que vieram na onda do filme "Advent Children".



3 Legend of Zelda: Majora's Mask

A confusão que Zelda proporciona nos seus jogadores é lendária. É muito difícil estabelecer, na verdade, uma linha-do-tempo correta, já que são incontáveis as teorias. Com Majora's Mask não foi diferente. Depois do tão aclamado Ocarina of Time, os fãs das aventuras de Link esperavam um game no mínimo dando sequência aos eventos de seu predecessor. E o que encontraram foi um game que, como a maioria dos outros, é um capítulo que tem pistas que sugerem uma linha de raciocínio, mas que acaba por conflitar com uma série de acontecimentos dos outros jogos. Há quem diga que Majora's Mask é sequência direta de Ocarina of Time mesmo, mas que conta uma dimensão paralela. É mais simples dizer que Link, Zelda e Ganondorf são integrantes de aventuras distintas, onde cada um representa seu papel, e assim traz o jogador para dentro da história para ser o herói, fato que assumidamente motivou Shigeru Miyamoto a idealizar a série.



2 Mortal Kombat

Uma das séries mais sanguinolentas dos games teve também seus momentos de andar em círculos, a exemplo do que ocorre com Street Fighter. Mas felizmente foi mais curta a roda de Updates, que começou após o lançamento de Mortal Kombat 3. Após este, veio Ultimate Mortal Kombat 3, com novos personagens, novos cenários, e uma prometida sanguinolência dobrada, que no final das contas eram tão absurdas que beiravam o ridículo. Essa versão inaugurou a onda de milhões de personagens nos games de luta da série (King of Fighters já era recordista em Character Roster), dando origem à versão seguinte, denominada Mortal Kombat Trilogy. Esta prometia porrada pura entre todos os personagens que participaram da série.

Os MKs ficaram um bom tempo sem updates após isso, já que as versões que se lançaram a seguir eram sequências em 3D, sem contabilizar a horrenda Mortal Kombat Advance do GBA. Isso até lançarem para o Nintendo DS o jogo Ultimate Mortal Kombat, que nada mais nada menos é uma maquiada portátil do UMK 3 original.



1 Sonic

No final de uma era onde SNES e Mega Drive disputavam ferrenhamente pela atenção dos gamers, um anúncio da SEGA atraiu atenção especial para seu Porco-Espinho azulado: Sonic 3D Blast. Na época, os artworks caprichados, além dos ótimos games antecessores, davam uma larguíssima vantagem ao Borrão Azul em relação ao Encanador Italiano da Nintendo. Porém, o que chegou às mãos dos Gamers foi um pseudo-3D em visão Isométrica, com personagens desenhados para terem mais quadros de animações e assim parecerem ter profundidade. Isto em tempos que o SNES já tinha jogos em 3D básico usando sua tecnologia de Chips Gráficos em seus cartuchos, o que resultou no primeiro jogo da série StarFox.

Os mascotes das empresas só foram de verdade para o mundo da terceira dimensão beeeem mais tarde, com vitória de Mario, que teve Super Mario 64 (N64) lançado em 1996, dois anos antes de Sonic aparecer remodelado em Sonic Adventure (DreamCast). Mas um ensaio de Sonic em 3D surgira no mesmo ano de Super Mario 64, no game de Luta para Arcade Sonic the Fighters, que não fez lá muito sucesso.



Enquanto isso

E o Zeebo?

Zeebo, para aqueles que não sabem, é um novo console produzido pela Tec Toy. O que o faz ser diferente dos outros consoles é a maneira como se adquire seus jogos. Não existem entradas físicas para cartuchos, CDs ou DVDs. Todo o seu conteúdo é baixável através de uma rede 3G, chamada de Zeebonet. Ou seja, não é necessário que haja uma conexão com a internet para que se tenha acesso ao conteúdo. Desde que o sinal exista em sua área você poderá baixar jogos. Jogos esses, aliás, totalmente em português e com preços a partir de R\$ 9,90.

Muita coisa tem sido dita sobre o Zeebo. Alguns aprovam a ideia enquanto outros prevêm uma completa falha. Muitos o comparam também com consoles da atual geração, dizendo que o bebê da Tec Toy não tem chance de competir com eles. Então é necessário que uma coisa fique clara: O Zeebo não chegou para competir neste mercado.



O Zeebo não foi feito tendo em mente você, jogador que provavelmente se encaixa no grupo "hardcore" e está a par de todas as últimas notícias e lançamentos do mercado. Ele aparece como um console voltado mais diretamente a classes com poder aquisitivo mais baixo, oferecendo muito mais atrativos do que um Mega Drive com jogos na memória, por exemplo. Além disso, um de seus controles, o chamado controle *boomerang*, tem um

acelerômetro. Isto possibilita o comando de alguns jogos apenas com movimentos - não muito diferente do que temos no Wii - um tipo de diversão que estava, antes disto, completamente inacessível àqueles que não podem comprar o console da Nintendo. Também vale lembrar, como já citado acima, que todos os jogos do Zeebo estão em português. Isto, por si só, abre a possibilidade de aproveitamento para um grande público que nunca teve a oportunidade de estudar uma outra língua. Também vale ressaltar que não sabemos o futuro do Zeebo. A impossibilidade da existência de jogos piratas pode ser um grande atrativo para produtoras, em especial as indies. Quem sabe isto abra espaço para o aparecimento de vários jogos de origem brasileira que não teriam oportunidade em outros consoles. Se isto se tornará realidade, só o tempo nos dirá.

O Zeebo vem com seis jogos gratuitos (Fifa 09, Need For Speed Carbon, Treino Cerebral, Quake I, Quake II e Prey Evil); para adquirir outros jogos é necessário a compra de Z-Credits. Estes créditos ficam associados ao seu console e não a uma conta. A compra pode ser feita de diversas maneiras, como cartão de crédito, boleto bancário ou cartões pré-pagos.

No último dia 16 de novembro, a Tec Toy anunciou que o console estaria disponível em todo o Brasil (antes só era possível encontrá-lo no Rio de Janeiro), com um novo preço: R\$299,00. É esperar para ver então, que rumo o Zeebo tomará.



Reinaldo Normand, criador do Zeebo

NINTENDO
BLAST

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

EDIÇÃO Nº03 ANO 2009



TOP 10
Os melhores
de **2009**

ÍNDICE

PERFIL **Raphael the Raven** 03MARIO BITS **A Floresta Amazônica** 04GAMEMUSIC **Bandas que fazem versões** 05PRÉVIA **Sonic & Sega All-Stars Racing** 08BLAST FROM THE PAST **Donkey Kong 64** 12NINTENDO CHRONICLE **Famicon e a Consagração Mundial** 16GAMEDEV **Os 4 Pilares da Indústria** 19TOP 10 **Melhores de 2009 (DS/Wii)** 24POKÉMON BLAST **Pokétch** 33PRÉVIA **No More Heroes: Desperate Struggle** 36ENQUANTO ISSO **10 anos de Dreamcast** 39PRÉVIA **Tales of Graces** 41COLUNA **Iwata Asks: N. Super Mario Bros Wii** 45OUTER N **Os últimos serão... Esquecidos?** 54

REDAÇÃO Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Pedro Pellicano, Andre Santos, Eduardo Jardim, Camila Schäfer

REVISÃO Thiago Abreu, Filipe Gatti, Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Sérgio Oliveira, Ricardo Scheiber

DIAGRAMAÇÃO Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França

INTRODUÇÃO

O ano não poderia acabar sem mais uma edição da sua Revista Nintendo Blast! E essa edição é um verdadeiro presente para todos os nossos leitores, recheada de conteúdo e matérias especiais, para você aproveitar no seu tempinho extra de fim de ano. Sem esquecer de agradecer a todos que participaram e apoiaram mais essa edição, desejo a todos um Feliz Natal e um Ano Novo cheio de sucesso e realizações!

E não se esqueça, para receber as próximas edições da revista em seu email, basta fazer a assinatura gratuita no site revista.nintendoblast.com.br.

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA

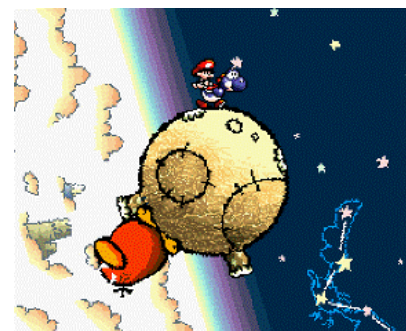
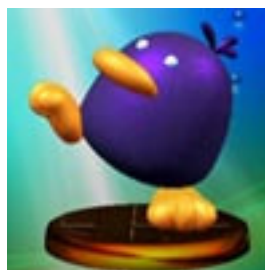




Raphael the Raven



Raphael era um pequeno Raven comum, até que ficou cara a cara com Blue Yoshi em **Yoshi Island**. Foi nesse momento que a bruxa Kamek apareceu e jogou um feitiço em Raphael, deixando-o gigante e com super força. Então ele arremessa Yoshi e Baby Mario para a Lua, mas acaba sendo derrotado. Raphael retorna em **Tetris Attack**, aliado com a gangue de Shy Guys, mas com a ajuda de Yoshi, acaba se tornando bom e pacífico. Alguns anos depois, ele volta a aparecer em **Paper Mario**, como líder de uma tribo de Ravens pacíficos em Lavalava Island. Desta vez ele ajuda Mario a encontrar o quinto Star Spirit em Mount Lavalava. Raphael, assim como os outros Ravens, é uma espécie de pássaro que pode voar batendo seus pés.



Jogos e Séries em que está presente: Yoshi's Island, Tetris Attack, Paper Mario, Super Smash Bros.

MARIO BITS

A Floresta Amazônica

Howdy there! Pois é, táí uma coisa que eu sempre fiquei cogitando. Será que o personagem Mario já deu uma passada no Brasil? E a resposta é sim.

A América do Sul é um continente localizado na Terra e consiste de países como Equador, Brasil, Colômbia, Peru, Argentina e Chile. É muito conhecida por seu clima tropical e florestas. A América do Sul aparece em um episódio de The Adventures of Super Mario Bros. 3, chamado 7 Continents for 7 Koopas, ou "7 Continentes para 7 Koopas". Sabe o que mais me enche de nervosismo nos desenhos animados do Mario? Neles, o Rei Koopa não quer dominar somente o Reino do Cogumelo... ele se atreve a vir ao Mundo Real e conquistar nossas cidades, países, e neste caso em particular... o mundo inteiro.



Para fazer isso, ele coloca seus sete filhos em sete continentes do planeta. Bully (Roy) é mandado para ser a Besta do Leste na Ásia; Cheatsy (Larry) é mandado para a Austrália para mostrar o quanto ele pode ser baixo; Kootie Pie (Wendy) é mandada para a Europa para ser uma praga; Kooky (Ludwig) é mandado para fazer selvagerias na África; Big Mouth (Morton) é mandado para a Antártica para liberar todo o seu ar quente; Hip (Lemmy) é mandado para redescobrir a América do Norte, e, finalmente, Hop (Iggy) é mandado para mostrar todo o seu "La Bamba" na América do Sul.

Entre infinitas outras desgraças que eles podem fazer com as Varinhas Mágicas, como a Wendy transformando os quadros do Museu de Louvre em fotos de si mesma, Roy pichando a Grande Muralha da China, Larry transformando todos os humanos em cangurus e por aí vai, Iggy usa sua Varinha para fazer com que a nossa querida Floresta Amazônica, o pulmão do mundo, se transforme num imenso estacionamento.



Felizmente, Mario deu um jeito no pestinha e usou sua própria Varinha Mágica para restaurar a floresta no estado em que estava antes. Mas fala sério, um estacionamento? Eu nem vou reclamar do ataque dos Koopas, porque se o ser humano continuar tão destrutivo, mesquinho e extremamente idiota como está sendo, sem nenhuma centelha de conscientização... esse vai ser o futuro da nossa floresta.

Bandas que fazem versões das trilhas de games



Hoje trago um pequeno resumo sobre as principais bandas que fazem versões das músicas de videogame. Claro que não dá para citar todas, mas aceito sugestões, afinal, é sempre bom ouvir/conhecer uma banda nova. Então vamos lá:



The OneUps

Essa é uma banda que admiro para caramba. Banda do Arkansas que mescla as músicas dos jogos com ritmos de diversas partes do mundo. Tocam as trilhas de diversos consoles. As músicas são boas de ouvir e até meu sogro curtiu bastante! Destaque para **Monkeys** (Mario Paint), **Bossa De Link** (The Legend Of Zelda) e **Andy Asteroids** (Earthworm Jim), que possuem elementos bem diferentes. O groove também é uma característica da banda, com destaque para as músicas **Toe Jam Jammin'** (Toe Jam & Earl), **Aquatic Ambience** (Donkey Kong Country) e **Bomberman**. Integrantes: Anthony Lofton, Tim Yarbrough, Greg Kennedy, William Reyes, Jared Dunn e Mustin. Site oficial: <http://www.theoneups.com/>



The Advantage

Grupo americano de músicos com a mesma proposta do pessoal do Minibosses e do Neskimos, ou seja, fazer versões de trilhas do **NES** no estilo rock. A banda já tem um álbum lançado com suas versões e faz shows por todo o território americano. No site oficial da banda existem alguns MP3s para download, entre elas um medley bem legal do jogo **Castlevania III**. Site oficial: <http://www.theadvantageband.com/>



Neskimos

Criada em 1999, é uma banda de verdade e toca por todo o território americano. A fama dos Neskimos em seu país é tanta, que o grupo já apareceu até na MTV americana!

Pouco se sabe sobre seus integrantes, pois estes não revelam seus verdadeiros nomes, sendo chamados apenas por apelidos. A maioria nomes de personagens de games para consoles **Nintendo**. Prestem atenção em como era a formação clássica da banda: Dr. Willy (Guitarra), Trevor Belmont (Baixo), Mario (Bateria) e Johntendo (Guitarra).

A banda já lançou dois álbuns (**Battle & Bloodshed e Berserker**), só que estes não foram colocados a venda, mas sim disponibilizados na internet para download [neste link](#).



Minibosses

Em 1997 os estudantes Aaron Burke e Matt Wood formaram com outros amigos uma banda de rock que fazia covers de canções de jogos eletrônicos batizada de Jenova Project. Em 1999 eles mudaram o nome para Minibosses, dedicando-se então exclusivamente a tocar músicas dos clássicos jogos do NES.

Seu primeiro álbum foi lançado em 2000, contendo tanto gravações originais quanto covers, entre os quais estavam músicas de jogos como **Castlevania, Contra, Double Dragon** entre outros. Desde então a banda vem se apresentando em turnês continuamente e gravando material para novos álbuns. Em 2004 saiu um álbum ao vivo da banda, intitulado **Live at the Middle East**, e em 2005 foi lançado o álbum de estúdio **Brass**, onde alguns dos antigos medleys que a banda gravou em seu primeiro álbum foram regravados com uma qualidade superior. Destaque para o medley do jogo **Castlevania I**.

Durante os anos, os Minibosses passaram por diversas mudanças de formação, principalmente entre os guitarristas. Site oficial:

<http://www.minibosses.com/>



8 Bit Instrumental

A banda começou quando os guitarristas André e Rodrigo se conheceram e descobriram o gosto por composições musicais para videogames. Rodrigo já tinha mais experiência na área. Tocava vários temas e já tinha gravado vários de seus arranjos de jogos como **Contra**, **Super Mario Bros**, **Street Fighter II**, **Altered Beast** entre outros. Os irmãos André, Moisés Filho e Luciano, já haviam tocado alguns temas também, mas nada ainda tão sério. Porém, ambos tinham um desejo em comum que ainda não tinham realizado: montar uma banda que tocasse as músicas dos jogos que marcaram suas infâncias e adolescências. Começava assim a história do grupo 8 Bit Instrumental, de Uberlândia (MG). Site oficial:

<http://www.8bitinstrumental.com/>



MegaDriver

Inicialmente era um projeto do guitarrista brasileiro Nino, que tinha como objetivo regravar temas e trilhas sonoras de videogame em versões heavy-metal. Após alguns anos, o MegaDriver deixou de ser um projeto de “um músico só” e hoje é uma banda de verdade. Inclusive o Nino deu uma entrevista para o João Gordo, que vocês podem [conferir aqui](#).

O grupo MegaDriver (apesar do nome sugerir que a banda só curte o console de 16 Bits da SEGA) já gravou músicas de vários games clássicos lançados para o NES, tais como **Double Dragon**, **Batman**, **Ninja Gaiden**, **Castlevania**, etc. Além disso, eles possuem uma guitarra feita com o console Megadrive e outra do Sonic. Site oficial:

<http://www.megadrive.com.br/>

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



por Gustavo Assumpção

Pensar num game de corrida com personagens da SEGA é algo que não é lá muito difícil. É só lembrar da fórmula básica de Mario Kart, substituir os personagens, criar pistas temáticas, itens engraçadinhos e pronto, está criado. Talvez não seja exatamente isso que a SUMO Digital (de SEGA Superstar Tennis e F-1 2009) e a própria SEGA tiveram em mente quando começaram. Mas aparentemente é esse o resultado final que Sonic & SEGA All Stars Racing terá.



Numa corrida, quem ganha do Sonic?

A série Sonic já se enveredou algumas vezes pelos games de corrida. Só para citar um exemplo, o ouriço já disputou corridas a pé em Sonic R (do falecido Saturn) ao som de belíssimas músicas cantadas. Naquela época, o sucesso massivo de Mario Kart fez com que boa parte dos mascotes ganhassem um game do estilo e é claro que Sonic não ficou de fora – resultando em um game menos divertido, mas por vezes mais inspirado que MK.

Pois bem, pouco antes da E3 desse ano, a SEGA liberou as primeiras imagens de sua reestréia no gênero: Sonic & SEGA All-Stars Racing. A ideia é fazer um game de corrida engraçado e divertido mas que ao mesmo tempo seja diferente dos demais games fofinhos com personagens famosos. Para isso, estarão presentes personagens que pela primeira vez participam desse tipo de game.

Tanto a SEGA quanto a SUMO tinham várias ideias para personagens selecionáveis, mas alguns deles tiveram que ser deixados de lado na versão final, não só por serem inviáveis, mas por comprometerem a física de jogo. Na lista confirmada até agora estão a turma de Sonic (o próprio, além de Amy Rose, Miles “Tails” Prower, Shadow, Big the Cat, Dr. Eggman), Billy Hatcher (do homônimo game do GameCube), Ai Ai e Amigo (de Samba de Amigo), Beat (de Jet Set Radio), Ryu Hazuki (de Shenmue) e até mesmo o legendário Alex Kidd. Ao todo serão 20 personagens diferentes e 40 pistas que vão mostrar localidades muito conhecidas de quem jogou a maioria dos games da produtora. A SEGA não descarta a possibilidade de que mais personagens e pistas possam ser disponibilizadas por DLC (conteúdo adicional por download) mais tarde.

Uma adição interessante é a presença da “SEGA Miles”, uma espécie de moeda. Ao se completar desafios, vencer corridas ou simplesmente competir em qualquer modo de jogo, o player ganha uma

determinada quantidade das SEGA Miles, que permite comprar músicas, personagens, pistas, artworks, e outros mimos mais. Ao comprar personagens ou pistas, o jogador também ganha acesso à história deles e quais jogos eles apareceram, numa espécie de perfil.

Em entrevista recente, membros da SUMO Digital disseram que o principal cuidado da equipe é com os detalhes. Tudo está sendo planejado para agradar em cheio aos jogadores e fãs dos personagens. Animações, veículos, pistas e até mesmo menus e dublagens estão recebendo um cuidado especial.

É claro que as versões Wii e DS não terão o mesmo capricho que os primos ricos para PS3/ X360. A própria SEGA já confirmou que o frame rate da versão para Wii é baixo em comparação com as demais versões – o que a tornará menos fluente e menos rápida.

No DS, uma incógnita

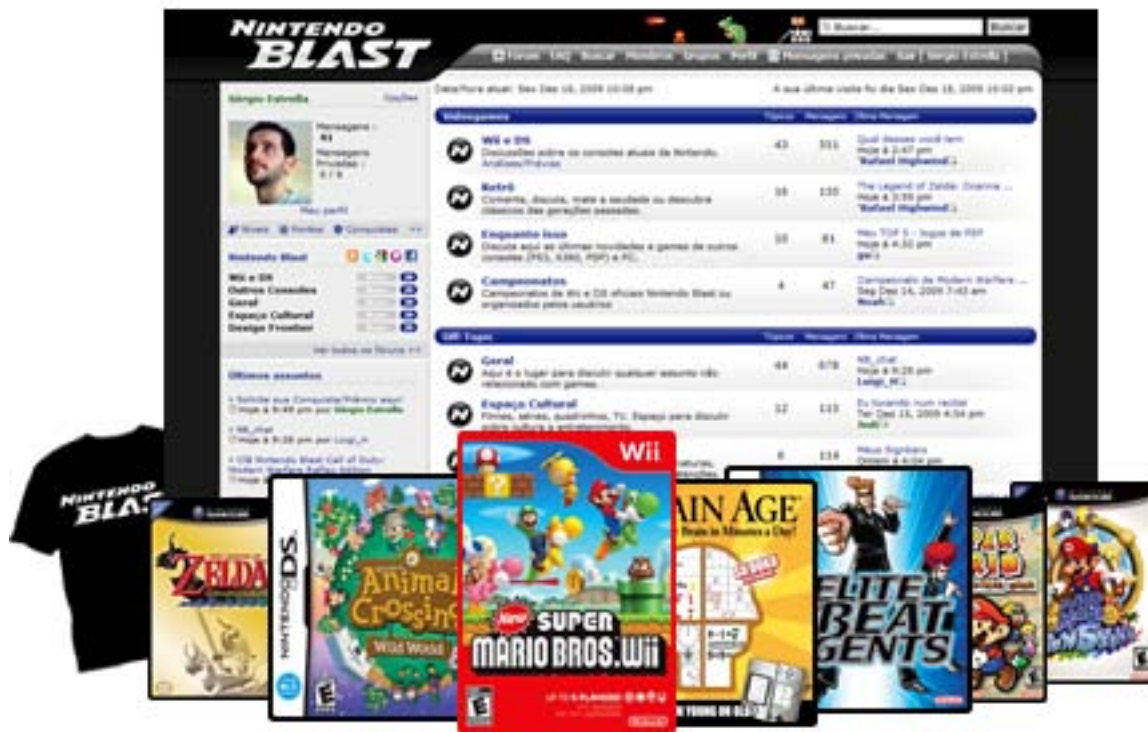
Games multiplataforma tem garantido uma série de games sofríveis para o DS. Tomara que esse não seja o caso da versão de Sonic & SEGA All-Stars Racing no portátil. Pelas informações disponibilizadas é bastante complicado afirmar como o game será. A SEGA se refere a ele como um “Outrun com armas”, o que pode indicar um game veloz e sem exigir muito do jogador.

Personagens, pistas e outros elementos da versão para consoles, devem permanecer presentes. No mais, não deve fugir muito de games recentes como My Sims Racing e porque não, até do próprio Mario Kart.



PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



Não sabe como aproveitar seu fim de ano, férias, e início de 2010? O Nintendo Blast tem a solução! Conheça a nossa mais nova promoção online: a **Conquista Premiada**!

A promoção acontece no **Fórum Nintendo Blast**, nossa comunidade interativa sobre games. Ao se cadastrar, você já começará a receber pontos em seu perfil e ao atingir determinadas pontuações (você recebe pontos ao participar do fórum, postar mensagens, convidar amigos...), poderá receber prêmios como jogos de **Wii, DS, GameCube, camisetas oficiais e até prêmios virtuais** como Pacotes de Expansão e acesso à fóruns ocultos!

Além disso, você poderá participar de campeonatos, desafios de conhecimentos gamísticos e até de concursos de design, conseguindo pontos extras!

E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

Visite o Fórum

Cadastre-se



por *Gustavo Assumpção*

BLAST FROM THE **PAST**

DONKEY KONG 64

É fato que os três games da série Donkey Kong Country conseguiram um sucesso inesperado, e tornaram os games DK fortes concorrentes no gênero até mesmo para os títulos da série do bigodudo Mario. Mas depois de três acertados projetos, a expectativa em torno da estreia do game em três dimensões era imensa. Donkey Kong 64 chegou em novembro de 1999 em meio a muita expectativa.



Megalomania astronômica

Desde o anúncio do projeto de DK 64, a sensação que se tinha era que ele levaria a expressão “interminável” ao seu expoente máximo. Ao todo são sete mundos gigantes e interligados e o pior: que precisam ser visitados várias vezes sempre que um dos personagens principais são destravados.

Em cada uma dessas fases, os objetivos são extremamente parecidos: colete moedas Rareware, coins, fadas-banana e bananas douradas. Aliás, essas últimas são 102 ao longo do jogo – o que convenhamos é um grande exagero. Além disso os mundos nem sempre são divertidos e instigantes a exploração.

Essa necessidade de grandiosidade aparece também em outro ponto que não contribui muito para o sucesso do game: os cinco personagens diferentes que são controláveis. Além de pelo menos dois deles serem completamente desnecessários, a troca entre os mesmos a todo o momento não foi a melhor escolha, já que torna bem maçante passar pelo mesmo local cinco vezes.

Lanky, Chunky, Diddy, Tiny e DK possuem habilidades diferenciadas e a inédita opção de poder usar uma arma e um instrumento musical diferente, cada um. Mas se o número de Kongs fosse menor, essas características poderiam ter sido melhor exploradas e talvez fossem mais díspares.

Aliás, o uso desses instrumentos musicais próprios se torna apenas um supérfluo na já exagerada quantidade de coisas para se fazer e não acrescentam quase nada a experiência de jogo.

Donkey Kong encontra Banjo-Kazooie

Outra crítica pesada que pode facilmente ser arquitetada contra DK 64 é que ele segue exatamente a mesma base que a Rare já havia criado para Banjo-Kazooie lançado pouco mais de um ano antes. É só pensar um pouquinho e ver que na realidade DK 64 pouco inovou o gênero.

A primeira característica herdada de B&K é que as habilidades de cada personagem são aprendidas sempre que o jogador tem contato com um mentor.



Se em Banjo-Kazooie este era a marmota Bottles, em DK64 é Cranky que faz esse papel.

Os itens que devem ser coletados também possuem equivalências com relação a B&K. Ou você também não percebe uma semelhança enorme entre as bananas douradas e fadas-banana e os Jiggies e Jinjos? A realidade é que a Rare além de pouco investir em inovações, preferiu adequar uma fórmula já existente ao universo de Donkey Kong.

Visual estupendo

Talvez o ponto que não possa receber críticas em DK 64 é o seu visual. Todos os cenários e fases são gigantescas e cheias de detalhes e o que mais impressiona são os efeitos de luz e sombra e a animação e movimentação de personagens e inimigos – características sempre marcantes em games da Rare. As texturas são impressionantes – tudo graças ao uso obrigatório da expansão dkshot9 de memória de 4MB, essencial para o game.

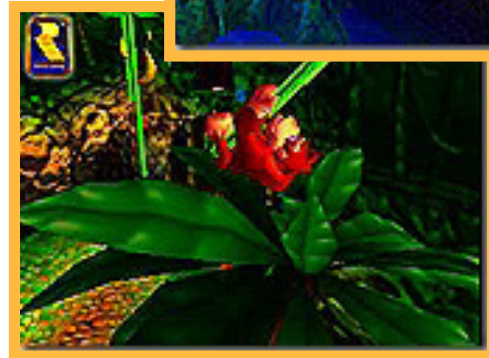
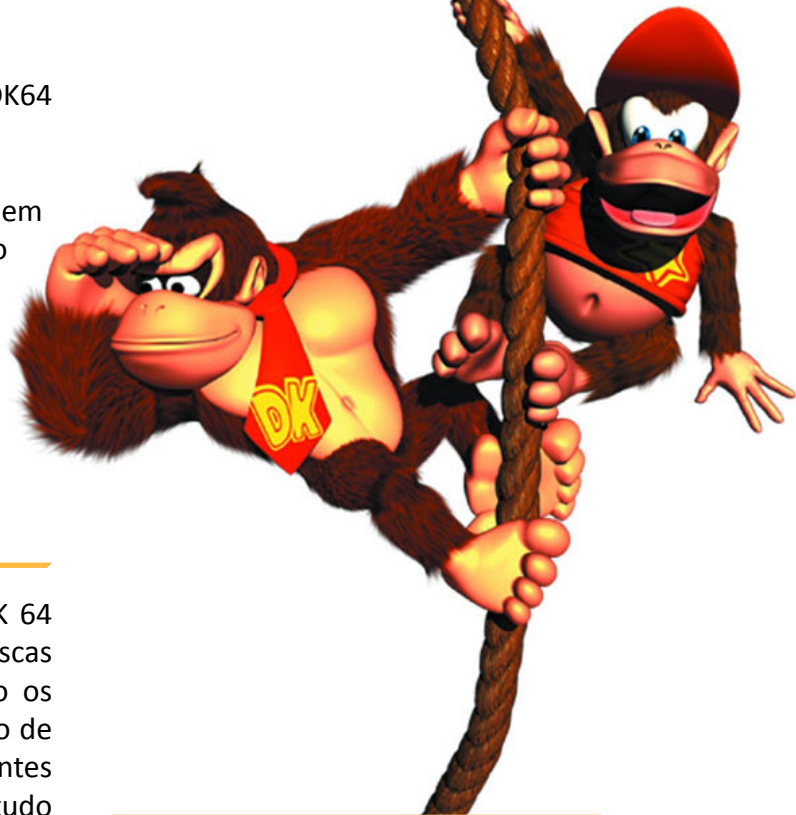
A trilha sonora por outro lado tem o pesado fardo de suceder as obras primas de David Wise em Country. Mesmo sem a mesma inspiração, a trilha cumpre bem seu papel e em momento algum parece ruim.

Se lembrarmos do DK Rap – uma das melhores canções de toda a série DK – a trilha sonora aqui não é dispensável.

Voltando um pouco ao esquema de jogabilidade, é fato que DK64 privilegia a coleta de itens e o aprendizado de novas técnicas. Mas o fato é que a dificuldade não é muito balanceada.

Digo isso porque o desafio não é crescente como se poderia esperar, alterando momentos de maior facilidade e momentos de dificuldade exacerbada.

Falando um pouco do multiplayer – basicamente um “deathmatch” – é inegável que com quatro jogadores ele é bem divertido assim como é inegável que ele é bem repetitivo. Mas sem dúvida é louvável a ideia de fazer um modo do gênero em





um game desse estilo, o que não é nada comum.

Falando das fases em si, elas não fogem muito dos ambientes já apresentados em outros games da série (como um navio, um castelo e um ambiente no gelo). A melhor delas é a Fungi Forest que conta com localidades bem interessantes, enigmas muito bem planejados e inimigos muito característicos.

Mas afinal, entra para a história?

Quase 10 anos após seu lançamento, Donkey Kong 64 ainda permanece na memória dos fãs mais ávidos. Após ler essa análise você deve estar se perguntando se ele é bom. Eu te digo que sim, mas não é um game historicamente importante ou influente. É muito acima da média do Nintendo 64. Mas também não é comparável com o brilho que a série teve no Super Nintendo. Eu sinto em DK64 uma necessidade muito grande de oferecer algo sempre épico e exageradamente grande, o que como vemos nem sempre é o preferível.



Nintendo Chronicle

por Gustavo Assumpção

PARTE 3: FAMICOM E A CONSAGRAÇÃO MUNDIAL

Na segunda parte da Nintendo Chronicle, vimos como a Nintendo conseguiu superar a crise financeira pela qual passava com o sucesso de três Arcades: Donkey Kong, Mario Bros. e Donkey Kong Jr. Agora veremos como foi a decisão de enveredar de vez pelo caminho dos jogos eletrônicos e o sucesso absoluto do Famicom no Japão e do NES nos Estados Unidos



O início difícil e nebuloso

O ano era 1983, e após alguns estudos de mercado e o desenvolvimento do projeto base, o Famicom (em destaque a versão ocidental, o NES, seguido do original) é lançado no Japão no dia 15 de julho. Usando tecnologia de ponta e inovando nos controles, ficava claro que a Big N tinha uma mina de ouro nas mãos se conseguisse administrá-lo bem e sem falhas, além claro de oferecer uma biblioteca de games de qualidade. O Famicom evoluía a fórmula dos consoles então sucesso no mercado (como o Atari) já que possuía uma capacidade técnica maior e um controle idealizado por Gunpei Yokoi que se tornou um grande sucesso por um fator: a presença do direcional em cruz (foto).

Yokoi já tinha usado o direcional no Game & Watch, mas foi realmente no primeiro console de mesa da Nintendo que ele se popularizou. Além de possibilitar uma movimentação extremamente simples e eficaz, era mais fácil de utilizar que o sistema de movimentação dos concorrentes, além de ser mais resistente. O outro trunfo do Famicom estava na porta extensora – inédita até então – que possibilitou o lançamento de diversos periféricos que ampliavam a mecânica de jogo.

No seu primeiro ano no Japão, o Famicom foi muito criticado pela ocorrência de erros de programação que em casos mais graves impediam o funcionamento do console depois de um tempo. Em 1984 a Nintendo chegou a realizar um recall nos consoles vendidos e suspendeu a fabricação por um tempo. Mesmo assim o console fazia um sucesso acima até mesmo do que a Nintendo esperava, o que encorajou o investimento em um lançamento maciço nos Estados Unidos.



O Nintendo Entertainment System possuía um design particular e que marcou uma época. Todo cinza e com detalhes em preto, o console destoava completamente do Famicom, a versão japonesa, que era muito mais cool, em tons avermelhados e nada sóbrios. Interessante é perceber que o design do Super Nintendo, lançado cerca de seis anos depois, é apenas uma evolução do design do NES. Igualmente, o Super Famicom possuía um visual todo diferente.

Inicialmente a ideia da Big N era que o lançamento fosse feito pela Atari, que já possuía um certo respaldo e uma certa fama no ocidente. Mas ela recusou o lançamento alegando já estar desenvolvendo um console de 8 bit por conta própria. Numa decisão arriscada, a Nintendo decide seguir por si só o caminho e trabalhar com suas próprias mãos para conseguir colocar o console nas lojas americanas.

Foi no início de 1984 que a Nintendo apresentou pela primeira vez ao mercado ocidental o console recém lançado no Japão durante a Consumer Electronic Show. A verdade é que houve céticos, mas todos ficaram impressionados e interessados naquela novidade. Foi só em 1985 que na mesma CES o já devidamente batizado de NES – Nintendo Entertainment System (foto) – apareceu completamente redesenhado para o mercado ocidental. Entre as diferenças estava um design mais clean e o uso de cores mais suaves para o próprio hardware – tentativa de conquistar o exigente mercado americano.



No dia 18 de outubro de 1985 finalmente o NES chega às lojas de Nova York, cidade escolhida pela Nintendo para que funcionasse como piloto no projeto de inserção do console no ocidente. O lançamento inicialmente foi feito em dois bundles diferentes: Action Set e Deluxe Set. Ao todo foram disponibilizadas cerca de 50 mil unidades do console que rapidamente se esgotaram. Foi só em fevereiro de 1986 que o console chegou ao restante do território americano e se tornou um grande sucesso. A verdade é que desde o seu lançamento o NES nunca foi ameaçado em sua liderança, seja no Japão ou nos Estados Unidos, mesmo que em alguns momentos a disputa tenha sido intensa com seu principal concorrente – o Master System da SEGA.

Alguns pontos interessantes a serem frisados é que o Famicom foi muito mais que um sucesso comercial. O console foi o responsável pela criação de uma verdadeira legião de jogadores que continuam em atividade até hoje. O importante é verificar que muito mais que um console de entretenimento, ele foi culturalmente um dos símbolos dos anos 80.

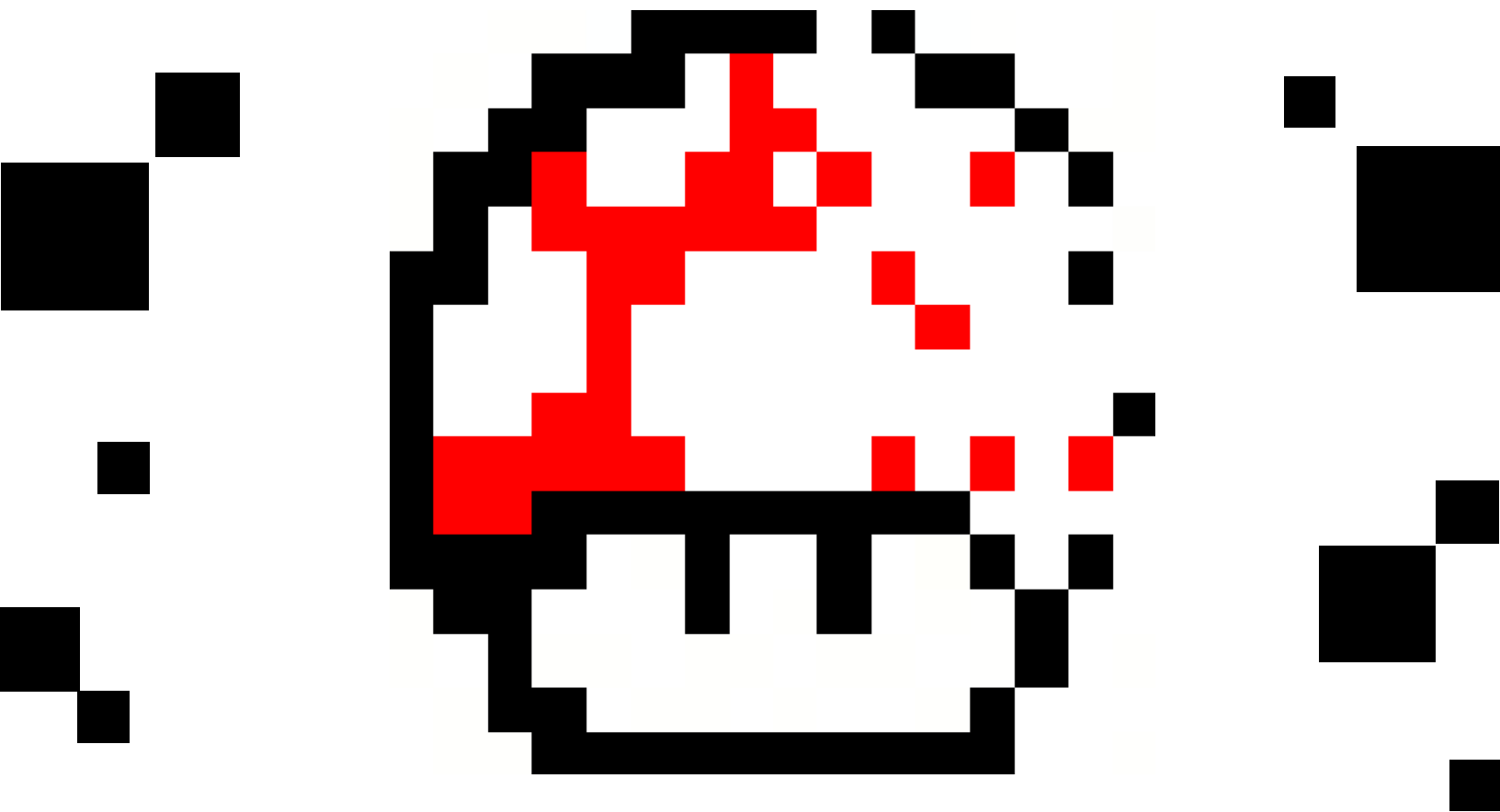
Outro interessante fator é que o NES foi o responsável para que as empresas até então sucesso nos arcades (como Konami, Namco e outras) pudessem investir nesse novo mercado dos consoles de mesa. A verdade é que sem esse sucesso absolutamente retumbante do console, seria muito difícil que o mercado tivesse vingado. Provavelmente ainda estaríamos reféns dos arcades.

Mas se tivéssemos que mencionar o principal motivo do sucesso do console, claramente seria a linha de títulos. Com todos os grandes sucessos e verdadeiras obras-primas em sua biblioteca, era difícil que o NES não alcançasse o sucesso que conseguiu. Mais isso é assunto para nossa quarta parte da Nintendo Chronicle: o surgimento das grandes franquias. Até lá!



As boxarts do NES eram um caso a parte. Destaque acima para a de Mega Man 2, considerada uma das mais trashes de todos os tempos





GameDev

Por Sérgio Oliveira

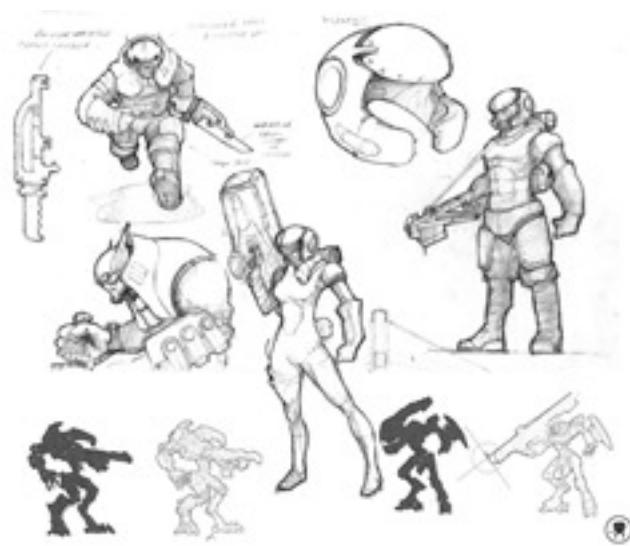
PARTE 3: Os 4 Pilares da Indústria

Na última edição, fizemos um overview nas principais áreas de atuação na indústria e em algumas das suas profissões. Desta vez abordaremos uma visão um pouco mais aprofundada em 4 das principais profissões da indústria – o chamado caldo grosso. De antemão não quero desmerecer nenhuma outra profissão da indústria, mas as que discutiremos aqui são as responsáveis pela concepção do jogo e por torná-lo realidade. Sem mais delongas, vamos à nossa GameDev de hoje!

Hoje para fazermos um bom jogo precisamos de uma equipe enorme e extremamente especializada. Mesmo com o surgimento de profissões cada vez mais pitorescas e 'terceirizadas', 4 profissões continuam firmes e fortes, constituindo, juntamente com os Game Developers, os pilares que sustentam a indústria e tornam em realidade o "sonho" de se fazer um jogo: Game Artist, Game Programmer, Level Designer e Game Designer.

Game Artist

Os Game Artists, como o próprio nome diz, são os artistas responsáveis por qualquer tipo de arte visual presente nos jogos. A profissão de Game Artist é relativamente nova e surgiu principalmente durante a era dos 8 bits, na segunda metade da década de 1980. Antes disso, o processamento gráfico dos computadores era insuficiente (inexistente para ser bem franco) para que existisse uma pessoa especializada na concepção da arte do jogo, atividade atribuída ao Game Programmer na maioria das vezes.



Mas o que exatamente significa "ser responsável por qualquer tipo de arte visual presente nos jogos"? Significa que o Game Artist é responsável por esboçar os personagens, cenários, cenas, efeitos, objetos e tudo o mais em 2D (em papel), que será apresentado, geralmente, ao Diretor de Arte e aos Game Designers para aprovação. Feito isso, mediante aprovação, ele também é responsável por passar esse desenho "à mão" para 3D utilizando aplicações específicas de modelagem em 3D.

Como podem ver, esse trabalho realmente não era necessário antigamente, já que tudo se resumia em amontoar alguns pixels para a criação de um personagem aqui e acolá. Essa atividade era extremamente técnica e envolvia inúmeros cálculos matemáticos todos feitos utilizando linguagens de programação que somente os programadores detinham o conhecimento.

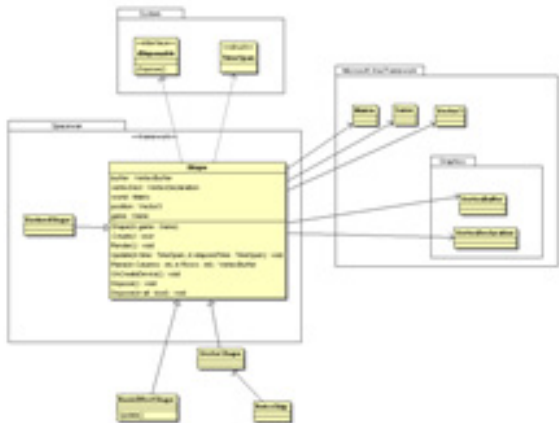
O Game Artist não é responsável apenas por "desenhar" – seu trabalho exige criação o tempo todo, capacidade de inovar, adaptar, documentar e até mesmo programar. Uma vez aprovado o seu projeto, é necessário definir as especificações daquele personagem, por exemplo, definindo suas características como habilidades, poderes etc. O processo de modelagem também exige integração com a engine do jogo (discutiremos isso em outro artigo), o que exige conhecimentos em programação. Fora isso, tudo tem que ser documentado para a utilização posterior no desenvolvimento do jogo.

Nos dias atuais um grande projeto demanda uma grande quantidade de Game Artists, cada um com sua especialidade. Seus salários variam bastante de empresa para empresa e são bastante influenciados pela especialidade e pelo projeto em que se está trabalhando. Mesmo assim, pesquisas indicam que um Game Artist em começo de carreira, nos Estados Unidos, ganha em média pouco mais de US\$5.500,00 e um com mais de seis anos de experiência algo em torno de US\$6.200,00. Já os diretores de arte com experiência superior a 6 anos ganham em torno de US\$8.600,00.



Game Programmer

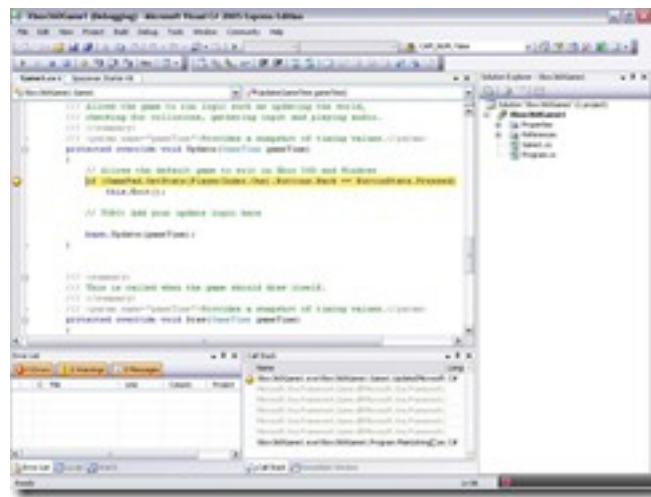
Pioneira na indústria dos vídeo games, a profissão de Game Programmer surgiu no fim da década de 1960 e início da década de 1970, sendo hoje a mais diversificada da indústria dos games. Sua função é desenvolver aquilo que é essencial a todo e qualquer jogo – sua lógica e cálculos matemáticos.



À época do surgimento dos vídeo games, mesmo os jogos sendo bastante simples – resumidos muitas vezes a luzes piscando numa tela e pouquíssimos minutos de jogo – o seu desenvolvimento não o era. Devido ao baixíssimo poder de processamentos das máquinas daquela época e a inexistência de sistemas operacionais, programar um jogo exigia do programador profundo conhecimento de uma linguagem de programação que se comunica diretamente com o hardware da máquina: a Assembly, também conhecida como linguagem de máquina. Escrever códigos nela é extremamente trabalhoso e pouco produtivo, mas era a única alternativa existente.

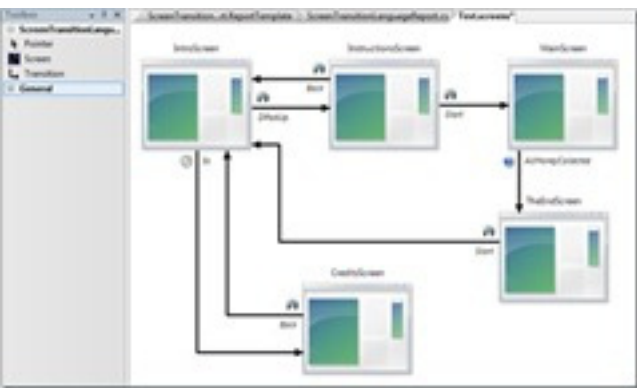
Devido a essa carência de poder de processamento e a dificuldade envolvida em programar em linguagens de máquina, não havia a necessidade de equipes de especialistas – tudo era concentrado nas mãos do programador, que detinha praticamente todo conhecimento necessário para se fazer um jogo. Porém, com o avanço das máquinas e o aumento exponencial da capacidade de processamento de cada uma delas, tornou-se mais simples (mas não completamente fácil) programar um jogo. Hoje não existe a preocupação de se escrever em linguagem de máquina, mas sim escrever em linguagens de maior semelhança à linguagem falada por nós, humanos – são as linguagens de alto nível.

Com a evolução das máquinas e das linguagens de programação, passou-se a programar não mais para máquinas, mas sim para Frameworks (discutiremos isso em outro artigo), que podem ser entendidos, no escopo atual do artigo, como os principais responsáveis por converter as linguagens de alto nível em linguagem de máquina – ou seja, o que escrevemos de maneira similar à nossa linguagem será convertido em instruções para a máquina em linguagem de máquina, sem a necessidade que nos preocupemos como isso será feito. Com isso houve um aumento considerável na produtividade, podendo o tempo, que antes era empregado para compreender o funcionamento das máquinas, ser empregado para inovações computacionais que vemos todos os dias que um novo jogo é lançado. Dentre as linguagens de programação que mais se destacam hoje na indústria dos vídeo games podemos citar o C++ (usado por Sony e Nintendo), o Java (bastante utilizado para dispositivos móveis e TV Digital Interativa) e o C# (utilizado pela Microsoft para PC e XBOX 360).



A profissão de Game Programmer acompanhou a evolução das tecnologias de perto – afinal de contas eles foram os principais responsáveis por essa evolução. Por isso a profissão tornou-se tão diversificada quanto as tecnologias existentes para se desenvolver um jogo. Hoje existem programadores para tudo o que se possa imaginar, dentre eles vale citar alguns.

- **Programador de física do jogo:** dedica-se ao desenvolvimento da física que o jogo irá utilizar, estabelecendo regras que simularão a gravidade, por exemplo. Resumidamente, são os responsáveis por escrever, em linhas de código, tudo aquilo que vemos nas aulas de física durante o ensino médio, além de aplicá-las a cada caso.
- **Programador de inteligência artificial:** não há nada pior do que um jogo em que todos os seus adversários são lerdos e não lhe impõem desafios. A culpa é toda dos programadores de IA do jogo! Eles são os responsáveis por desenvolver toda a lógica existente por detrás de cada ação que é feita durante o jogo.
- **Programadores de gráficos:** em linhas gerais, são os responsáveis por não deixar o seu jogo engasgando quando, por exemplo, há muitos inimigos na tela, o que exige uma grande capacidade de processamento, às vezes superior ao que o console ou computador suportam. São os responsáveis por otimizar a maneira como os gráficos serão apresentados na tela. Hoje em dia são os mais bem pagos.
- **Programadores de rede:** são os responsáveis por tornar a jogatina online realidade. É considerada uma das especialidades mais desafiadoras na área de programação por ter que lidar com questões de infraestrutura para que a jogabilidade não seja comprometida com as diferenças de banda de cada jogador.



Além disso, todos os programadores são responsáveis por definir as relações dos inúmeros eventos que possam ocorrer no jogo por intermédio da criação dos diagramas de classes, e pela documentação do projeto para que seja possível a manutenção do código que ele escreveu por outros programadores.

Devido a grande quantidade de plataformas existentes hoje em dia para programar (Wii, PS3, XBOX 360, Windows, iPhone etc), geralmente o programador se especializa em uma delas após definir qual sua área específica de atuação. É uma profissão que exige muito do profissional, mas para quem gosta de algoritmos,

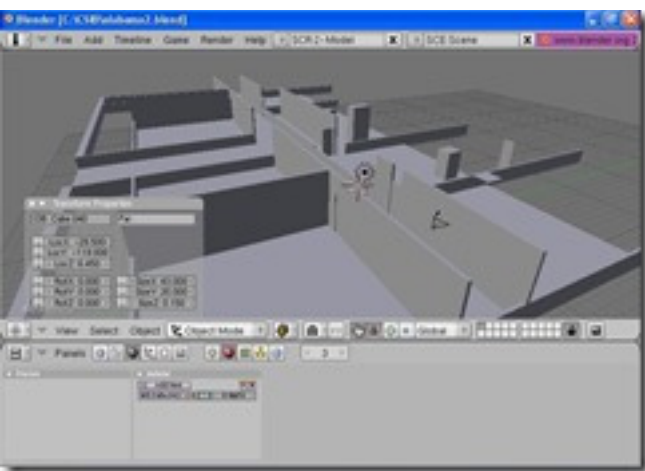
lógica e programação, é uma diversão imensa – principalmente considerando-se os salários, um dos mais altos da indústria. Pesquisas mostram que um programador experiente pode ganhar, nos Estados Unidos, até US\$8.200,00 mensais – mais do que um diretor de arte.

Level Designer

Os Level Designers são os responsáveis por criar as fases, desafios, missões e definir os objetivos a serem alcançados em cada um deles. Muitas vezes fazem uso das ferramentas utilizadas pelos Game Artists e até mesmo acumulam algumas funções deles, para terem maior autonomia e ganharem em produtividade.

Bem como os Game Artists, os Level Designers trabalham diretamente com a criação, concepção e modelagem, principalmente, dos cenários. Podem ainda acumular algum conhecimento de programação para definir os scripts de “o que acontece quando se faz aquilo ali” e quais diálogos serão feitos entre os personagens nas mais diversas situações (só para exemplificar).





Porém esse acúmulo de atividades é menos percebido em grandes equipes de desenvolvimento, em que existem responsáveis para tudo. Nesse caso os Level Designers trabalham intimamente com Level Artists (responsáveis pela modelagem do cenário) e programadores de script, ficando responsáveis apenas pelo planejamento do cenário e dos eventos que serão escritos pelos programadores.

Game Designer

Os Game Designers são os responsáveis pela concepção do jogo em si – eles geralmente são os que têm a ideia de como será o

jogo, como será a jogabilidade dele (se em 1a pessoa, 3a pessoa; se vai ser um RPG, uma Adventure etc.) e como será a sua estrutura, por exemplo, de pontuação, de exploração, dentre outros.

Assim como a maioria das profissões da indústria, os Game Designers nos primórdios dos vídeo games geralmente eram os programadores-chefe do jogo. Como já comentamos, tudo era culpa da falta de poder de processamento dos computadores. Aquela época, vários Game Designers se destacaram: Sid Meier (franquia Civilization), Chris Sawyer (franquia Roller Coaster Tycoon e Transport Tycoon) e Will Wright (The Sims e Sim City), que até hoje acumulam os cargos de programador-chefe e game designers dos seus projetos.



Com a evolução dos jogos e o aumento na quantidade de membros de uma equipe responsável por desenvolver um jogo, a figura do game designer passou a atuar apenas na concepção e ajuste do projeto à medida que este evolui. Caso o projeto seja muito grande, pode haver mais de 1 game designer, cada um responsável por aspectos diferentes do jogo.



É essencial o entendimento dessas profissões na indústria dos games para que possamos começar a planejar um joguinho, por menor e mais simples que ele seja, pois em pequenos projetos acabamos por acumular todas essas tarefas. Pode parecer muito complexo de início, mas se observarmos bem, essas 4 profissões estão intimamente ligadas uma com a outra e são o coração do desenvolvimento de qualquer jogo.

Nesta edição vimos as 4 principais profissões da indústria dos vídeo games, responsáveis pela concepção, desenho e desenvolvimento de um jogo. Alguns termos podem ter ficado “solto” no escopo do artigo de hoje, mas não se preocupem pois eles serão discutidos nas próximas edições, as quais discutiremos os processos envolvidos no desenvolvimento de um jogo e daremos algumas especificações iniciais da plataforma de desenvolvimento que utilizaremos para fazer o nosso primeiro joguinho aqui no Nintendo Blast. Espero que tenham gostado, deixem suas sugestões e dúvidas e até a próxima!

TOP 10

Melhores de 2009

DS ▪ Wii

por *Gustavo Assumpção*
e *Sérgio Estrella*

Felizes com o ano que passou, nós do Nintendo Blast apresentamos o Top 10 Melhores Games de Wii e o Top 10 Melhores Games de DS de 2009. A proposta foi bem simples: pedimos para diversos blogs parceiros do Nintendo Blast elaborarem uma lista com quais games foram destaque nesse ano. Listas entregues, cruzamos os dados e chegamos a esse Top 10 que você confere a seguir. É lógico que muitos games bons ficaram de fora – afinal escolher apenas dez é uma tarefa das mais ingratas. Então, conheça os 10 melhores games de Wii e os 10 melhores games de DS de 2009:

O ano de 2009 foi mais um de domínio total dos consoles Nintendo. Em meio à crise mundial, a expectativa era que teríamos um ano mais morno e com resultados abaixo do esperado. Apesar de alguns momentos de baixa, Wii e DS ainda dominaram o cenário nacional. No Japão, o lançamento do DSi e do DSiLL conseguiu deixar o portátil sempre em evidência. Nos Estados Unidos, o Wii permaneceu líder absoluto, mesmo que o lançamento da versão compacta do Playstation 3 tenha ameaçado em algumas vezes esse domínio.

E o que dizer dos games? Foi um ano onde boa parte das grandes franquias da Big N ganharam retorno. Mario, Zelda, Metroid, Punch-Out!!, Pokémon e Fire Emblem estiveram de volta em games de extrema qualidade. Se lembrarmos que novas franquias como Scribblenauts, Rhythm Heaven, Muramasa e Madworld tiveram sua estreia também nesse ano, é visível que temos sim, motivos para comemorar.

Melhores de 2009: DS

2009 foi mais um ano onde o DS reinou absoluto. Seja a versão clássica, seja o Dsi, o console dominou os rankings de vendas mundo afora. Foi um ano dominado pelos RPGs, onde boa parte das grandes séries ganharam títulos novos ou remakes - nada mais que seis games do Top 10 podem ser enquadrados no gênero. Confira o Top 10, encabeçado por um game que superou todas as expectativas e venceu medalhões como Mario e Zelda.

10 Fire Emblem Shadow Dragon



Remake do primeiro game da série – Ankoku Ryū to Hikari no Ken de 1990 – Fire Emblem Shadow Dragon chegou como promessa e saiu como um dos games mais divertidos do ano. A Nintendo teve um cuidado todo especial com cada pequeno detalhe do game, que ao mesmo tempo em que se mantiveram fiéis aos originais, ganharam uma roupagem nova e atualizada: personagens, cenários,

inimigos e diálogos se enquadram nessa consideração. A jornada é longa e extensa, apesar de não possuir a mesma dificuldade que outros games da série. É um dos melhores remakes lançados para o DS.

Quem escolheu?

Além do próprio Nintendo Blast, participaram da seleção do Top 10 vários dos nossos sites parceiros. Clique nos links para conferir a lista individual de cada site:

Pedro Pellicano

wiiclube.uol.com.br



Eduardo Kimura

www.nintendoworld.com.br



Flávio Croffi

www.egw.com.br



Raoni Ferreira

www.ndsbrasil.com.br



Felipe Caretoni

www.nintenerds.com.br



Guilherme Gasparotto

www.dsparty.com.br



Vinicius Lima

www.gameblog.com.br



Diego Guichard

www.canaldosgames.com.br



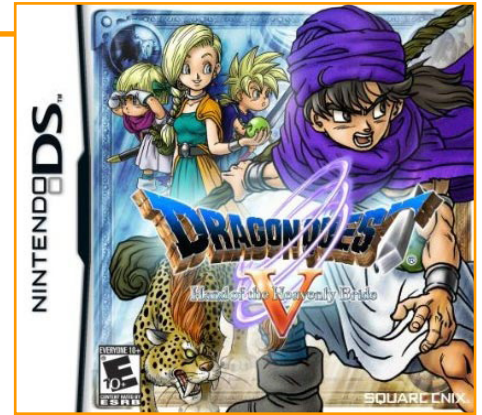
Andre Santos

warpzona.wordpress.com



9 Dragon Quest V

Outro remake, dessa vez de um dos mais elogiados games do Super Nintendo. Mesmo seguindo a fórmula já exaustiva da série Dragon Quest, esse quinto capítulo talvez seja o mais completo de todos. Além do belíssimo visual, o game ainda oferece uma longa jornada, cheia de momentos memoráveis e indispensáveis para quem jogou o quarto capítulo, já que esse é a segunda parte de um trilogia que termina no sexto episódio – que também ganha um remake para o DS no próximo ano. Os fãs de Dragon Quest já sabem muito bem o que vão encontrar aqui e ele não “foge” dessas regras.



8 Kingdom Hearts: 358/2 Days

Apesar de não ter cumprido todas as expectativas impostas em suas costas, 358/2 Days foi um título importante do DS nesse ano e uma parte fundamental para entender a complexa trama de Kingdom Hearts. Com um visual acima da média, a densidade do enredo e o carisma dos personagens valem a jogabilidade limitada e repetitiva. É o tipo de game que consegue prender a atenção dos jogadores do início ao fim – principalmente para quem conseguiu superar a barreira dos enfadonhos primeiros capítulos.

7 Pokémon Platinum

Se Pearl & Diamond já eram completamente lotados de coisas para se fazer, o que dizer de Platinum? Além do visual melhorado e das funcionalidades novas, o game ganhou muitas novidades interessantes, incluindo uma história mais bem trabalhada e ligada nos pequenos detalhes. É a versão definitiva da série no DS – pelo menos até o lançamento de Heart Gold & Soul Silver em março.



6 Rhythm Heaven

Sucesso no Japão, Rhythm Heaven é o segundo game de uma série que já teve um título lançado para o Game Boy Advance (e que nunca chegou ao ocidente). Desenvolvido de forma muito cuidadosa e bem pensada, o game é extremamente desafiador – embora sua principal característica esteja no humor de suas esquetes. Um ponto interessante é que a Nintendo realizou uma grande campanha de marketing – que no fim resultou em vendas expressivas no mercado americano. É um game de ritmo que foge do modelo habitual.

5 Professor Layton and the Diabolical Box

Assim como o primeiro Professor Layton foi um sucesso, o mesmo pode ser dito de Diabolical Box, segunda parte da trama magicamente criada pela Level 5. A inteligência e carisma que a série possui é simplesmente incomparável. Nesse segundo, a história é ainda mais densa e os minigames mais criativos e inseridos na história. O visual é aquele brilhantismo de sempre e o cuidado com cada pequeno detalhe torna esse um game imperdível para qualquer jogador que gosta de testar suas capacidades.



4 Scribblenauts

Scribblenauts tem problemas? Sem dúvida. Os controles pouco precisos, a mecânica falha de uso de itens e a necessidade em algumas vezes de "adivinhar" o que o game quer são frustrantes. Mas após superar essa barreira você terá contato com um game poucas vezes visto. O herói Maxwell é super carismático e a jogabilidade convida o jogador a se superar e a usar sua imaginação a todo momento. Poderia ser melhor - e se o fosse poderia facilmente ser o melhor game de 2009.

3 The Legend of Zelda: Spirit Tracks

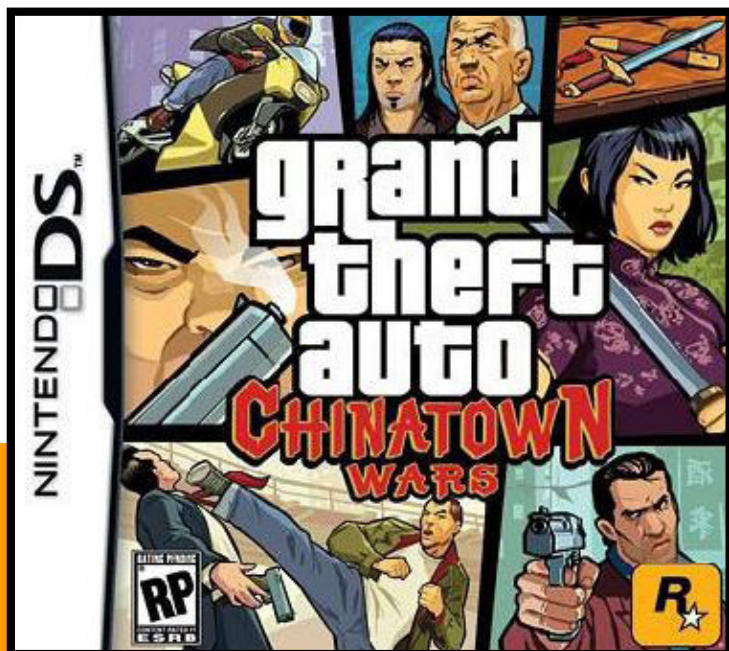
Spirit Tracks segue a fórmula vitoriosa de Phantom Hourglass, só que com novidades inesperadas e muito bem vindas para a série. A principal delas é um comprometimento maior com a história que é contada de uma forma muito mais cuidadosa. A participação decisiva da princesa Zelda e a ampliação da jogabilidade cooperativa também são brilhantes. E ainda tem um dos melhores visuais do DS e uma trilha sonora arrebatadora. Clássico instantâneo. Que fique a dica: existem alguns momentos que se tornam memoráveis e serão lembrados pelos fãs para todo o sempre.



2 Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

O humor da série Mario & Luigi é sem comparação. Quem realmente é fã e atento a todos os meandros da série pode perceber que a grande quantidade de elementos no subtexto do game é impressionante. Além de diálogos afiadíssimos, o game ainda possui uma jogabilidade bem simples e balanceada, ligada a visuais graciosos e totalmente estilo Mario. Se somarmos a ideia de dar grande importância ao Bowser, temos um dos mais interessantes games de toda a série Mario.

1 *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*



A jogabilidade aberta da série GTA parecia ser impossível de ser transportada para o hardware limitado do DS. Mas não é que a Rockstar surpreendeu a todas as expectativas e lançou um dos games mais interessante, bem trabalhados, completos e divertidos que já apareceu em algum portátil? Além de usar de forma correta a tela sensível, o game possui um fator de replay altíssimo, elevado ainda mais pelo modo online divertido e pelo visual impressionante. É um daqueles games imperdíveis do DS, até mesmo para quem torce o nariz para os GTAs anteriores.

Melhores de 2009: *Wii*

A Nintendo fez um bom trabalho do ponto de vista estratégico com o Wii. A queda de preço no fim de ano assegurou boas vendas no Natal. O não-lançamento de games de suas grandes franquias, fez com que entrasse em evidência os games lançados pelas third parties, que deram um apoio muito maior ao console, investindo não só em franquias de sucesso como na criação de séries inteiramente novas.

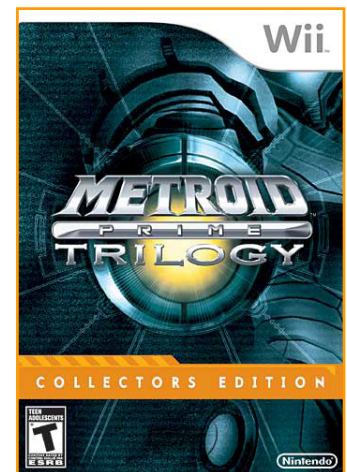


10 *MadWorld*

Primeiro game do estúdio Platinum, MadWorld é um daqueles games que destoam completamente da biblioteca do Wii. Sanguinolento, adulto e altamente ousado, o game conseguiu ganhar a crítica e se tornar um dos mais elogiados do ano na plataforma. Embora o público tenha o recebido apenas de forma morna, é um daqueles games que não passa despercebido. A ousadia visual e a jogabilidade um pouco repetitiva podem afastar os mais exigentes, mas é fato que MadWorld fornece uma experiência absurdamente impactante. É um daqueles títulos que dão orgulho de serem exclusivos do console do qual você possui.

9 *Metroid Prime Trilogy*

Apesar de ser uma coletânea, Trilogy é um daqueles títulos imperdíveis para o Wii. Até mesmo quem teve todo o prazer em terminar os títulos anteriormente, vale a pena refazer todo o percurso – e de preferência na ordem e sequência direta. Além de divertido, é mais uma oportunidade de rever o milagre realizado pela Retro Studios, que mesmo inserindo uma câmera típica de FPS conseguiu manter a mesma sensação e as mesmas características de qualquer Metroid em 2D. A trilogia Prime são três dos melhores games da década.

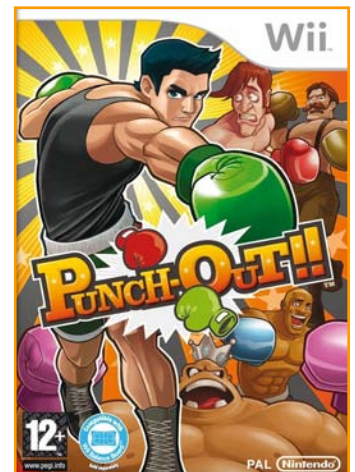


8 *Silent Hill: Shattered Soldier*

Para muitas empresas, a criação de remakes segue uma fórmula básica: um tapa no visual, adição de um ou outro elemento e uma melhoria nos controles. Não foi assim que a Konami pensou quando criou Shattered Memories. Ao invés de seguir o usual, a produtora recriou o primeiro game sob uma ótica totalmente diferente. Além de visualmente acima da média no console e de oferecer controles competentes, a grande ideia aqui é a falta de combates. Com o foco nos puzzles, a trama ganhou destaque ampliando a imersão do jogador no ambiente de jogo. Um game impressionante.

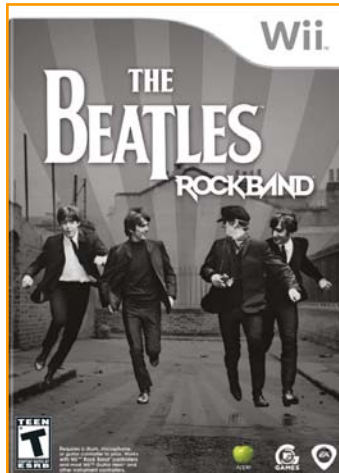
7 *Punch-Out!!*

Depois de mais de 15 anos sem nenhum game novo lançado, a série Punch-Out!! voltou em um game irrepreensível. Havia muita expectativa sobre como a Next Level ia proceder com o desenvolvimento (já que o trabalho da equipe em Super Mario Strikers não tinha sido lá muito animador). O fato é que o game se mostrou bonito, bem balanceado e muito divertido. O carisma dos personagens é impressionante e os combates sempre são diferentes e interessantes, além de muito desafiadores.



6 *Call of Duty: Modern Warfare Reflex*

É meio inexplicável o motivo de só agora, dois anos após o original, o primeiro Modern Warfare chegar ao Wii. A ideia foi tardia, mas pelo menos existiu. Reflex oferece uma surpreendente experiência, lembrando sim o original lançado para PS3/X360 e PC. O visual é bom, a jogabilidade com o Wiimote responde muito bem, as missões são divertidas e o modo online é um dos mais completos do console. Resta esperar se teremos em breve uma versão do segundo game da série, que é ainda melhor.

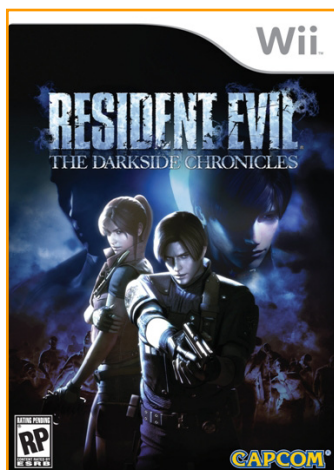


5 *The Beatles Rock Band*

É emocionante. Se você é fã dos Beatles ou então curte games musicais, esse game aqui é imperdível. O modo carreira fornece uma das mais recompensadoras campanhas da história dos títulos musicais. Relembrar os momentos e os principais sucessos dos Beatles é não menos que algo inesquecível. Engraçado é que dá para sentir a falta de algumas músicas (problema resolvido com as DLCs), mas nada que tire o brilho de um dos games mais comentados do ano, mesmo fora da imprensa gamer.

4 *Muramasa*

Dizer que os games da Vanillaware são obras de arte não é novidade. Muramasa possui um dos mais belíssimos visuais em 2D de todos os tempos. É raro ver um título tão caprichado, bem produzido e impactante como ele. Alguns podem o taxar de um hack'n slash como outro qualquer, mas quem o fizer não terá percebido toda a iconografia japonesa, o requinte dos traços de personagens e inimigos, as duas histórias distintas e uma das mais fascinantes experiências desse ano.

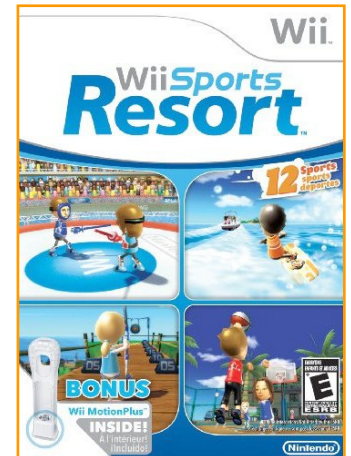


3 *Resident Evil: The Darkside Chronicles*

Tá, Darkside Chronicles é sim um rail shooter. Mas ele é a prova que um game do estilo pode prender a atenção do jogador e o deixar imerso na experiência proporcionada durante horas a fio - sem contar que a evolução com relação a Umbrella Chronicles é impressionante. Se o jogador se atentar a parte técnica, terá um dos mais belos games do Wii e uma das trilhas sonoras mais interessantes da série. Mas o mais interessante é a possibilidade de conhecer meandros de uma mesma história, só que sob uma ótica diferente. Sem dúvida é um título fundamental para qualquer fã da série.

2 *Wii Sports Resort*

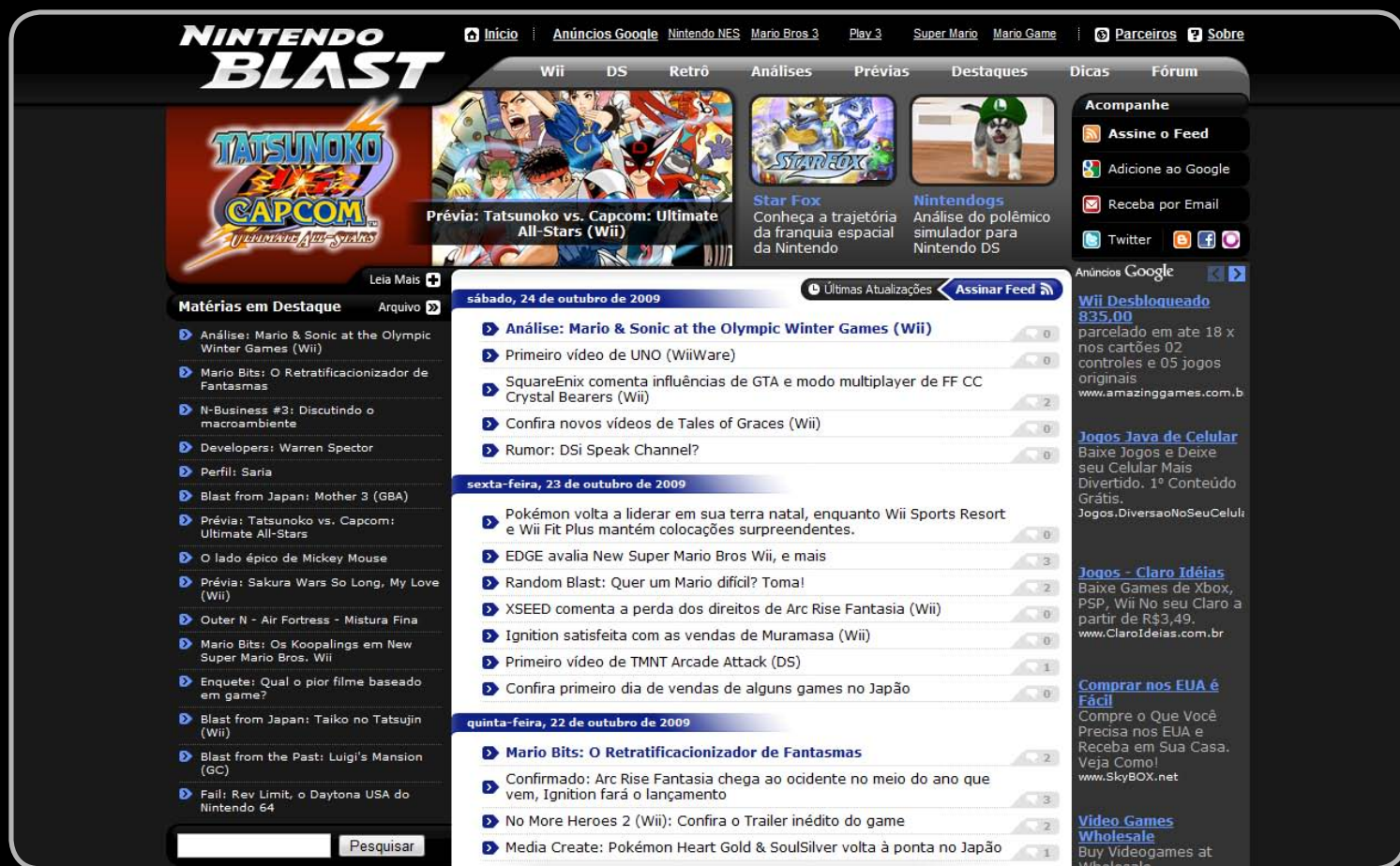
A importância de Resort é evidente. Foi ele o game responsável por apresentar o Motion Plus, acessório que amplia a capacidade do Wiimote reconhecer os movimentos do usuário. E é difícil não se impressionar com a grande quantidade de minigames, alguns deles muito criativos e bem pensados. Nem todos usam o acessório da forma esperada, mas é possível enxergar um ganho gigantesco na experiência de jogo. Foi um dos games mais vendidos desse ano e sem dúvida um dos mais divertidos também.



1 *New Super Mario Bros. Wii*



O game mais esperado de 2009, New Super Mario Bros. Wii foi a grande surpresa da E3 desse ano e um daqueles títulos que todos sabiam bem que seria um absoluto sucesso. Só em quatro semanas de lançamento, NSMB Wii já ultrapassou 5 milhões de unidades vendidas. Quem se perguntar o motivo de um resultado tão bom pode encontrar várias justificativas diferentes. Esse é o primeiro Mario a oferecer uma experiência para quatro jogadores, dezenas de personagens e inimigos da série estão de volta, é difícil e intenso do começo ao fim... mas talvez o real motivo é que o game é apenas um Mario. Tradicional, divertido, belo e ao mesmo tempo inovador. O Wii precisava desse título. Os fãs de Mario também.



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

POKÉMON BLAST

Pokétch

Pokétch é uma engenhosa invenção que fornece vários apetrechos para facilitar sua jornada em Diamond & Pearl. Para consegui-la é bastante simples: na primeira vez que você chega a Jubilife basta encontrar os três palhaços e responder Yes para as perguntas que forem feitas por cada um deles. Após responder basta conversar com o presidente da Pokémon Company para ser agraciado com a traquitana.

Mas engana-se quem pensa que acaba aí. A Poketch possui 25 apps, que são aplicativos diferentes que rendem funções muito úteis em sua jornada. Acompanhe como conseguir cada um dos apps.



#1: Relógio Digital

Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.
Função: É apenas um relógio que indica exatamente a hora do relógio interno do seu DS



#2: Calculadora

Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.
Função: Uma calculadora comum que serve para fazer contas comuns. Muita gente usa para calcular VDs.



#3: Memo Pad

Como conseguir: Após obter a primeira insígnia, volte a Jubilife e converse com o presidente da Pokémon Company.

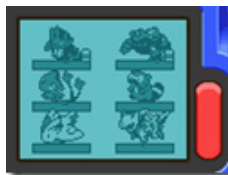
Função: Você pode escrever recados com a Stylus. Na verdade é meio inútil.



#4: Contador de Passos

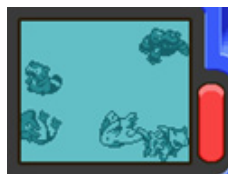
Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.
Função: Como o nome já diz, é um contador de passos bastante útil para calcular quanto falta para um ovo chocar por exemplo.



**#5: Seu time**

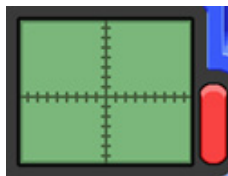
Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.

Função: Mostra seu time, se algum dos seus Pokémon possui alteração de status, se carrega algum item e uma barra de energia.

**#6: Indicador de Felicidade**

Como conseguir: Em Eterna City converse com uma mulher no Centro Pokémon.

Função: Indica a felicidade do seu Pokémon. Muito útil, já que existem alguns monstros que só evoluem quando estiverem felizes.

**#7: Itenfinder**

Como conseguir: Na rota 207 com Dawn ou Lucas.

Função: É um radar que encontra itens escondidos. apesar de não ter lá muita utilidade. Só completar todas as apps mesmo

**#8: Berry Checker**

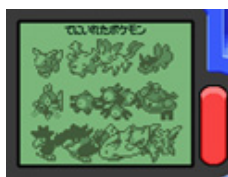
Como conseguir: Na rota 208 com o Berry Master.

Função: Mostra as Berrys prontas para serem colhidas em todo o continente.

**#9 Breeding Checker**

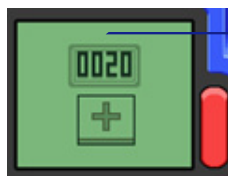
Como conseguir: No Daycare Center em Solaceon.

Função: Mostra quantos Pokémon estão no Breeding, sexo e nível deles, e se já botaram algum ovo.

**#10: History**

Como conseguir: Em Solaceon com um dos moradores.

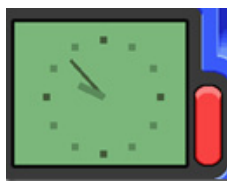
Função: Mostra os últimos monstros capturados por você.

**#11: Contador**

Como conseguir: No Shopping em Veilstone.

Função: Um contador simples que adiciona um quando o botão é tocado.





#12: Relógio Analógico

Como conseguir: Com um morador em Celestic.

Função: Apenas um relógio, só que mais bonito.



#13: Mapa com marcação

Como conseguir: Converse com o presidente da Pokémon Company.

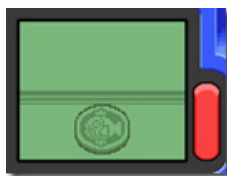
Função: É um mapa.



#14: Wireless Searcher

Como conseguir: Converse com o presidente da Pokémon Company.

Função: Indica se há uma área de conexão Wireless



#15: Coin

Como conseguir: Converse com um morador do hotel em Grand Lake.

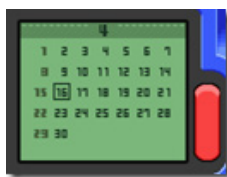
Função: É uma moeda para se jogar cara ou coroa



#16: Tipos

Como conseguir: Converse com o presidente da Pokémon Company.

Função: Serve para ver a efetividade de ataque



#17: Calendário

Como conseguir: Em Sunyshore ao mostrar um Pokémon com a Nature Serious.

Função: Apenas um calendário.



#18: Desenho

Como conseguir: Em Sunyshore ao mostrar um Pokémon com a Nature Naive.

Função: Uma tela para desenho.



#19: Roleta

Como conseguir: Obtido de um morador em Sunyshore ao mostrar um Pokémon com a Nature Quirky.

Função: Uma roleta que pode ser girada.



#20: Pokeradar Checker

Como conseguir: Fale com o professor Oak em Pal Park.

Função: Indica a quantidade de Pokémons iguais que você encontrou em sequência.



#21: Timer de cozinha

Como conseguir: Mostre um Snorlax para uma garota em Pal Park.

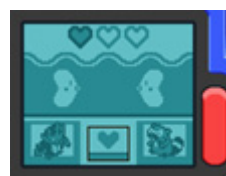
Função: Excelente para quem joga enquanto cozinha (!). Você indica o tempo de cozimento e dispara o cronômetro. Após o término, Snorlax bate em sua barriga (bizarro, eu sei).



#22: Color change

Como conseguir: Mostre um Kecleon para uma garota em Pal Park.

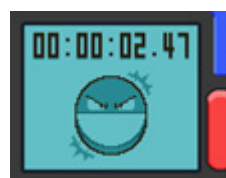
Função: Permite trocar a cor de sua Poketch



#23: Checker de Afinidade

Como conseguir: Em eventos especiais da Nintendo.

Função: Permite colocar dois pokémons da sua equipe e checar a afinidade entre eles. Se forem compatíveis, os Luvdisc vão chegar mais perto para um beijo, se não, eles viram de costas.



#24: Cronômetro

Como conseguir: Em eventos especiais da Nintendo.

Função: O nome já é auto-explicativo



#25: Alarme

Como conseguir: Em eventos da Nintendo.

Função: Que tal ser acordado por um Loudred



por Gustavo Assumpção

No More Heroes é até hoje um dos games imperdíveis lançados para o Wii. Nenhum game do console ofereceu carisma, personagens absurdamente ousados e violência exagerada como ele. É claro que você pode discordar disso – principalmente para quem se atém a parte técnica, que tinha lá seus problemas (como visuais extremamente abaixo do esperado, trilha sonora por vezes repetidas e uma certa repetitividade). Agora chegou a vez de se preparar para o próximo game da série, uma das grandes apostas para 2010 no Wii. É hora de conhecer um pouco mais sobre *Desperate Struggle*

Quem jogou No More Heroes deve ter percebido que o game estava longe de ser perfeito. Apesar do enredo ser bem divertido e dos personagens transbordarem carisma, a jogabilidade era muito repetitiva, os ambientes de jogo pouco variados e as missões por ora curtas demais. Apesar disso, grande parte da crítica soube reconhecer o valor que o game tinha, o que resultou em calorosas opiniões favoráveis. Apesar dos números de vendas não terem correspondido aos elogios, era meio que esperado que uma continuação cedo ou tarde fosse anunciada. E isso acabou acontecendo no ano passado, quando No More Heroes 2: Desperate Struggle acabou sendo confirmado pela Grasshopper, com lançamento ocidental quase que simultaneamente anunciado pela Ubisoft.



Rumo ao topo... de novo!

O herói mais carismático dos últimos tempos, o nerd assassino Travis Touchdown é novamente o personagem principal da trama, que não é lá muito diferente do primeiro No More Heroes. Quem jogou o predecessor, sabe que o game termina quando Travis assume o primeiro lugar no ranking de assassinos. Depois de muito trabalho, ele decide sair de Santa Destroy e tirar merecidas férias. Quando resolve voltar, Travis tem a impressão de que muita coisa mudou na cidade: um de seus amigos foi morto, uma empresa está querendo transformar Santa Destroy em um polo turístico e ele próprio foi rebaixado, caindo do primeiro para o quinquagésimo primeiro lugar no ranking dos assassinos! É aí que o novo game começa, narrando as aventuras do nosso herói para retornar ao topo.

Quem pensa que a tarefa será fácil, é melhor não se enganar. Assim como na primeira versão do jogo, as batalhas contra hordas de inimigos são a tônica do título., assim como as disputas contra chefes. A equipe de desenvolvimento já prometeu que vai trabalhar duro para ampliar a inteligência artificial dos inimigos, consequentemente aumentando o desafio nos combates. Embora essa seja uma adição importante, queremos mesmo é que os novos chefes sejam tão excêntricos e divertidos como o do primeiro game – o que não é muito difícil para mente engenhosa de Suda 51.

Novidades esperadas... e inesperadas!

Se você deu uma olhada nas imagens que andam aparecendo por aí, já deve ter percebido que uma grande novidade está a caminho: agora Travis pode empunhar



quatro tipos de Bean Katanas diferentes, sendo duas delas já conhecidas: a Dual Bean Katana, com duas espadas, e a Giant Bean Katana, a original em tamanho aumentado. Essa novidade vai ser responsável pela adição de novos golpes e combos durante as batalhas – tentando combater a repetitividade dos confrontos do primeiro. Novos golpes de luta livre também estão confirmados, embora mais detalhes ainda não sejam conhecidos.

Outras novidades são a mudança do tamanho da cidade (que surpreendentemente será menor dessa vez) e a inclusão de missões curtas com visual 8 bit. Recentemente a Grasshooper divulgou que essas missões com visual retrô serão bem constantes e renderão dinheiro e itens especiais para os jogadores. Uma preocupação é para a existência de uma maior quantidade dessas missões alternativas e um aumento da ligação delas com o enredo principal – o que faltou no game anterior.

Mas a novidade mais esperada é a existência de dois novos personagens jogáveis. Para quem se cansar de Travis, será possível controlar a Ninja colegial Shinobu (que aparecia como coadjuvante no primeiro game) e o irmão gêmeo de Travis, o controverso Henry. Alguns personagens do game anterior também darão as caras, como a sensual e insinuante Sylvia Christel e o engraçadíssimo Destroyman. Mais uma arma importante do time para combater o marasmo que assolava a segunda metade do primeiro No More Heroes.

No More Heroes 2 Desperate Struggle tem potencial para se tornar um dos games mais divertidos do Wii em 2010. O lançamento está próximo, acontece no dia 27 de janeiro.



Vários novos personagens estarão presentes - e dessa vez alguns deles serão jogáveis. Uma novidade muito bem vinda e esperada desde o primeiro No More Heroes



Enquanto Isso: Vem aí a versão "Paradise"

Os donos de consoles Nintendo tiveram um susto quando a revista japonesa Famitsu revelou o lançamento de No More Heroes Paradise, versão do primeiro game da série refeito para Playstation 3 e X-box 360. Apesar da surpresa, essa possibilidade já havia sido levantada por Suda 51 em outras oportunidades. Paradise será uma versão com visual melhorado e extras do game que sacudiu o Wii em 2007. O lançamento acontece em janeiro no Japão

Enquanto isso

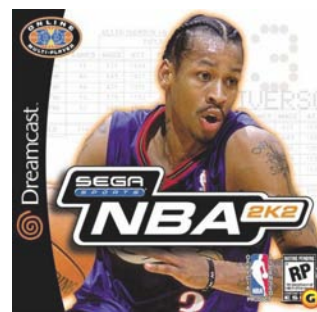
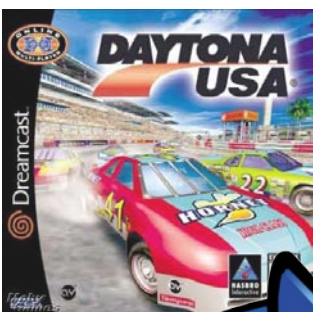
10 anos do que seria um retorno triunfal... 10 anos de Dreamcast

O ano está indo embora e com ele talvez uma memória que os menos atentos a datas e a indústria não tenham percebido. Na exótica data de 09/09/2009 o Dreamcast, sonho da Sega de reconquistar o mercado depois do fracassado Saturn, completou 10 anos.



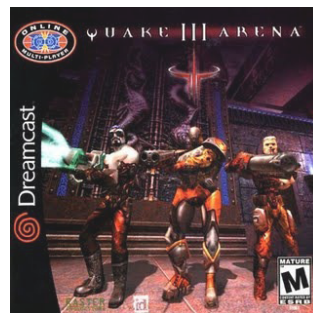
Dreamcast

Apesar das controvérsias que envolveram o seu desenvolvimento e lançamento, o console foi lançado oficialmente no Japão em 27 de novembro de 1998 e vendeu as 150.000 unidades colocadas à venda logo no primeiro dia. Rapidamente a Sega colocou em produção mais 300.000 unidades para os consumidores que aguardavam em uma “lista de espera” pelo tão aguardado console. O sucesso foi absoluto e a Sega faturou milhões.



Alguns meses depois o console aterrissava nos Estados Unidos e era lançado no dia 09/09/1999 pelo preço de U\$199,00 (quem curte numerologia aí, isso quer dizer algo?). Com uma biblioteca interessante de 18 jogos disponíveis, a Sega teve suas “mais grandiosas 24 horas da história do entretenimento”, e talvez suas últimas, vendendo os 220.000 consoles colocados à venda no primeiro dia, arrecadando mais de U\$98 milhões de dólares em um dia.

Mesmo com todo o sucesso de vendas do Dreamcast, erros estratégicos da Sega comprometeram o futuro promissor da plataforma. A fase de reestruturação por qual a empresa estava passando e os processos judiciais da 3Dfx por ter trabalhado no desenvolvimento do protótipo “BlackBelt” do



console e não ter sido selecionada (leia-se paga) para produção fizeram com que a Sega passasse por uma fase que conheceu outrora: a descontinuação do console (pra não dizer que o pobre foi abandonado) com apenas 16 meses de vida no território norte-americano.

Quem teve a oportunidade de pelo menos jogar o Dreamcast sabe que ele era um console fantástico e encantador do começo ao fim. Design arrojado, controle avantajado e funcional, jogos interessantes e a possibilidade de se jogar online e fazer o download dos seus jogos na internet. O console tinha tudo para decolar, mas a concorrência do Playstation 2 foi forte demais para a fragilizada Sega – a retrocompatibilidade com os jogos do Playstation, o suporte nativo a mídias DVD (algo extremamente caro à época) e a promessa de “realismo capaz de expressar emoções” acabaram com o sonho de um retorno triunfal da Sega e de um console seu.

Dreamcast é a prova viva (ou morta) de que quando se tem um console à frente do seu tempo (foi lançado 15 meses antes do Playstation 2) e não há um planejamento estratégico eficiente, o fracasso é inevitável. Com jogos bastante atraentes e acessórios que foram copiados por toda a indústria, o Dreamcast até hoje tem uma enorme quantidade de fãs que produzem jogos caseiros e incentivam até mesmo pequenas empresas a desenvolverem jogos oficiais para ele. Para se ter uma ideia do sucesso, o console foi vendido até 2006 no Japão e os servidores do RPG Phantasy Star Online só foram desligados em 2007, tamanho o carinho que seus fãs tem por ele.

Independente de empresa, é sempre triste quando um console que tinha tudo para dar certo simplesmente desaparece do mapa. Fica aqui nossa lembrança e homenagem ao falecido, porém muito presente até os dias de hoje na nossa vida gamer, Dreamcast.





por **Gustavo Assumpção**

Tales of Graces™

テイルズ オフ グレイセス

Foi quase unânime a recepção apenas morna para Dawn of the New World, continuação direta de Tales of Symphonia lançada ano passado para o Wii. Apesar de não ser um game ruim, não agradou por repetir fórmulas prontas e parecer pouco inspirado. Quando ninguém imaginava, os donos do console da Nintendo tiveram mais uma esperança: depois do sucesso de Vesperia, eis que era anunciado Tales of Graces exclusivamente para o Wii.



Quem conhece alguma coisa de RPG ou já jogou algum Tales of, sabe que a série da NamcoBandai é conhecida pelo seu sistema de batalha com mais ação que o normal e as jornadas longas e por hora confusas. A verdade é que a série apesar de não possuir um grande respaldo do público, vem crescendo muito nos últimos anos, mesmo estando longe do nível das grandes séries do gênero. Graces é um exemplo claro desse crescimento – mas ainda sofre da falta de inspiração.

O game se passa num mundo chamado Efinea, onde todo o progresso foi criado com base no uso de duas substâncias: Arles e Cryas. Nesse mundo, três reinos brigam insistentemente pelo controle do poder: Windol, Strata e Fendel. É em Windol que mora Asbel, filho de um senhor feudal local e protagonista do game. Asbel é um jovem cheio de si, alegre e que vive como qualquer garoto da sua idade. É então que ele decide se alistar na academia de cavaleiros do local. A partir desse ponto, o enredo avança sete anos, para quando Asbel está praticamente formado. Nessa época, nosso herói está abalado pela morte recente do seu pai, ponto de onde a história se desenrola, mostrando as transformações que o uso da força causa nas pessoas., exemplificado na história de um jovem alegre e infantil que se torna alguém preso e que não consegue demonstrar seus sentimentos.

Durante a jornada, Asbel vai conhecer Sophie, a outra protagonista da história. Sophie é inocente e doce, mas parte disso vem da falta de memória. Outro personagem importante na trama é Hubert, irmão de Asbel que parece não ter uma boa relação com ele. Ainda temos a estranha Cheria Barnes, o boca-aberta Pascal, o instrutor da escola de cavaleiros Malik Caesars e o Príncipe Richard, que sempre confiou e admirou muito Asbel. A verdade é que a ambientação não traz nada de muito diferente do que já foi visto em outros games do gênero: visual feudal, cavaleiros, histórias familiares, personagens desmemoriados. Talvez essa seja a grande ideia aqui: manter a fórmula repetida até a exaustão por longos anos em dezenas de games do estilo. O que ganha um grande up é o belíssimo visual, resultado de um cuidado maior com os efeitos e uma limpeza maior de cenários e personagens - que continuam em estilo anime.



Um Tales of autêntico, mas com um passo além

Como eu já disse aqui, a grande sacada da série Tales of em si é o sistema de batalha. Em cada game, a ideia de um estilo com mais ação é ampliado e evoluído. O sistema em Graces recebe o gigantesco nome de SS-LMBS, ou Style Shift Linear Motion Battle System, que permite ao jogador mudar o estilo de combate durante as batalhas (um dos exemplos dados é a opção do herói lutar com a espada embainhada ou com ela na mão). Cada estilo fica armazenado em um botão (A ou B) e pode ser trocado simplesmente pressionando o comando determinado.

O novo sistema também possibilita uma ferramenta chamada side-step, que seria uma forma de evasão dando um pequeno passo para o lado, permitindo uma movimentação de 360º no campo de batalha. Com isso, a equipe de desenvolvimento espera que Graces seja o game mais variado da série. Se fosse para fazer alguma previsão, é possível que o sistema seja bem próximo de Tales of Destiny - só que claro mais balanceado e complexo. Para ampliar ainda mais a experiência, a NamcoBandai já confirmou suporte ao Classic Controller PRO, em alternativa ao esquema original com Wii Remote + Nunchuk.

Para quem tem um DS, ainda tem uma novidade muito bem vinda. É só acessar a DS Download Play enquanto estiver jogando Graces. Lá será possível acessar um minigame chamado Kanemin Merchant, onde o jogador enfrenta dungeons geradas aleatoriamente recheadas de inimigos. Quanto maior é o seu avanço no jogo de Wii, mais localidades são liberadas no DS. Da mesma forma, itens conseguidos no portátil podem ser transferidos para Graces. Kanemin Merchant também será disponibilizado separadamente para download via DsiWare em data e preço ainda não estipulados.

Tales of Graces é até agora um dos games mais promissores para a safra 2010 do console. Embora um lançamento ocidental ainda não tenha sido confirmado, é provável que ele aporte em terras ocidentais na segunda metade do ano que vem

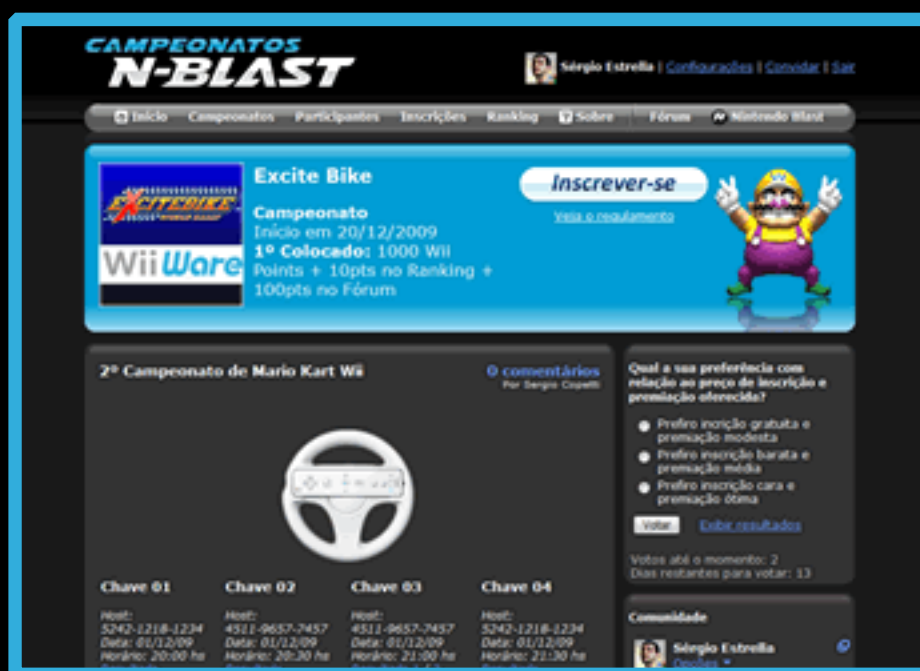
PRÉVIA



Cenas em anime são constantes. Algumas são como cut-scenes realizadas completamente em tempo real com a mesma engine do jogo



CAMPEONATOS N-BLAST



campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonato N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonato N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor – e jogador – algo inédito no Brasil para consoles Nintendo, aliada ao nome de um site de games já conceituado.

New Super Mario Bros. Wii (Parte 1)



Confirmam nesse artigo especial uma adaptação da conversa de Shigeru Miyamoto, diretor geral da Nintendo, com Satoru Iwata, presidente da empresa, sobre New Super Mario Bros. Wii. Além de informações sobre o desenvolvimento do título, há diversas curiosidades sobre a história de Mario e da própria Big N – coisas inclusive que os mais fanáticos provavelmente nem sabem.

No início, Jumpman



Na década de 1980 Shigeru Miyamoto foi encarregado por Yamauchi, presidente à época, de criar “jogos que vendessem mais”. Com uma ordem tão direta assim o mestre não teve escolha a não ser observar o que existia no mercado de fliperamas.

Vale citar que Miyamoto era um grande fã de games e um dos melhores jogadores na empresa. Pessoas ficavam em torno dele assistindo às partidas intermináveis de arcade. Naquele tempo muitos jogos se baseavam em Pac-Man e no conceito de labirintos em que você pega itens/objetos. Miyamoto observou que alguns títulos começavam a usar a tecnologia de scroll (cenário/tela deslizando) e achou interessante. O que ele procurava era a razão pela qual os jogadores continuavam a gastar dinheiro nas máquinas: como o desafio se provava difícil mas prazeroso; como a interface (controle) podia dar ao jogador uma experiência mais intensa e justa; etc.

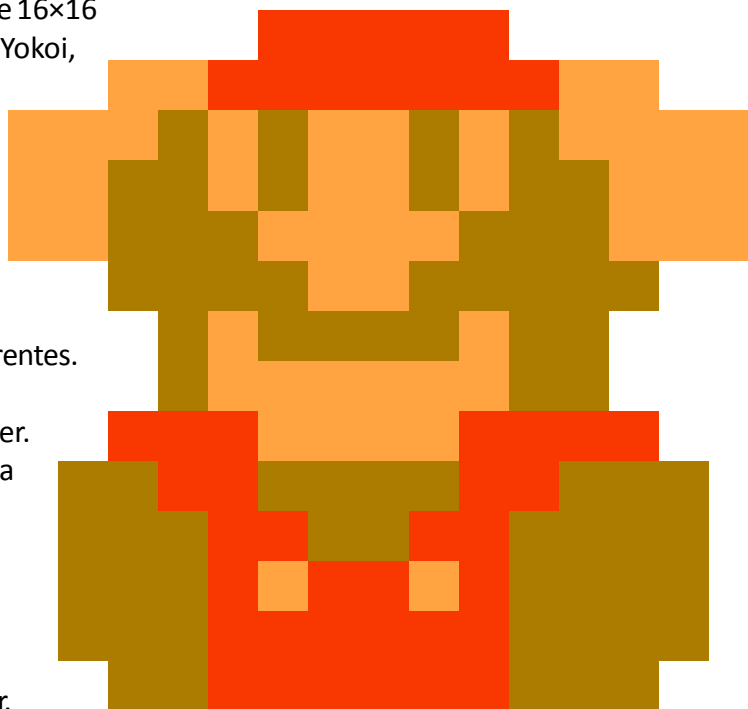
A Nintendo tinha a licença do Popeye e alguns títulos começaram a ser pensados, mas algum problema no meio do caminho impediu o uso do personagem. Com um projeto de game baseado em escadas para subir e construções, a equipe decidiu aproveitar o conteúdo e criar algo novo. Donkey Kong então nasceu, só que ainda de forma crua. A ideia era ser um labirinto com itens para se desviar. Olhando os testes a equipe pensou “e se vier um barril”? Então, o salto foi implementado pela primeira vez e, de forma quase experimental, tornou-se o símbolo de Mario e de um gênero inteiro de games.

Criando Mario, ou Mr Vídeo

Na era 8-bits não era possível desenhar personagens de forma realista e muito menos adicionar elementos básicos como nariz e boca. Miyamoto notava como os games ocidentais tinham personagens criados por programadores, compostos de barras e linhas monocromáticas sem muito sentido.



Como sabia desenhar, Miyamoto decidiu criar o personagem para o jogo de Donkey sozinho. Pela limitação de pixels (Mario é composto de 16×16 px) o mestre teve que ser criativo. Trabalhando com Gunpei Yokoi, ele teve melhor noção de como suas decisões artísticas afetavam o funcionamento do jogo. E assim Mario ganhou um bigode que se misturava com a boca, um nariz escondido no meio e um chapéu para esconder o cabelo (impossível de animar). O último passo era vestir o herói e, de novo, a decisão foi técnica e tornou-se um clássico. Para ser fácil de visualizar Mario em seus saltos pela tela, a equipe achou melhor que corpo e membros tivessem cores diferentes.

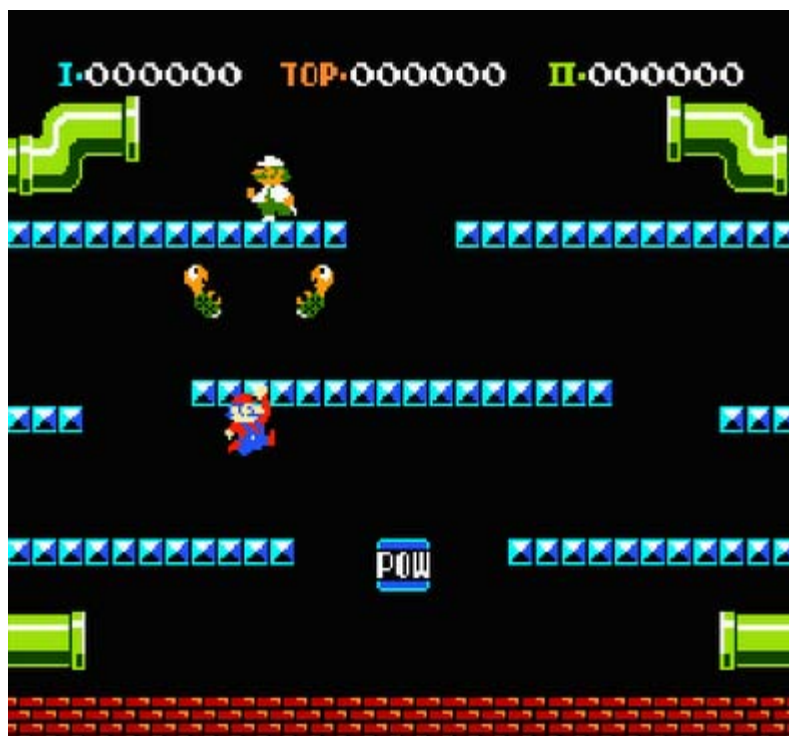


Um macacão foi a escolha mais acertada que podiam fazer. E como o jogo se passava em uma construção, a ideia fazia ainda mais sentido. O par de luvas brancas foi apenas complementar para o jogador ver com precisão seus movimentos no game. Com tudo pronto, a questão do nome é mencionada por Iwata. Jumpman (Homem Pulo) foi o apelido dado internamente e pela mídia, mas Miyamoto tinha outros planos para o personagem. Ele tinha pensado em chamá-lo de Mr. Video e usá-lo em todos os jogos que criasse. O motivo era a admiração por filmes de Hitchcock, diretor de suspenses que sempre fazia uma ponta em suas obras. Claro que isso era coisa da cabeça de Miyamoto, mas curiosamente Mario acabou tornando-se protagonista de centenas de jogos ao longo da história dos videogames.

O primeiro jogo dedicado a Mario foi Mario Bros., nos fliperamas. Yokoi sugeriu que o personagem pudesse saltar mais alto do que antes e que o chão fosse mais interativo. Dessa forma o personagem passava de um andar a outro e teria a oportunidade de atingir o chão do nível superior. Mas como fazer com que isso fosse um elemento estratégico no game? Afinal, bater em inimigos por baixo seria bem covarde e facilitaria demais as partidas. Qual tipo de inimigo podia ser acertado por baixo e, quem sabe, depois precisar de um golpe final por cima? Tartarugas, claro! Não só adequadas de um ponto de vista técnico e de design, mas também prontas para serem grandes ícones nos anos a seguir.

Elementos do Universo

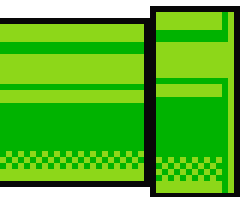
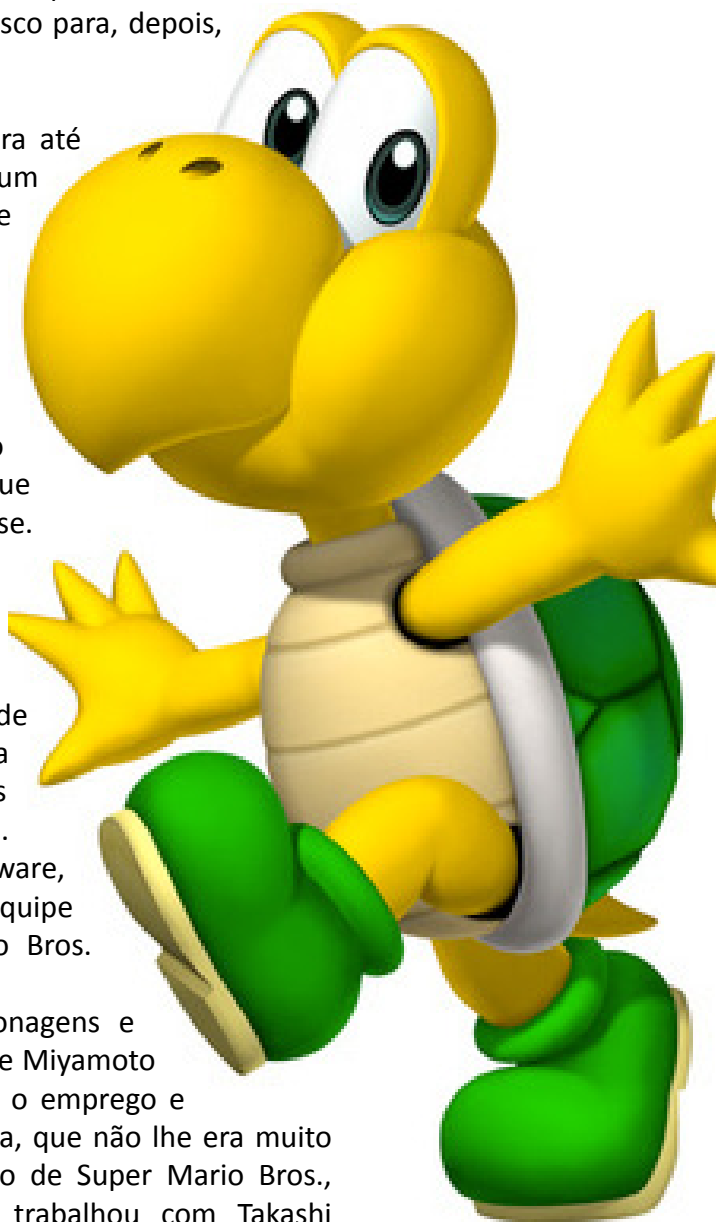
O próximo passo era desenhar a tartaruga de forma a ser fácil de identificar e entender na tela. Miyamoto queria que ela voltasse ao normal depois de certo tempo mas não sabia como indicar isso de forma clara ao jogador. Trabalhando com o compositor Hirozaku Takeda (Dr. Mario, Mother),



eles começaram a discutir ideias malucas e engraçadas para o problema. Uma das propostas era que a tartaruga saísse assustada de seu casco para, depois, retornar e voltar a andar normalmente.

Claro que isso não fazia sentido algum no mundo real e era até uma informação errada a se passar para crianças. Mas é um dos exemplos de como a criação de games permite que extrapolemos a realidade em busca de um design que indique ao jogador o que está acontecendo – no caso, a tartaruga ficou indefesa por certo tempo mas em breve voltará a ser uma ameaça. Outro elemento característico de Mario são os canos verdes. Quando Miyamoto estava criando Mario Bros. ele tinha feito com que o personagem passasse de um lado para o outro da tela (sem paredes). Porém, as tartarugas que caíam de cima acabavam se acumulando na parte baixa da fase.

Pensando em uma forma de fazer as tartarugas irem e virem, Shigeru voltava para casa quando avistou canos saindo de uma parede em construção. Ele já considerava os canos itens curiosos dos quais nunca sabemos o que pode sair – ou onde podem nos levar. Esse acaso fez ele colocar canos no jogo para as tartarugas entrarem e saírem. Mais curioso ainda é a cor dos canos: verde não foi escolhido por combinar com os cascos. Na verdade essa era a cor que ficava mais bonita no hardware, especialmente quando usada em dois tons. E foi isso que a equipe fez, criando um efeito tridimensional nos canos de Mario Bros.



Esse trabalho mais preciso envolvendo personagens e cores de objetos foi muito importante na vida de Miyamoto à época. Ele sentia-se cada vez mais feliz com o emprego e acabava mexendo um pouco com a área técnica, que não lhe era muito familiar. O próximo projeto, o desenvolvimento de Super Mario Bros., trouxe curiosidades no processo. Miyamoto trabalhou com Takashi

Tezuka, que participou da série Mario Bros., Yoshi, Animal Crossing, entre outras e hoje é gerente da Nintendo. Eles queriam fazer um personagem que voasse no game, mas não havia espaço nos limitados 40 kilobytes de Super Mario Bros. O jeito foi colocar asas nas tartarugas para reaproveitar o recurso; não só deu certo como a Koopa Paratroopa deu origem, em Mario 3, aos Paragoombas, mortais nas fases mais avançadas.

Aceite o cogumelo

Na época que Donkey Kong e Mario saíram nos arcades, a mecânica do pulo começou a ser explorada por outros estúdios. Miyamoto não só percebeu isso como até pensou em patentear a ideia do salto nos games. Claro que isso não foi adiante e seu objetivo então passou a ser



a criação do melhor jogo de plataforma possível. Os testes iniciais usavam um personagem grande em um fundo azul de céu. Os outros games sempre usavam fundos escuros para não cansar o jogador, mas Miyamoto acreditava que um pouco de cor não faria mal a ninguém.

Misturando os diferentes tons do planeta a equipe criou ambientes de céu, terra e mar. As partes em que Mario nada eram mecânicas tiradas do game de arcade Ballon Fight, já que os controles tinham sido testados e aprovados pelo público. Os protótipos iniciais davam ao jogador um personagem bem grande na tela, o dobro do tamanho de Mario. Mesmo isso sendo interessante, a equipe percebeu que seria melhor Mario crescer em certas partes do jogo. Com isso, foi criado o Mario pequeno. O cogumelo responsável pela transformação em Super Mario já foi citado como inspiração vinda de Alice no País das Maravilhas.

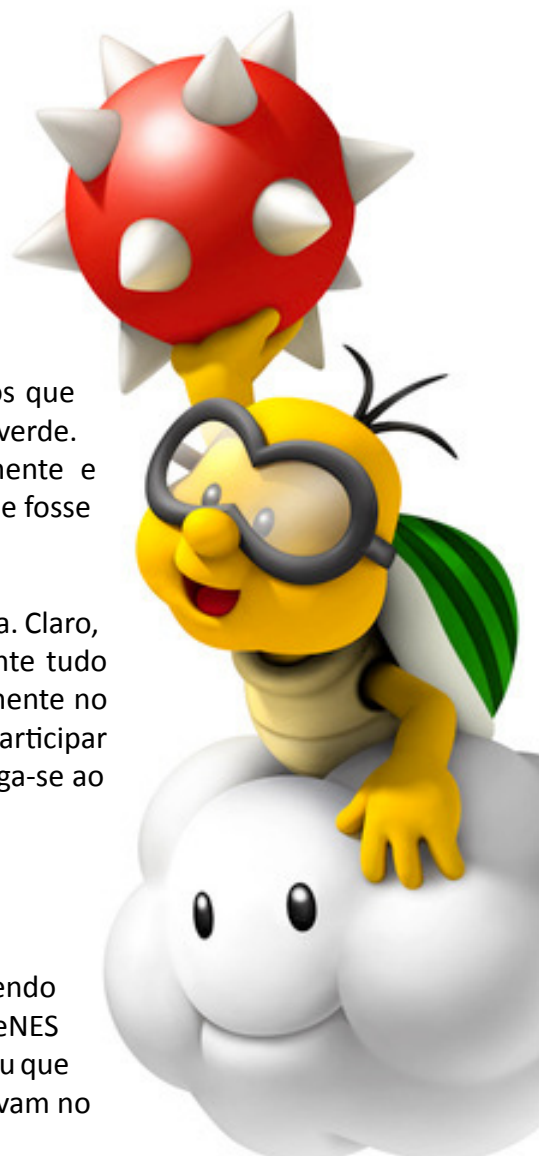
Mas Miyamoto corrige a informação mal traduzida e diz que ele citou essa história para mostrar como cogumelos são símbolos de magia, fantasia, etc. E o efeito que o cogumelo tem sobre Mario é mágica pura, dando não só tamanho como também força e saltos maiores ao jogador. Entretanto, havia um problema: o primeiro inimigo do jogo, um Goomba, parecia muito com um cogumelo. E quando o jogador acertava a interrogação e via aquele elemento pela primeira vez, sua reação óbvia era fugir.

Miyamoto queria que os cogumelos se movessem para longe e mais lentos que o jogador. Nos primeiros segundos de jogo, a solução foi colocar o cano verde. Mesmo fugindo, Mario acabaria sendo pego pelo cogumelo eventualmente e quando ficasse com o dobro do tamanho, o jogador entenderia tudo sem que fosse necessária nenhuma explicação.

Iwata mesmo ressalta como é curioso saber disso e olhar o jogo sob essa ótica. Claro, Mario não possui manual ou textos na tela. Vá para a direita e experimente tudo no cenário; esse é o treinamento. Decisões desse tipo são tomadas geralmente no final do desenvolvimento de um jogo e é por isso que Miyamoto gosta de participar ativamente dessa etapa. Ele acredita que só com muita tentativa e erro chega-se ao melhor resultado do ponto de vista do jogador.

Agradando a novatos e veteranos

No ano de 2003 o NES comemorou seu 20º aniversário no Japão e a Nintendo fez uma forte campanha para o evento. No ano seguinte foi lançada a série NES Classics, com os jogos famosos de NES disponíveis no GBA. Miyamoto percebeu que o título não agradava apenas aos jogadores atuais. Muitas pessoas que jogavam no



passado estavam voltando para essa atividade devido aos games de Mario no GBA. O encanador tinha marcado elas profundamente mesmo que tenham abandonado os videogames por muitos anos.

Miyamoto e Tezuka decidiram então que o próximo jogo de Mario deveria ser 2D. Os avanços da época faziam todos comentarem sobre a possibilidade de explorar um game em 3D, mas a equipe manteve-se firme na decisão de usar polígonos mas de forma side-scroller (de lado). O título seria uma “refilmagem” do Mario clássico, mantendo a jogabilidade mas com visual moderno. Sendo assim, o termo ‘New’ foi adicionado ao nome e a possibilidade de atrair jogadores menos experientes estava garantida.



Essa questão acabou se provando ambígua: com o público mais novato em vista, a Nintendo não pode fazer um jogo muito difícil. Miyamoto considera que esse foi o ponto negativo no desenvolvimento de New Super Mario Bros. DS, mas sabe que era a única maneira de garantir uma experiência balanceada a todos. A inclusão do cogumelo gigante foi um dos artifícios usados para renovar a fórmula sem mexer muito na estrutura conhecida.



A ideia sempre foi manter o título de DS como algo fácil e acessível a todos. Por essa razão Miyamoto até pensou em lançar uma versão incrementada do jogo, para aqueles que queriam um real desafio de Mario. Isso não foi possível nem necessário, pois New Super Mario Bros. Wii chegou para preencher a lacuna mais tradicional. Esse é o jogo com o qual Miyamoto espera agradar a todos os tipos de jogadores.

Claro que então entramos na discussão sobre o modo Super Guide. Imagino que todos já conheçam a ideia, mas vamos a um breve resumo. Miyamoto pensou como alguns jogadores ficam travados em certas partes de fases e acabam pedindo ajuda a um amigo. Ver alguém completar o desafio é ótimo para aprender o correto. Sendo assim, o Super Guide mostra ao jogador como passar pela fase. Entretanto, há diferenças interessantes. Miyamoto queria manter o aprendizado que seus jogos sempre trazem. Por isso, você pode parar o Super Guide e assumir o controle. Mais ainda, pode voltar ao início e tentar sozinho, melhorando sua habilidade no game. Isso não só garantiu uma porta de entrada aos novatos como também possibilitou que a equipe criasse um jogo mais difícil e tradicional. O próprio Miyamoto reconhece isso



e ainda diz que detestaria ter o Super Guide acessível desde o início. Por isso que deve-se morrer oito vezes na mesma fase antes dele aparecer.

Premiando o habilidoso

O uso do Super Guide é uma benção aos que empacam mas também pode ser um incômodo para os que manjam muito. Por isso mesmo Miyamoto queria que o bloco de ajuda demorasse a aparecer. Os testes iniciais mostravam a opção do Super Guide após três vidas perdidas, mas isso ainda parecia como uma gozação do game em relação ao jogador. O mestre inclusive não gosta da ideia de precisar de ajuda, mas reconhece a importância da ferramenta para o bem do público. E de maneira quase espontânea, o Super Guide virou motivo de ego para os hardcore. Ao não deixar que nenhum bloco de ajuda apareça no game (evitando falhar oito ou mais vezes em uma fase) o jogador ganha medalhas especiais na tela de título.

O teste supremo veio com a equipe do Mario Club, responsável por testar aos limites os jogos da Nintendo. Os mais habilidosos encontraram fases difíceis nas quais morreram três vezes – um número alto considerando o nível dos jogadores. Mas o interessante ao dar o game para essas pessoas foi ver como elas exploraram as possibilidades de criar sequências e manobras incríveis. Essas criações do Mario Club viraram os vídeos de Super Skills, que mostram como fazer coisas bem legais e habilidosas no jogo. Os jogadores que explorarem ao máximo New Super Mario Bros. Wii irão ser recompensados com acesso ao nono mundo do jogo. Nele, as fases são imperdoáveis, mas honestas, para aqueles que acumularam o conhecimento ao longo da jornada.

Com todo esse conteúdo parece até que não sobra nada no game. Mas o aspecto multiplayer é bem mais importante e fundamental para Miyamoto. Ele sempre quis fazer um Mario com dois jogadores e havia inclusive demos de Mario 64 com a tela dividida e Luigi correndo junto pelo castelo. Infelizmente o hardware do N64 não era capaz de suportar a tarefa na época e ficamos sem o multiplayer por um bom tempo. Finalmente, hoje Miyamoto agradece à capacidade gráfica do Wii para processar os quatro personagens na tela, dar zoom in e out de acordo, tudo em perfeitos 60 frames por segundo.



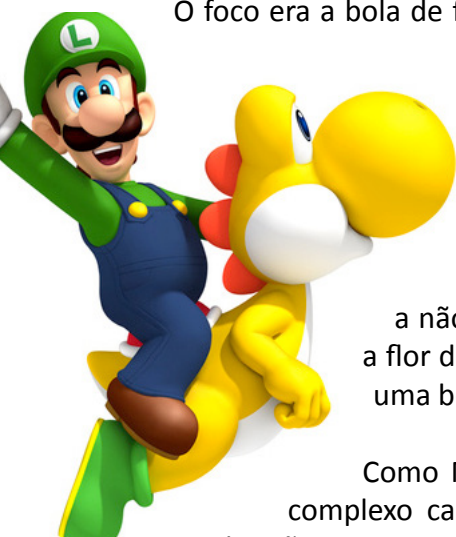
Multiplayer “para todos”

Apesar de toda a ajuda possível de amigos, há fases em que alguns jogadores simplesmente não conseguem progredir. Por isso Miyamoto implementou a ideia da bolha. Quando você morre, volta em uma bolha de ar; mas

se apertar o botão A isso também acontece. Jogadores menos experientes podem usar isso para ficarem de fora de partes difíceis enquanto quem conhece mais cumpre a tarefa de passar a fase. É uma experiência que aproxima a equipe já que todos acabam torcendo para os que estão de fato jogando.

Toda essa ação em grupo levou Miyamoto a criar, após a E3 2009, o modo Coin Battle. Nele, as regras deixavam mais claro o sentido de competição e davam a chance ao vencedor de dizer ‘eu consegui mais moedas’. Uma fase em homenagem ao Mario Bros. original foi criada inclusive. Durante essa etapa da

criação a equipe entrou em discussões filosóficas sobre o que era ou não ‘natural’ no mundo de Mario. O foco era a bola de fogo; se lançada fora da água, ela seguiria uma linha reta pela água ou apagara?



Miyamoto percebeu então como as mentiras que ele contou no passado estavam atrapalhando o desenvolvimento de um game mais avançado. Ele chegou a ir até a equipe para explicar como as coisas, no universo Mario, claro, deveriam funcionar.

O mestre lembra dos blocos voadores no jogo, como eles não faziam sentido algum a não ser compor o design das fases. Em New Super Mario Bros. Wii, por exemplo, há a flor de gelo. Um inimigo congelado flutua um pouco na água para depois afundar...mas uma bola de fogo derreteria o gelo?

Como Miyamoto mostra, há inúmeras possibilidades que tornariam o título bem mais complexo caso fossem consideradas de forma realista. E é por isso que cabe a ele tomar decisões nesse sentido, que valorizem a jogabilidade e progresso do jogador em vez da naturalidade da cena. Seu trabalho inclusive passou pela área de Diretor, já que Miyamoto teve que escrever documentos extensos sobre o funcionamento das mecânicas de Mario e de seu mundo.

O cheiro de Mario

O grande motivo de orgulho para Miyamoto é dizer que New Super Mario Bros. Wii é um jogo tanto para os novatos como para os jogadores



mais experientes. O mestre também acredita que isso fará do título um campeão de vendas durante muito tempo. Iwata e Miyamoto concordam que há algo diferente nos jogos que não envelhecem. Eles têm algo a mais, como uma ferramenta conhecida a qual sempre sabemos como usar. Shigeru lembra ainda que os jogos devem ter elementos (conteúdo) para serem descobertos e discutidos.

Seu objetivo é alcançar o 'cheiro' de Mario – aquele sentimento que temos ao ver um filme, ou lembrar de um game, mas que não sabemos

explicar. O criador buscou mexer nos cinco sentidos humanos com o novo game, de forma que ele fosse divertido mesmo com o passar do tempo. Porém, manter esse cheiro específico é bem mais difícil do que parece. Não há exatamente um modelo pronto para medição. Miyamoto lembra que a própria forma de controle (análogo ou digital) muda tudo no design e a cada novo game eles reveem o processo.



Os avanços tecnológicos também enganam Miyamoto pois mudam elementos básicos do universo pela simples adição de detalhes visuais. Nesses casos ele acredita ser preciso trabalhar com cuidado para ver o que merece maior destaque e que itens conhecidos não precisam (nem devem) ser alterados com novos efeitos gráficos. A parte sonora foi de igual importância para Miyamoto no desenvolvimento do jogo. Claro que alguns efeitos no passado serviam – como as pedras rolando em Zelda – mas, de novo, para trabalhar com todas as experiências é preciso criar coisas específicas e que indiquem claramente o que está acontecendo para o jogador.

O som da roupa de propulsão é um caso bem curioso contado com Shigeru. Ele pediu à equipe algo parecido com um besouro, mas quando ouviu o resultado percebeu que não foi uma boa escolha. Eles então começaram a discutir como o propulsor funcionava, se era com um motor a explosão ou híbrido, de qual componentes era fabricado, etc. Claro que isso era tudo fantasia, mas ajudou e muito na criação do som final, que além de combinar com a roupa ainda indica se o propulsor está acelerando ou parando.

Pequenas decisões baseadas em detalhes ou em discussões bobas podem resultar nos melhores elementos de um jogo. Afinal, essa é uma forma de se colocar no papel do jogador e encarar o universo do game usando conceitos do mundo real pois, mesmo que não apliquem diretamente, são eles que criam a conexão entre mundo real e virtual.

O jeito certo de jogar

Entre as diversas percepções ao longo do desenvolvimento de Mario Bros. Wii, Miyamoto chegou à conclusão de que os games da série são difíceis. Ele pensava no fato de você retornar ao início da fase caso morra, nem que esteja quase matando o chefe final. Essa decisão de penalizar o



jogador sempre teve o propósito de incentivar o treino. Miyamoto e Iwata concordam que é necessário haver isso para que o game possa avançar na dificuldade sem que o consumidor fique parado no meio do caminho. Porém, há uma forma correta de se fazer isso. Nos arcades tradicionais o jogador só tinha que colocar mais dinheiro para voltar à batalha no mesmo nível de intensidade mental e corporal que estava quando morreu. Miyamoto considera isso ruim para o aprendizado.

É mais prazeroso e inteligente colocar trechos fáceis entre os complicados, ainda mais se tratando de jogos de plataforma. Fases em que você passa voando, pulando em tudo e ganhando muitas moedas e vidas. Depois, claro, vem um desafio elevado para você testar as habilidades constantemente treinadas na fase mais tranquila. Por esse motivo Miyamoto acha que a maneira certa de aproveitar um game como New Super Mario Bros. Wii é jogando diversas vezes as fases. Aliás, a colocação de três moedas bem escondidas não é por acaso e serve como isca ao jogador mais curioso e dedicado.

Shigeru Miyamoto sabe que entre quatro jogadores sempre haverá aqueles que não conseguirão passar em alguma parte. Ele lembra que a bolha de ar é uma opção, deixando que o mais experiente cuide da fase. Além disso, o Super Guide pode ensinar como fazer ou até fazer para você caso seja sua opção. O mais fanático, claro, irá apagar saves toda vez que aparecer um bloco de ajuda – afinal, só assim conseguirá as medalhas no final.

Miyamoto não poderia estar mais feliz ao finalmente ver seu sonho realizado: um jogo de Mario em multiplayer, funcionando bem e acessível para todo tipo de pessoa. Iwata reconhece a genialidade do mestre e diz que achava impossível esse dia chegar. Porém, Miyamoto conseguiu criar o jogo para todos. O que resta é uma dica do criador para os que desejam dominar New Super Mario Bros. Wii. O uso do movimento com o Wiimote é importante em certas áreas (roupa com propulsor) e também o dash com Mario. Miyamoto lembra o nome desse movimento, feito segurando-se o botão 1 e apertando para um dos lados. E em homenagem ao clássico, o nome do movimento é o B Button Dash...

As informações contidas nesse artigo foram retiradas e adaptadas da entrevista Iwata Asks, a qual pode ser encontrada em versão original [neste link](#).



Os últimos serão... Esquecidos?

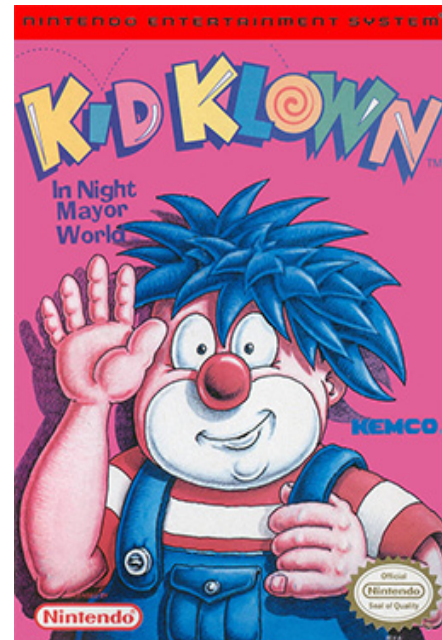
Olá amigos da Nintendo Blast, essa é mais uma Outer N e hoje nós vamos falar de ótimos jogos que foram esquecidos justamente por saírem nos últimos momentos de vida do nosso querido NES. Afinal, isso é uma coisa natural, acontece a cada troca de geração: Quantos ótimos jogos de Game Boy Advance ficaram obscurecidos pela chegada do DS, quantos jogos de Playstation 2 ainda são ofuscados pelo seu irmão mais velho, e assim por diante?

O Nintendinho teve lançamentos até o ano de 1994, porém o Super Famicom apareceu no Japão em 1990, deixando esse espaço de quatro anos onde alguns jogos muito bons deixaram de ser aproveitados devido a concorrência familiar desleal... Nesse meio tempo, além dos fantásticos últimos lançamentos da Disney, quase todos pela Virgin ou pela Capcom (**Ducktales 2**, **Chip'n Dale 2**, **Jungle Book**, **The Beauty and the Beast**, **Alladin**, **Lion King...**), tivemos mais alguns lançamentos de franquias famosas, fazendo com que os jogos a seguir passassem despercebidos:

Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters



Konami, 1993 – Foi muito mais feliz em suas versões para Super Nintendo e Mega Drive. Há quem prefira a primeira, e há quem prefira a segunda. Eu gosto mais da do Super Nintendo, com a ninjinha e o triceratops, mas isso é pessoal. Mas resolvi citar essa versão de NES pois pouca gente a conhece. Jogos de luta no NES são raros, e dificilmente ficavam bons. Mas esse da Konami pelo menos é sincero. Um dos maiores problemas é que pedaços dos sprites tinham mania de sumir, num defeito bastante irritante.



Kid Klown in Night Mayor World

Kemco, 1993 – Esse aqui nada mais é do que uma adaptação de **Mickey Mouse 3** japonês, uma das melhores plataformas para o console e um dos melhores jogos do Mickey. Mas sabe-se lá porque a Kemco trocou o Mickey por um palhaço sem graça, que apareceu depois em um joguinho competente no Snes, **Kid Klown in Crazy Chase**.

WURM: Journey to the Center of the Earth



É o jogo mais velhinho de hoje: É da pouco conhecida Amik, lançado em 1991, ano da chegada de Super Mario World aos EUA, esse jogo, assim como **Ultimate Challenge** (lembra desse?) mistura uma variedade de estilos, seja ação side-scrolling, shooter e até FPS, deixando esse título bastante dinâmico. A história gira em torno dos WURMS, imensas furadeiras daquelas típicas de desenho animado, com as quais a humanidade descobre (e se mete em) um conflito entre duas raças que vivem no centro da terra. Ou lá pertinho, ao menos.

Overlord

Probe, 1993 – Eis aqui um exemplo pouco conhecido de um RTS para NES, gênero esse que tem poucos representantes no console. Uma conversão do mesmo jogo para PC, essa versão sofreu diversos cortes e simplificações, mas não deixava de ser um jogo profundo para quem quisesse se dedicar a criar, manter e fazer prosperar uma rede de colônias espaciais enquanto o computador tentava fazer o mesmo. E a guerra era inevitável.

Esses seis já são um bom começo para vocês fuçarem e relembrem como o NES era legal. Mas ainda posso citar aqui os divertidos jogos do ovinho **Dizzy** ou o divertidíssimo adventure **Linus Spacehead**, ambos da Codemasters. O já citado **Ultimate Challenge**, também da Codemasters. O esquisitão e difícil **Zen - Intergalactic Ninja**, da Konami, baseado numa HQ pouco conhecida por aqui. **Hillsfar**, adaptação de D&D bastante parecida com **Eye of Beholder**, do Snes... Falando assim fica aquela impressão chata de que o Nintendinho se foi cedo demais, não? Ainda bem que temos o Virtual Console para nos redimir de algumas falhas que cometemos!

Zoda's Revenge: StarTropics II

1994, Nintendo IDR – Continuação do RPG cult e desconhecido, esse segundo capítulo da história passou batido por muita gente. É um RPG de ação bem pitoresco, ainda mais por misturar fatos e personagens históricos com a amalucada história do jogo. Não ligue se encontrar Cleópatra ou Leonardo Da Vinci pelo caminho. Saiu para o Virtual Console do Wii, então você pode conferir. Se tiver Wii. E internet. E Wii points. E já tiver pego Sin and Punishment...



Alfred Chicken



Twilight Games, 1994 – Aqui temos um exemplar típico da era NES. Uma plataforma de ação, bastante colorida, com um personagem-bichinho-simpático e ação frenética o tempo todo. Como foi um dos últimos, e bastante bem feitinho. Saiu para o SNES e diversas plataformas, mas o franguinho não vingou...

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº04 ANO 2010



Ace Miles Edgeworth
Attorney

INVESTIGATIONS

TM

ÍNDICE

ANÁLISE **Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)** 03PERFIL **Apollo Justice** 06POKÉMON BLAST **Pokémon Snap** 08PRÉVIA **Ace Attorney Investigations (DS)** 11NINTENDO CHRONICLE **NES e as Grandes Franquias** 16ANÁLISE **Harvey Birdman: Attorney at Law** 20GAMEDEV **O Processo de Desenvolvimento** 22PRÉVIA **Phoenix Wright (WiiWare)** 28MARIO BITS **O Diário de Luigi** 32CAMPEONATOS **Call of Duty Modern Warfare Reflex** 34IWATA ASKS **N. Super Mario Bros. Wii - Pt. 2** 36GAME MUSIC **Turnabout Let's Dance!** 45PRÉVIA **Ghost Trick (DS)** 47BLAST FROM JAPAN **Gyakuten Saiban Jiten (DS)** 51TOP 50 **Games que você vai jogar em 2010** 53

REDAÇÃO Sérgio Estrella, Rafael Neves, Alveni Lisboa, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Filipe Gatti, Pedro Pellicano, Eduardo Jardim, Felipe de França

REVISÃO Filipe Gatti, Alveni Lisboa, Rafael Neves, Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Ricardo Scheiber, Felipe de França

DIAGRAMAÇÃO Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França

INTRODUÇÃO

2010 começa muito bem para as plataformas Nintendo. É um ano importante porque além das esperadas sequências, muitas grandes franquias farão sua estréia no Wii/DS. Será um ano onde é provável que a Nintendo consiga manter o domínio que acumulou em 2009.

2010 também é um ano importante para o Nintendo Blast. Crescemos muito e estamos otimistas para continuar nosso trabalho neste ano. Esperamos contar com você nessa caminhada - afinal sem parceiros e leitores não existiria qualquer motivo para continuar em frente. Boa leitura!

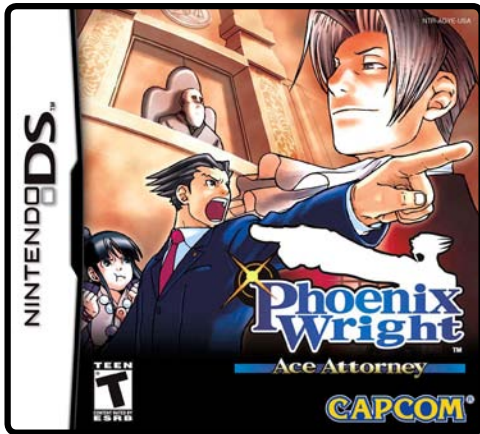
- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA



Análise

Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)



O Nintendo DS é uma plataforma capaz de agradar gregos e troianos – sua capacidade de fazer com que um jogo cujo objetivo é cuidar de um cachorro (digital), ou então abrir a barriga de um paciente com um bisturi e coisas do tipo, sejam um sucesso é incrível. No meio de tantos jogos *hypes*, interessantes, bizonhos e estranhos (que não deixam de ser interessantes também), surge **Phoenix Wright: Ace Attorney**, um remake fantástico do *Game Boy Advance*

Em **Phoenix Wright: Ace Attorney** os holofotes voltam-se para um tema incomum e pouco explorado pelos vídeo games: a vida de um advogado de defesa e as batalhas travadas nos tribunais de justiça. O jogador assume a pele de Phoenix Wright, um advogado de defesa recém-formado e inexperiente, que tem por missão investigar os mais misteriosos crimes (para não dizer cabeludos) e provar a inocência dos seus clientes.

Para tanto, Phoenix utilizará ao máximo as habilidades de detetive (a sua principal característica), explorando cenários a procura de provas, conversando com testemunhas e pressionando-as em busca de contradições nos depoimentos.

Jogabilidade

O jogo é dividido em capítulos, sendo cada um deles um caso diferente a ser resolvido. O primeiro funciona como um tutorial para que o jogador se familiarize com o sistema do jogo, não havendo muita complexidade e sendo até mesmo engraçado. Aliás essa é uma das características mais fortes do jogo – a comicidade. Mesmo quando os capítulos avançam e os julgamentos vão ficando mais longos e complexos, sempre há pitadas de comédia patrocinadas pelo carisma ímpar dos personagens do jogo.

Em cada caso é apresentada uma introdução ao acontecimento e, em seguida, Phoenix alterna entre duas atividades até a conclusão do caso: a de campo, em busca



de provas, depoimentos e qualquer outra coisa que possa ser utilizada no tribunal, e o julgamento em si em que, basicamente, o jogador deverá ouvir os depoimentos das vítimas e pressioná-las em busca de mentiras até que ela caia em contradição. Ainda é possível apresentar provas como argumentação e para liquidar de vez a testemunha – mas cuidado, provas fora de contexto irritam o juiz e após cinco falhas surge a tela de “Game Over” (única situação em que isso acontece).

A interface do jogo e a forma como o jogador interage com ela é bastante simples. Graças a tela sensível ao toque do DS, toda a ação pode ser conduzida com a stylus. Caso queira, ainda dá para jogar da forma convencional apertando os botões do DS (o que é um pouco complicado, confesso). Em alguns momentos, também é possível usar o microfone para comandar – mas vou avisando para só fazer isso quando estiver jogando sozinho, se não irão achar que você é meio maluco gritando “Take That”, “Objection” e “Hold It” para o portátil.



A chave do sucesso

Phoenix Wright: Ace Attorney encanta pelo seu tema pouco explorado e voltado a um público mais maduro e casual. O clima de romance policial investigativo conduz o jogo, cujo progresso é ditado exclusivamente pela forma com que você vasculha os cenários, conversa com testemunhas, coleta provas e liga uma coisa a outra. Chega um ponto em que é necessário se concentrar além do normal para conseguir avançar nas sessões do tribunal – o jogo realmente pede que você pense como um advogado de defesa!

Apesar dessa temática adulta, a comicidade e carisma dos personagens é capaz de atrair públicos mais jovens. As situações em que se metem, como conversam e a forma como agem faz com que o jogador se identifique rapidamente com cada um deles. Pra se ter uma idéia, há uma situação em que Phoenix tem que interrogar uma arara (sim, uma arara!) no tribunal e o diálogo que segue a partir dali é impagável – confesso que não me aguentei e passei uns 20 minutos gargalhando da situação do pobre advogado.

A forma com que a **Capcom** conseguiu unir essas duas características talvez seja o principal motivo que fez com que **Phoenix Wright: Ace Attorney** se tornou um sucesso quando lançado no Japão ainda para *GBA* e mais recentemente no ocidente para o *Nintendo DS*.



Objection!

Um dos pontos fortes do jogo também pode ser visto como um defeito por muitas pessoas. O clima de romance e a forma de progresso confere a Phoenix Wright a característica de ser um jogo linear, limitando as possibilidades de interação com os cenários e personagens. Os gráficos também evidenciam que o jogo foi portado de uma plataforma anterior – cenários estáticos, pré-renderizados, personagens sobrepostos na tela e menus, que são responsáveis por toda ação do jogo, não combinam muito com o poder gráfico/interativo do *Nintendo DS*.

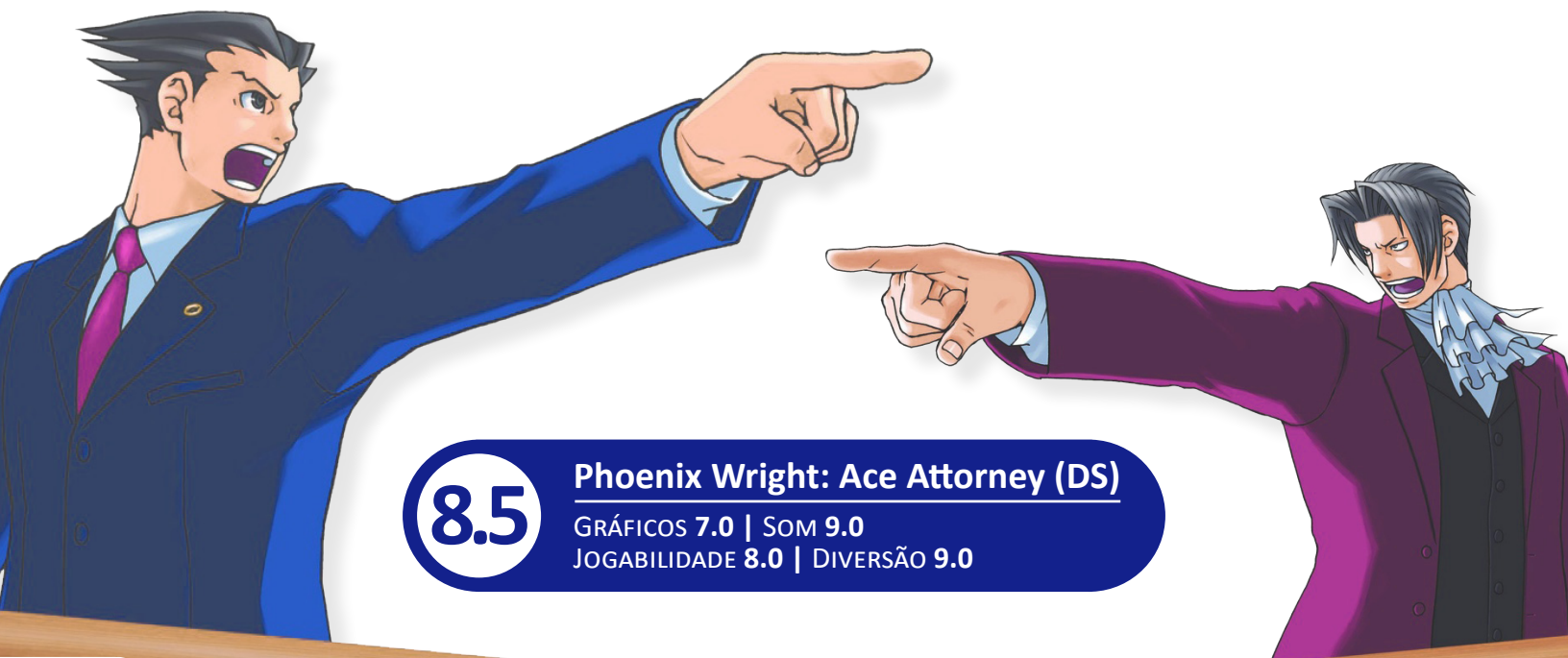
A única melhoria desse *port* em relação ao *GBA* é a adição da interação via *stylus* e microfone, que mesmo assim foi subestimada em praticamente todo o jogo - nos quatro capítulos principais (que também estavam presentes anteriormente no *GBA*) a interação apenas foi adaptada, enquanto que no quinto e último capítulo, exclusivo para o *DS*, a **Capcom** utilizou tais recursos como eles realmente deveriam ter sido usados desde o começo.

Veredict: Not Guilty

Apesar dos contratempos, **Phoenix Wright: Ace Attorney** é um jogo admirável por sua originalidade, temática adulta e madura, além de uma história desafiadora e bastante divertida. As sessões de tribunal são o ponto alto do jogo, exigindo do jogador raciocínio lógico para situações perspicazes.

Apesar da sua linearidade, o jogo ainda é capaz de pregar muitas surpresas aos jogadores, que deverão ficar em média 15 horas grudados ao portátil de tela dupla da Nintendo para resolver todos os casos, um mais complexo e intrigante do que o outro.

Sem dúvidas, **Phoenix Wright: Ace Attorney** é um dos poucos jogos do *DS* que deve ser pelo menos testado. É obrigatório para aqueles jogadores que curtem histórias repletas de texto bem humorados e bem escritos.

**8.5****Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)**

GRÁFICOS 7.0 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 9.0



Apollo Justice

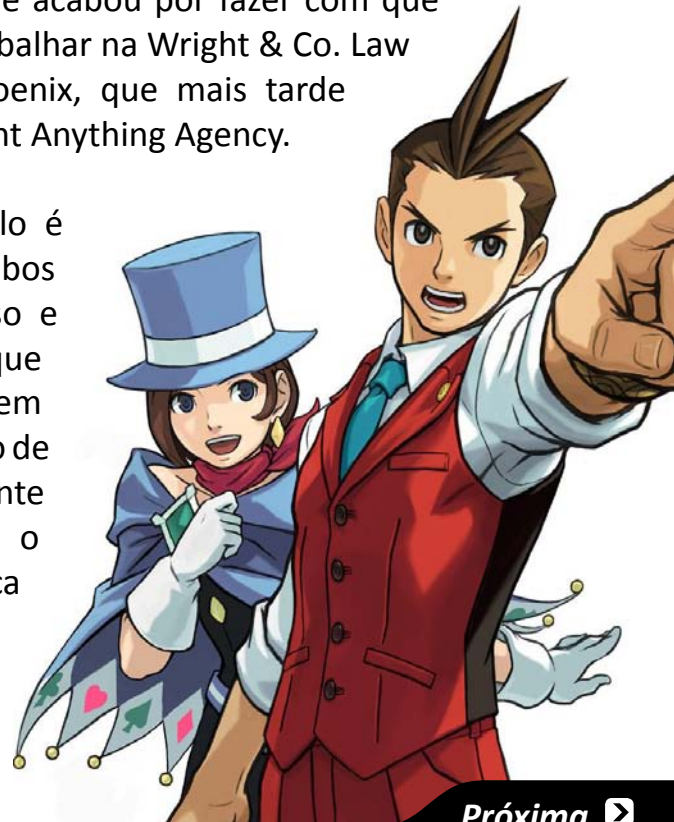


Apollo Justice, protagonista principal do quarto jogo da série Ace Attorney, é um advogado de defesa que trabalha para a Wright Anything Agency, agência controlada pelo seu mentor, Phoenix Wright.

Filho de um pai desconhecido que faleceu um ano após seu nascimento, Apollo foi criado pela sua mãe, Thalassa Gramarye, que mais tarde casou-se novamente e teve uma filha chamada Trucy Wright, sua meia-irmã. Thalassa deu um de seus braceletes a ele; bracelete de tamanha importância que chega a ajudá-lo na hora de desvendar os casos.

Apollo iniciou sua saga trabalhando na empresa judiciária de Kristoph Gavin, a Gavin Law Offices. Kristoph o ajudou em seu primeiro caso, no qual ele defendeu ninguém mais, ninguém menos, que o lendário Phoenix Wright. Tudo estava dentro do comum até que Phoenix resolveu guiar Apollo para desvendar o caso, o que acabou por fazer com que ele fosse convidado a trabalhar na Wright & Co. Law Offices, escritório de Phoenix, que mais tarde mudou o nome para Wright Anything Agency.

A personalidade de Apollo é similar a de Phoenix. Ambos possuem um lado vaidoso e um leve lado sarcástico que preferem manter para si, sem dizer que os dois têm medo de altura. Ele frequentemente faz trocadilhos com o próprio nome, e pratica seus berros até tarde da noite, nomeando suas cordas vocais como



“Cordas Vocais de Aço” - o que acaba deixando-o rouco várias vezes. De vez em quando é possível observar que ele mostra certo desdém pelos próprios clientes. Fato intrigante é que o bracelete que sua mãe lhe deu não é apenas uma recordação ou símbolo de boa sorte. Durante qualquer cross-examination executada por Apollo, o bracelete fica mais apertado em seu pulso, ajudando-o a manter o foco no momento certo para atingir seu objetivo.

Um dos lados curiosos sobre a personalidade de Apollo, é o fato dele dizer ser bom em astrologia - mesmo sem nenhuma prova disso - e o fato dele afirmar saber brincar muito bem com bambolês. Outra curiosidade é o cabelo incomum com o qual ele aparece nos julgamentos.

A maioria das testemunhas e réus ficam assustados ao vê-lo. Diferente de Phoenix, que afirma que seu cabelo é natural, Apollo admite usar gel fixador para cabelos. O número de seu Distintivo Judiciário é 29003.



Jogos/Séries em que está presente: Apollo Justice: Ace Attorney



POKÉMON BLAST

Pokémon Snap Nintendo 64 / Virtual Console

Não se pode mais classificar Pokémon como um jogo de vídeo-game, um anime ou um trading card game, mas sim como um verdadeiro fenômeno. Quando este fenômeno estourou no mundo todo, aquilo que mais se destacou dentre os produtos que figuravam os monstinhos de bolso eram os jogos para vídeo-game, especialmente, aqueles onde o objetivo era ser um mestre Pokémon. Através de um RPG que podia ser jogado de forma simples ou complexa, o jogador ia capturando novos monstros e batalhando por insígnias, afim de conquistar uma entrada na Liga Pokémon, onde os duelos contra os treinadores mais poderosos aconteceriam.

Quando esse jogo estreou no Game Boy, em quatro versões (Blue, Red, Green, Yellow), o sucesso foi tanto que a principal base da franquia Pokémon estava mais do que firmada. No entanto, isso não impediu os produtores de fazerem spin-offs, utilizando outros temas que não fossem RPG. Aventura, Plataforma, Puzzle... Muita coisa foi explorada pela marca Pokémon, mas aqui vamos remontar um jogo que estreou no Nintendo64 com uma fórmula nova e, até, divertida. Estamos falando de Pokémon Snap.

Lançado em 1999 em nosso território, esse jogo era uma tentativa de dar mais valor ao personagem Todd (que aparecia no seriado animado de televisão), como fotógrafo, o jogador deveria percorrer vários cenários com sua câmera, afim de fotografar os diversos Pokémons e entregar as fotos ao professor Carvalho. No entanto, essa não era uma tarefa fácil, o objetivo não era somente tirar fotos e pronto, acabou.





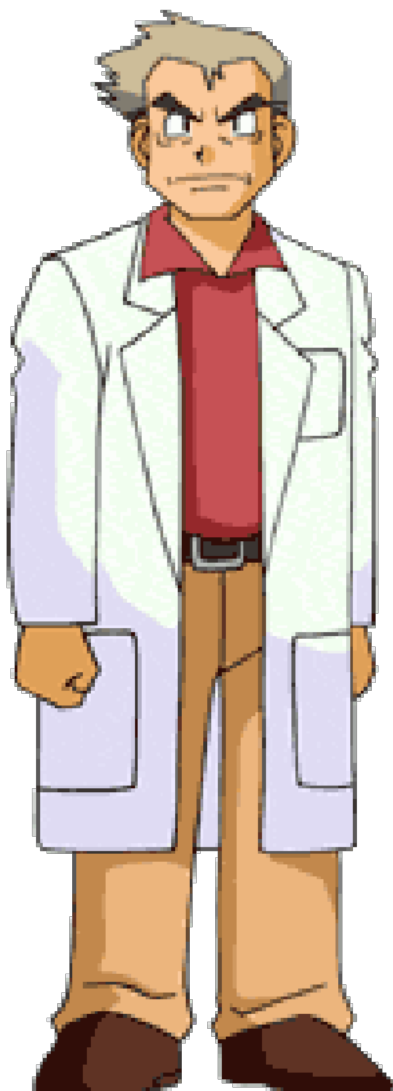
O jogador deveria usar várias de suas habilidades para encontrar ângulos bons, capturar o momento certo, tentar juntar dois Pokémons na mesma foto e encontrar elementos do cenário com características de um Pokémon. Isso exigia uma certa repetição da mesma fase algumas vezes, até que você conseguisse encontrar os segredos escondidos no cenário, o momento que cada Pokémon faria um movimento especial e muitos outros detalhes.

E não digo isso somente pra deixar as fotografias mais bonitinhas, tudo isso realmente importavam no jogo, pois o professor Carvalho julgava todos esses aspectos em suas fotos concedê-lo pontos extras. Mas o que leva o professor Carvalho a mandar um jovem percorrer cenários que vão de vulcões a cavernas, chegando até a aventuras no espaço sideral? Bom, o professor, fanático pelos monstrinhos, queria descobrir mais sobre os hábitos e o comportamento dos Pokémons e, assim, designou o jovem Todd para a missão de fotografar os vários Pokémons existentes numa ilha onde os Pokémons não se misturam com os homens, logo, seus hábitos seriam os hábitos naturais dos Pokémons. Talvez não seja uma história muito criativa, mas todos sabemos que a franquia Pokémon nunca foi de caprichar muito em seus enredos, afinal, na maioria de seu jogos, este não é o item que realmente importa.

Pokémon Snap contava com sete fases bem peculiares, cada cenário era muito bem tematizado e os Pokémons que neles apareciam combinavam com o ambiente. Em questão de gráficos, podemos perceber que tudo, dos ambientes aos Pokémons, está na mesma qualidade do sucesso Pokémon Stadium, também do Nintendo64. Na verdade, é quase como se todas as texturas tivessem sido importadas de um jogo para o outro, por que a semelhança é gigantesca.

Pokémon Snap teve uma boa aceitação pelos fãs, mas talvez isso se deva somente ao fato do jogo possuir a marca Pokémon. Os cenários são amplos, mas a proposta de repetir inúmeras vezes





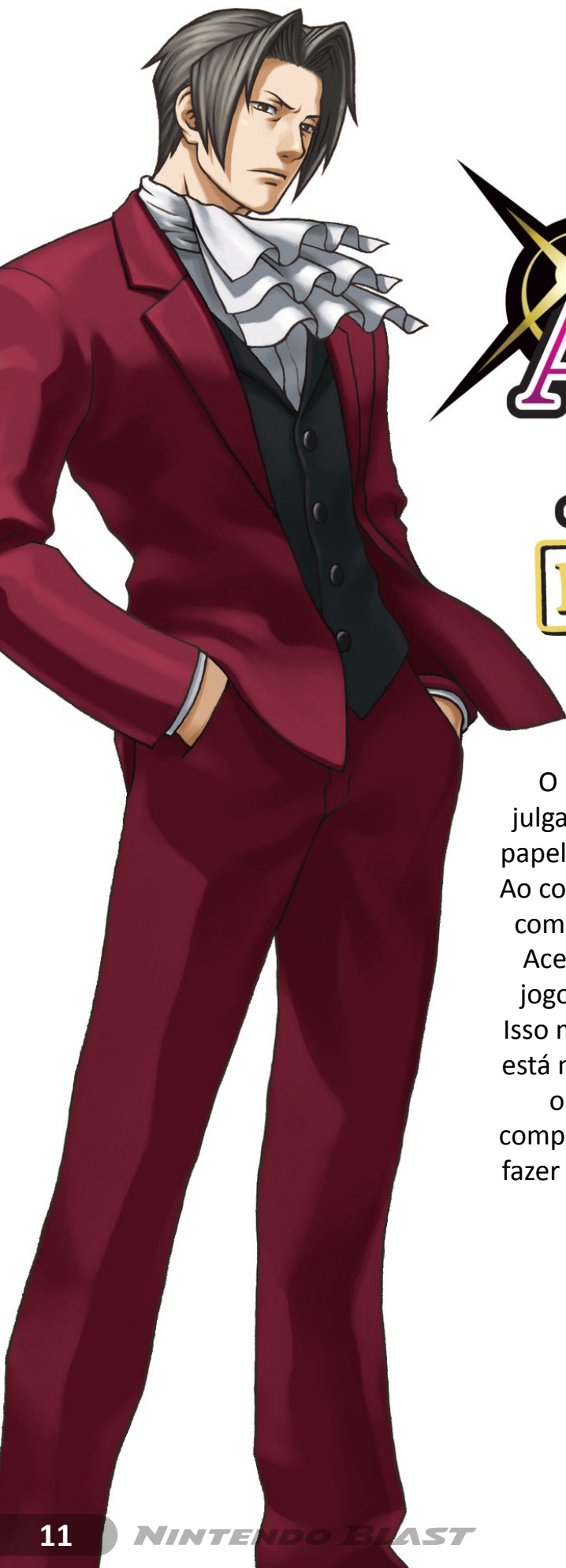
cada um deles para conseguir fotos cada vez melhores não agrada muito. O número de monstrinhos é relativamente baixo, são 63 apenas, sendo o total de Pokémons, na época, 151. A mecânica era bem simples, e a movimentação por uma espécie de veículo chamado Zero-One também foi uma grande sacada, exceto pelas horas em que você se zangava da baixa velocidade.

O modo como as fotos eram julgadas, baseando-se em vários critérios, foi uma grande sacada e existe até hoje em vários jogos da Nintendo, mostrando que o Nintendo64 foi realmente o bercário de incríveis mecânicas para jogos. Não só Super Mario 64 ou Zelda Ocarina of Time foram verdadeiras revoluções no mundo dos jogos 3D, mas Pokémon Snap também pode ser muito bem alojado nesta lista, talvez ele não tenha influenciado tanto quanto Mario ou Zelda, mas com certeza deixou uma marca. O sistema de fotos de The Legend of Zelda Wind Waker, por exemplo, não seria o mesmo se não aproveitasse as melhorarias de Pokémon Snap!

É claro que Pokémon Snap não foi o mais grandioso dos títulos Pokémon, não está nem entre os mais vendidos, mas nos rendeu bons momentos no 64, e poderá nos render ainda mais, pois ele está disponível no querido Virtual Console do Wii. As fotos tiradas poderão ainda ser mandadas para o próprio Message Board, onde lá você terá opções como a de mandá-las para seus amigos ou brincar com elas no Photo Channel.

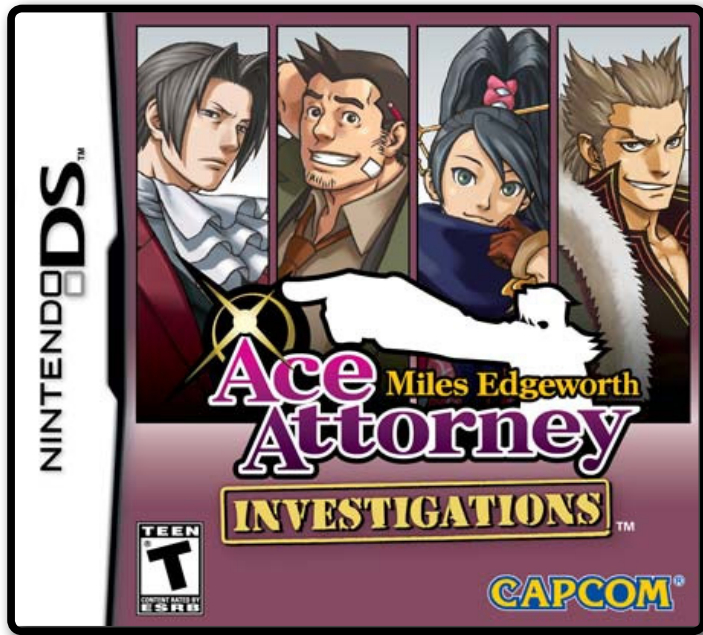
Pokémon Snap valhe ser revisto, mesmo nos dias de hoje, ele talvez não seja um **jogo digno de uma compra, mas é algo do fundo do baú que merece figurar nosso Pokémon Blast deste mês!**





por Rafael Neves

O DS será palco de mais uma série de emocionantes julgamentos da incrível série Ace Attorney, no entanto, o papel do jogador será completamente diferente desta vez. Ao contrário dos outros quatro jogos da série, que tiveram como protagonistas advogados de defesa, o novo game, Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, será um jogo onde o jogador assumirá o cargo de um promotor. Isso mesmo, neste novo jogo, cujo lançamento americano está marcado para o dia 16 de Fevereiro, você incorporará o frio e severo Miles Edgeworth em casos policiais complicadíssimos, a fim de, ao resolver todos os mistérios, fazer com que os criminosos recebam o veredicto correto: Guilty (*culpado*)!



Para que o jogo acompanhe essa incrível mudança de perspectiva, muitas alterações tiveram de ser feitas no jogo! Para começar, temos duas grandes bombas pra você: o jogo não será mais ambientado nas cortes, ou seja, não terá mais o tribunal e, dessa vez, tudo será em terceira pessoa, com movimentação livre pelos cenários. Tudo bem, podem ser mudanças assombrosas, mas não se engane, pois a essência da série Ace Attorney será mantida! Ou seja, você ainda se sentirá como um verdadeiro detetive e, no caso, promotor também. Pelo menos é isso o que os anúncios da Capcom nos mostram.

O jogo teve uma excelente aceitação no Japão, intitulado Gyakuten Kenji, o game superou, em vendas, muitos outros jogos importantes do DS. As análises feitas pelos sortudos japoneses, que já estão com este magnífico jogo em mãos há um bom tempo, só aumentam a nossa expectativa quanto ao quinto jogo da série.

Miles Edgeworth

Dentre os vários promotores que enfrentamos na série Ace Attorney, não há nenhum melhor para figurar este jogo do que o eterno rival, Miles Edgeworth. Seu passado sombrio, suas renomadas técnicas e sua determinação que o impulsiona a fazer toda e qualquer coisa para que o acusado seja declarado culpado fazem deste um dos personagens mais complexos da franquia. Abaixo você terá a história de sua vida, contada nos jogos da série Phoenix Wright.

Edgeworth é um prestigiado promotor, cuja fama está ligada ao seu histórico quase perfeito nos mais complicados casos policiais. Desde pequeno, Miles sempre foi muito esforçado e a isso se deve todo o valor de seu nome. Ainda criança, Edgeworth sonhava em ser um advogado de defesa, seu pai era a sua inspiração, um famoso advogado da época, Gregory Edgeworth. A vocação do pequeno Miles estava exposta desde a sua vida escolar, onde ele tentou defender seu amigo, Phoenix Wright, que estava sendo acusado por todos os colegas de ter roubado o dinheiro do próprio Edgeworth. Numa espécie de júri escolar, Miles e Larry Butz insistem em dizer que Wright não é o culpado, e daí surge uma



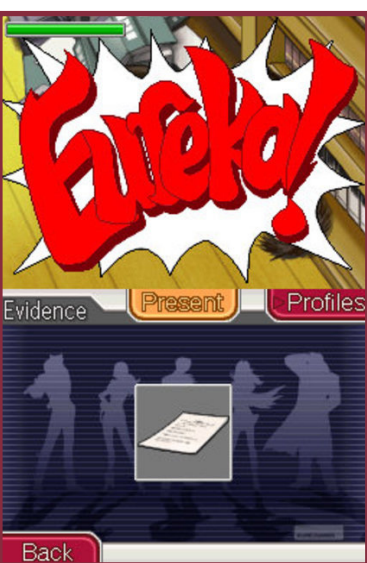


forte amizade entre os três. No entanto, um terrível acidente com o seu pai acaba mudando completamente o garoto que sonhava em ser um advogado de defesa. Alterando drasticamente suas convicções. Esse caso, o incidente DL-6, fez com que Miles Edgeworth optasse pelo caminho oposto ao do seu pai, o caminho dos promotores!

Treinado pelo arrogante Manfred von Karma, um promotor cujas habilidades um tanto agressivas fizeram deste um verdadeiro exemplo no mundo todo, Edgeworth se tornou um promotor severo e rígido, mas com habilidades excepcionais. Conquistando a fama desde cedo, Miles conseguiu um histórico nas cortes que merece destaque. Mas, no auge de sua glória, um advogado de defesa inexperiente acaba derrotando o famoso Edgeworth em vários casos, esse advogado era o ex-colega de Miles, Phoenix Wright. Depois que Phoenix resolve o misterioso incidente DL-6 e enfrenta o antigo mentor de Edgeworth, este entra em conflito sobre o que realmente é ser um promotor. Imerso em dúvidas, o famoso promotor parte numa jornada solitária em busca de respostas. Depois de um bom tempo fora de atividade, Edgeworth retorna às cortes com suas habilidades revigoradas, travando duelos emocionantes com seu rival, Phoenix Wright. Até que chegamos ao ponto onde a história de Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth começa, depois do terceiro jogo da série, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations. Nos jogos passados, a história de Edgeworth sempre ficou em segundo plano, no entanto, esperamos que os mistérios de seu tortuoso passado sejam revelados neste game.

Um novo jeito de se “julgar”

Como já revelamos, Ace Attorney Investigations terá mudanças drásticas na mecânica da série, no entanto, elas não são tão ruins quanto parecem, e vários dos elementos principais da série serão conservados. As alterações feitas na estrutura do game têm como principal objetivo acompanhar a nova perspectiva de jogo. Como agora nós seremos promotores, a Capcom fez com que realmente possamos nos sentir como tal. E uma dessas novidades implementadas é a jogabilidade, ela será em terceira pessoa. Mas como isso irá interferir no jogo? Para começar, essa nova movimentação permitirá que você não só clique nos objetos que irá examinar nem nas pessoas com quem irá conversar, mas sim, andar até elas e, de fato, interagir com os elementos do cenário. O jogador poderá se sentir mais livre nas paisagens do jogo, que receberam um grande trato no visual, permitindo uma melhor sensação da tarefa de investigar. Essa adição também tornará possível a implementação de cenários mais complexos, se você jogou os jogos antigos da série, saberá que só se podia interagir com uma pessoa por cenário, mas com a nova mecânica desta sequência, os vários locais do jogo

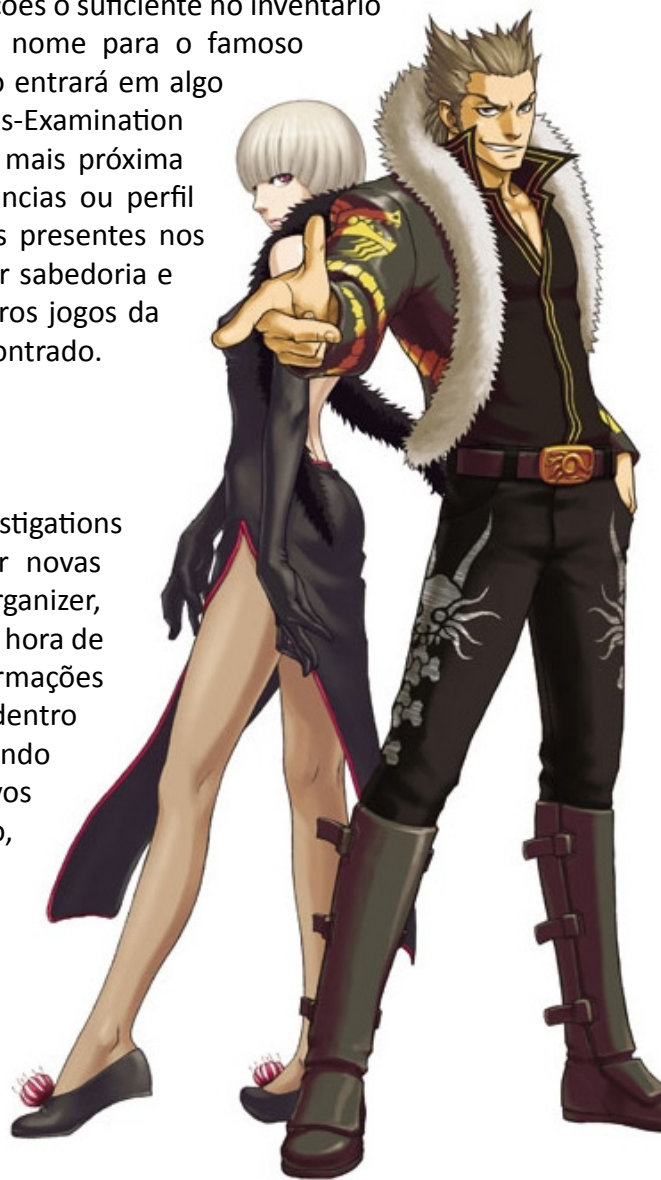


estarão recheados de personagens e objetos. Sabe aquelas cenas de ação que eram raras nas investigações dos anteriores jogos da série? Elas estarão de volta, e a nova mecânica de movimentação terá tudo para deixá-las muito mais dinâmicas, uma vez que o jogador terá uma maior sensação de viver a cena. Também podemos esperar por um novo instrumento de investigação, semelhante à Magatama de Wright e ao bracelete de Apollo, trata-se do Nusumi, um artefato cujas habilidades farão com que o exato momento do crime seja reconstruído, seguindo as informações já coletadas pelo jogador. Foram muitas as modificações na jogabilidade, mas esperamos que tudo tenha sido feito para que a investigação se torne uma experiência mais próxima da real.

Outra grande mudança foi a perda dos épicos tribunais da série Ace Attorney. Quando nós descobrimos que não entraremos mais nas cortes, automaticamente pensamos que não haverá mais julgamentos. Realmente, os quatro jogos anteriores nos deram uma clara idéia de a corte e o julgamento estavam conectados como carne e unha. Mas Ace Attorney Investigations desmentirá isso, neste novo game, haverá sim algo parecido com o julgamento, mas ele será feito durante a própria investigação. Quando se consegue evidências e informações o suficiente no inventário Organizer, que é basicamente um outro nome para o famoso Court-Records dos jogos anteriores, o jogo entrará em algo chamado Confrontation, que é a Cross-Examination dos outros games. Através de uma visão mais próxima dos personagens, você apresentará evidências ou perfil das pessoas para mostrar as contradições presentes nos depoimentos das personagens. Isso requer sabedoria e inteligência, assim como em todos os outros jogos da série, para que, no fim, o culpado seja encontrado.

A Lógica do Jogo

Além das fases Investigation e Confrontation, Ace Attorney Investigations terá um novo jeito de se resolver quebra-cabeças e obter novas descobertas. Trata-se de um segundo inventário, diferente do Organizer, onde você guardava suas evidências e perfis a serem usados na hora de analisar o depoimento de alguma personagem. As várias informações que obtemos nas nossas investigações não ficarão somente dentro da nossa memória, mas também estarão arquivadas neste segundo inventário, chamado Logic, que é um dos pontos chaves exclusivos deste novo jogo. Quando você descobre algum novo dado, ele será automaticamente transferido para o menu Logic, quando você acessa-lo ele estará lá, prontinho para ser lido e relido. Mas ele não funcionará somente como um banco de dados, o Logic também irá criar novas informações a partir de informações já obtidas. Funciona da seguinte forma: quando se tem duas informações que se relacionam, você terá de juntá-las para gerar uma nova informação a partir das originais. E



não pense que poderá juntar as possibilidades de uma em uma para conseguir um resultado, obter uma nova informação irá extrair de você inteligência e interpretação, pois caso você erre, será penalizado como sempre aconteceu nos jogos da série, quando sua barra de tolerância a erros se esgotar, é Game Over! Esse novo elemento de jogo, Logic, está ligado à personalidade de Edgeworth, ele é mais pensativo, a Logic funcionará para que Miles possa pensar antes de agir, o oposto à estratégia que usávamos com o Phoenix Wright nos jogos anteriores. No entanto, esses três modos de se resolver enigmas acabam por tirar a linealidade do jogo. Como víamos nos jogos passados, os casos seguiam com mais liberdade nas investigações para depois entrarem num curso mais linear quando chegasse ao julgamento. Mas como a Investigation, Confrontation e Logic estarão misturadas pelos cenários, é certo que o jogo estará muito mais livre. Se essa liberdade será promissora ou se se tornará uma coisa complicada, só o tempo dirá! Trocar o estilo linear onde só existia um caminho correto por um estilo mais livre pode ser uma boa idéia, só precisa ser bem aplicada, ou a mistura se tornará uma bagunça!

Toque Ace Attorney

Ace Attorney não é Ace Attorney se não estiver repleto de personagens carismáticos. E podemos apostar que Ace Attorney Investigations terá todo o humor da série em seus personagens. Alguns são de longa data, como Edgeworth e seu atrapalhado assistente, o detetive Dick Gumshoe, disso nós já podemos tirar divertidas confusões que trarão boas risadas. Além dessa gama de personagens clássicos, que vão de Lotta Hart e Wendy Oldbag até Larry Butz e Winston Payne, o novo jogo contará com a presença de personagens exclusivos. Um deles é a misteriosa ladra Kay Faraday, que funcionará como uma Maya Fey, ou seja, será aquela garota com habilidades fora do normal que ajudará Edgeworth a solucionar os casos. No entanto, ainda teremos muitos outros personagens que estrearão neste quinto jogo da série. A maioria deles terá o nome alterado na versão americana, como sempre aconteceu com os personagens da série, mas não será isso que mexerá com o carisma e a singularidade de cada um. Basicamente, podemos esperar por momentos épicos com os personagens desse jogo, cenas engraçadas e momentos mais sérios, se ambos forem bem balanceados como sempre foram, a Capcom terá conseguido manter uma das melhores características da série, que é a de narrar episódios complexos e complicados, mas com um toque humorístico de primeira.

Conclusão do Caso

Pode marcar no seu calendário o dia 16 de Fevereiro, por que Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth virá com tudo para estreiar o seu DS neste ano de 2010! O jogo terá mil e um motivos para fazer valer o seu portátil, uma história envolvente, personagens incríveis e ímpares, uma jogabilidade que promete, novos modos de jogo e a revelação de fatos importantíssimos da história deste renomado promotor, Miles Edgeworth. Prepare sua cabeça para usar a lógica e a dedução ao extremo, pois com este quinto jogo da série Ace Attorney, você colocará os advogados de defesa no chão! Veredicto: Ace Attorney Investigations é tudo o que você precisa depois de tanto tempo sem um lançamento da franquia, merece estar na sua estante com certeza!



Nintendo Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 4: NES E AS GRANDES FRANQUIAS

No último Nintendo Chronicle, conhecemos um pouco do sucesso do NES e de que forma ele colocou a Nintendo de vez no mercado, tornando-se um grande sucesso e derrotando o Master System da SEGA na disputa pelo topo. Mencionamos também que o ponto chave para o sucesso do NES foi a criação de franquias rentáveis de sucesso como nunca se viu em outro console. Nessa quarta parte, veremos quais foram essas franquias.

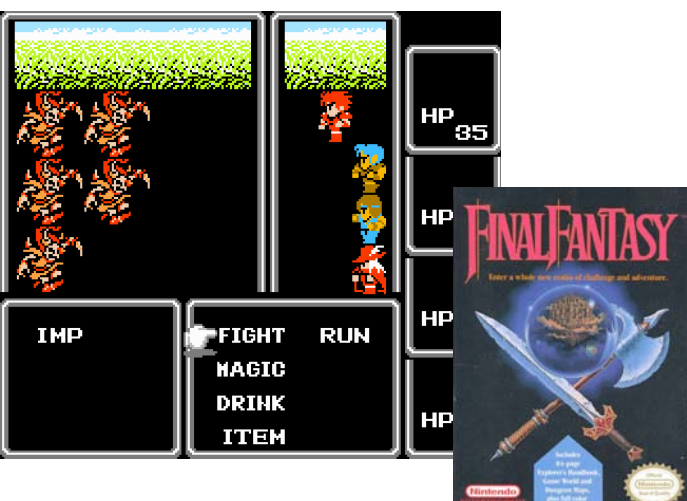


Se fizermos uma análise bem aprofundada da linha de jogos que o NES tem, fica fácil perceber como o console conseguiu ser o que mais criou franquias de sucesso. É só parar para pensar um pouquinho e verificar que praticamente todas as grandes franquias de hoje surgiram no console da Nintendo.

Em seus quase dez anos de atividade, o NES teve mais de 60 jogos com mais de um milhão de unidades vendidas, incluindo o detentor do recorde de vendas: Super Mario Bros., com mais de 40 milhões de unidades em todo o mundo, que só foi quebrado por Wii Sports (o qual já ultrapassou os 50 milhões).

Um dos pontos interessantes do NES é observar que os jogos de sucesso não vieram somente da Nintendo, como atualmente acontece. O console obteve uma enorme quantidade de jogos vindo de empresas terceiras. Entre esses jogos, podemos citar um dos grandes trunfos do console, principalmente no Japão: a série Dragon Quest.

Dragon Quest surgiu como um jogo tímido que inaugurava um novo gênero: os RPGs. Usando um sistema de batalha em turnos muito simples, uma história limitada e visual pobre, Dragon Quest conseguiu – apesar dos problemas – se tornar num grande sucesso. Apesar dele exigir que sejam realizadas ações complexas para elementos simples, como conversar e andar, Dragon Quest ganhou o público Japonês de forma única. Infelizmente, somente o primeiro dos jogos da série lançados para NES chegou ao Ocidente, alcançando um sucesso apenas mediano. O terceiro Dragon Quest é, de longe, o melhor de todos, combinando uma fórmula melhor estruturada com um visual excelente para o NES.

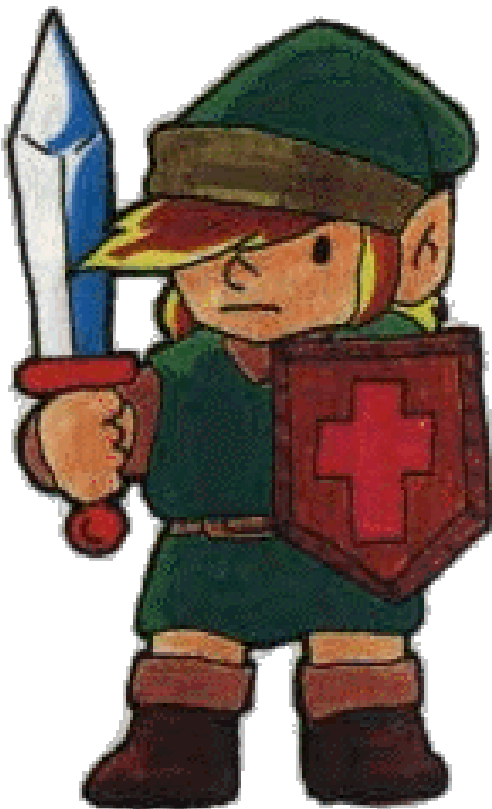


Impossível falar de Dragon Quest sem citar Final Fantasy, o irmão bastardo que copiou a fórmula da Enix e a melhorou, criando um dos grandes sucessos do gênero. Final Fantasy não só livrou a Square da falência, como mostrou que um jogo poderia ser divertido, e ao mesmo tempo fornecer uma jornada longa, recompensadora e surpreendente.

Deixando de lado os RPGs. De longe, o gênero no qual o NES mais se destacou foi o dos jogos de ação. É só fazer um exercício de memória e perceber que grandes séries como Bionic Commando, Battletoads, Contra, Double Dragon e Ninja Gaiden não só apareceram primeiro nele, como tiveram a construção de todas as suas características no NES.

Outras séries importantes como Megaman, Castlevania, Bomberman, Pac-Man e o vangloriado Metal Gear também apareceram no NES. A maioria desses jogos inclusive alcançou seu apogeu no console, não conseguindo repetir o sucesso com a evolução constante dos jogos, como é o caso de Double Dragon.

Mesmo com tantos jogos vindos de empresas terceirizadas, a Nintendo também contribuiu – e muito – para que o NES se tornasse o sucesso grandioso que foi. Além de Super Mario Bros., a Big N estreou no console outras séries de sucesso como Adventures of Lolo, Metroid, Balloon Fight, Ice Climber, Kid Icarus, Duck Hunt e Kirby's Avalanche.



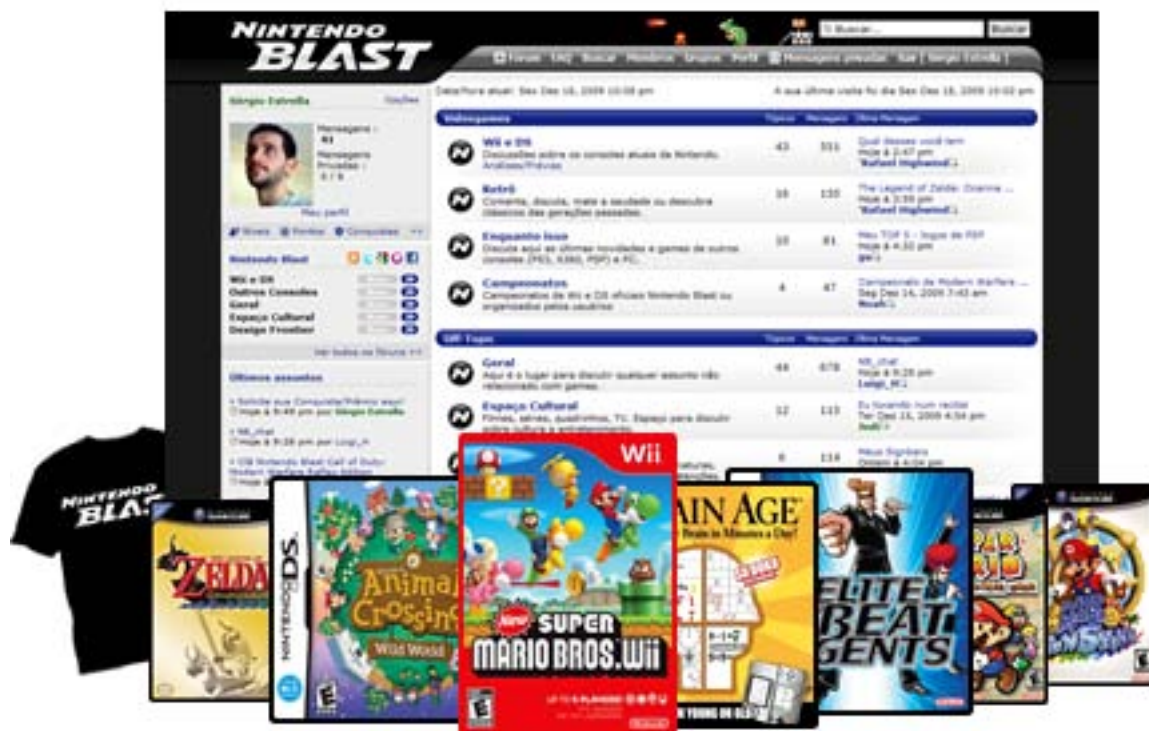
Mas sem dúvida alguma, o grande destaque da Nintendo no NES – excluindo o revolucionário e já supracitado Super Mario Bros. – foi The Legend of Zelda. Resultado da competente e criativa mente de Shigeru Miyamoto, Zelda não conquistou os jogadores só pela sua complexidade, mas também pela profundidade de seu universo, embora ele só tenha realmente se expandido nos próximos jogos da série. Miyamoto se inspirou em sua infância quando brincava numa floresta para criar a história de Link, o herói que salva a princesa Zelda das garras de Ganon.

Sem dúvidas, o NES é o console que mais permaneceu na história dos verdadeiros fãs da Nintendo. A qualidade de sua biblioteca de títulos é incomparável, até mesmo hoje em dia.

Encerramos aqui mais uma parte da Nintendo Chronicle. Na próxima parte desvendaremos a criação do GameBoy – segundo portátil de sucesso da Nintendo e sua linha de títulos. Até lá!

PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



Não sabe como aproveitar seu fim de ano, férias, e início de 2010? O Nintendo Blast tem a solução! Conheça a nossa mais nova promoção online: a **Conquista Premiada**!

A promoção acontece no **Fórum Nintendo Blast**, nossa comunidade interativa sobre games. Ao se cadastrar, você já começará a receber pontos em seu perfil e ao atingir determinadas pontuações (você recebe pontos ao participar do fórum, postar mensagens, convidar amigos...), poderá receber prêmios como jogos de **Wii, DS, GameCube, camisetas oficiais e até prêmios virtuais** como Pacotes de Expansão e acesso à fóruns ocultos!

Além disso, você poderá participar de campeonatos, desafios de conhecimentos gamísticos e até de concursos de design, conseguindo pontos extras!

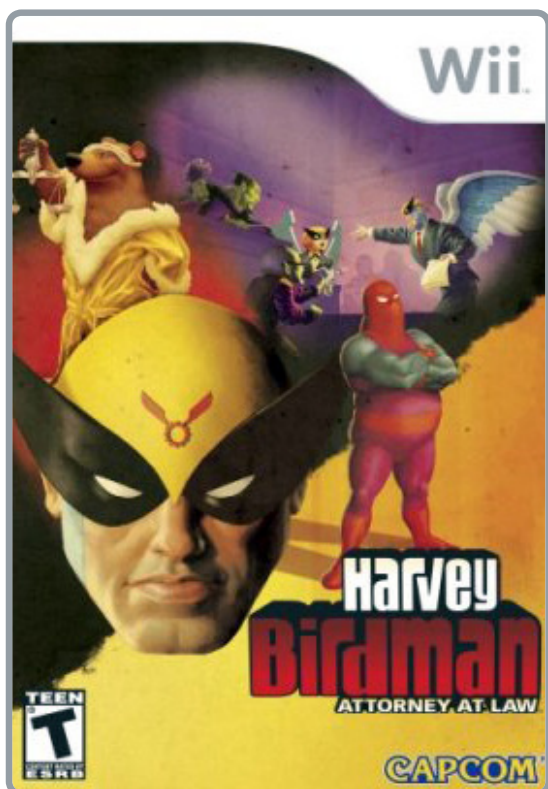
E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

Visite o Fórum

Cadastre-se

Análise

Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii)



Se você tem menos de 30 anos pode não ter ouvido falar em Birdman (Homem-Pássaro). A série de Hanna Barbera estreou em 1967 no canal norte-americano NBC. Mas, se você costuma assistir ao Adult Swim, a programação noturna do Cartoon Network destinada aos marmanjos, já deve tê-lo visto se metendo em encrencas. Ali, o pomposo Homem Pássaro deixa o Falcão Sete de lado para defender seus clientes. O super-herói engravatado Harvey Birdman (no Brasil: Harvey, o Advogado), auxiliado pelo mascote e escrivão Vingador, precisa solucionar os mais loucos casos jurídicos envolvendo personagens conhecidos: Fred Flintstone, Scooby-Doo, George Jetson, entre outros.

Em Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii) – criado pela High Voltage Software e publicado pela Capcom -, o Homem Pássaro segue a mesma linha do desenho: comédia e insanidades. E acaba por aí...

Muito falatório e nada de ação

Não espere lutas empolgantes, poderes especiais ou uma grande aventura. O jogo é idêntico a série de TV. Os gráficos não deixam a desejar, pois são os mesmos do desenho, no tradicional estilo 2D. Porém, fica claro que várias cenas foram descaradamente recicladas da TV.

A mecânica é similar a de "Ace Attorney": há cenas de investigação, coleta de evidências, interrogatórios e defesas judiciais. Nesta última parte, é preciso apresentar provas e apontar inconsistências nos testemunhos.

Se empolgou? Desanime, a semelhança para por aí. Diferente do primo rico, HB:AL não repete o sucesso. Os casos são pouco complexos e fáceis de desvendar. Até quem não domina o inglês sabe o que precisa ser feito. Tudo muito óbvio e simples, o que tira a graça do game. Levando em conta o público alvo, os adolescentes e adultos, chega a ser um insulto à inteligência.



Game, alias, não é a denominação mais apropriada. Há pouca interatividade, o controle do Wii é totalmente dispensável (um de Atari já daria conta). O Wiimote é usado apenas para apontar e o botão A para selecionar a ação. Você não tem controle sobre o personagem, apenas escolhe ações pré-definidas que te levarão à próxima sequência. A sensação é que estamos navegando pelos menus de um DVD da série. Você seleciona o episódio e assiste à animação. O ato de jogar é quase nulo.

Mas já acabou?

O jogo é bem curto. São apenas cinco casos - todos inéditos, pelo menos - para se resolver. Não se admire se terminar o game em pouquíssimo tempo. Levei cerca de 5 horas para fechá-lo totalmente. Quando o Wii começou a esquentar, acabou tudo. A frustração é inevitável.

A parte sonora é pouco explorada. Há poucos efeitos e os que existem poderiam ser facilmente cortados que ninguém perceberia. Tudo bem que o estilo do game não permite grandes inovações, mas uma musiquinha decente seria bem vinda na procura por pistas ou na hora de enfrentar o tribunal.

Dentre os sons, salvam-se apenas os diálogos, recheados de piadas, situações bizarras e cenas de conteúdo sexual e escatológicas. São eles os responsáveis por salvar o jogo do completo fracasso. Foram escalados os mesmos dubladores do desenho, o que é um ponto positivo. A qualidade do áudio é boa e funciona em sincronia com o movimento dos lábios dos personagens.

Protesto, meretíssimo!

Harvey Birdman: Attorney at Law garante entretenimento, mas é destinado para quem curte a série. Quem não gosta, o achará monótono e extremamente enjoativo. Após terminá-lo, não há vontade de jogá-lo novamente. A curtíssima duração não vale o preço pago. Se for para dar risada, é mais cômodo (e barato!) comprar os DVDs da série e assistir comendo pipoca – sem ter o trabalho de ficar apertando o botão A repetidamente. É mais um daqueles games que passam despercebidos pela maioria dos players, principalmente os hardcores. Não fede, nem cheira.

Quer estar na pele de um advogado no Wii? Então espere pelo port de “Ace Attorney” para Wiiware. Vale mais a pena.

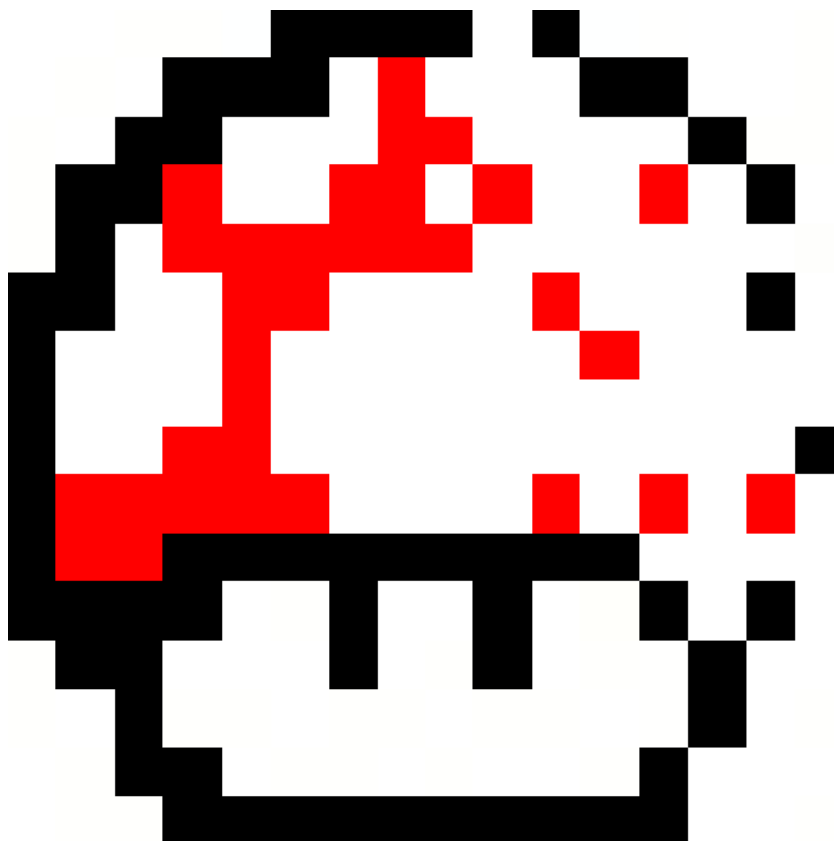


6.0

Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii)

GRÁFICOS 7.0 | SOM 6.0

JOGABILIDADE 4.0 | DIVERSÃO 7.0



GameDev

PARTE 4: O Processo de Desenvolvimento de um Jogo

Por Sérgio Oliveira

No nosso último encontro aqui na coluna GameDev do Nintendo Blast discutimos mais detalhadamente 4 das inúmeras profissões presentes no desenvolvimento de um jogo. Na ocasião discutimos a participação de cada uma dessas profissões na cadeia produtiva de cada título. Aliás, esse é o nosso tema da coluna de hoje – procuraremos entender um pouco do extremamente dinâmico processo de produção de um jogo.

O mundo globalizado de hoje faz com que toda e qualquer relação comercial tenha a sua complexidade. Cada vez mais os processos produtivos de uma empresa/indústria são alvos de estudos, quer sejam eles sociais, científicos e/ou administrativos. Com a indústria dos jogos, que fatura bilhões e bilhões de dólares todos os anos, não poderia ser diferente. Os processos presentes na cadeia de produção de um jogo são inúmeros, muitos deles inimagináveis, difíceis de identificar e particulares de cada empresa. Sua complexidade e dinâmica é tamanha que podemos considerar a produção um enorme e caótico processo. Entretanto, se adotarmos uma visão mais generalista, podemos afirmar e identificar que o desenvolvimento de um jogo comercial passa pelos seguintes estágios:

Pré-produção

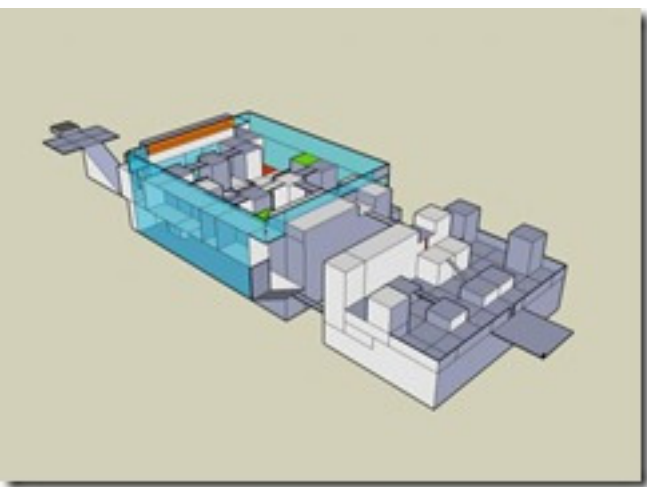
A pré-produção de um jogo envolve elementos de concepção de ideia, regras de negócios e documentação do projeto.

Para que um jogo comece a ser produzido, as ideias precisam ser criadas e aprovadas pelos editores e desenvolvedores da empresa. Geralmente dois tipos de cenários são configurados nesse estágio da produção – no primeiro deles, editores e desenvolvedores são empresas diferentes; no segundo, eles fazem parte da mesma softhouse, da mesma empresa.

Apesar de em ambos os estágios haver a necessidade da aprovação do projeto, no primeiro deles a ideia deve ser vendida a algum editor, o qual estabelecerá contratos de produção e fornecerá o que é importante para o andamento do projeto: os recursos financeiros. Geralmente nesse cenário as ideias são tidas e apresentadas por meio de demos pelos desenvolvedores, que sozinhos não tem como tocar o projeto até o final. Na verdade, um depende do outro como em uma relação simbiótica para que o projeto chegue até o final e torne-se um jogo.



Ao contrário do primeiro cenário, no segundo temos várias equipes (divisões) de produção trabalhando em conjunto na concepção, aprovação e execução de ideias e projetos. Entretanto, o processo de aprovação é bastante burocrático e geralmente exige que o projeto passe por várias fases impostas pelas equipes de gerenciamento de projetos.



Algo interessante durante o processo de produção plena do jogo é que, apesar da equipe estar à todo vapor, os primeiros cenários/fases do jogo demoram cerca de 12 meses para serem concluídos. Durante esse período, os level designers e artistas utilizam ferramentas desenvolvidas pela equipe única e exclusivamente para o projeto, e para que obtenham produtividade plena solicitam alterações, remoção, ou adição de recursos – o resultado é que, no começo da produção do jogo, perde-se mais tempo desenvolvendo ferramentas em prol da produtividade do que com a produção do jogo em si.

Não raramente um cenário desenvolvido no início de projeto torna-se obsoleto à medida que a equipe vê que é possível fazer mais com as ferramentas aprimoradas. A partir de então, a concepção de novos cenários, personagens, etc. se dá de forma extremamente rápida e objetiva.

Uma vez que algo seja jogável, entram em cena os game testers que testarão física, identificarão bugs, além de analisar elementos de jogabilidade, dentre outras coisas no jogo em desenvolvimento. Um jogo em fase inicial de desenvolvimento exige uma demanda pequena de game testers, os quais poderão trabalhar em vários projetos ao mesmo tempo. Entretanto, quando o jogo vai se tornando mais robusto e se aproximando da versão final, as equipes contratam equipes inteiras de testers que jogarão durante todo o dia e muitas vezes farão hora extra para testar os recursos e verificar a existência de bugs que comprometam o jogo como um todo.

Uma vez corrigidos os principais problemas, é chegada a hora de realizar a última rotina de testes com o estabelecimento de parcerias com lojas (as famosas games aqui no nosso Brasil) que oferecerão o jogo na sua versão demo para que o público possa fazer sua avaliação e dar seu feedback para os ajustes finais.

Metas e objetivos

Durante a produção de um jogo comercial, os produtores, programadores e artistas sempre trabalham com metas e objetivos que tem prazos para serem alcançados.

Não atingir tais objetivos acarreta uma série de consequências dependendo do projeto, mas em via de regra o que acontece primeiro é a perda de credibilidade e o corte de orçamentos destinados ao desenvolvimento do projeto. Portanto quem acha que trabalhar com desenvolvimento de jogos é acima de tudo divertido, está redondamente enganado (apesar de existir sua parte divertida) – para que os prazos sejam cumpridos, não raramente



as equipes passam a virar noites e mais noites durante semanas para cumprir o estabelecido com os game designers e producers.

Um bom exemplo de meta a ser cumprida é desenvolver uma demo jogável para a E3 para dar destaque ao projeto. Para tanto, não raramente desloca-se toda a equipe de desenvolvimento para o cumprimento dessa meta, considerada de altíssima prioridade. A importância de tal meta não é só pela E3, mas dependendo da qualidade da demo desenvolvida, que espera-se ser boa para um evento tão grandioso, essa pode se tornar a demo oficial do jogo, poupando mais trabalho futuramente.

Só a nível de informação, a maioria das horas extras gastas para o cumprimento dos prazos não são remuneradas – é triste mas é verdade!

Reta final – conclusão do projeto

Após 1 ou 2 anos de trabalho duro no desenvolvimento do projeto, a equipe finalmente chega à reta final. A fase de conclusão do desenvolvimento do jogo é extremamente cansativa – toda a equipe está esgotada e frustrada com as horas extras que ainda não foram pagas. Apesar disso, o foco precisa ser mantido para que problemas de última hora, bugs inesperados e a tensão interna não arruinem o projeto em seus últimos passos.

Essa é a fase em que os game testers trabalham à todo vapor, virando dias e mais dias testando o jogo à busca não só de bugs, mas também testando a jogabilidade, desempenho computacional das plataformas com o jogo e tudo o mais. A parte mais trabalhosa é executar os testes chamados de regression tests em que procura-se garantir o correto funcionamento de recursos que foram adicionados no começo do projeto.



Os regression tests são extremamente importantes, pois não é porque um recurso foi adicionado e está funcionando que ele permanecerá assim sempre. Comumente, por inexperiência, os programadores podem adicionar novos recursos alterando alguns arquivos e danificando outros recursos mais antigos. Caso as rotinas de testes não sejam executadas corretamente em tempo suficiente, o que chegará para o consumidor será um jogo com bugs que podem comprometer todo o jogo. Quantos jogos você conhece que tem bugs gritantes? Já procurou pesquisar se o desenvolvimento dele foi conturbado e os prazos apertados demais?

Após a realização de todos os testes e a obtenção de garantia que o jogo está totalmente pronto, a logística de distribuição e venda é acionada para que todo o tempo (leia-se dinheiro) investido no projeto seja compensado o quanto antes. Uma vez que o jogo comece a vender bem, as horas extras são pagas àqueles que viraram noites e mais noites para cumprir os prazos que discutimos acima. Mas não se engane – nem todos os dias são pagos (cruel, mas também é verdade)!



Manutenção – nem tudo é festa

O seu jogo está finalizado, está nas lojas e está lhe rendendo algum dinheiro – pronto, você está feito e não precisa se preocupar com mais nada. Não se engane, isso não é verdade. Já foi, é verdade, mas hoje com a atual geração de consoles em que os jogos “nascem” online, é comum, pela massificação da jogatina, vários bugs que não foram identificados pela equipe, agora serem.

A partir de então a equipe de programação é reativada para o desenvolvimento de patches de correção, como vemos na maioria dos jogos destinados a PCs.

Mais do que isso, o estágio de manutenção envolve planejamento de suporte, como esse suporte será oferecido, contratação de equipe para tal, como os patches de correção de erro serão distribuídos, dentre outras coisas – tal como o desenvolvimento do jogo, sua manutenção é extremamente dinâmica.

Como todos podem ter percebido, o processo de desenvolvimento de um jogo comercial é extremamente complexo e dinâmico. Apesar de termos feito essa divisão “certinha” de como ela ocorre, nem tudo o que foi escrito aqui pode ser considerado regra. Muitas vezes os processos se confundem, se mesclam e formam um enorme processo que é impossível de ser caracterizado.



Bom pessoal, com esse 4º artigo fechamos o primeiro ciclo da nossa coluna de GameDev aqui no Nintendo Blast. A partir da nossa 5ª coluna daremos maior ênfase a como fazer o jogo, fazendo uma explanação a como conduziremos o desenvolvimento de um joguinho simples, introdução à linguagem de programação, às ferramentas que utilizaremos e começaremos a executar o projeto que será proposto. Até a próxima!



Phoenix Wright

Ace Attorney

por Rafael Neves

WiiWare



Imagine-se na cena de um crime, as duas únicas pessoas que estavam no recinto eram a vítima, assassinada, e o atual suspeito. Muitos foram os motivos que levaram a polícia a suspeitarem dessa segunda pessoa, a arma do crime está recheada com suas impressões digitais e um bilhete escrito em sangue pela vítima contém o nome do suspeito. Isso sem falar numa testemunha, que diz ter visto o suspeito atacando a vítima a sangue frio... Não é preciso ser um detetive profissional para concluir que o suspeito é o criminoso e será declarado culpado em seu julgamento! No entanto, sua missão será a de inocentar, a qualquer custo, esse suspeito, que agora é seu cliente. Como advogado de defesa, é seu dever salvá-lo dessa encrenca, não importa o quão difícil seja. É mais ou menos assim que podemos resumir a série Ace Attorney, cujos três primeiros capítulos serão adaptados para o Wii, eles estarão disponíveis para download no WiiWare.



A série fez uma brilhante passagem pelo DS e GBA, mas seu destino agora é o console de mesa da Nintendo, e não é preciso dizer que todo o charme dos tribunais estará de volta! Os episódios que estarão no Wii serão os que mostram a história do personagem Phoenix Wright e seu amadurecimento, pessoal e profissional, enquanto desvenda mistérios e desmascara criminosos inteligentíssimos. Através dos jogos Phoenix Wright Ace Attorney, Phoenix Wright Ace Attorney Justice for All e Phoenix Wright Ace Attorney Trials and Tribulations você terá de encarnar esse advogado novato, e um pouco atrapalhado, em casos policiais de tirar o fôlego. E aqui vai uma prévia dessa emocionante série que estará no nosso querido Wii nos primeiros meses deste novo ano.

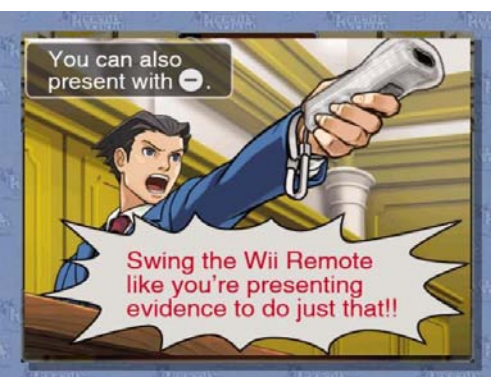
Na pele de um advogado

Enquanto resolve puzzles e desmascara testemunhas mentirosas, você terá acesso a uma trama envolvente, que passa por todos os três jogos e tem um desfecho emocionante num último e épico julgamento. Na verdade, esta história inclui vários dos personagens do jogo em casos que aconteceram no passado e são revistos nos

incidentes atuais, fazendo uma conexão que pode ser complicada, mas muito desafiadora.

O foco principal desta trama é a família de médiuns Fey e seu envolvimento com diversos casos policiais. Assim, você estará metido em inúmeros incidentes que marcaram a vida de muitas pessoas e terá desvendar todo esse mistério, ligando esses acontecimentos. Sua eterna companheira, e talvez um pouco mais do que isso, será Maya Fey, a irmã da chefe de Phoenix Wright, Mia Fey, uma garota com hábitos excêntricos e que se mete em vários problemas em todos os jogos. Maya é uma médium em treinamento, suas habilidades espirituais são postas à prova em muitos casos, e sua capacidade de conversar com fantasmas e incorporar espíritos é de grande ajuda nas aventuras da dupla Phoenix e Maya.

No entanto, os poderes de Maya não serão uma verdadeira benção, pois eles ainda são muito instáveis e nem sempre funcionarão, logo, a única garantia de que seus clientes serão salvos será sua habilidade



de dedução. Todos os catorze capítulos (incluindo o episódio extra do primeiro jogo) irão extrair toda a sua inteligência, melhor prepara-se psicologicamente para esses “casos”.

Julgando e Investigando

Enquanto trilha este caminho, o humor irá balancear muito a diversão com a tensão, pois todos os personagens foram muito bem feitos e todos têm um carisma incontestável, sem exceções. Com certeza será possível rir muito com os jogos no seu Wii, as ridiculidades vão de testemunhas que são animais e até aparelhos eletrônicos a promotores que chicoteiam juízes. Isso sem falar no juiz que compra comida de suas testemunhas em pleno julgamento e testemunhas que têm ataques de raiva quando se vêm encurraladas.

E quando você não estiver passando por estes momentos divertidos ou complicados na corte, voltará à cena do crime para acumular informações e evidências, afim de usá-las como arma para salvar seu cliente. Esta tarefa de investigar pode ser monótona, especialmente no primeiro jogo, mas a partir de Justice for All, você terá acesso à um artefato místico que mesclará às investigações um pouco dos desafios enfrentados na corte. Em outras palavras, quando você não estiver coletando informações ou procurando modos de contestar o depoimento de alguém, estará rindo dos personagens e de suas cenas divertidíssimas.

Mas suas estratégias de defesa serão sempre barradas por seus adversários, aqueles que trabalham antagonicamente aos advogados de defesa: os promotores. Existem muitos deles nos três jogos, mas todos têm algo em comum: uma vontade imensa de vencê-lo. Eles têm táticas diferentes e personalidades ímpares, e isso tudo fará com que se tornem seus eternos rivais. Existem promotores enfezados, como o impaciente Payne, e há aqueles mais tradicionais, como Miles Edgeworth. Você terá de enfrentar alguns com estilos peculiares, é o caso do, viciado em café, Godot, mas ainda terão aqueles mais durões, como os da família von Karma.

Aponte o Wii Remote e grite OBJECTION!

Nas versões para Wii, não espere um remake com gráficos melhorados, dublagens excelentes e maior interatividade, na verdade, o game é apenas uma cópia das versões já vistas no DS. Tudo será igual ao original, com uma leve mudança na jogabilidade. Ou seja, os gráficos serão pixelados, a Capcom não se deu ao trabalho nem de filtrar seus sprites. Na tela pequena do DS ficou perfeito, mas nas dimensões de uma TV, a coisa provavelmente não será um mar de rosas. E não tem como dizer que foi proposital para dar um visual nostálgico; quando o jogo é muito antigo, fazer isso é até bom, como foi o caso de Megaman





That! e Objection! a depender da situação vivida na corte, basta chacoalhar o controle. No entanto, a idéia não parece tão boa quanto a de gritar os nomes no próprio microfone do DS.

E o pior é que eles poderiam muito bem ter feito esses comandos de voz pelo Wii Speak, mas acho que a Capcom não quer lapidar nem um pouco essa série, que merecia um belo trato. Uma outra mancada da empresa foi não utilizar o pointer do Wiimote para examinar as cenas, ao invés disso, tudo terá de ser feito pelos botões, o que pode acabar machucando os dedos ou forçando demais o direcional em cruz. Uma boa tacada, e talvez a única boa, foi a de aumentar os slots para saves, são três ao todo. Outra coisa legal foram os gritos (Objection, por exemplo), que são ouvidos pelo auto-falante do controle, dando uma maior sensação de viver a cena. Essas novidades foram implementadas na versão japonesa (que já foi lançada), mas tudo indica que os tropeços e acertos da Capcom também estarão na versão americana.

O Resultado

Ace Attorney não será expandido como poderia ser no Wii, pelo menos é o que as atuais notícias nos mostram. A série, que teve a chance de ir de cara nova para o console branco da Nintendo, não será nada mais do que uma cópia. No entanto, o charme da série não está nos gráficos nem na interação, mas sim na proposta desafiadora e cômica que os três jogos trazem. É mais confortável e interativo jogar pelo portátil de duas telas, mas se sua única opção é o Wii, a série é mais do que recomendada! Quem sabe a experiência de jogar numa tela maior e com um áudio superior seja melhor do que prevemos? Não esqueça que a série Ace Attorney chegará ao Wii Shop num período de Janeiro a Maio. Os três jogos custarão 1000 Wii Points cada (3000 ao total), e o 5º caso do primeiro jogo será vendido separadamente por 100 Points. Tudo o que nos resta é esperar que essas pérolas sejam lançadas, para que possamos conferir estas novas versões do melhor jeito possível: jogando!



MARIO BITS

O Diário de Luigi

Hello! Bem-vindo a mais um Mario Bits... se bem que hoje tá mais pra Luigi Bits. O irmão Mario verde sempre está na sombra de seu irmão intrépido e destemido. Provavelmente um dos maiores artigos que escrevo pro Nintendo Blast, prepare-se pra ler tudo o que Luigi escrevia em seu diário antes de dormir! **Go, Luigi!**



Já jogou Paper Mario? **O Diário de Luigi** é um item do jogo pra Nintendo 64. Ele pode ser acessado após Mario conseguir o Ground Pound no Capítulo Três. É possível que Mario chegue lá pelo quarto dos irmãos, dando um ground pound no chão. Após cada capítulo uma nova entrada será feita no livro. As anotações de Luigi faziam pequenas referências a jogos spin-offs do Mario como Mario Golf, Mario Tennis e Mario Party, e o mais impressionante, uma previsão de que Luigi teria um próprio jogo!

• **Página 1:** Mais uma vez, meu irmão partiu em uma jornada excitante. Mais uma vez, ele foi sozinho. Isso é tão injusto! Eu me lembro dos dias despreocupados onde nós jogávamos golfe e tênis e tínhamos festas. Eu remodelei a casa e fiz um porão secreto, meu irmão não faz nem ideia! É o lugar perfeito pra escrever em você, meu diário secreto.

• **Página 2:** Eu ouvi que um fantasma apareceu em Toad Town hoje. Ele era grande, muito grande. E tinha olhos vermelhos, uma boca grande e escancarada e um bigode. Porque você é meu diário secreto, vou te contar a verdade: Yaaaah! Eu odeio fantasmas!! O que eu vou fazer se um aparecer de noite! Volte, Mario! Eu tô com medo! Yikes! Eu posso sentir alguma coisa atrás de mim. Ahhh! Tenho certeza que está lá, mas não posso olhar pra trás! Não! Não! Vai embora! Eu acho que vou ficar seguro se eu não paralisar de medo. Eu vou fechar meus olhos e dar cinco passos pra trás, então vou pular na cama. Lá vou eu!

• **Página 3:** Um Shy Guy apareceu na minha casa outro dia. Eu o encontrei dormindo na minha cama! Dá pra acreditar? Corri atrás dele, mas ele era muito rápido pra mim. Eu ouvi que um monte de Shy Guys também apareceu em Toad Town. Supostamente, eles vieram da Caixa de Brinquedos de Shy Guy. Deve estar em algum lugar da cidade. Uma Caixa de Brinquedos... Eu não ligaria de dar uma olhada nisso. Talvez eles tenham um Nintendo 64!

• **Página 4:** A família Goomba inteira veio me visitar hoje. Eles disseram que Goombario está cuidando do meu irmão, e eles me deram um souvenir! Era um Goomnut, uma coisa especial da Vila Goomba. Parecia tão saboroso que comi sem contar pro meu irmão! Meu FP aumentou em 3.Você acha que ele vai reparar?

• **Página 5:** Ouvi que meu irmão foi pra Ilha Lavalava em um atum. Inacreditável! Tão injusto!! Eu... Eu... Eu quero dirigir um atum, também!

• **Página 6:** Ouvi que alguns filhotes de Yoshi na Ilha Lavalava se perderam e meu irmão os salvou. Aposto que os filhotes de Yoshi são praticamente a coisa mais fofa que há por aí. Eu tô com um pouco de inveja de meu irmão.

• **Página 7:** Ouvi um rumor de que eu na verdade tenho um monte de fãs. Uau! Que notícia ótima! Pra viver nas expectativas deles, eu quero ter o papel principal numa aventura! É claro, meu nome teria que estar no título. Isso seria legal... Mas eu sei que nunca vai acontecer...

• **Página 8:** Ouvi que uma porta apareceu em Toad Town. Eles dizem que ela dá para os Campos Florais. Acho que um monte de Espíritos Florais vive nesse lugar florido. Espíritos Florais... aposto que as almas deles são tão bonitas quanto as flores mais lindas...

• **Página 9:** Alguém me disse que um caminho vai abrir se você usar um cachecol e um balde... O quê? Um cachecol num boneco de neve? Isso não ia derreter o boneco?

• **Página 10:** Ontem, eu fiquei preso no alçapão quando estava entrando no meu quarto secreto... Será que eu tô usando muito ele? Ou eu tô engordando? É melhor passar óleo pra abrir melhor.

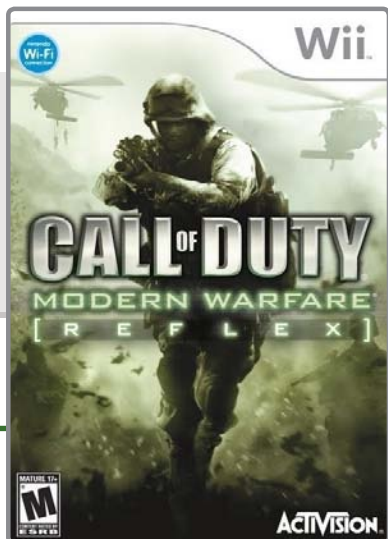
• **Página 11:** Quando eu olhei pro alto no céu hoje à noite, vi uma estrela cadente cruzando o céu em direção ao Castelo da Princesa Peach. Fiz um desejo pras estrelas na hora, mas me pergunto se ele será realizado.. Eu queria que eu fosse..... Eu não posso escrever mesmo sabendo que este é um diário secreto. Aargh! Acho que dá pra ver mesmo depois de eu ter apagado! (Meu desejo é dormir na cama de cima do beliche)

• **Página 12:** Ouvi dizer que meu irmão finalmente salvou a Princesa Peach! Bowser aumentou seu poder com a Varinha Estelar mas meu brilhante irmão o derrotou de qualquer jeito! Acho que ele vai voltar pra casa muito em breve. Estou esperando pra ouvir a história de sua aventura. Enfim, eu vou terminar esse diário agora. Eu tenho que fechar esse quarto antes que ele perceba que eu remodelei a casa sem ter contado a ele. Agora vou preparar o jantar pra celebrar o retorno de Mario!



CAMPEONATOS N-BLAST

JOGANDO ONLINE: Call of Duty: Modern Warfare Reflex



Muitos jogadores ficaram contentes com a notícia de que a edição Reflex do Call of Duty teria um modo online recheado de opções, com a participação de até 10 jogadores ao mesmo tempo. Mas, apenas de todas as novidades, o modo online do Modern Warfare é melhor que o de seu antecessor, o World at War?

Region: On ou Off?

A primeira diferença a ser notada é o número de jogadores: antes eram 8 e agora são 10. Parece pouco, mas faz grande diferença em alguns mapas menores. Ponto para o Modern Warfare, ao permitir mais jogadores. Uma nova opção que surge é a chamada Region, onde o jogador pode optar pelo On ou Off. Quando ativada, o jogador vai competir tão somente com outros jogadores do mesmo país que o seu, lembrando que o país deve estar cadastrado na opções do Wii. Na prática, pelo menos no Brasil, está opção quase não tem utilidade, pois é muito improvável achar um jogo com a opção ligada. A maioria esmagadora de jogadores brasileiros deixa a opção desativa, o que é uma pena, pois deixando o Region Off, fatalmente o jogador cai numa sala de estrangeiros, com péssima conexão, o que estraga toda a jogatina online.

Experiência online

Neste ponto, os jogos são muito parecidos. Caso o jogador brasileiro não seja o host de sua partida, sua conexão (indicada por barras) sempre será baixa, e atingir os adversários se torna missão quase impossível. Ponto negativo para a Nintendo, que com todo o seu conservadorismo, não permite a criação de servidores externos, o que poderia permitir a existência de servidores brasileiros, garantindo a todos boa conexão. Uma situação que desagradável e negativa na edição Reflex é que existe a chamada “migração de hosts”, ou seja, quando o jogo assim entende, o host da sala é alterado, deixando os brazucas “na mão”. No World at War, uma vez host, sempre host. O novo jogo conta com uma gama maior de opções de jogo e o dobro do número de mapas que o anterior, o que tornará seu tempo de vida online ainda maior. Outra melhoria notável, com ressalvas, é que o jogador, ao conectar-se, pode entrar diretamente na sala de seus amigos que estejam online, o que era impossível no World at War. Porém, esta opção não parece ter sido completamente





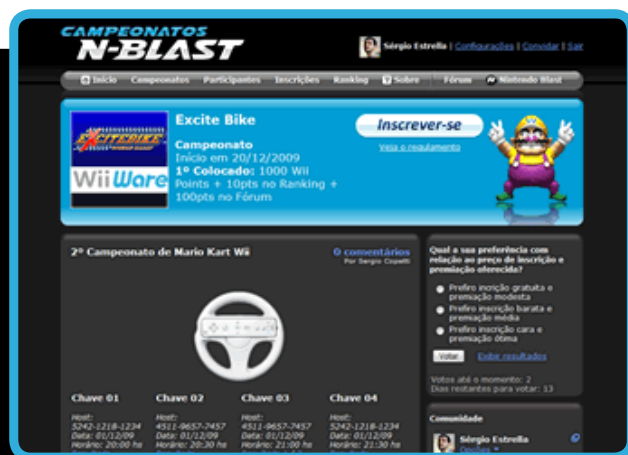
implementada, pois o jogador só consegue entrar na sala do amigo caso este seja o host da partida. A parte ruim é que o jogador não tem como saber se o seu amigo é o host, então na hipótese de nenhum dos amigos do jogador ser o host da partida, o mesmo não consegue adentrar na sala, a não ser que seja convidado por alguém. Tal opção causa a impressão de mal acabamento do jogo.

Onde está o DLC e o uso do Wii Speak?

Havia uma grande expectativa que o novo Call of Duty pudesse oferecer downloadable content (conteúdo extra para o jogo, como mapas extras, a ser adicionado via download), mas essa possibilidade ainda parece distante para os usuários do Wii. Mais uma vez, ficamos frustrados com a Big N, já que nas demais versões do jogo o conteúdo extra está implementado. Mas talvez a grande falha seja a ausência de compatibilidade com o Wii Speak, acessório de grande potencialidade mas que infelizmente não emplacou até o momento. Jogos como este são ideais para o uso do acessório, sendo a experiência bastante satisfatória no The Conduit. Isto acaba fazendo com que os jogadores acabem usando outros meios para se comunicar durante as partidas, como o Skype nos computadores.

E o Campeonato? Quando será?

O modo online pode não ser perfeito, mas permite tranquilamente a realização de campeonatos e, como não poderia deixar de ser, a Campeonatos N-Blast mais uma vez inova, promovendo o primeiro Campeonato Oficial de Call of Duty: Modern Warfare Reflex, que será realizado por times de 4 jogadores. O campeonato anterior, do World at War, foi individual e extremamente disputado, sendo decidido sempre nos minutos finais.



Campeonatos N-Blast

As inscrições estão abertas, sendo permitida tanto individualmente como por times. Para participar, Inscreva-se em campeonatos.nintendoblast.com.br até o dia **05 de fevereiro**. Cada jogador do time campeão será premiado com **500 Wii Points**, pontuação no Ranking N-Blast, além de **500 pontos para a promoção Conquista Premiada**.

New Super Mario Bros. Wii (Parte 2)



Nesta segunda parte da entrevista Iwata Asks sobre a história de Mario, o presidente trouxe os outros dois cérebros do triângulo responsável pela franquia do encanador mais famoso do mundo: Takashi Tezuka e Toshihiko Nakago.

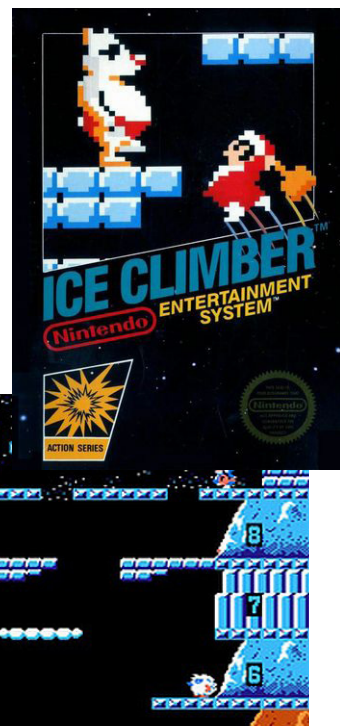


Takashi Tezuka juntou-se à Nintendo em 1984, um ano após o lançamento do NES (Famicom no Japão). Hoje ele é o gerente geral da Entertainment Analysis and Development Division (EAD), estúdio interno e responsável por todos os games criados na empresa. Tezuka, ao lado de Miyamoto, supervisiona a criação desses games sob todos os aspectos do desenvolvimento. E ele costumava ser mais magro quando entrou na companhia. Toshihiko Nakago é presidente da SDR (empresa independente, mas que possui uma divisão dedicada dentro do quartel-general da Nintendo, em Kyoto, Japão.), uma empresa que hoje trabalha com desenvolvimento de games e pacotes para design com computação. Seu primeiro envolvimento com a Nintendo não teve nada a ver com jogos.



À época do lançamento do NES, a Big N procurava pessoas que tivessem experiência com programação do chip 6502 (CPU do NES criada sob medida pela empresa Ricoh e baseado no processador do Apple II, de mesmo nome). Iwata já tinha contato com a Nintendo em 1984 e ficou surpreso perceber que ninguém na companhia possuía conhecimento avançado para mexer com o 6502. Nakago juntou-se à equipe de desenvolvimento 2 (R&D2) da Nintendo, umas das responsáveis por cuidar de aspectos de hardware e programação de jogo, mais tarde fundida com a divisão de software em geral. Seu trabalho inicial foi com o port de vários clássicos dos arcades para o NES, incluindo Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Mahjong e Donkey Kong Jr. Math. Foi nesse período que Miyamoto aproximou-se de Nakago-san e disse que eles iriam trabalhar juntos em Excitebike. Logo em seguida seu trabalho incluiu Ice Climber (jogo fantástico, diga-se de passagem) e finalmente as séries Mario e Zelda. Iwata e Nakago se conheceram por necessidade do trabalho. Nesse período a Nintendo possuía uma placa de arcade chamada Nintendo VS. System, que usava o mesmo chipset do NES. Enquanto a HAL (Iwata) cuidou da versão caseira Nakago ficou responsável pela equipe que criaria o jogo para arcades.

Porém ele percebeu que os movimentos do jogador eram mais suaves no NES e foi pedir ajuda a Iwata, que lhe recomendou usar casas decimais em vez de números inteiros nos



cálculos de posição, gravidade, etc. Isso daria aquele movimento mais preciso e fluido. Miyamoto chegou a reclamar com Nakago por ele ter ido pedir ajuda a outra empresa, mas esse caso acabou sendo fundamental para a série Mario. Iwata inclusive se diz muito feliz por saber que ele teve algum relacionamento, mesmo indireto, com a criação de Super Mario Bros. O conhecimento que Nakago obteve com Iwata ajudou Mario a nadar de forma tão suave nas fases aquáticas.

Trabalhando em meio período integral

Durante seu início de trabalho na Nintendo, Tezuka tinha um posto de meio período ao mesmo tempo que terminava sua graduação em Design. Ele trabalhou em Super Punch Out!!, sequência de Punch-Out!, lançada em arcades no ano de 1985. A ideia de tentar uma vaga na Big N veio através de um amigo pois Tezuka não tinha muito interesse em videogames. Naquela época não havia muita diferenciação dentro das equipes e tanto designers como programadores ajudavam na criação de conceitos para novos games. Tezuka inclusive foi responsável pelo desenho de alguns gabinetes de arcade, manuais e cartas de baralho. Quando finalmente tornou-se empregado em período integral, Tezuka trabalhou no jogo Devil World, no qual o objetivo é comer os pontos na tela. Parece semelhante a Pac-Man? Pois o mais curioso é que Tezuka nunca tinha ouvido falar do clássico comedor amarelo! Essa foi um período bem desafiador para designers e programadores, pois toda a arte necessária aos games precisava manter-se dentro dos limites técnicos do console. Tezuka acha que isso foi um benefício importante, pois forçava a criatividade das equipes.

O tal bigodudo

O encontro do trio mágico responsável por Mario aconteceu durante os lançamentos de Excitebike e Devil World. Nakago trabalhou duro com Miyamoto pela promoção de Excitebike e, devido à expansão econômica do Japão à época, não havia quartos de hotel suficientes - e por isso, a dupla chegou a dividir a mesma cama em uma ocasião. Porém, o curioso é que Super Mario Bros. e Zelda foram desenvolvidos ao mesmo tempo e muitas ideias foram compartilhadas entre os games. A primeira experiência que a equipe fez foi criar um ambiente 2D com um bloco sólido movendo-se pela tela - afinal, nessa época a Nintendo já fazia games que possibilitavam a implementação de testes. O desejo era fazer um título de ação, mas não havia nenhum sinal do tal Mario no projeto. Tezuka decidiu falar com a equipe de venda e marketing e logo descobriu que Mario Bros. (primeiro jogo com o bigodudo, lançado nos arcades) era um sucesso.

Mesmo Miyamoto tendo a ideia inicial de usar um personagem com o mesmo nome em vários games (Mr. Video), Mario acabou sendo o mascote escolhido pela equipe. Aliás, vale lembrar que o nome Mario veio de uma brincadeira da equipe da Nintendo América sobre o dono do armazém onde a companhia estabeleceu suas operações nos EUA - que



vinha cobrar o aluguel de forma incisiva. Entretanto mais curioso ainda é o processo de criação de Zelda. A ideia original começou com os calabouços (dungeons) em um mapa de mundo. Mas o game foi feito na placa de arcade da Nintendo e não era projetado para o NES. Inicialmente havia 5 montanhas no cenário e o jogador que fosse ao meio delas encontrava o calabouço. Foi nessa etapa que a equipe decidiu ser importante haver um segmento a pé, no qual o jogador pudesse explorar o resto do mundo. O desenvolvimento de Zelda ganhou fôlego nessa etapa e a equipe tinha certeza de que o game ficaria pronto antes de Super Mario Bros. - algo que não aconteceu e pode até ser considerado o primeiro atraso oficial da série Zelda, um aspecto marcante nos anos a seguir (comentário do editor).

Reciclando matéria prima

Mas como o tema da conversa é Mario, voltemos a ele. O fato mais marcante para a equipe no início do desenvolvimento foi a primeira vez que a tela com o céu azul e as nuvens brancas apareceu. Nakago ficou impressionado com as cores vivas que o NES podia gerar, especialmente porque naquela época os jogos eram todos escuros, sombrios e sem tanta vida. Essa primeira tela serviu de base para a criação de mapas, que seriam compostos por várias telas em sequência.

Miyamoto pediu que as fases durassem cerca de um minuto. Como o personagem andava por uma tela em 1 segundo, Nakago se assustou ao pensar em 60 telas por fase. Mas Miyamoto já tinha ideias na cabeça que iriam fazer o jogador parar, pensar, desviar e disse à equipe que 20 telas por fase seriam suficientes. Sendo assim, a maioria das fases em Super Mario Bros. não possui mais do que 12 telas e a mais longa atinge 32. A criação desses mapas foi uma tarefa árdua e manual. Primeiro Miyamoto ou Tezuka desenhavam um esboço gigante da fase em papel; depois, a equipe de Nakago tinha que inserir os dados no NES e fazer os testes.

Como não havia formas de mudar apenas um pedaço da fase a equipe gastava um dia criando a nova fase e testando - no dia seguinte, as correções e os ajustes necessários já estavam na mesa de Nakago, que repetia o processo todo. Algo curioso e que foi comentado na primeira parte dessa conversa é a ordem de criação dos mundos. A equipe fez primeiro o mundo 3 e 5, por exemplo, porque eram mais divertidos. Mas testes com jogadores novatos mostrou que era preciso uma introdução mais fácil e que ensinasse aos poucos o funcionamento do game. Miyamoto desenhava as fases em papel e começava a 'jogar o game' virtualmente, dizendo "o jogador vem por aqui, pula ali, faz isso...". O mundo 1-1 em especial foi todo feito com o jogador em mente. A posição do primeiro cano, rebatendo o cogumelo e obrigando o jogador a pegá-lo, assim como o desenho do cenário foram desenvolvidos de forma planejada e com o objetivo de mostrar como o jogo funcionava. Afinal, estamos falando de uma época em



que não havia revistas e guias de games e que, assim como hoje, os consumidores não gostavam muito de ler manuais.

Mario quase não foi pelos ares

A ideia inicial para Super Mario Bros. era ter fases em terra, água e ar. Porém, as partes do céu quase ficaram de fora do game devido a limitações de memória. Tezuka, um grande fã das fases em que Mario anda nas nuvens, criou então o conceito do pé de feijão - inspirando-se na famosa história, claro. Em vez de uma fase inteira no céu, eles adicionaram segmentos no qual Mario subia às nuvens apenas por um período. Mas como fazer ele descer?

Pode parecer um detalhe bobo, mas a equipe não sabia como mostrar de forma intuitiva ao jogador que ele podia pular no vazio e voltar para a fase. A solução? Um jovem empregado à época disse 'coloque algumas moedas voando'. Essa simples mudança dava ao jogador coragem para pular e foi um dos muitos ajustes que a equipe fez baseando-se em dois lemas: não trair as expectativas do jogador nem estragar seu divertimento. Isso se aplica a todos os games de Mario e da Nintendo, geralmente brilhantes por conseguirem explicar muita coisa sem nenhuma linha de texto ou guia. Há jogos que maltratam o jogador de propósito, mas a equipe de Super Mario Bros. queria que o jogador tivesse a recompensa merecida após um desafio complicado ou mesmo ajuda em parte mais difíceis. E quando ele pulasse no vazio para moedas, saberia que não havia risco de morrer.

Mas por mais que isso pareça simples no papel, as limitações do NES forçavam a equipe a buscar soluções criativas. Na época o console só podia ter cartuchos com 256 elementos de 8x8 pontos cada (mais tarde esse limite foi elevado). É por isso que temos Koopas Troopas com asas - as Paratroopas - e nuvens que são iguais às moitas, mas com cores invertidas. A equipe se divertiu muito tendo essas ideias estranhas. Os elementos simétricos de Super Mario Bros. também ajudaram muito nessa questão da memória. Flores, cogumelos e estrelas eram todos itens desenhados pela metade e depois duplicados; um item, metade da memória. Porém o que nem Iwata sabia antes dessa conversa é que o Goomba, talvez o mais famoso inimigo de Mario, foi o último elemento criado para o game. Os jogadores que testavam Super Mario Bros. achavam as Koopas Troopas muito difíceis para estarem logo no início e a equipe decidiu criar um oponente mais fraco e fácil de matar - com um único pulo. Mas a falta de memória impedia criar imagens para o movimento de Goomba. Então, eles decidiram rotacionar a imagem de um lado para o outro, dando a impressão de que ele está andando e de que seu corpo é meio maleável. Aliás, por curiosidade, Goomba é um cogumelo Shiitake.





A hora da verdade – como reconhecer um sucesso?

Após o último Goomba ter sido colocado no jogo, a equipe finalmente terminou seu projeto. Mas eles ainda não tinham ideia do fenômeno que Super Mario Bros. seria e os primeiros sinais disso vieram com os testes junto ao público. Miyamoto percebeu que havia algo a mais naquele jogo, algo que provocava reações semelhantes às de Donkey Kong. Ele chegou a dizer “isso pode acabar se tornando algo muito grande”. Nessa época Iwata visitou a Nintendo para ajudar no término de F1 Race (game de corrida lançado em 1984 no NES) e levou um cartucho de Super Mario Bros. de volta ao estúdio HAL; durante as próximas duas semanas, a equipe não fez mais nada a não ser jogar o game. Uma coisa que Iwata, Tezuka e Nakago concordam é como o desenvolvimento de um jogo deixa você cego sobre a qualidade do mesmo. Estando todo dia em cima de projetos, esboços e linhas de programação é difícil olhar o panorama geral - sem contar que eles não aguentavam mais pensar em Mario.

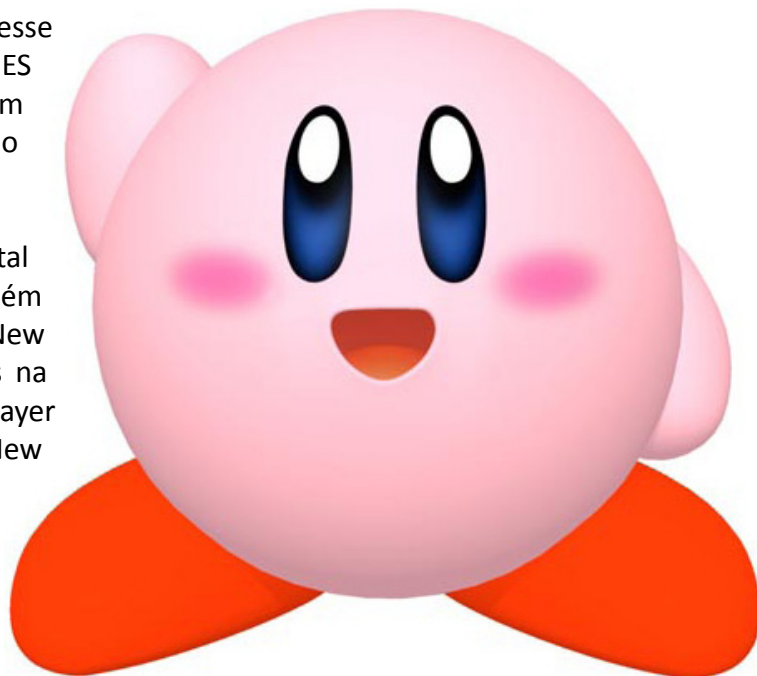
Miyamoto disse a todos que eles podiam celebrar o quanto quisessem, mas por apenas três horas. Depois, era hora de voltar todos os esforços da equipe para Zelda - literalmente. Como a entrevista é a respeito de Mario, Iwata não quer desviar muito do tema mas não poderíamos ficar sem um fato curioso a respeito dessa série. Nakago lembra que Zelda também enfrentava problemas de memória e limite de itens. Ele e Tezuka discutiam a respeito disso enquanto jogavam um game de quebra-cabeça. Na manhã seguinte, havia um coração rabiscado no quadro e dividido em quatro partes. Miyamoto não precisou de nenhuma explicação para aquilo; na hora que ele viu o coração entendeu a ideia e ela foi rapidamente implementada, aumentando a duração do jogo sem ter que acrescentar novos itens. Nakago se recorda de ter pensado “puxa, Miyamoto é mesmo um cara especial” e ele tem o mesmo sentimento por Tezuka.

Durante o desenvolvimento de Super Mario Bros. 3, eles criaram a roupa de guaxinim (Raccoon) que dava a Mario a habilidade de voar. Mas isso ia contra o propósito do game já que o jogador poderia evitar a fase inteira simplesmente passando por cima. A roupa quase foi tirada do produto final se não fosse o amor e a paixão de Tezuka pela ideia do voo. A equipe decidiu buscar uma solução e chegaram a um consenso: Mario teria que pegar impulso ao correr pelo menos 8 espaços do tamanho de seu sprite. Depois disso eles voltaram às fases e incluíram pontos específicos para executar essa manobra. No fim das contas, a P-Wing também foi colocada no jogo. Ela era uma asa de Koopa Paratroopa que dava ao jogador a chance de voar pela fase inteira. Nakago afirma que esse foi um embrião do que hoje virou o Super Guide em New Super Mario Bros. Wii.

Quem procura (quase sempre) acha

Um sinal marcante nesse trio responsável por Mario é a perseverança. Tezuka não desistiu de ter a roupa de Guaxinim em Mario 3, por exemplo, mas eles reconhecem que Miyamoto é o cara mais focado e dedicado que existe; quando ele coloca algo na cabeça pode ter certeza de que verá a luz do dia... de alguma forma. Miyamoto teve por muito tempo desenhos em sua mesa com Mario andando em um dinossauro. Sendo fã da cultura ocidental country e do Velho Oeste, o mestre tinha sempre ideias relacionadas a andar a cavalo - e inclusive frequentava um bar temático próximo à empresa, arrastando Nakago junto. É claro que esse dinossauro acabou virando Yoshi e só apareceu no SNES devido às limitações do NES. Mas a roupa de guaxinim e de sapo serviram para dar habilidades extras a Mario sem a necessidade de incluir um novo elemento.

Outro elemento sempre perseguido pela equipe era o tal modo multiplayer. O NES não aguentava; o SNES também não, pois as fases teriam que ser totalmente refeitas; New Super Mario Bros. no DS teve testes com jogadores na mesma fase, mas o tamanho da tela limitou o multiplayer a modos separados. O que vemos finalmente em New Super Mario Bros. Wii é resultado da dedicação dessas pessoas, que nunca abandonam seus sonhos. Miyamoto é o líder na área, claro, sempre pensando em uma escala de tempo de 5 anos no futuro. Nakago lembra como os Miis ficaram anos em desenvolvimento até finalmente aparecem no Wii. A obsessão pelo multiplayer era tamanha que quando Iwata foi propor a Miyamoto a ideia de Kirby's Fun Pak (game de SNES lançado em 1996), ele recebeu em troca a sugestão de incluir um modo cooperativo no game. Sakurai (diretor de Kirby à época e hoje CEO da Project Sora Co.) gostou da ideia e implementou-a com sucesso. Esses exemplos mostram como a Nintendo não gosta de jogar fora conceitos. Eles simplesmente guardam tudo em uma gaveta e esperam o momento certo para usá-los, pois esse momento sempre virá mais cedo ou mais tarde.



Uma equipe diferenciada

Depois de 25 anos trabalhando juntos, Nakago, Tezuka e Miyamoto ainda mantém o mesmo estilo de trabalho e relacionamento dentro da empresa. No início eles se viam mais como um grupo de hobby do que profissionais da indústria. Iwata demonstra espanto com isso, já que os mestres por trás de Mario parecem assumir seu amadorismo. Mas eles mesmos reafirmam essa ideia; Nakago lembra que não entrou para a SDR querendo fazer games e Tezuka nem sabia o que era Pac-Man (risadas). E mesmo assim, o trio é um dos

mais respeitados dentro da Nintendo e seus métodos de trabalho continuam simples. Uma prática deles continua sendo os almoços em grupo, nos quais eles contam o que fizeram no final de semana, compartilham experiências da vida em geral.

Iwata lembra como isso é importante no desenvolvimento de vídeo games pois muitas ideias vem justamente da observação de elementos da vida real. Sem Miyamoto presente nessa entrevista eles podem discutir um pouco mais sobre a mente do gênio. A história mais famosa é sobre as inspirações de Miyamoto. Tendo crescido em uma área mais rural, quando criança ele explorava bosques, cavernas e outros locais sempre em busca de aventuras. Miyamoto não admite, claro, mas essa formação como humano com certeza lhe deu as bases para a criação dos mundos de Mario e Zelda em especial. Até WiiFit veio de uma de suas peculiaridades: o mestre costuma se pesar todo dia, anotar o peso e manter um relatório de seu progresso. Nakago vê em Tezuka um comportamento semelhante, que encontra inspiração nas pequenas coisas da vida e traz ideias que fazem muita diferença. Quando estavam criando a fase com vento em New Super Mario Bros. Wii., Nakago decidiu colocar moedas voando infinitamente pelos ares, mas foi Tezuka que sugeriu o bloco POW, que derruba todas elas e facilita ainda mais a vida do jogador.

Mesmo após tanto tempo observando esse trio, Iwata ainda não consegue definir o que faz dele tão especial. Nakago dá um resumo de como ele vê o trabalho da equipe: Miyamoto começa cavando um buraco; Tezuka encontra uma forma de encher o buraco; e Nakago vem depois e passa um rolo sobre tudo isso, para suavizar as bordas e garantir que a estrutura esteja sólida. Nem Iwata nem Tezuka se atrevem a discordar de um exemplo tão metafórico e ao mesmo tempo coerente.

Entrando de cabeça – querendo ou não

Com tanto tempo e dedicação à série Mario o trio 'mágico' acabou sendo cada vez mais envolvido no processo de criação dos jogos. Iwata diz perceber que Nakago é o cara que sempre diz "isso pode ser um grande problema". Tezuka reconhece que esse tipo de atitude é necessária a qualquer equipe que tem nas mãos uma franquia tão poderosa como Mario. O trabalho deles é muito mais controlar as ideias e gerenciar expectativas do que apenas criar novidades. Uma perfeita frase de Tezuka: Não há absolutamente nenhuma garantia de que algo vai ser um sucesso apenas porque é novo. Isso é algo que posso dizer por experiência própria. Sendo assim, eles se veem no papel de administrar a empolgação do resto da equipe, que sempre apresenta um monte de novos conceitos ótimos no papel, mas não tão eficientes quando aplicados ao jogo. E isso remete novamente à ideia de guardar anotações; afinal, algo pensado hoje pode aparecer daqui a 20 anos apenas - mas vai





aparecer de um jeito ou de outro. Iwata, com toda sua experiência de desenvolvedor e presidente da Nintendo, sabe mais do que ninguém que não há ideias milagrosas do dia para a noite. Isso é um mito que muitas empresas vendem, mas o que traz sucesso é o trabalho árduo e dedicado.

No caso de New Super Mario Bros. Wii Tezuka, Nakago e Miyamoto se envolveram como nunca antes em um só jogo. A tarefa não parecia nada prazerosa devido ao enorme volume de trabalho, mas Tezuka e Nakago dizem que na verdade havia muita alegria nesse excesso de dedicação. Miyamoto chegava inclusive a abandonar seu post de supervisão para mergulhar de cabeça no que os programadores da SDR estavam fazendo. O mestre ficava horas de braços cruzados, olhando por cima dos ombros de um funcionário, e de vez em quando soltava “por que não fazer isso assim? E que tal assim?”. Nakago nem se atrevia a falar com Miyamoto quando ele estava nesse ‘estágio’ mental, perdido em um mundo imaginário. Essa atitude de Miyamoto se propagou pelo outros dois membros do trio. Tezuka diz que isso os fez entrar mais a fundo nos detalhes do desenvolvimento, mas Nakago é mais direto e reconhece que eles foram é sugados mesmo. O que antes eram simples recomendações aos programadores tornaram-se ordens e pedidos específicos.

Sem perceber, os três já estavam no olho do furacão. É um emprego muito interessante, que traz um enorme volume de trabalho mas que, ao mesmo tempo, Tezuka e Nakago reconhecem ser delicioso. E quando algo dá tanto prazer assim, você acaba querendo ser sugado para dentro.



O que resta?

Chegando ao fim desse delicioso papo sobre Mario (que pena...) Iwata pede que Tezuka e Nakago mandem uma mensagem aos jogadores sobre New Super Mario Bros. Wii. E claro que o modo multiplayer é de longe a grande vedete do game.] Tezuka diz que se você não tem ninguém para jogar com você, é importante fazer um esforço e chamar um amigo ou um familiar para se aventurar no game. Mesmo que ele não queira, vale torcer o braço da pessoa para ela concordar porque com certeza a experiência será prazerosa. Além disso, essa ideia de multiplayer em Mario vem sendo nutrida há mais de 20 anos; e dessa vez eles também se certificaram de que o jogo teria um alto nível de dificuldade, já que muitos acharam o título do DS fácil demais - algo que incomodou profundamente Miyamoto. Porém, mesmo sendo difícil a equipe solucionou qualquer problema com a inclusão do Super Guide e dos vídeos especiais, gravados com os jogadores do Mario Club. Aliás, todos os vídeos de truques que vemos no jogo são de pessoas reais executando os movimentos e as acrobacias. O que parece um benefício simples ao jogador acabou trazendo ainda mais trabalho à equipe. Afinal, a cada mínima mudança em uma fase, na distância de um pulo ou altura de um cano, os vídeos de Super Guide e truques

tenham que ser refeitos. Alguns membros da equipe sugeriram que eles fizessem ajustes manuais nos vídeos, mas Tezuka foi firme ao barrar essa ideia. Segundo ele, se não fosse tudo feito por humanos jogando, o elemento de realismo seria perdido. Tezuka também tem um conselho final aos jogadores de New Super Mario Bros. Wii. Mesmo passando por uma fase pegando tudo que há, é ótimo voltar e jogá-la de novo. Você sempre encontrará coisas novas ao fazer isso e, mais importante ainda, terá suas habilidades aprimoradas. Isso é importante para avançar nas fases mais difíceis. E para quem acha que esses caras não jogam tanto quanto fazem, Tezuka (com quase 50 anos) e Nakago (com 52) terminaram o game completo. Iwata então toma a palavra para expressar sua felicidade com New Super Mario Bros. Wii. Ele acredita que o jogo alimenta algo que a série Mario sempre teve - pessoas que gostam de jogar e outras que gostam de assistir o game ser jogado.

Finalmente é possível juntar esses dois tipos de jogadores, tendo lado a lado um experiente e um novato passando horas de diversão juntos. Esse, aliás, é um sonho de Iwata. Depois de 20 anos do lançamento de Super Mario World, o trio Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago e Shigeru Miyamoto finalmente uniu-se de novo para fazer um game de Mario (o do DS não teve muito envolvimento de Shiggy). Por isso mesmo New Super Mario Bros. Wii é o sucessor espiritual do clássico de plataforma que tanto amamos. E mesmo Tezuka se perguntando até quando games de Mario em 2D serão feitos, Iwata é rápido ao apontar que não há outra forma de se fazer esse jogo, mesmo quando todos eles estiverem velhos demais para serem sugados de novo por essa paixão.



Turnabout Let's Dance!

A série Ace Attorney não faria tão bonito nos tribunais virtuais não fosse o suporte dado por sua ótima trilha. Mas convenhamos, por mais bem acabadas, e até charmosas, que sejam as músicas em chiptune, existe uma curiosidade em saber como seria essa ou aquela música se ela fosse “de verdade”. Para matar essa vontade a seção Gamemusic desse mês falará um pouco sobre os principais albúns de rearranjos da série Ace Attorney. Recomendo bons fones de ouvido e som no talo.



Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Meets Orchestra~

Lançado em 2006, Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Meets Orchestra~ é o primeiro trabalho com arranjos orquestrados de Ace Attorney. Lançado com duas opções de capas (sendo a que contém os promotores uma edição limitada), o album conta com músicas vindas desde o primeiro até o quarto jogo da série. Os arranjos foram feitos por Noriyuki Iwadare (faixas 1, 2, 3, 5, 8, 11, 12), Naoto Tanaka (faixas 4, 7) e Kaori Komuro (faixas 6, 9, 10) e executadas pela Tokyo Philharmonic Orchestra.

Os destaques ficam para as Courtroom Suites. Suites são muito legais por que trazem diversos temas que não teriam força para receberem um arranjo só deles, mas que também são divertidos. Chamam a atenção também a “Oo-edo Soldier Tonosaman” (ficou muito boa mesmo, olha que eu nem vou muito com a cara da original) e claro a “Ryuichi Naruhodo ~ Objection! “. Tirem suas próprias conclusões abaixo.

- 01) **Ryuichi Naruhodo ~ Objection!** [PW AA]
- 02) **Mayoi Ayasato ~ Gyakuten Sisters' Theme** [PW AA]
- 03) **Reiji Mitsurugi ~ Great Revival** [PW AA: JFA]
- 04) **Investigation ~ Mystery Suite** [PW AA]
- 05) **Gyakuten Saiban ~ Courtroom Suite** [PW AA]
- 06) **Oo-edo Soldier Tonosaman** [PW AA]
- 07) **Gyakuten Saiban 2 ~ Courtroom Suite** [PW AA: JFA]
- 08) **Godot ~ The Fragrance of Dark Coffee** [PW AA: TT]
- 09) **Gyakuten Saiban 3 ~ Courtroom Suite** [PW AA: TT]
- 10) **Kurain's Genealogy** [PW AA: JFA]
- 11) **Gyakuten Saiban 3 - End** [PW AA: JFA]
- 12) **Housouke Odoroki ~ A New Trial is in Session!** [AJ AA]





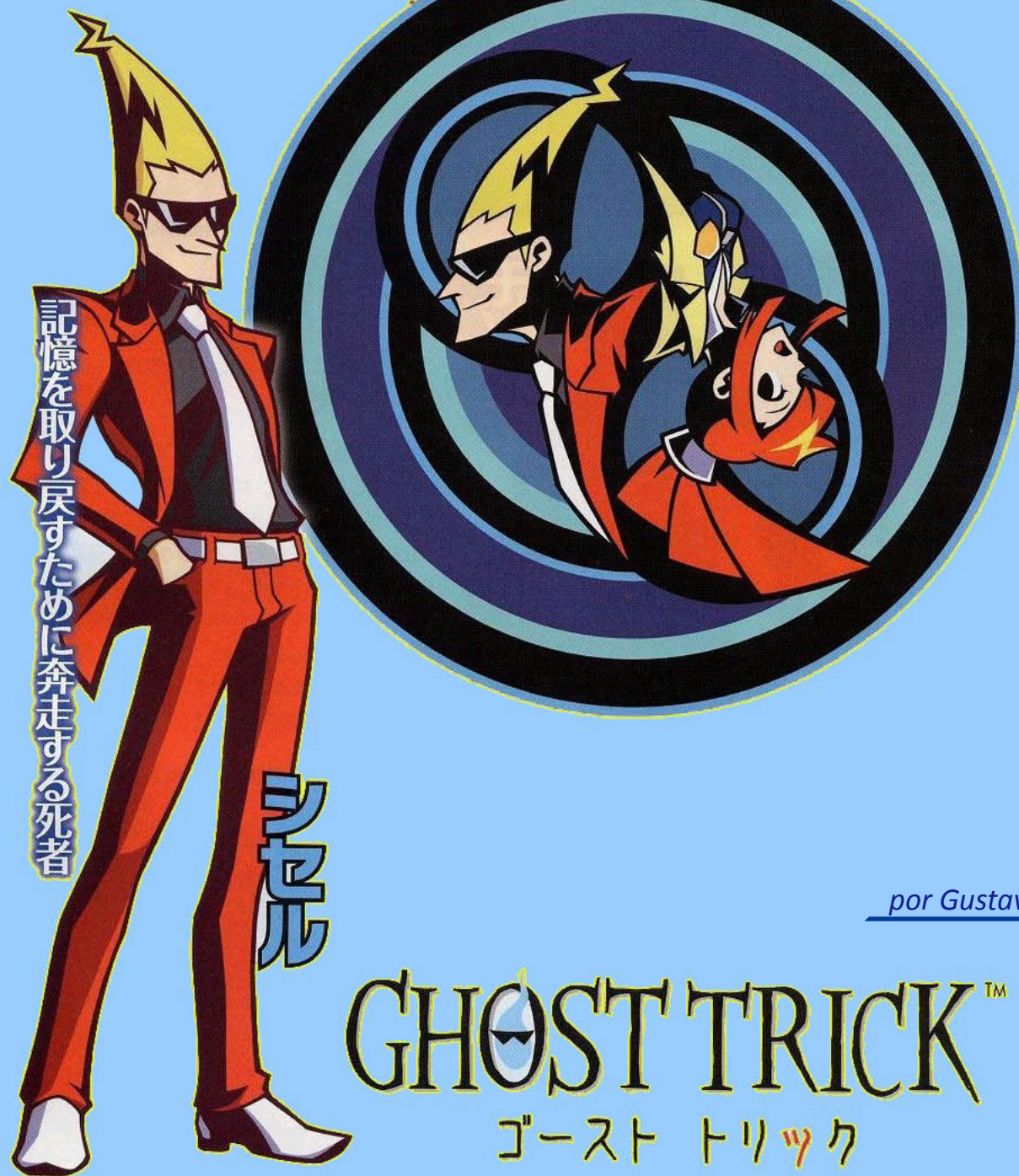
Gyakuten Saiban Jazz Album ~Gyakuten Meets Jazz Soul~

Versões tocadas por orquestras são quase que um padrão quando falamos de rearranjos de game music, por isso só o fato do album Gyakuten Saiban Jazz Album ~Gyakuten Meets Jazz Soul~ fugir desse estilo já é de chamar a atenção. E quando o resultado fica bom se torna imperdível.

Lançado no início de 2007, o album, que tem todas as suas faixas arranjadas pelo mestre Noriyuki Iwadare e interpretadas pela Metamorphosis Jazz Band, conta com temas de toda a série até o quarto jogo. Algumas faixas são de músicas que foram anteriormente apresentadas no Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Meets Orchestra~, mas é claro que o estilo diferente e as improvisações, característica forte do jazz, faz com que elas soem como novas. Algumas soam bem novas, experimente a “Oo-edo Soldier Tonosaman” para entender.

Recomendo a mais uma vez a “Ryuichi Naruhodo ~ Objection!”, que abusa das improvisações, assim como a “Gyakuten Saiban 3 ~ Blues Note Scale Trial”, que tem uma linha de baixo muito divertida. Não perca também a animadona “Toranosuke Shibakuzo ~ Swingin’ Zenitora” e a meiga “Minuki’s Theme ~ The Young Sorceress” que fecha o album de maneira e de quebra te coloca sorriso no seu rosto. Escutem ae.

- 01) Gyakuten Saiban ~ Blues Note Scale Trial [PW AA]
- 02) Ryuichi Naruhodo ~ Objection! [PW AA]
- 03) Oo-edo Soldier Tonosaman [PW AA]
- 04) Gyakuten Saiban 2 - Blues Note Scale Trial [PW AA: JFA]
- 05) Reiji Mitsurugi ~ Great Revival [PW AA: JFA]
- 06) Toranosuke Shibakuzo ~ Swingin’ Zenitora [PW AA: TT]
- 07) Gyakuten Saiban 3 ~ Blues Note Scale Trial [PW AA: TT]
- 08) Godot ~ The Aroma of Black Coffee [PW AA: TT]
- 09) Yomigaeru Gyakuten ~ End [PW AA]
- 10) Minuki’s Theme ~ The Young Sorceress [AJ AA]



por Gustavo Assumpção

GHOST TRICK™

ゴースト トリック

O sucesso da série Ace Attorney parece ter uma fórmula básica: carisma, uma história rica, grandes mistérios e textos inteligentes. Já que a fórmula é conhecida, que tal criar um novo herói, uma trama mais ousada e inserir mais profundidade nas partes interativas? Parece que foi exatamente isso que a Capcom pensou ao criar Ghost Trick, que chega em 2010 para o DS.

Produzido por Hironobu Takeshita (Zack & Wiki e Mega Man 9) e dirigido por Shu Takumi, escritor dos games da série Ace Attorney, o título é um dos mais esperados para o DS. A apresentação oficial do game ocorreu no fim do último ano durante a Tokyo Game Show – e dá pra ficar animado com o que foi mostrado.

A trama de Ghost Trick começa com o assassinato do personagem principal, o jovem Sisel. Isso mesmo, o game será em flashback, onde o jogador controlará o espírito do personagem que terá que reconstruir sua vida em poucas horas, impedindo que ele desapareça de uma vez por todas. Na época do anúncio, Takumi chegou a afirmar que a ideia do game havia surgido cerca de cinco anos antes.

“Estávamos trabalhando no terceiro Ace Attorney e acreditei que já era o momento de começar a pensar em outra coisa. Assim quis fazer um novo tipo de jogo, algo diferente do estilo de Ace Attorney. Escolhi uma plataforma portátil porque enquadra bem com o estilo dos meus jogos”, completou o produtor.

Apesar da trama não ser exatamente original, é a forma como ela será contada que promete surpreender os jogadores. “O protagonista de Ghost Trick vai viajar no tempo perto da sua morte, será testemunha de acontecimentos anteriores, vai voltar a ver velhos amigos e até encontrar-se com a pessoa que lhe deu um tiro e lhe causou a morte.

Ainda assim não será apenas um observador passivo, uma vez que o jogador fará uso das capacidades tácteis do DS para que Sisel possua vários objectos. Estas e outras habilidades de Sisel vão permitir reescrever a história e até salvar a vida de outras pessoas”, disse Takumi para a revista Famitsu.

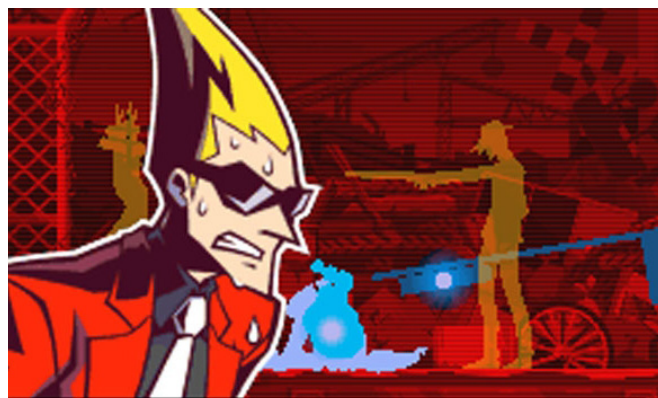
Travessuras até dar medo

A jogabilidade com possibilidade de “possuir” os itens é o grande trunfo do game – e parece ser também sua grande inovação. Para usar determinado item o jogador terá que usar a opção “trick” (travessura em inglês) que revela quais objetos do cenário podem ser possuídos pelo jogador.

O game será dividido em objetivos onde o jogador terá que usar essa habilidade para alcançar o que foi desejado. Um exemplo vem da demo exibida na Tokyo Game Show, onde o jogador tinha que evitar que a namorada do protagonista

GHOST TRICK™

ゴースト トリック



な。なんで、これは！
(世界が… “変わった” …)



レディを助けるためには、
彼文自身の“協力”が必要だ。▶



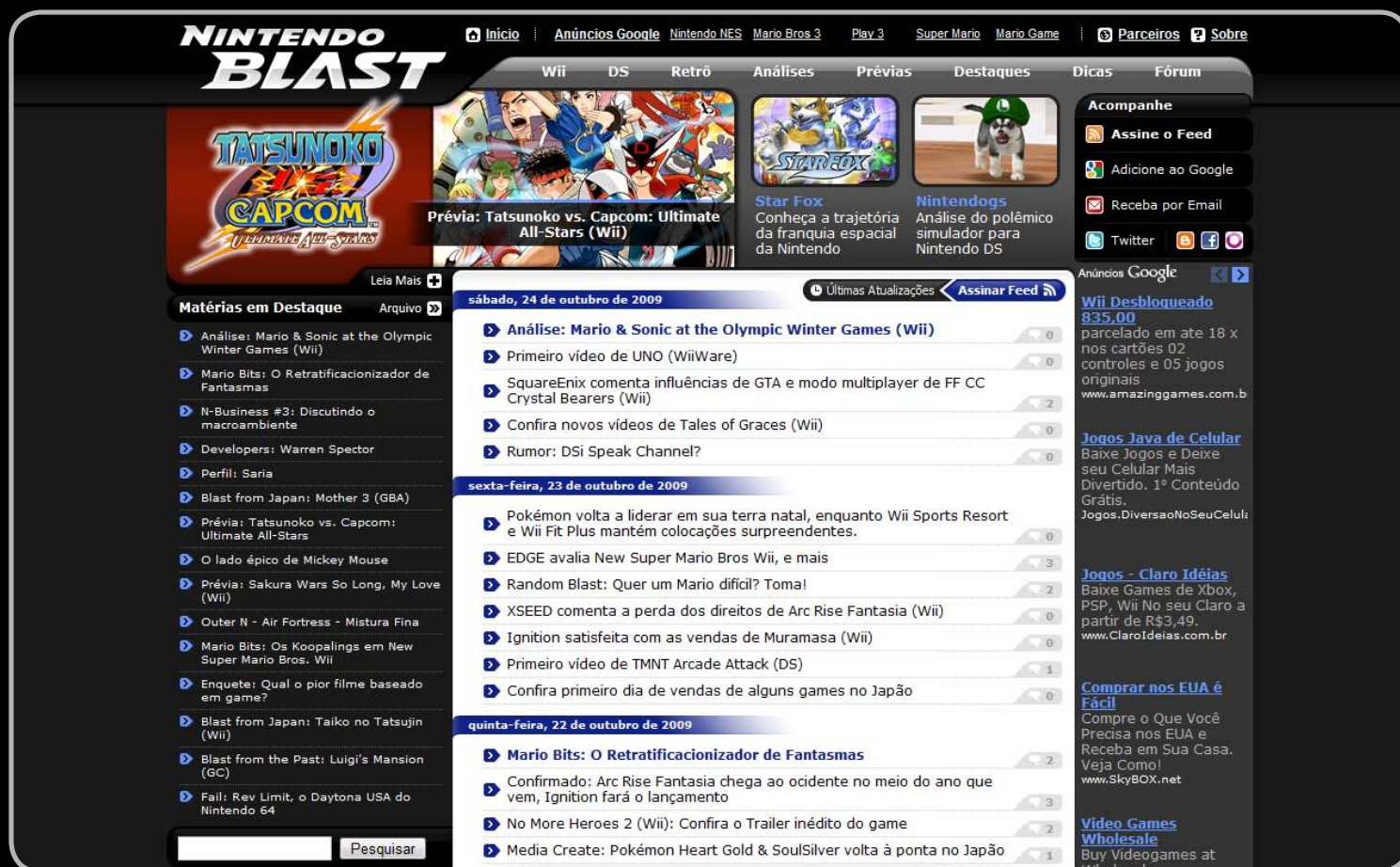
“殺し屋”ってワケ、かしら。
どうして、あをしを…？

fosse baleada. Apesar de parecer simples, usar o objeto certo é resultado de uma sequência de tentativa e erro longa e trabalhosa. A verdade é que a jogabilidade parece muito divertida e desafiadora.

O jogador terá que usar toda a sua inteligência para saber exatamente qual artifício usar para se safar das situações. As possibilidades são grandes e podem surtir o efeito desejado ou complicar ainda mais as missões. É preciso ter calma e muito cuidado, além de ter a noção de quais objetos podem ser possuídos. Outro destaque do game é o visual - uma mistura de Captain Rainbow (Wii) com a própria série Ace Attorney. Os modelos dos personagens são grandes e coloridos. É um novo padrão artístico em games do gênero no DS. Apesar de ser em duas dimensões, as animações são absolutamente fantásticas e mais leves que o normal.

Há grandes chances de Ghost Trick ser lançado esse ano no mercado americano. Se assim for, talvez teremos talvez a mais competente mistura entre point-and-click e adventure do DS.





www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

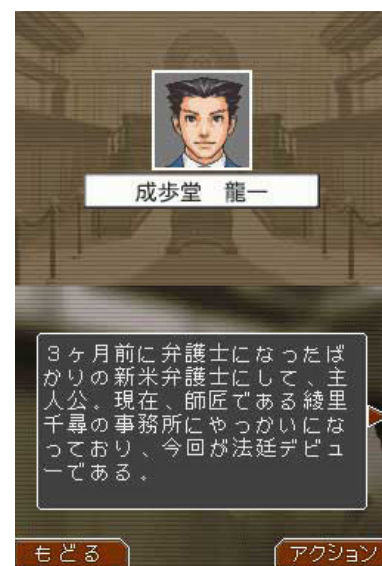
Gyakuten Saiban Jiten (DS)



Esse mês na coluna **Blast from Japan** falaremos sobre a Gyakuten Saiban Jiten, uma enciclopédia que aborda em detalhes os 3 primeiros capítulos da série Ace Attorney. Claro, exclusividade de nossos amigos orientais. Veja a seguir o que estamos perdendo

Quando a Capcom lançava os primeiros games da série Ace Attorney no Japão, ainda para Game Boy Advance, ela nem imaginava que poderia obter tanto sucesso, principalmente fora do Japão. O resultado foi que a série ganhou o mundo todo, desta vez no DS. Mas após concluir a trilogia de Phoenix Wright, a Capcom decidiu seguir novos rumos e avançou 7 anos dentro da linha do tempo da série para trazer um novo protagonista: Apollo Justice. Seria este capaz de substituir o homem-carisma Phoenix Wright? Foi num momento de dúvida que a empresa decidiu desenvolver e presentear os japoneses que comprassem o quarto Ace Attorney com nada mais nada menos que uma enciclopédia englobando toda a trilogia anterior. Assim surge Gyakuten Saiban Jiten (que se fosse lançado no ocidente, seria algo como Ace Attorney Encyclopedia).

Gyakuten Saiban Jiten foi incluído na edição limitada de Gyakuten Saiban 4 e se tornou um sonho de consumo para qualquer fã e colecionador da série. Aquele cartãozinho tinha tudo. Ao entrar no menu principal, é possível escolher entre os quatro primeiros jogos da série, ou seja, "Gyakuten Saiban" 1, 2, 3 e do remake do original para DS que contém o caso inédito "Rise from the Ashes".





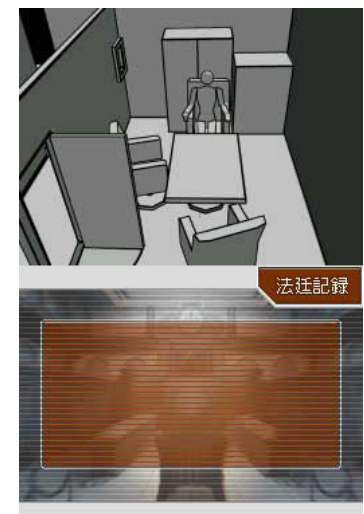
A caixa da edição limitada de Gyakuten Saiban 4 com Gyakuten Saiban Jiten. Coisa fina

Depois de selecionar um deles, você pode selecionar um caso particular ou ouvir todas músicas presentes no jogo. Se escolher um dos casos, terá quatro opções: Storyline (que permite ler um pequeno resumo da história de cada caso), Characters (a lista de personagens envolvidos), Scenario (visualizar os cenários que apareceram durante a história) e Evidence (todos os itens que foram – ou não – usados como evidências).

Ao ler qualquer um dos dados disponíveis nesta seção, você às vezes poderá ver palavras em azul e vermelho no meio do texto. Trata-se de links para outros artigos, que ficam vermelhos quando representam os artigos que você não leu ainda. Cada vez que visitar um novo artigo, surgirá uma pop-up para identificar se você já esteve lá antes ou não.

Mesmo não sendo bem um jogo, este possui alguns recursos secretos, que são destravados conforme o jogador vai lendo as páginas disponíveis. Ao completar 30% das páginas, por exemplo, você poderá assistir aos filmes de abertura de cada caso. Com 60% é a vez dos filmes de encerramento. Ao alcançar 90%, você poderá visualizar os sprites “maus” dos personagens, ou seja, a posição que eles assumem ao serem desmascarados por Phoenix Wright. Alcançando 100%, o último segredo de “Jiten” é revelado: uma galeria com todas as imagens estilo anime usadas para ilustrar a execução dos crimes.

A idéia por trás da enciclopédia de Ace Attorney é uma desconstrução que lembra muito a estratégia usada pela indústria de filmes: a de incluir “extras” para garantir as vendas. Nesse caso, a estratégia foi para garantir a aceitação do novo protagonista, que felizmente se mostrou tão carismático quanto o clássico Phoenix.



TOP 50

*Games que você
vai jogar em
2010*

DS • Wii

por **Gustavo Assumpção**

O ano de 2010 começa cheio de expectativas para os donos de consoles Nintendo. Depois de um 2009 acima da média e de muitas surpresas, o fato é que esse tem tudo para ser o ano com a maior quantidade de bons títulos para Wii e DS desde o lançamento dos mesmos em 2006 e 2004 respectivamente. Nós da Revista Nintendo Blast elaboramos uma especial com todos os grandes games que você vai jogar esse ano – e de quebra muita especulação.

Um ano cheio de surpresas

2010 começa em meio a uma grande bomba: a confirmação pelo presidente da Nintendo, Satoru Iwata, de que o próximo game da série The Legend of Zelda será lançado ainda esse ano para o Wii. A notícia não só surpreendeu meio mundo como nos deixou esperançosos para as possibilidades que nos aguardam ao longo desse ano.

2010 também pode ser de muitas mudanças. Ao que parece, esse ano a Nintendo encerrará um ciclo. É fato já pra todo mundo que Wii tem sofrido com a falta de capacidade técnica – o que tem levado cada vez menos produtoras a investirem em games de alto valor de produção para os consoles. Críticas pesadas dos gamers chamados de “hardcore” também contribuem para um fim prematuro do console – que apostamos – pode acontecer já em 2011. Por isso é bom aproveitar esse ano que está começando.

Outro que deve enfrentar um período de transição é o DS/ DSi. Ao que tudo indica, o sucessor da linha dual screen da Nintendo está próximo. A quantidade de rumores e especulações que tem rondado a mídia especializada é tão grande e tão concreta que podemos ter grandes surpresas na E3 desse ano, em junho.

Claro que tudo isso não passa de especulação. Fato é que teremos muita coisa interessante pra jogar esse ano – e isso passa por grandes franquias, títulos novos e a estréia ocidental de algumas séries de sucesso no Japão. 2010 será um ano sem dúvida alguma riquíssimo em quantidade e qualidade. Tanto que elaborar apenas um Top 10 (como costumeiramente fazemos) dos games mais esperados fosse desleal. Por isso, elaboramos a lista dos 50 Games que Você Vai Jogar em 2010. Olhe o cardápio e bom apetite!

49 Zangeki no Reginleiv

Nintendo – Sem data

O lançamento do mais sanguinolento game desenvolvido pela Nintendo ainda não foi confirmado para o ocidente, mas é bom possível que aconteça. De forma simples, Reginleiv pode ser facilmente taxado de um hack'n slash firmado em lutas de espadas e muito sangue. A Big N promete um modo online bastante apurado, com uma grande variedade de missões cooperativas – além de bastante desafiadoras.



50 Alice in Wonderland

Ubisoft – 2º trimestre



Desenvolvido por um time inexperiente, a expectativa é que a versão interativa da aventura dirigida por Tim Burton consiga oferecer mais do que costumeiramente a fórmula de games baseados em filmes alcança. As versões para Wii e DS diferem muito – não somente no visual, mas também na proposta. Enquanto a versão para o Wii segue os fatos do filme, a do DS será uma adaptação mais livre.



48 The Calling

Hudson – 2º trimestre

Mais um game de terror que chega ao console da Nintendo – dessa vez a primeira empreitada da

Hudson no gênero. A idéia central da jogabilidade é a utilização do Wiimote de forma semelhante ao que foi feito em Ju-On The Grudge e Silent Hill Shattered Memories. Se corrigir os erros que outros títulos vem apresentando e caprichar na história, pode ser interessante.



47 Luminous Arc 3: Eyes

Atlus – 2º semestre

Terceiro game da série de RPGs estratégicos desenvolvidos pela imagepoch, Eyes evolui a fórmula criada nos primeiros títulos,

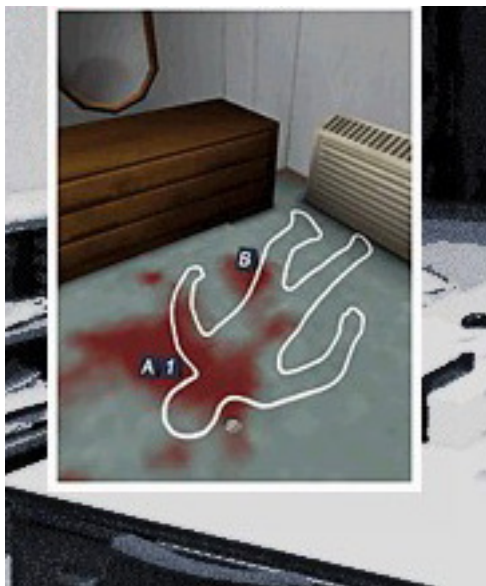


ampliando a quantidade de personagens e de raças. As batalhas – como é de praxe em Luminous Arc – vão exigir muita habilidade e ações pensadas dos jogadores. Esse é um dos melhores games do gênero a chegar as lojas esse ano.

45 Again

Tecmo/ Cing – Sem data

Desenvolvido pelo mesmo time responsável pela série Another Code, Again é mais um point-and-click envolto em muito mistério. A aventura é protagonizada por Jonathan Weaver, que possui poderes psíquicos para desvendar os casos. Vindo da Cing, é bom ficar de olho.



46 Gladiator AD

High Voltage – Sem data

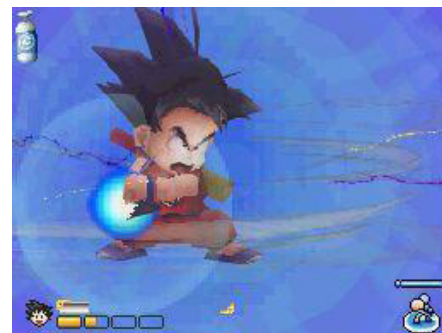
Em desenvolvimento pelo mesmo time responsável por The Conduit, Gladiator AD tem a difícil missão de oferecer uma experiência rica em um estilo de game não muito animador. O grande destaque até agora é o visual fantástico e a bela recriação da Roma Antiga. O título ainda não possui uma publisher, mas é provável que chegue esse ano às lojas.



44 Dragon Ball DS 2 Assault! Red Ribbon Army

NamcoBandai - 2º semestre

Continuação do bem sucedido título lançado em 2008 para o DS (com o criativo nome de Dragon Ball DS),



Assault! Continua a trama exatamente da onde o anterior terminou. O visual mais uma vez é o destaque – juntamente com a jogabilidade simples e funcional.

43 Dementium II

– Março

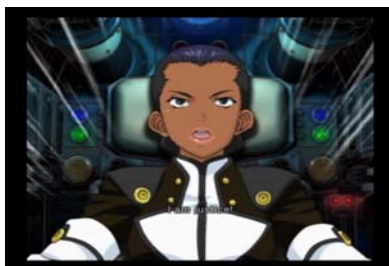
Quem imaginava que um FPS de terror seria pouco possível em um portátil, se surpreendeu quando o primeiro Dementium foi lançado. Apesar da repetição de cenários e da falta de clareza nos objetivos, Dementium encantou os jogadores. Agora a equipe trabalha duro nessa continuação que pretende corrigir os defeitos do original e de quebra dar um up no visual. O lançamento já está próximo: sai em março.



42 Sakura Wars So Long My Love

NIS America – Março

Versão melhorada do quinto episódio, So Long My Love é o maior trabalho de tradução da NIS America em toda a história. Como se não bastasse, esse é o primeiro game da série a chegar ao ocidente – só isso já é um grande motivo para qualquer um olhar com outros olhos. Sakura Wars mistura estratégia, RPG e Simulador de Encontros com uma trama das melhores.



40 Shiren the Wanderer

Atlus – Março

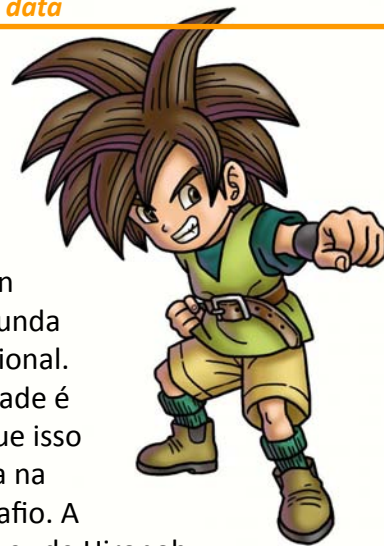
Shiren the Wanderer traz a jogabilidade conhecida de sempre. Uma mistura de RPG com estratégia em turnos, que chega a lembrar um jogo de tabuleiro. Os andares dos labirintos são gerados aleatoriamente por um complexo algoritmo, o que faz com que o jogador seja sempre apresentado a novos desafios. O novo sistema Dragon Orb permite que os equipamentos sejam melhorados durante a aventura. Ainda existem atividades pós-jogo, como por exemplo quests adicionais, Super Dungeons, torneios e o desafio do labirinto de 1000 andares. O enredo é básico: Uma princesa se encontra adormecida por 1000 anos dentro da Mansão Karakuri. Quando o antigo mestre de Shiren lhe dá a chave Karakuri, o aventureiro se vê no meio de mistérios envolvendo passado e presente, com o objetivo de descobrir a história da garota e eliminar uma antiga força do mal. Comum, mas promissor.



41 Blue Dragon Awakened Shadow

Ignition – Sem data

Depois de uma estréia infeliz no DS - onde ao investir na estratégia pesada acabou perdendo as características do original - Blue Dragon retorna em uma segunda aventura mais tradicional. Dessa vez a jogabilidade é mais simples, sem que isso signifique uma perda na qualidade ou no desafio. A direção é mais uma vez de Hironobu Sakaguchi, criador da série Final Fantasy.



39 Super Monkey Ball Step and Roll

SEGA – fevereiro

Segundo game da série a aparecer no Wii, Step and Roll traz como grande novidade a possibilidade de uso da Balance Board, acessório que acompanha Wii Fit. As fases exigirão ainda mais equilíbrio e cuidado dos jogadores com essa adição. Outra novidade será a presença de fases maiores e mais desafiadoras. Destaque também para o visual, que ganhou um up considerável.



38 The Grinder

High Voltage – 2º semestre

Taxados por muitos como o Left 4 Dead do Wii, The Grinder é mais um dos ambiciosos projetos desenvolvidos pela High Voltage. Com foco nas disputas online, o game coloca vampiros, lobisomens e bestas para se enfrentarem em um dos mais belos FPS já vistos no console. Depois de uma primeira aparição o game deu uma sumida. Ainda sem uma publisher, é provável que seja lançado até o fim do ano se alguma demonstrar interesse nos próximos meses, o que é provável.



36 Innocent Aces Sky Crawlers

XSEED– Janeiro

Desenvolvido pelo time responsável pela série Ace Combat, esse é um dos melhores simuladores a pintar esse ano no Wii. Baseado em um mangá que se tornou filme recentemente, o game oferece um belo visual, jogabilidade consistente e uma trama bastante acima da média. Dá pra dizer com todas as letras que todos os elementos básicos da série Ace Combat estão aqui. Notícia melhor ainda é que o game já está disponível no ocidente, pelas mãos da XSEED.



37 The Lord of the Rings Aragorn's Quest

Headstrong – março



O que mais nos anima em Aragorn's Quest é que o desenvolvimento está nas mãos da Headstrong Games, time que cuidou de House of the Dead Overkill, um dos games mais bem acabados do console. Detalhe importante é que o game tem sido pensado para jogadores mais jovens, por isso espere uma jogabilidade fácil, objetivos simples e muita pancadaria descompromissada. Há até um multiplayer onde o segundo jogador controla Gandalf, mas ele parece tão simples que nem vale a pena falar muita coisa.



35 Shantae: Risky's Revenge

Wayforward – março

Continuação tardia de um dos melhores games do Game Boy Color, Risky's Revenge é um daqueles títulos que mais cedo ou mais tarde seriam lançados - e pode apostar que vai se tornar imperdível aos donos do DSi. Visual e jogabilidade aparecem ampliados e promissores. É estranho que a Wayforward tenha preferido fazer uma versão limitada para a DSiWare ao invés de uma versão mais parruda em cartucho – mas não dá pra reclamar.



34 LEGO Harry Potter Years 1-4

Warner Bros – março

Versão LEGO das primeiras quatro aventuras de Harry Potter, o game já é um dos mais esperados pelos fãs do bruxinho para o próximo ano. Dá pra esperar muitos elementos das duas franquias em fases de plataforma (assim como já aconteceu com LEGO Batman, LEGO Indiana Jones e LEGO Star Wars). Não dá pra ter dúvidas: será um game para os fãs.



32 Cave Story

Nicalis – fevereiro

Claramente inspirado em games tradicionais do NES, Cave Story já foi lançado para o PC há algum tempo atrás. Desenvolvido pelo talentoso time Nicalis, ele pode ser considerado um dos games do WiiWare mais esperados para esse ano. Além de tradicional e old school, o game é muito desafiador e divertido – características bastante em falta nos games atuais.



33 Lost in Shadow

Konami – sem data

Puzzle simpático para o WiiWare, Lost in Shadow é livremente inspirado em Ico - basta reparar no jogo de luz e no estilo artístico. O desenvolvimento está nas mãos da From Software, que faz sua estréia no serviço da Big N com esse game autoral difícil de entender, mas bastante promissor.



31 Samurai Warriors 3

Koei – sem data

O hack'n slash histórico da Koei finalmente aparece no Wii - depois de muita expectativa e um forte lançamento no Japão. Mesmo visualmente belo e muito bem produzido (destaque para a ótima dublagem), o game não consegue sair daquele estigma de "destrua todos se puder". Fato é que quem não se preocupar com isso vai se divertir em uma jornada longa, desafiadora e ainda vai aprender um pouco sobre o período dos Sengokus japoneses.

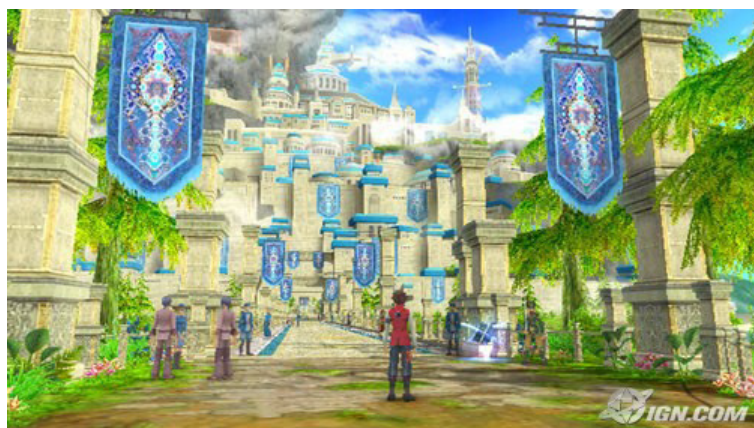
30 *Monado: Begging of the New World* Monolith – sem data



Uma das surpresas da última E3, Monado ainda não mostrou muito a que veio. Pelo que se sabe, ele é um daqueles RPGs de ação recheados de batalhas grandiosas – para isso use armas, magias e muitas parafernália para conseguir seus objetivos. Como o desenvolvimento está nas mãos da Monolith (de Baten Kaitos e Disaster) é possível que tenhamos um ótimo game.

28 *Arc Rise Fantasia* Ignition – maio

Lançado no Japão há mais de um ano, o game acabou atrasando e só chega agora ao ocidente pelas mãos da Ignition (que também localizou Muramasa (Wii)). É um dos melhores títulos do gênero que já apareceram no console, carregando tudo o que esperamos de um JRPG típico, contando com toda a competência da imagepoch – mesma equipe criadora da série Luminous Arc do DS.



29 *Endless Ocean 2* Nintendo – sem data



Depois do sucesso surpresa do primeiro título – que ultrapassou 1 milhão de unidades vendidas – Endless Ocean ganha uma continuação, aumentando a variedade e as possibilidades do original. Agora são mais locais pra explorar, mais animais para interagir e mais elementos na jogabilidade. O visual ganhou em detalhes e a movimentação de cada elemento está ainda mais realista.

27 *Glory of Heracles* Nintendo – janeiro

Depois de muito adiar, finalmente a série Heracles estréia no ocidente, mais de 20 anos após ter seu primeiro game lançado em terras japonesas. Fato é que essa é uma demora que vale a pena, afinal teremos um dos melhores RPGs a pintar no console. Ambientado na Grécia antiga, Heracles traz personagens conhecidos da mitologia para uma trama simples, mas muito carismática. As batalhas tem um que de estratégia que vai cativar até os mais experientes.



26 Infinite Space

SEGA – março

Desenvolvido pelo mesmo time que criou Madworld e Bayonetta, Infinite Space é um dos RPGs mais inovadores do DS. Lembrando Star Ocean (devido a sua trama interplanetária) o foco é na criação e manutenção das espaçonaves – sem esquecer a trama elogiada, com cenas em anime e traços belíssimos. É mais um grande título da Platinum.



24 Wario Ware D.I.Y.

Nintendo – março

O sucesso inimaginável que a série Wario Ware alcançou devido a sua simplicidade cai por terra em D.I.Y. Pode-se dizer que ele é uma evolução natural da série, já que permite aos jogadores criar seus próprios microgames e depois disponibilizá-los para download via WiiWare, em um canal próprio para isso. As possibilidades de criação são inúmeras e dá ao jogador aquela chance de superar os magos da Nintendo.



22 Shin Megami Tensei: Strange Journey

Atlus – junho

Shin Megami Tensei: Strange Journey é mais um game da série, que é famosa pela complexidade. Desafiador, o título promete agradar tanto aos fãs da série quanto àqueles que buscam um desafio hardcore para o portátil. A jogabilidade se dá por primeira pessoa, com auxílio de um mapa presente na tela inferior, revivendo o estilo Dungeon Crawling. Com visual bom e enredo extremamente elogiado, Strange Journey pode ser uma grande surpresa.

25 Ragnarok Online DS

XSEED - fevereiro

Versão portátil do MMORPG de sucesso (inclusive em terras brasileiras) essa versão aqui oferece muito do original, apesar de ser mais simples e oferecer menos possibilidades. Muitos dos elementos conhecidos pelos fãs da série estão aqui e as missões online parecem funcionar bem – sem a existência de grandes lags ou coisas do tipo.



23 Sin and Punishment 2

Nintendo - sem data

Mais de oito anos depois do primeiro título, eis que a série ganha sua primeira continuação, uma surpresa até mesmo para os mais otimistas. E a surpresa maior é a qualidade que essa segunda versão está alcançando. Isso fica bem claro quando se observa o visual riquíssimo, rápido e com cenários gigantescos que surpreendem até mesmo aos jogadores mais exigentes. O esquema de controles é simples e funciona assim: segure B para atirar, aperte-o levemente para dar golpes, segure A para carregar um super ataque, aperte Z + uma direção no analógico para desviar e use o C para pular. Sin and Punishment 2 parece realmente promissor - pena que seu lançamento ocidental ainda não possui data definida (mas já está confirmado pela Nintendo).

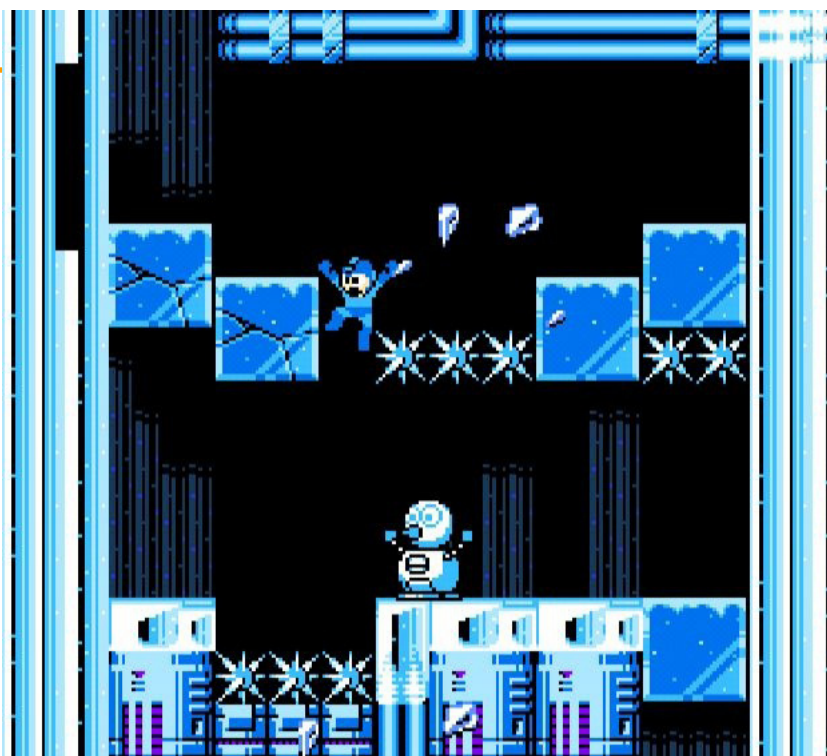


21 Megaman 10

Capcom – março

Mega Man 10 vai manter o mesmo visual retrô que consagrou a nona versão. Estilo? Tudo bem, alguns jogadores das antigas vão gostar. Mas é difícil ver motivo para que mais uma vez esse estilo visual prevaleça - parece um pouco de acomodação.

A trama de “10” é comum, mas parece interessante. Aparentemente, um vírus com o sugestivo nome de Robotenza apareceu e o mesmo faz com que os robôs que sejam infectados fiquem fora de controle. Aí entra Mega Man que terá que conseguir uma vacina (!) para lidar contra a doença. Uma novidade é que Proto Man estará disponível desde o início, sem a necessidade de DLC. Outro personagem também será controlável – provavelmente Bass. Suporte a dois jogadores também foi confirmado. Quem gostou do 9, dificilmente não vai gostar desse.



20 Last Window

Nintendo/ Cing – sem data



Continuação não direta do surpreendente Hotel Dusk (também do Nintendo DS), Last Window terá visual e sons bastante parecidos com o de seu predecessor - bem como mecânicas de jogo. A História se passará em 1980, um ano após os acontecimentos do primeiro jogo. Apesar disso, a história não é uma sequência direta do original, mas os fãs perceberão algumas conexões – com o fato de o protagonista, Kyle, ser o mesmo de Hotel Dusk. Com uma trama competente e boa parte técnica, Last Window será imperdível para os fãs do gênero e promete ser mais um belo projeto da Cing (que ainda esse ano lança *Again*).

19 Dragon Quest VI Realms of Reverie

SquareEnix – sem data

Se você, assim como boa parte dos fãs de RPG, já terminou os remakes de Dragon Quest IV e Dragon Quest V para o Nintendo DS é bom ficar na expectativa. No fim do ano chega às lojas americanas o sexto capítulo da série, que continua a trilogia iniciada no quarto game. Além de uma maior variedade de profissões e personagens, esse sexto capítulo traz ainda mais dungeons e melhorias no visual. É tradicional, mas promete agradar em cheio aos fãs do gênero. Se você não perde um Dragon Quest, é óbvio que vai ter que dar uma olhada aqui.



18 No More Heroes 2 Desperate Struggle

Ubisoft – janeiro



Depois de um sucesso impactante em sua estréia, No More Heroes retorna ao Wii em uma aventura ainda mais original e ousada. A jogabilidade dessa vez será ainda mais desafiadora e criativa (graças aos novos usos para a Beam Katana), oferecendo batalhas contra chefes mais uma vez memoráveis – ponto esse que pode ser considerado central na série.



Destaque também para as missões bem-humoradas como coletar cocos e desentupir privadas – um refresco em meio a tanta violência. Quem jogou o primeiro vai perceber o retorno de personagens importantes anteriormente, como a assassina Shinobu. Ampliando uma fórmula de sucesso e se tornando mais ousado, Travis Touchdown vai nos oferecer mais um grande título no fim do mês.

16 Trauma Team

Atlus – sem data

Trauma Team pode ser encarado como uma evolução natural da série Trauma Center. Sabe-se até agora que os jogadores poderão usar de várias especialidades para tratar de seus pacientes – e a trama dessa vez é muito mais adulta, bem trabalhada e criativa, lembrando inclusive aqueles seriados médicos americanos. Dá pra esperar a mesma dificuldade ferrenha que os games anteriores tiveram, com a diferença de agora poder ficar responsável por apenas uma especialidade durante as cirurgias. O jogo será lançado apenas no fim do ano, então ainda temos muito o que conhecer sobre ele nos próximos meses.

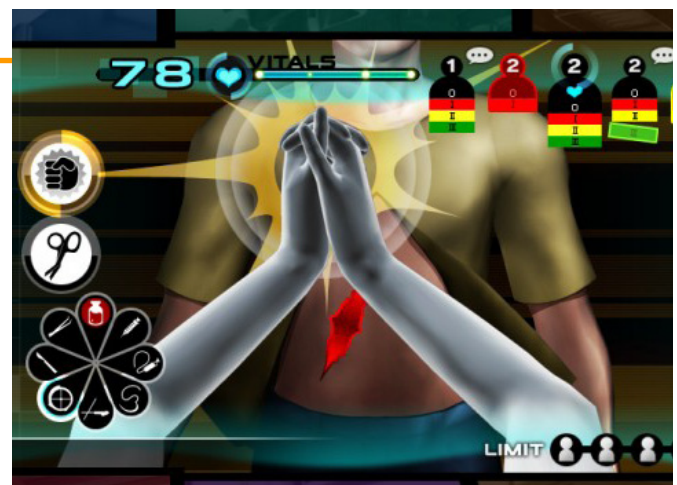
17 Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

Capcom – março



Se você estava cansado de defender seus clientes na série Phoenix Wright, agora é a vez de dar o troco - já que em Investigations será a hora de ser o promotor.

Para que o jogo acompanhe essa mudança de perspectiva, algumas alterações foram feitas. Para começar, o jogo não será mais ambientado nas cortes, dessa vez, tudo será em terceira pessoa, com movimentação livre pelos cenários. Apesar das mudanças, a expectativa e a promessa da Capcom é de que a essência da série permaneça inalterada. Ou seja, você ainda se sentirá como um verdadeiro detetive e, no caso, promotor também. Pelo menos é a promessa que é feita pela Capcom...



15 *Fragile Dreams*

Xseed – sem data

Um dos games mais impressionantes do Wii, sem dúvida alguma. Fragile impressiona pelo visual extremamente competente e bem trabalhado, pela temática nada tradicional, pela trilha sonora absolutamente rica e principalmente pela grandiosidade de sua produção. O jogador controla Seto, o herói que tem que conviver com um mundo onde a luz deixou de existir e o planeta ficou coberto por uma densa neblina.

Nesse cenário pós-apocalíptico, Seto tem que conviver com a dor da perda das pessoas que amava além de ajudar outras pessoas a superar suas próprias perdas. Isso claro sem esquecer de enfrentar espíritos e fantasmas que impregnaram os locais abandonados. Em uma narrativa de drama impressionante, Fragile parece ser o primeiro game de um novo gênero chamado pelos produtores de “drama humano”. Como se não bastasse, Fragile ainda ousa em sua jogabilidade, investindo muito mais na exploração do que nos combates, que parecem claramente ter uma importância secundária.

O mundo que os produtores conseguiram criar é impecável: insólito, perturbador e muito rico. A exuberância dos cenários salta aos olhos (basta ver a cena em que uma das protagonistas canta enquanto anda em uma armação de ferro com uma lua brilhante ao fundo... é de emocionar). Ah, e como se não fosse o bastante, a canção-tema é uma das mais tocantes que dos últimos tempos.



14 *Ghost Trick*

Capcom – sem data

Ghost Trick é mais uma criação de Shu Takumi, que também criou o sucesso Phoenix Wright. Desenvolvido pela mesma equipe responsável pela outra série, ele pode ser encarado como uma evolução da fórmula criada anteriormente. O mesmo cuidado com a personalidade de cada personagem e com pequenos detalhes da trama também estarão presentes - marca da equipe de desenvolvimento. Outra destaque é o belo visual. Mais detalhes em nossa prévia especial na página XX



13 Tatsunoko vs Capcom

Capcom – janeiro



A ausência de Street Fighter IV no Nintendo Wii pode ter frustrado muita gente. Como que para compensar um pouco esse fato, a Capcom traz exclusivamente para o Wii, agora em janeiro, o jogo de luta crossover Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars. Com data marcada para 26 de janeiro, o jogo reúne personagens diversos da Capcom e da produtora de animes Tatsunoko Studio.

Destaque para o sólido sistema de luta, que é complementado pelo brilho e detalhamento visual que caracteriza um estilo de arte que cai em algum lugar entre o tradicional anime e o estilo de arte mais técnico visto em jogos VS. predecessores, tais como Capcom vs. SNK. O aspecto mais impactante do game é a remodelação em 3D feita para vários personagens, especialmente os da Tatsunoko. Enquanto que a jogabilidade está firmemente enraizada no plano 2D, a perspectiva em 3D traz efeitos especiais muito agradáveis. É o melhor game de luta a aportar no Wii.

12 Red Steel 2

Ubisoft – janeiro

Eis que com o lançamento do Wii MotionPlus surge Red Steel 2, uma evolução visível do primeiro game, desenvolvido exclusivamente para ser experimentada com o novo periférico. As mudanças do game começam logo no visual mais estiloso e adulto que o primeiro. E rodando a 60 fps, eles se torna muito mais vivo e fluente, essencial para o novo estilo de jogabilidade empregado.

É impossível imaginar Red Steel 2 sem o Motion Plus. Para isso a Ubisoft já prepara uma versão do game que inclui o acessório, já que ele só será passível de jogo com o pequeno periférico. A reconstrução da jogabilidade tornou Red Steel 2 mais focado nas disputas 1 a 1. Pelo que foi apresentado durante a E3 2009 - e posteriormente na TGS - Red Steel 2 tem potencial para ser um dos melhores games já lançados na plataforma da Nintendo. Resta saber se após o lançamento não nos sentiremos frustrados como aconteceu da primeira vez.



11 Pikmin 3

Nintendo – janeiro

Na última E3, Shigeru Miyamoto confirmou que a Nintendo estava trabalhando em um novo game da série Pikmin. Seis meses depois, nenhuma outra informação adicional foi divulgada. Na verdade, nenhum executivo da Big N sequer citou o título. Mas o fato é que – baseado em New Play Control! Pikmin – a jogabilidade só tem a ganhar com a combinação Remote + Nunchuk. É possível que além de mais rápida e funcional, essa versão traga também alterações em sua estrutura – e porque não um modo cooperativo online. Não custa sonhar.



9 Tales of Graces

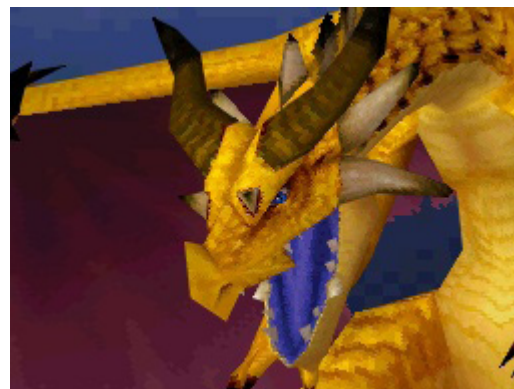
NamcoBandai – janeiro



10 Golden Sun DS

Nintendo – janeiro

O primeiro Golden Sun foi o título mais impressionante dos primeiros momentos do Game Boy Advance. Com um visual belíssimo e uma jornada bem interessante, ele conseguiu ser um dos RPGs



mais elogiados de toda a história do console. Ganhou uma continuação em 2003, também de grande qualidade, mesmo sem repetir o mesmo sucesso do primeiro game. Agora a série possui seu retorno, de uma maneira inesperada e surpreendente.

Os detalhes até o momento são extremamente escassos, mas pelo que se pode perceber, os personagens parecem com os da primeira jornada, não descartando a possibilidade de uma continuação direta. Visualmente os cenários lembram o original, com riqueza de detalhes e personagens grandes e detalhados. Do ponto de vista da jogabilidade, o game continua como um RPG típico com batalhas aleatórias por turnos, mas com uma dose de exploração linear, ou seja, exatamente como os primeiros Golden Sun. Ele parece ser uma continuação a altura da série, com chances inclusive de superar até as maiores das expectativas.

Quem já jogou algum Tales of, sabe que a série da Namco Bandai é conhecida pelo seu sistema de batalha com mais ação do que o normal e as jornadas longas e por ora confusas. Com alterações em sua estrutura – como um visual mais refinado e pequenas inovações no sistema de batalha – ele é até agora um dos games mais promissores para a safra 2010 do Wii. Embora um lançamento ocidental ainda não tenha sido confirmado, é provável que ele aporte em terras ocidentais na segunda metade do ano que vem. Lançado no Japão no fim do ano, fez um relativo sucesso e conseguiu a aprovação da crítica especializada. Quem gosta do gênero, não deve perder.

8 Monster Hunter 3

Capcom – abril

Maior sucesso de uma third party no Wii esse ano no Japão, Monster Hunter 3 terá uma difícil missão pela frente: conseguir o respaldo do público ocidental, já que por essas bandas o público gamer costuma simplesmente ignorar a franquia. Fato é que a mescla de hack'n slash com game de criação não é lá muito inovadora. O grande trunfo aqui é a possibilidade de se caçar e conseguir dezenas de partes dos inimigos para combiná-las em novos itens e armamentos. Esse acaba sendo o grande desafio do título: quanto mais raro o item que o jogador possui, mais difícil foi o inimigo derrotado. Para se ter uma idéia da dificuldade imposta por essa estrutura, algumas batalhas chegam a durar horas.

Outros elementos que se destacam são o belíssimo visual – resultado de um empenho pessoal da equipe de desenvolvimento, cumprindo a promessa de oferecer verdadeiramente um game de nova geração no Wii – e as missões de coleta online – que no Japão são cobradas e oferecem o que para muitos é a melhor experiência online que um game de Wii já proporcionou. Se você ignorou até agora a série, não há mais motivo para fazê-lo.

6 Pokémon HeartGold & SoulSilver

Nintendo – março

Todo fã de Pokémon que se preze tem um carinho especial por Gold & Silver, versões lançadas para o saudoso Game Boy Color em 2000. Quando a Nintendo anunciou que recriaria os títulos para o DS, a resposta dos fãs foi unânime: será imperdível. A principal adição é o suporte ao acessório PokéWalk, que permite aos jogadores transferirem seus monstrinhos do DS para o periférico e treiná-los onde quer que esteja, ganhando pontos de experiência a cada passo dado. Ampliando ainda mais a experiência há a presença de muitas localidades novas e o redesenho de vários locais bastante conhecidos por quem jogou o original. Quanto mais se joga, mais se percebe que HG & SS não são apenas um remake. Se você não aguenta mais esperar, pode ficar tranquilo, o lançamento está próximo.



7 Okamiden

Capcom – sem data

Com lançamento marcado para 2010, Okamiden é sequência direta de Okami, um dos games mais festejados pela crítica. O enredo vai contar as aventuras da lobinha Chibeterasu que deve cumprir uma missão imposta por Sakuya, divindade ligada à natureza. À primeira vista, o visual chama muito a atenção, não só por se tratar de algo acima da média no DS, mas por manter o mesmo brilhante estilo visual do game anterior. A jogabilidade irá se beneficiar da tela de toque para se tornar muito mais funcional e interessante. Por exemplo, basta desenhar linhas para atacar com a espada ou círculos para árvores florescerem. Será um dos grandes games do próximo ano, sem dúvidas!



5 Dragon Quest IX

SquareEnix – março

Maior sucesso do ano no Japão, o nono game da série principal de Dragon Quest se tornou o game da franquia mais vendido por lá, com mais de 4 milhões. No fim desse ano é a vez do ocidente finalmente receber o que é considerado por muitos o game DQ mais completo de todos. Gigantesco e cheio de missões extras, o título ainda continua com a base que fez da série um enorme sucesso, embora a variedade de classes de personagens e de missões seja bem grande.



Outro destaque forte é o visual, um cel shading muito do competente e muito bem animado. A trilha sonora transpira tradicionalidade, lembrando as melhores trilhas da série. Essa nona versão ganha em qualidade graças ao uso da rede online para downloads de missões extras e ações cooperativas com mais de um jogador. O lançamento americano ainda não possui uma data certa, mas especulamos que ele pode acontecer no último trimestre desse ano.

4 Epic Mickey

Disney – sem data



O fato é que dá pra cada vez mais ficar empolgado e esperançoso com Epic Mickey. A promessa começa bem porque quem comanda o desenvolvimento é ninguém menos que Warren Spector, que não só criou uma fórmula inovadora com Deus EX, como é considerado um dos designers mais não usuais da indústria. Até agora, detalhes sobre como realmente a trama do título se desenvolve são escassos. Mas acho que podemos esperar o retorno de boa parte dos personagens que se tornaram esquecidos, tanto relacionados ao Mickey, como de outras “séries” – o que por si só já valeria nosso respeito.



Um ponto bastante interessante é que o real motivo para os criadores terem escolhido o Wii foi a possibilidade de usar o Remote inserido no esquema de jogo que foi pensado. Para ajudar em sua aventura, Mickey contará com vários itens como pincéis, lápis e borrachas para passar por obstáculos e todos eles serão utilizados com movimentos do Remote. Difícil de entender, mas muito promissor. Pois bem, dá pra ficar bem otimista. Sempre é bom um pouco de cautela, mas Epic Mickey parece reunir todos os elementos pra fazer dele um grande epic win.



3 Metroid Other M

Nintendo – sem data

Qual foi a surpresa de todos nós, quando encerrando a coletiva para a imprensa durante a E3 2009, a Nintendo mostrou Metroid Other M. Mais surpreendente que o título em si é que o desenvolvimento desse Metroid sai das mãos da Retro e chega até o Team Ninja, responsável pela série Ninja Gaiden.

Essa mudança é claramente visível na estrutura que o game está ganhando.

Ao que parece, ele seguirá uma linha mais tradicional, lembrando os primeiros Metroids. A jogabilidade parece ser na maior parte do tempo em side scrolling, com dezenas de inimigos na tela para serem derrotados. Curioso é que momentos onde a visão se alterna também foram mostrados, indicando que essas mudanças de plano serão recorrentes. Ao que parece não teremos a complexidade da série Prime, mas podemos esperar um sopro de novidade interessante e bem vindo.

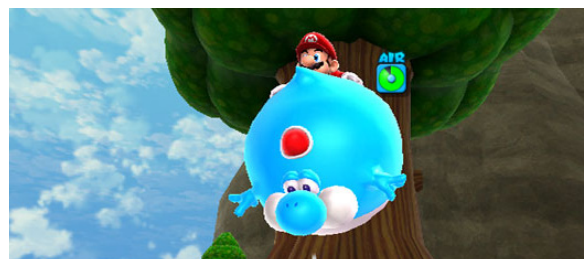
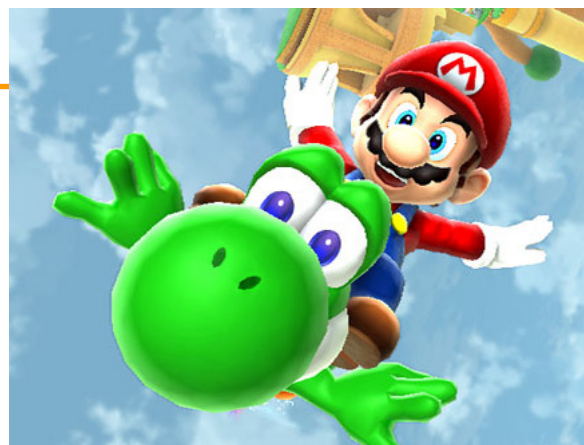


2 Super Mario Galaxy 2

Nintendo – sem data

Para muitos, Super Mario Galaxy é o melhor game dessa geração. O nível de excelência visual e no design que ele alcançou é impressionante, fora a estrutura de jogabilidade impactante. Agora imagine um game que evolui essas ideias e adiciona elementos novos – assim é Super Mario Galaxy 2.

As principais novidades são a presença do sempre fiel Yoshi e suas várias cores e habilidades - com a inovação de que agora ele pode engolir frutas para ganhar funcionalidades novas. Possibilidades de perfurar rochas, congelar lagos e até mesmo controlar o tempo estão confirmadas. Outra novidade é que a língua do dinossauro é controlada com o cursor do Wiimote, permitindo várias novidades para a jogabilidade. É claro que o que mais chama a atenção a primeira vista é o visual estelar do título - uma evolução do anterior com a mesma qualidade e efeitos de iluminação fantásticos do original. Dessa vez dá pra esperar localidades maiores e ainda mais complexas - como o planeta na foto onde a cada passo uma flor brota do solo. O desenvolvimento de Galaxy 2 está avançado e o lançamento deve acontecer na metade do ano fiscal de 2010 (rumores apontam para agosto), então é bom ficar de olho!



1 *The Legend of Zelda - Wii*

Nintendo – sem data

Aposto que você ficou bem surpreso quando Satoru Iwata disse que The Legend of Zelda para Wii (ainda sem nome definido) seria lançado esse ano. Embora seja uma vontade de todo dono do console, não dava pra acreditar que um game de desenvolvimento tão trabalhoso fosse lançado tão cedo. Ainda custa acreditar.

Até agora a única apresentação formal do título aconteceu na E3 2009, em uma coletiva a portas fechadas cujo teor já é mais que conhecido por todo mundo. Na época, Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto mostraram a artwork que você vê ilustrando o fundo dessa página. Nela é possível ver um link realista e adulto junto a um ser prateado. As únicas informações confirmadas pela Nintendo até agora dizem que esse será um Zelda que se passará em uma era diferente dos demais, tendo como protagonista o Link mais adulto que já apareceu em um game da série. Outras novidades do título são mudanças drásticas em sua estrutura. Miyamoto já mencionou que a progressão da história aqui será diferente, fugindo do que os jogadores estão acostumados mas sem perder a tradicionalidade. Outra mudança será na estrutura de evolução, saindo do tradicional overworld - dungeon - overworld. Repare que em todo game da franquia o jogador explora um mundo aberto, entra em uma dungeon e depois volta para um mundo aberto. A vontade de Eiji Aonuma - o diretor do game - é que pela primeira vez haja uma fuga desse esquema.

Desse ponto em diante só nos restam especulações, que vão desde a ideia de que a figura prateada da artwork seja a Master Sword personificada até a possibilidade da presença de uma mecânica de voo como mote central da aventura. Certa vez, Iwata chegou a dizer que as especulações da imprensa e da mídia especializada não estavam totalmente erradas, o que pode indicar que teremos um Zelda muito diferente do que estamos acostumados, mas muito próximo do que imaginamos.

Com suporte ao Motion Plus - mais de uma vez confirmado pela Nintendo - esse Zelda já surge como um épico absoluto. Não dá pra tirar muitas conclusões sem ver de perto o que Aonuma e Miyamoto estão planejando. Mas pelo feeling dos fãs e o mistério pregado pela Big N, pode ter certeza: será o game mais impressionante desse ano.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

w.nintendo.com.br



EDIÇÃO Nº05 ANO 2010



BY ND NC

POKÉMON™

HEARTGOLD VERSION

SOULSILVER VERSION



ÍNDICE

MARIO BITS	Dimensões paralelas	03
PRÉVIA	Pokémon HeartGold & SoulSilver	05
POKÉMON BLAST	Iniciais de Johto: Qual escolher?	11
NINTENDO CHRONICLE	O Game Boy e os Pokémons	13
PERFIL	Professor Oak	17
BLAST FROM THE PAST	Pokémon Gold & Silver (GBC)	19
GAMEDEV	Conhecendo o XNA	22
PRÉVIA	WarioWare D.I.Y. (DS)	28
ENQUANTO ISSO	E o Project Natal?	32
ANÁLISE	Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)	34
ANÁLISE	No More Heroes 2 (Wii)	37
ANÁLISE	Tatsunoko vs. Capcom (Wii)	39
COLUNA	O Fator N	43
GAME MUSIC	Um papo com os compositores	47

REDAÇÃO Sérgio Estrella, Rafael Neves, Alveni Lisboa, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Filipe Gatti, Pedro Pellicano, Eduardo Jardim

REVISÃO Alveni Lisboa, Rafael Neves, Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Henrique Dória, Pedro Zambarda, Bruna Lima, Bruna Lima, Douglas Fernandes, Gustavo Branco

DIAGRAMAÇÃO Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França, Rafael Esau, Alex Silva

INTRODUÇÃO

Dez anos. Parece muito, mas é essa a idade que o inesquecível Pokémon Gold & Silver comemora esse ano. E como a Nintendo é esperta, soube muito bem comemorar a data com o lançamento de um super remake para relembrar essa segunda geração de Pokémon - considerada por muitos a mais marcante de todas. Recheado de novidades, Heart Gold & Soul Silver são a capa dessa quinta edição da Revista Nintendo Blast, que ainda relembra os games originais, traz prévias e análises dos principais lançamentos para Wii e DS desse início de ano - e as já conhecidas matérias especiais. Boa leitura!

- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA



MARIO BITS

Dimensões paralelas

Dimensões são universos separados que coexistem paralelos uns aos outros embora sejam mantidas distintas. As dimensões paralelas são interconectadas e viajar entre elas é possível em certas circunstâncias. No mundo do Mario, já existem muitas dimensões; e é disso que vou falar neste Mario Bits!

Universo do Cogumelo

O Universo do Cogumelo (Mushroom Universe) é o nome do universo onde Mario vive. Especificamente, é a dimensão do planeta natal de Mario, o Mundo do Cogumelo (assim como sua galáxia natal, Grand Finale Galaxy). Rosalina, também do Mundo do Cogumelo, observa e protege o universo inteiro.

Terra

A Terra (também referida como Mundo Real) é um planeta expansivo que caracteriza um grande número de pessoas, culturas e ecossistemas, e é onde nós vivemos. Por ser paralelo ao Universo do Cogumelo, a viagem entre os dois universos é possível através de Warp Pipes (canos de transporte).

Shake Dimension

A Dimensão do Agito (Shake Dimension) é aquela que aparece em Wario Land: Shake It!, também conhecida no Japão como Yuretopia (“Yure” significa agito, sacudidela, balanço, assim como “shake”). Esta dimensão é escondida dentro de um globo antigo que estava à mostra em um museu. Nesta dimensão você encontra o tesouro lendário conhecido como o “Saco Sem Fundo de Moedas”. A paz da dimensão do Agito é ameaçada pelo maligno Shake King, que sequestrou a Rainha Merelda e seu povo (os Merfles). Capitã Syrup, a pirata, observa esta dimensão através do Mundo Real.



Este Mundo

Não confunda: “este mundo” é como se referem ao mundo da série Super Smash Bros. Este Mundo é o mundo primário do modo Subspace Emissary de Super Smash Bros. Brawl. Aqui, troféus de personagens de video game lutam uns contra os outros por esporte, embora não seja claro se esses troféus são os personagens de verdade. Aqui é a dimensão da porrada. Ninguém faz nada além de sentar o cacete no companheiro, então se seu amigo olhar torto pra sua namorada, já sabe onde será o próximo passeio...

Super Mario Bros. 2



Subcon

Subcon é uma dimensão praticamente influenciada por sonhos. Já foi um lugar pacífico, até ter sido tomado pelo tirânico Wart, que capturou e escravizou as fadas de Subcon e os protetores do reino. Pra salvar seu universo, os Subcons mandam uma mensagem para Mario através de seus sonhos, pra que, quando acordasse, os libertassem de seu ditador. É sempre importante saber a verdadeira história de Super Mario Bros. 2.

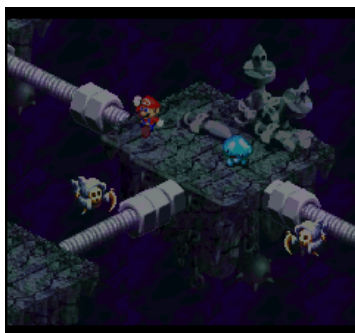
Subespaço

O Subespaço (Subspace) é uma dimensão alternativa a Subcon, que transforma tudo em negro, e reverte a direção. É uma versão obscura e espelhada que pode ser acessada através de Poções Mágicas, que criam portas de acesso.

Super Mario RPG

Vanda

Lembra de um inimigo secreto encontrado naquela porta de Monstro Town, em Super Mario RPG? Pois é, o chefe que você encontra lá pode ser mais difícil de derrotar do que o próprio Smithy. Culex, baseado na série de jogos Final Fantasy, é o Cavaleiro Negro de uma dimensão alternativa chamada Vanda; a batalha acontece num portal interdimensional que conecta o Universo do Cogumelo a Vanda.



Fábrica

Também conhecida como Fábrica de Smithy (Smithy's Factory), este lugar estranho é a dimensão onde Smithy e seus comparsas se instalavam em Super Mario RPG. A fábrica inteira era formada por máquinas de guerra e esteiras que as carregavam. Embora a Terra, o Mundo do Cogumelo ou Subcon tenham um toque de maravilhas, a Fábrica parece mais um vazio obscuro semelhante a um pesadelo, preenchido com criaturas mecânicas, bizarras e sinistras.

O exagerado

Se tem um jogo que deu origem a uma renca de dimensões diferentes, foi Super Paper Mario. Confira uma lista rápida das dimensões que aparecem no jogo:

- A dimensão de Lineland.
- A dimensão de Gloam Valley.
- A dimensão de The Bitlands.
- A dimensão do Planet Blobule e da galáxia circundante, Outer Space (Espaço Sideral).
- A dimensão da Terra dos Cagnons.
- A dimensão do Reino dos Sammers.
- The Overthere/The Underwhere.
- A dimensão de Conde Bleck (embora aparentemente seja localizada no centro do Vazio, também conhecido como "The Void").
- A Dimensão D (um reino pequenino e verde criado por Dimento).
- Flipside e Flopside, que são descritas como dimensões conjuntas.



por Gustavo Assumpção

POKÉMONTM

HEARTGOLD^{VS} SOULSILVER^{VERSION}

Pokémon Gold e Pokémon Silver talvez tenham sido o ápice da série nos games. Imagine então qual foi a alegria quando a Nintendo anunciou que as versões originais seriam refeitas para o DS. Agora falta pouco para Heart Gold & Soul Silver chegarem por aqui, e é lógico que você ficará sabendo de todos os detalhes nesse especial da Revista Nintendo Blast

Lançado no fim de 1999 no Japão e na segunda metade de 2000 no ocidente, Gold & Silver conseguiram surpreender a maioria dos jogadores. Na época a principal novidade foi a estreia de 100 novos Pokémons, ampliando o número de monstros para 251. Outra mudança visível era o uso muito maior das capacidades do GameBoy, garantindo um visual rico, bem trabalhado e acima do que costumeiramente aparecia no portátil. Não precisa nem fazer muito esforço. É só usar um pouquinho da sua memória e lembrar quantos momentos legais eles deixaram guardados na nossa memória. As músicas, os ginásios, as batalhas memoráveis e os diversos eventos parecem vívidos demais para estarem completando dez anos.



O anúncio dos remakes veio de uma forma meio inesperada, até para os fãs mais ardorosos. A primeira vez que o título apareceu foi durante o programa semanal dos monstros de bolso na TV japonesa, o Pokémon Sunday. É verdade que os rumores de um possível remake eram antigos, vindo da época do lançamento de Fire Red e Leaf Green (GBA, 2004), mas há um bom tempo não se falava mais nada sobre essa possibilidade.

Talvez a grande ideia em HG & SS é que eles não se tratam apenas de meras recriações do original. A Game Freak teve todo o cuidado de fazer alterações na história, criar novos personagens e eventos, além de inserir áreas completamente novas. Essas adições transformam o que seria apenas um remake no game mais completo da franquia.

Follow me, Pokémon!

Logo que as primeiras imagens do game apareceram, uma novidade muito bem vinda acabou sendo confirmada: é possível que o jogador escolha qualquer Pokémon para que ele ande fora da pokébola. A primeira vez que essa possibilidade existiu foi em Pokémon Yellow, lançado em 1999 para o GameBoy, que seguia mais de perto os acontecimentos



do desenho. Além de bonito aos olhos, o Pokémon que ganhar do jogador esse privilégio se torna mais feliz e afeiçoado ao treinador.

Alguns dos Pokémons vão possuir habilidades diferenciadas ao seguirem o jogador, com a capacidade de coletar itens (parecido com a habilidade Pick-Up) ou de ultrapassar obstáculos nos cenários. O jogador





ainda poderá conversar com o monstrinho e saber do seu humor (exatamente como em Yellow).

Quem pensa que essas foram as únicas mudanças que foram feitas na interface de jogo, está enganado. As principais novidades vem do uso da tela de toque, que conseguiu facilitar ainda mais os comandos. Agora é possível acessar a Pokégear ou a Pokédex de uma maneira bem mais fácil que antes. A Mochila, os boxes de armazenamento dos Pokémons e as telas de status dos monstros ganharam uma roupagem completamente nova e muito mais funcional.

10 anos... quanta coisa mudou!

É incrível como Johto mudou nesses dez anos. O continente palco de Heart Gold & Soul Silver está maior e mais cheio de coisas pra fazer. A Game Freak redesenhou todas localidades e todos os personagens do game, que utilizam sprites cheios de detalhes e vida. O resultado é um visual superior a qualquer outro game dos monstros em um portátil, tamanho é o cuidado com cada detalhe. Todas as cidades, dungeons e ginásios ganharam uma cara nova, lembrando a efusividade e complexidade de Platinum. A Game Freak ainda introduziu pequenas apresentações em estilo anime antes de cada localidade importante, mostrando um cuidado todo especial com esse remake.

Alguns recursos presentes em games mais recentes, como a mudança dia-noite ou as batalhas em duplas também estão mais que confirmadas. Engraçado que ao mesmo tempo que tantas novidades estéticas estão presentes, a Nintendo optou por não fazer muitas alterações nos Pokés que cada líder de ginásio usa. Apesar dos níveis terem mudado, os monstros usados por eles são os mesmos de uma década atrás.



A Pokégear

Quem jogou Gold/ Silver/ Crystal vai lembrar muito bem da Pokégear. De forma simplificada ela é um dispositivo eletrônico que engloba quatro funcionalidades diferentes: relógio, mapa, telefone e rádio. Em Heart Gold & Soul Silver ela foi completamente redesenhada, usando não só as capacidades gráficas do DS como também as funcionalidades que a tela de toque permite. De certa forma algumas adições presentes em Pearl, Diamond e Platinum também são possíveis aqui.

Independente da função utilizada, a tela superior sempre irá marcar as horas no momento. Já na tela inferior é possível mostrar qualquer uma das outras funções. No Mapa é possível fazer marcações, observar números de rotas e até mesmo dar um pequeno zoom em algumas áreas.

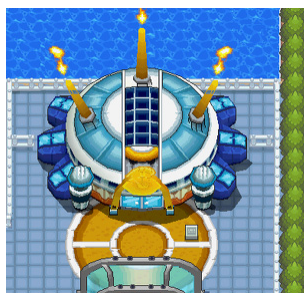
Já o telefone é basicamente igual ao de GSC. O jogador pode salvar números de treinadores durante a jornada e depois ligar para eles para marcar batalhas ou apenas receber dicas de locais onde determinado Pokémon raro se encontra. Por fim, mas não menos importante, temos o rádio. Com ele é possível acessar várias estações diferentes e receber dicas do professor Carvalho, ouvir aquela musiquinha inspiradora e até mesmo ganhar itens raros por meio de um sorteio diário – exatamente como acontecia na segunda geração.



A trilha sonora é uma das mais extensas da série. Como existe mais de um continente e as músicas originais foram feitas para um hardware bem inferior, a equipe de produção teve um trabalho grande para refazer cada uma das composições e adaptar as já existentes. O resultado é um belo trabalho que soa ao mesmo tempo nostálgico e atual.

Pokéthlon Dome

Quem procura ainda mais novidades vai se surpreender com o Pokéthlon Dome. Área inédita em Heart Gold e Soul Silver, ele é localizado perto do National Park. Lá é possível disputar uma variedade enorme de minigames e acumular



pontos de acordo com o desempenho.

Cada monstinho possui estatísticas específicas baseadas em cinco habilidades: Velocidade, Força, Técnica, Resistência e Salto. Para entrar no Pokéthlon, o jogador precisa escolher três Pokémons.

Em algumas provas o treinador deverá usar um por vez e em outras os três ao mesmo tempo. Abaixo você confere de forma mais detalhada as provas disponíveis:



Dash Hurdles – Velocidade e Salto

É uma espécie de corrida com obstáculos. São dez concorrentes disputando para ver quem chega primeiro até a linha de chegada. Os saltos são feitos pelo jogador com leves toques na touchscreen.

Bouce Field – Técnica e Salto

O objetivo principal é atingir o maior número possível de luzes desligadas durante o tempo limite. Muito interessante.

Ring out Fight – Força e Resistência

Um dos mais divertidos. A ideia principal é vencer as disputas contra outros Pokémons em uma espécie de ringue.


Shooting Snow – Força e Técnica


Esse desafio é ao mesmo tempo divertido e engraçado. Ele se passa em uma arena coberta de neve onde os


Apricorn





Introduzidas na versão Gold & Silver, as apricorns são frutos que podem ser colhidos das árvores e transformados em Pokébolas especiais. Você pode colher apenas um fruto de cada árvore por dia e levá-lo para que o especialista Kurt (na cidade de Azalea) transforme-os nas tais pokébolas. São sete tipos diferentes, cada um conseguido através de uma apricorn de uma cor específica:


 **Moon Ball:** feita a partir da “yellow apricorn”, usada para capturar Pokémons que evoluem com a pedra da lua, como Clefairy e Nidorino(a);


 **Friend Ball:** feita a partir do “green apricorn”, usada para capturar Pokémons e aumentar o nível de amizade instantaneamente;

 **Level Ball:** feita a partir do “red apricorn”, usada para capturar Pokémons de nível baixo;

 **Heavy Ball:** feita a partir do “black apricorn”, usada para capturar Pokémon pesados, como Snorlax, Wailord e Pokémons de pedra;

 **Fast Ball:** feita a partir do “white apricorn”, usada para capturar Pokémons que gostam de fugir durante as batalhas. É uma boa alternativa para capturar os cães lendários;

 **Love Ball:** feita a partir da “pink apricorn”, usada para capturar Pokémons do sexo oposto do utilizado durante a batalha. Não funciona com Pokémons sem sexo como Ditto, Magnemite; Voltorb e muitos lendários;

 **Lure Ball:** feita a partir do “blue apricorn”, usada para capturar Pokémons pescados ou encontrados durante o uso da habilidade Surf.

monstrinhos devem arremessar bolas de neve uns nos outros.

Charge Relay – Velocidade e Resistência

Charge Relay funciona de maneira bastante parecida com o Dash Hurdles. A principal diferença é que o jogador precisa controlar apenas um dos monstrinhos. Mesmo assim, é preciso que se troque de Pokémon várias vezes e desvie de obstáculos estrategicamente colocados na pista.

Break Block – Resistência e Velocidade

O objetivo central parece simples: destruir rapidamente o maior número de blocos tocando neles com a stylus. O segredo é ritmar os golpes para conseguir um bom resultado. Exige técnica e ao mesmo tempo uma certa estratégia para saber quando golpear.

Push Circle – Força e Velocidade

Uma variação do Ring-Out Fight onde o jogador precisa não só manter os Pokémon na arena, como colocá-los dentro de círculos desenhados na pista. Cada um deles vale uma quantidade pré-definida de pontos. O jogador precisa usar a força e ser rápido para colocar seus monstrinhos nos locais certos e conseguir uma grande quantidade de pontos.

Catch Saucer – Força, Velocidade e Salto

Complexo e difícil de entender, o Catch Saucer envolve a escolha dos locais certos de posicionamento para que os Pokémon consigam destruir os discos. Cada local rende uma quantidade de pontos diferentes – ficar atento a isso é a chave para a vitória.

Smash Goal – Força, Velocidade, Resistência e Técnica

Nada mais que uma versão bem humorado do futebol que tanto conhecemos. Esse evento coloca quatro equipes de três jogadores disputando quem faz mais gols. Às vezes várias bolas estão ao mesmo tempo em campo, tornando o jogo uma verdadeira confusão. E por fim ainda tem uma bola dourada que vale o dobro de pontos.

Steel Flag – Força, Velocidade, Resistência e Técnica

Esse é mais um daqueles “capture a bandeira” tão famosos em games de tiro em primeira pessoa.

Só que aqui ele foi levemente modificado, se tornando mais variado. Assim que um Pokémon junta nove delas pode passar a vez para o próximo monstrinho do seu grupo.

Caminhando por aí... e treinando seus Pokémons!



Uma das novidades mais bem vindas de Heart Gold e Soul Silver é o PokéWalker. O acessório foi uma idéia da Game Freak quando estudou uma fórmula de adicionar uma novidade que atraísse ainda mais os jogadores. De forma simplista, ele é um pequeno acessório que se comunica com o DS. Por meio dele é possível transferir Pokémons do portátil para o PokéWalker e vice-versa. O acessório possui um aplicativo interno que computa a quantidade de passos que o jogador deu. Quando mais andar, mais Watts o jogador vai acumular, permitindo acessar novas áreas e conseguir itens raros.

Por meio do acessório também é possível capturar Pokémons e batalhar. Alguns pokés só são encontrados através do PokéWalker, o que o torna essencial para se completar a National Pokédex. O acessório também permite a conexão com outro jogador que também tenha o periférico, permitindo a troca de itens e outras parafernálias. Depois é só transferir tudo para o DS. Pequeno, discreto e bastante funcional, o acessório acaba roubando a cena, se tornando um item essencial para todo fã dos monstrinhos de bolso. Tenho certeza que você está doido para andar por aí com o seu, mostrando pra todo mundo (ou não).



Muito mais objetivos, muito mais eventos

É interessante pensar como a Game Freak foi corajosa com esses remakes. Sem medo de ousar, vários novos lugares e novos eventos foram criados para aumentar ainda mais a vida útil, que já era grande nos games originais. Abaixo você confere um misto dos eventos (sejam inéditos ou não) que estarão presentes em Heart Gold & Soul Silver:

Cães lendários: Assim como em Gold & Silver, os três cães lendários estão presentes. Raikou e Entei podem ser encontrados espalhados por Johto após os eventos em Ecruteak. Já Suicune faz parte de um evento especial na Rota 25.

Dezenas de lendários: Ho-oh e Kyogre em Heart Gold e Lugia e Groudon em SoulSilver, Rayquaza, Dialga, Palkia, Giratina, Articuno, Zapdos, Moltres, Latias e Latios são alguns que podem ser capturados. Dá pra sentir o drama?

Bug Catching Contest: Acontece às terças, quintas e sábados, no National Park, perto de Goldenrod. É um torneio onde quem captura o Pokémon Inseto mais forte ganha prêmios. Fora do horário do torneio, dá pra batalhar contra outros treinadores é até capturar alguns Pokés que só aparecem aqui.

Embedded Tower: Localidade inédita localizada na rota 47. É nela que o jogador vai encontrar Groudon e Kyogre e mais tarde o guardião dos céus, Rayquaza.

Frontier Front/ Battle Frontier: Novidade muito bem vinda, a Frontier de Heart Gold & Soul Silver é mais que completa. Localizada na rota 40, ela é tão cheia de coisas para se fazer quanto a da versão Platinum. Prepare-se para dezenas de batalhas e desafios quase impossíveis.

Sinjoh Ruins: Outro local inédito. É o lar de Dialga, Palkia e Giratina. O local é misterioso e só fica disponível se o jogador possuir Arceus.

Pal Park: Assim como em Diamond, Pearl e Platinum, o Pal Park permite que o jogador transfira monstros vindos das versões anteriores (Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed e LeafGreen).

Safari Zone: Se no Gold & Silver a Zona do Safari tinha sido removida de Fuchsia, agora ela aparece, só que em um local totalmente diferente - perto de Cianwood. O esquema é o mesmo: o jogador possui um limite de passos e um limite de pokébolas para capturar os monstros.



Muito mais que um remake

HeartGold & Soul Silver conseguem de uma forma inédita transformar um remake em um game totalmente original. Muita coisa de Gold & Silver está ali: as cidades, os iniciais (Chikorita, Totodile e Cyndaquil), os personagens, os itens... Mas existe tanta coisa nova que ele parece ser um game inédito. Vale muito a pena, não só para quem jogou os originais, mas também para todo mundo que é fã da série. O lançamento de Pokémon Heart Gold & Soul Silver está marcado para o dia 14 de março.

POKÉMON BLAST

Iniciais de Johto: Qual escolher?

Está em dúvida entre qual Pokémon inicial vai escolher para sua nova jornada em **Pokémon HeartGold & Soul Silver**? A Nintendo Blast preparou um mini-guia com os pontos mais importantes das 3 opções, para te ajudar nessa difícil decisão. Confira:



Chikorita

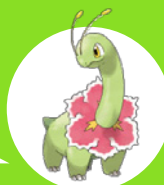
GRAMA
FORTE CONTRA:
Água, Terra, Pedra

ATAQUES RECOMENDADOS:

Synthesis, Magical Leaf, Energy Ball, Giga Drain, Seed Bomb, Solarbeam



Lv.16
Bayleef



Lv.32
Meganium

Overgrow

Aumenta em 50% o poder de ataques Grama quando o HP estiver menor que 1/3.

Cyndaquil

FOGO
FORTE CONTRA:
Grama, Gelo, Inseto, Metal

ATAQUES RECOMENDADOS:

Flamethrower, Heat Wave, Will-o-Wisp, Extrasensory, Eruption

Blaze

Aumenta em 50% o poder de ataques Fogo quando o HP estiver menor que 1/3.

Lv.14
Typhlosion



Lv.36
Quilava



Totodile

ÁGUA
FORTE CONTRA:
Fogo, Terra, Pedra

ATAQUES RECOMENDADOS:

Ice Fang, Crunch, Aqua Tail, Superpower, Iron Tail, Hydro Pump



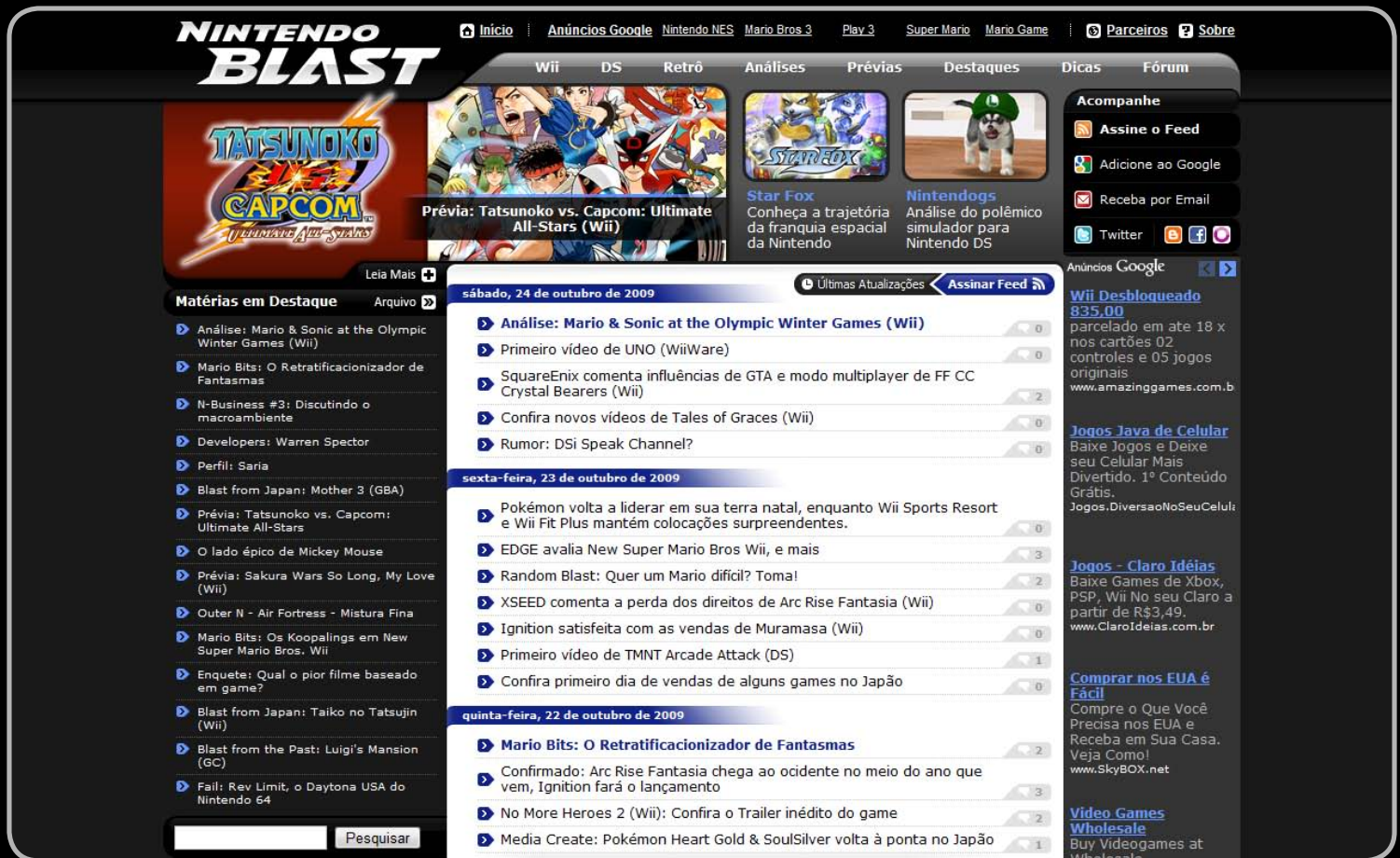
Lv.18
Croconaw



Lv.30
Feraligatr

Torrent

Aumenta em 50% o poder de ataques Água quando o HP estiver menor que 1/3.



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

Nintendo Chronicle

por Gustavo Assunção

PARTE 5: O GAME BOY E O SUCESSO DOS MONSTRINHOS DE BOLSO

Na parte anterior da Nintendo Chronicle, vimos que o NES teve seu sucesso potencializado pela grande quantidade de novas franquias e pela qualidade das mesmas. Agora voltaremos um pouquinho no tempo e veremos como foi o processo de criação do Game Boy – primeiro vídeo game a ultrapassar as 100 milhões de unidades vendidas.

Com o sucesso do NES e a liderança fácil em praticamente todos os mercados globais, a Nintendo tinha se lançado com tudo na aventura de se tornar uma verdadeira ditadora de tendências no mercado. Depois do NES, o segundo passo para a consolidação desse mercado se deu com o Game Boy, isso já no fim da década de 80.

Foi no ano de 1987 que pela primeira vez o mundo conhecia o Game Boy. Idealizado pelo gênio Gunpei Yokoi, o portátil inovava ao permitir o uso de cartuchos, indo contra a corrente dos portáteis one game (como o próprio Game & Watch). Outro destaque do GB era a presença do sucesso da época: o direcional em cruz que possibilitava um controle fácil e sem complicações.

Yokoi revelou que o projeto de criação do Game Boy precisava ser eficiente em três frentes para que vingasse. Primeiro ele precisava realmente ser portátil; ou seja, caber no bolso. Em segundo lugar ele precisava ser simples; nada de processadores de última geração ou games muito complicados, e em terceiro, ele precisava ser eficiente.

O grande desafio do projeto desde o início esteve nessa eficiência, na otimização do uso da bateria. Depois de diversos testes chegou-se ao uso de quatro pilhas tamanho AA que duravam consideráveis vinte horas de jogo. O preço de lançamento também foi bastante atrativo: algo em torno de 100 dólares que contribuiu de forma decisiva para o sucesso do portátil. Outro fator importante do sucesso estava na capacidade de ligação entre os portáteis através do Cabo Link de maneira bem simples. O lançamento do Game Boy juntamente com um game da série Tetris também foi decisivo, apesar de em 1995 o console passou a ser vendido sem o game.

Os outros modelos

Em 1996 o Game Boy ganhou seu primeiro modelo redesenhado. Menor e mais eficiente que o original, o Game Boy Pocket possuía um design mais enxuto, tela mais definida, acabamento em prata metálico e maior nitidez na formação das imagens. Um ano depois é a vez do Game Boy Light que supria uma das maiores deficiências do console: iluminação própria. Além de contar com um design mais bonito e arrojado, o modelo não tinha a tela esverdeada que era a principal queixa dos jogadores já que cansava a vista depois de algumas horas de jogatina.



Adrienne Barr VidGameU ©2002

Outro ano se passou e surgiu uma verdadeira revolução: o Game Boy Color. Usando uma tela em LCD com pouca reflexão de luz e completamente colorida, graças a uma tecnologia inédita na época, o console foi o desejo de consumo da maioria dos jogadores. O GBC também possibilitava a troca de dados em infra-vermelho – embora esse recurso não tenha sido muito utilizado pelas produtoras.

O fator Pokémon

O sucesso do Game Boy era grande desde o seu lançamento. Mas faltava um game que realmente valesse a compra do console. É então que Pokémon foi lançado. Pokémon foi uma criação da GameFreak, um subsidiária da Nintendo sem muita expressão. Desenvolvido de forma que fosse um título que possibilitasse uma jogabilidade praticamente infinita, e uma interação entre os jogadores nunca vista graças ao lançamento em duas versões diferentes: Red e Green (Blue no Ocidente). Mesmo que o processo de desenvolvimento tenha sido tímido, logo no lançamento em fevereiro de 1996, Pokémon vendeu 256 mil unidades na primeira semana.

O lançamento americano da franquia só aconteceria em 30 de Setembro de 1998. E curiosamente o game repetiu o mesmo sucesso sem precedentes no Ocidente. Pokémon não só liderou os rankings de mais vendidos (com o absurdo número de 31 milhões de games vendidos) como conseguiu de forma decisiva ser o motivo que valia a compra do GB. Em 1999 a Nintendo lançou uma versão refeita do primeiro game homenageando o monstrinho mais carismático de todos: Pikachu. Resultado: Pokémon Yellow: Pikachu's Special Edition vendeu mais de 20 milhões de unidades em todo o mundo. O game chegou a ser lançado juntamente com o Game Boy Color em uma versão especial amarela com desenhos do Pikachu na carcaça.

O GBC ainda ganharia outros games da franquia. O maior destaque ficou com as versões Gold e Silver que apresentaram um visual muito melhor, bugs corrigidos, um balanceamento mais visível da jogabilidade e uma variedade maior de monstros (que eram 251). G&S também receberam uma versão refeita: Pokémon Crystal lançada no Ocidente em 2001. Somadas, as três versões venderam mais de 30 milhões.



De Mario à Zelda, a epopeia da Nintendo

Outro ponto em que o GB se destacou foi que a Nintendo não exitou em lançar versões de suas franquias de sucesso. Só o herói bigodudo Mario recebeu Mario Land, Mario Land 2: Six Golden Coins, Dr. Mario, Mario Picross e Super Mario Bros. Deluxe: games de alta qualidade. Outras franquias como Metroid e Zelda também apareceram. Metroid 2 Return of the Samus e The Legend of Zelda Link's Awakening foram games ótimos. Se somarmos os ports de Donkey Kong Country (com o subtítulo Land), Wario Land, diversos games da série Kirby, entre outros, fica claro que o sucesso do Game Boy não foi à toa.



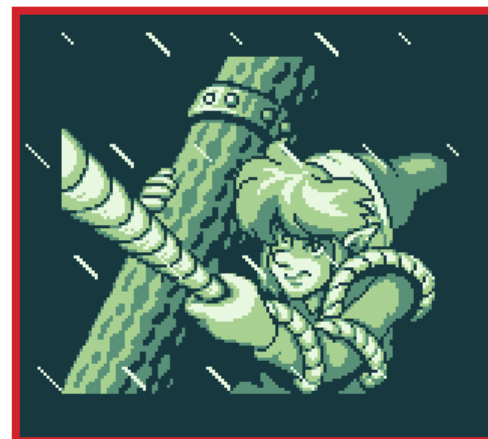
Já na fase final de sua vida, o GBC ganhou alguns games que estão na história entre os melhores games portáteis já lançados: Zelda Oracle of Ages/Seasons, Imagination, Shantae, Metal Gear Solid, Mario Tennis GB, Dragon Quest Monsters, entre outros são games de qualidade ímpar.

Um console de sucesso irrepreensível

Com mais de 100 milhões de consoles vendidos, a Nintendo pode se orgulhar do sucesso do Game Boy. O console alcançou um sucesso

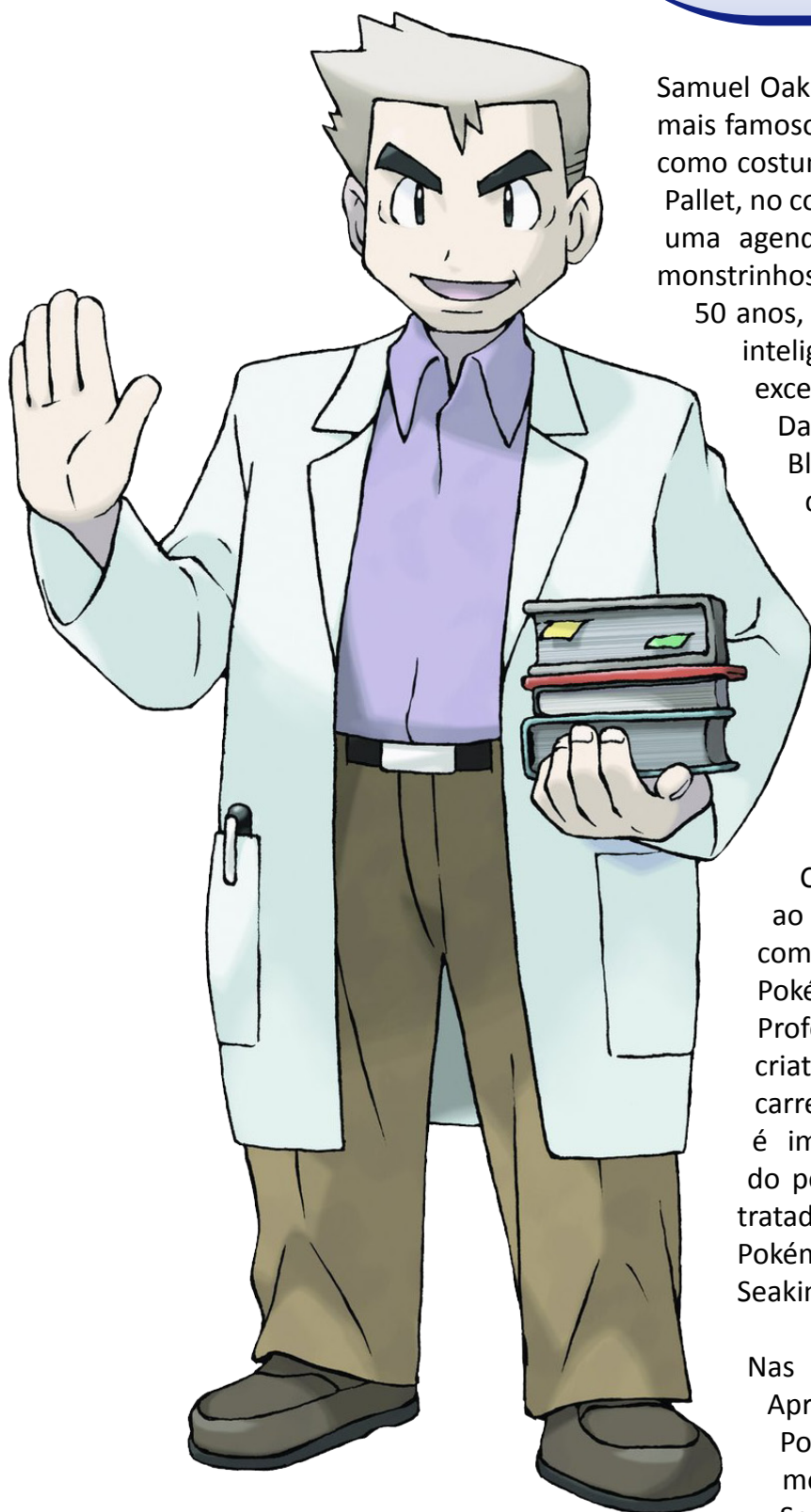
absolutamente retumbante não só entre o público Nintendista. Praticamente todo mundo já teve alguma versão do portátil ou deu aquela jogadinha. Outro fator importante é que o GB possuiu uma vida útil de 13 anos - recorde absoluto. Tudo o que os portáteis são hoje devem a esse pequeno gigante que conseguiu ser símbolo de diversão na sua mais pura expressão.

Bom hoje paramos por aqui. Para a próxima edição é bom preparar o coração: chegou a hora de falar do Super Nintendo, o console com a maior legião de fãs de todos os tempos. Prepare-se!





Professor Oak



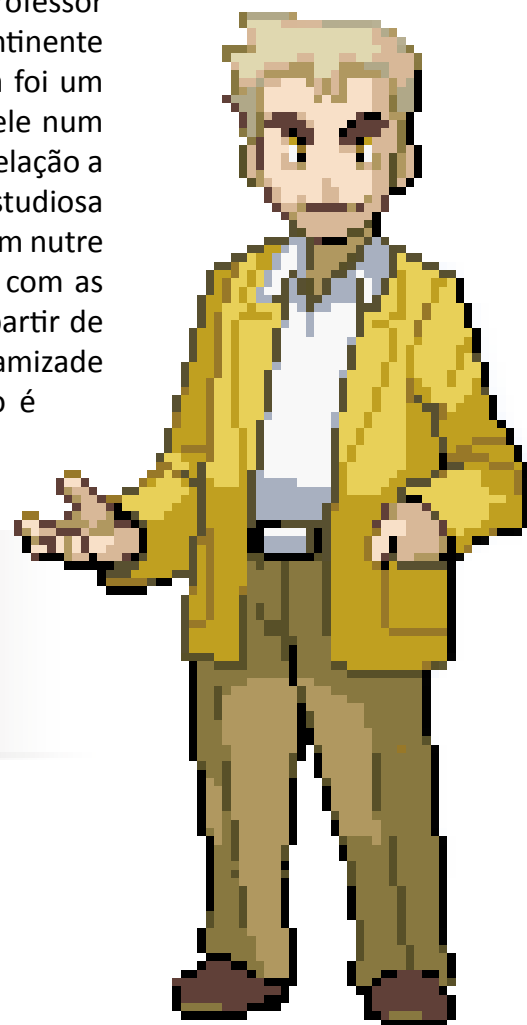
Samuel Oak (Carvalho, em português) é um dos maiores e mais famosos pesquisadores de Pokémons. Professor Oak - como costuma ser chamado - vive e trabalha na cidade de Pallet, no continente de Kanto. Ele é o inventor da Pokédex, uma agenda que contém informações sobre todos os monstros existentes. É um homem de aproximadamente 50 anos, centrado no trabalho, bem humorado e muito inteligente. Há poucas informações sobre sua família, exceto pelos três netos: Gary, rival de Ash Ketchum; Daisy, a menina que lhe dá o mapa nas versões Red/Blue/Yellow; e o rival do personagem principal de Pokémon Red/Blue/Green. Antes de seguir a carreira de pesquisador, Oak foi treinador e teve um Charmander como seu Pokémon inicial.

O estudioso tem grande influência no anime e nos primeiros jogos da série. O Professor Oak é responsável por fornecer o primeiro Pokémon para os novos aventureiros. Em Red/Blue, ele te dá três opções: Bulbasaur, Charmander e Squirtle. Já em Yellow, versão fiel ao desenho animado, o professor te entrega um complicado Pikachu – Pokémon que odeia ficar na Pokébola e não obedece aos comandos de Ash. O Professor Oak também é responsável por cuidar das criaturas capturadas. Como cada treinador pode carregar apenas seis monstros consigo, o restante é imediatamente transferido para o laboratório do pesquisador. Lá, os Pokémons são alimentados, tratados, catalogados e estudados. Ele tem quatro Pokémons próprios: Charmeleon, Dragonite, Pidgey e Seaking.

Nas horas vagas, é escritor, poeta e radialista. Apresenta um programa semanal na Rádio Pokémon, onde discute temas relativos aos monstros (uma espécie de “Animal Planet”). Sempre com a sua camisa vermelha, calça marrom

e o tradicional jaleco branco, ele é o único professor que aparece em todas as gerações de Pokémon. Contudo, nem todos são fãs do Professor Oak. Elm, professor e pesquisador que vive em New Bark, no continente de Johto, é um antigo desafeto. Segundo o anime, Professor Elm foi um dos melhores alunos de Oak, mas acabou sendo reprovado por ele num teste sobre os Pokémon. Porém, mesmo tendo divergências em relação a certas afirmações e pesquisas, Professor Elm respeita-o muito. A estudiosa Pokémon e integrante da Elite dos Quatro de Kanto, Ágatha, também nutre uma certa desavença com Oak. A decisão do professor de parar com as batalhas e se tornar um pesquisador foi criticada por Ágatha. A partir de então, eles que eram amigos de infância perderam o contato, e a amizade nunca mais foi a mesma. Uma coisa é certa: quando o assunto é Pokémon, Professor Oak é a referência.

Games/ Séries onde está presente: A maioria dos games Pokémon como os principais (Red, Blue, Yellow, Green, Gold, Silver, Crystal...), além de spin-offs como Pokémon Snap e Pokémon Puzzle League. Onde tem algum game da série, lá está Professor Oak!





por Sérgio Estrella
e Gustavo Assumpção

BLAST FROM THE **PAST**

POKÉMON GOLD & SILVER

O sucesso que Pokémon alcançou com os episódios Red & Blue - e mais tarde Yellow -, foi inesperado até mesmo para a Nintendo. A febre que se estendeu após o lançamento dos primeiros games foi algo sem precedentes. Pokémon ganhou o mundo e inspirou dezenas de produtos licenciados, rendendo centenas de milhões de dólares para a Big N. Nada mais justo que a série continuasse. Foi então que surgiu a continuação direta da primeira leva de games (a chamada geração RBY) com o sugestivo nome de Gold & Silver. A principal novidade dessa versão era trazer 100 monstros inéditos - o que elevava o número total de Pokés para 251 - e um continente completamente novo: Johto. Após uma longa espera, eis que Gold & Silver são lançados e conseguem superar todas as expectativas, evoluindo a série em praticamente todos os sentidos.

É um novo mundo de aventuras!

Gold & Silver seguem a fórmula criada pela Nintendo para os primeiros games da série. Você é um jovem que sonha em se tornar um Mestre Pokémon e inicia a sua jornada em New Bark Town, partindo da sua própria casa rumo ao laboratório do Professor Elm, podendo escolher um dos inéditos Pokémon iniciantes: Totodile, Cyndaquil e Chikorita.

E é claro que não poderia faltar a presença de um rival! Dessa vez ele já começa arrumando confusão: está sendo procurado por ter roubado um Pokémon do Laboratório. É claro que será você quem vai encontrá-lo e derrotá-lo. A partir daí, é hora de realmente começar sua emocionante jornada por este novo continente. Passando por Cherrygrove, você terá em Violet sua primeira batalha: Falkner, o líder do ginásio voador.

E daí em diante serão muitos momentos marcantes. Batalhas contra mais 7 líderes de ginásio, além de alguns dos mais memoráveis eventos da série: o mistério das ruínas de Alph, o Gyarados Vermelho do Lake of Rage, a ajuda ao professor Kurt no Slowpoke Well, o mistério da Floresta de Illex, o labirinto das Whirl Islands, o Bug Catching Contest no National Park em Goldenrod, as lendas da cidade de Ecruteak, a ajuda ao Ampharos em Olivine... São tantos momentos marcantes que fica realmente complicado esquecer Gold & Silver.

A evolução

Além dos novos Pokémon e do continente de Johto, Gold & Silver trouxeram muitas outras novidades para a série. Foi aqui que os Pokémon Shiny começaram a aparecer (com destaque para o Gyarados vermelho), foram introduzidas as diferenças de sexo entre Pokémon, permitindo também cruzá-los, além das diferenças entre dia e noite, que alteravam a iluminação dos cenários e os Pokémon selvagens presentes nos locais. Nas batalhas, surgiu a possibilidade de anexar itens aos Pokémon, permitindo uma maior gama de estratégias, os famigerados DVs (genes que diferenciam Pokémon da mesma espécie), além dos novos tipos Noturno (Dark) e Metálico (Steel).

O que dizer então do PokéGear? Antecessor do Pokétch e PokéNav, esse aparelho funcionava como celular, relógio e rádio, permitindo ao treinador ficar por dentro de tudo o que estava acontecendo em Johto durante a sua jornada. Outro conceito introduzido aqui é o da felicidade: cada Pokémon possui um status oculto que determina o nível de satisfação da criatura, alterando o desempenho de alguns golpes além de ativar novas evoluções como a de Crobat e Blissey. A captura de Pokémon também



recebeu novidades através das PokéBalls especiais de Kurt, como a Level Ball (para Pokémons com baixo nível), Heavy Ball (pesados) e Moon Ball (que evoluem com a Moon Stone). E a Nintendo não se esqueceu dos jogadores mais nostálgicos, pois ao fim da aventura em Johto, eis que Kanto (continente apresentado em Red & Blue) surge com novo visual e eventos exclusivos para ser explorado, com mais 8 insígnias e uma surpresa ao final. Era tanta coisa que os jogadores chegavam a se perguntar como tudo aquilo cabia num mero cartucho de GameBoy Color.

A cristalização do sucesso

Se Gold & Silver evoluíram a série da forma como foi, sua atualização, lançada em março de 2001 com o título Crystal, deu um passo ainda maior. As novidades foram muitas, a começar pelo visual com localidades redesenhadas e a presença de movimentação dos Pokémons antes das batalhas. Mas a principal adição ficou por conta das mudanças feitas no enredo. A idéia era aproximar a história do quarto filme dos monstros "Viajantes do Tempo" - que chegaria aos cinemas naquele ano. Com isso, o cão lendário Suicune e o misterioso Celebi ganharam uma importância maior no desenrolar da história (embora este último só possa ser obtido através de eventos da Nintendo). Outro destaque é que havia a possibilidade de se escolher um personagem feminino, além do masculino, é claro. Outra adição importante foi a Battle Tower, onde o jogador deve derrotar dez oponentes seguidos para conseguir itens valiosos.

Mas Pokémon Crystal poderia ter sido bem mais interessante. Na versão americana, foram feitos muitos cortes com relação à versão japonesa. O principal deles é que a Nintendo excluiu a conexão com celulares que o game original possuía. Essa conexão permitia a troca de monstros e a captura de Celebi em um evento especial que só acontecia quando se conectava o portátil a um celular.

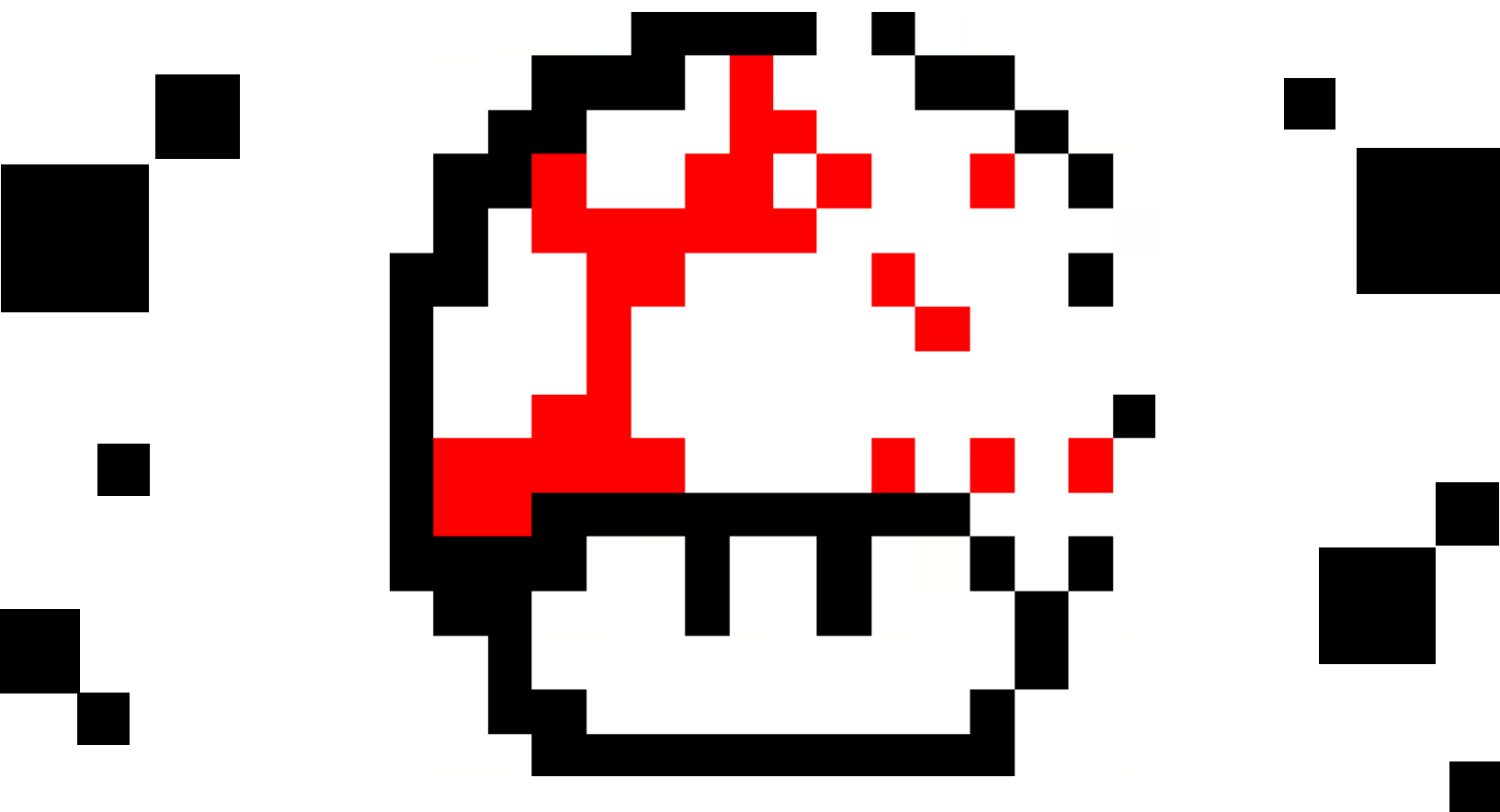
Simplesmente inesquecível

Pokémon Gold & Silver detém o título, entre boa parte dos fãs de Pokémon, do game mais carismático da série. Possui uma jornada bem longa, divertida e um ritmo muito interessante. É o game mais completo do GameBoy Color. Não tem como relembrar esses momentos e não sentir uma saudade imensa. Que bom que poderemos matar boa parte dela com Heart Gold e Soul Silver.



BLAST FROM THE PAST





GameDev

Por Sérgio Oliveira

PARTE 5: Conhecendo o XNA

No nosso último encontro concluímos o primeiro ciclo da coluna GameDev do Nintendo Blast, que se propôs a apresentar todo o ciclo de vida de produção de um jogo de vídeo games a todos nós leitores. Vimos a produção de um vídeo game sob o prisma administrativo, conhecemos as principais profissões e as atividades desenvolvidas por esses profissionais. Na coluna de hoje tanto iniciaremos o nosso segundo ciclo da coluna, que tem como objetivo apresentar as tecnologias que utilizaremos para desenvolver nossos joguinhos, bem como apresentaremos uma visão geral do Microsoft XNA, a principal iniciativa da gigante de Redmond (e da indústria) para incentivar o desenvolvimento de jogos por desenvolvedores independentes e pequenas empresas – iniciativa que não se vê em nenhuma outra empresa da indústria nem na Nintendo (infelizmente).

Observando a indústria de vídeo games conseguimos perceber que a cada dia somos cada vez mais bombardeados com novidades, novos consoles e novos jogos que estão chegando ao mercado. Em média, de 5 em 5 anos estamos saltando de geração de consoles, diariamente temos algum lançamento de jogo, algum rumor ou algo do tipo, cada vez mais empresas entram para o ramo... A indústria simplesmente não para!



Muitos podem pensar, erroneamente, que a evolução da indústria, e consequentemente dos jogos, está atrelada à facilidade cada vez maior de desenvolver jogos e construir novas plataformas, quando na realidade toda essa produção não passa de uma questão mercadológica, de comércio e faturamento. Embalados pelos lucros e pelas vendas, os jogos estão cada dia mais complexos! Passamos rapidamente dos gráficos 2D para os 3D. Os enredos que nos prendem às jogatinas estão cada vez mais complexos. Os efeitos sonoros estão cada vez mais bem produzidos... os jogos estão cada dia mais completos, mais difíceis e caros de serem produzidos.

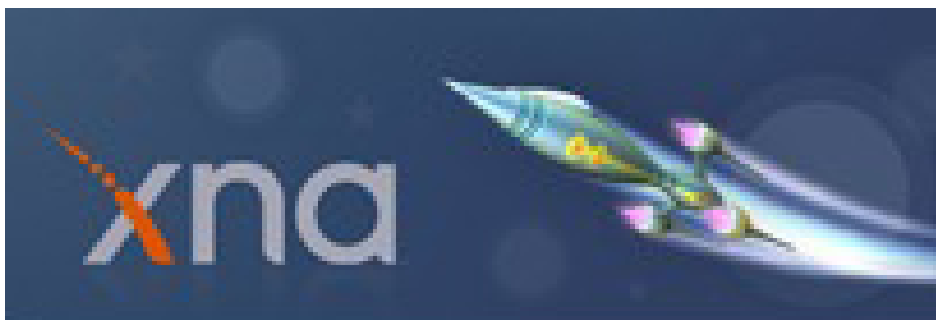
Desconsiderando o grosso dos custos que envolvem o desenvolvimento de um jogo e trazendo as coisas para a “nossa realidade”, de gamer, caso queiramos desenvolver qualquer jogo, por mais bobo que ele seja, teremos que desembolsar algo em torno de US\$15.000 para a aquisição dos equipamentos chamados de development kits (kits de desenvolvimento) para uma plataforma específica. Esse preço sobe, e muito, se quisermos desenvolver para um console que ainda está por vir – lá se vai algo em torno de US\$80.000 do nosso bolso! Fica a pergunta: **alguém tem esse dinheiro aí?**

Muitas pessoas que desejam começar na área de desenvolvimento de jogos muitas vezes sentem-se perdidas com a pergunta: “por onde devo começar?”. É fato que existem muitos cursos técnicos e, em alguns lugares do Brasil, até mesmo de nível superior em desenvolvimento de jogos. Também existem várias ferramentas e linguagens de programação para você iniciar seus estudos sobre desenvolvimento de jogos – o que realmente pesa quando chegamos a esse ponto é: “tenho tempo e dinheiro suficientes para investir em tecnologias que exigirão de mim uma curva de aprendizagem muito grande?”.

Em cima desses dois questionamentos a Microsoft desenvolveu uma iniciativa muito interessante chamada **XNA** que compreende um *framework* e ferramentas próprias para desenvolvimento de jogos, de fácil aprendizagem e voltadas a pessoas comuns, como eu e você. Quando falo pessoas comuns, estou falando de pessoas sem dinheiro, pois é **tudo gratuito**.

Entendendo o que é o XNA

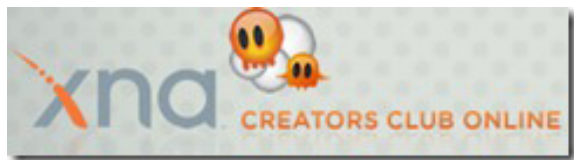
Visando disponibilizar as tecnologias de desenvolvimento que antes eram praticamente monopolizadas pelas grandes softhouses da indústria e também atrair pequenas empresas, desenvolvedores independentes e entusiastas, a Microsoft



resolveu lançar o XNA em 2006 como iniciativa para facilitar e popularizar o desenvolvimento de jogos digitais, quer eles sejam para **PC**, quer sejam para **XBOX 360** ou **Zune**.

Algumas das principais características do XNA são oferecer um ambiente de desenvolvimento rico, de fácil aprendizagem e que funciona todo em ambiente de tempo de execução gerenciado.

Quando falamos de um ambiente de desenvolvimento rico estamos falando que o XNA nos oferece, por meio do **XNA Game Studio** integrado ao **Visual Studio**, um ambiente integrado de desenvolvimento, não havendo a necessidade de utilizar várias ferramentas para executar tarefas que poderiam ser feitas em um lugar só – no caso, o Visual Studio.



É de fácil aprendizagem por utilizar a *linguagem de programação C#*, a qual tem como principal característica a sua similaridade com as linguagens de programação C/C++ e Java, o que diminui bastante a curva de aprendizado para

desenvolvedores dessas linguagens. Até para quem nunca programou, C# é extremamente amigável e conta com uma *vasta biblioteca* que contém todos os pormenores da linguagem, além de uma forte comunidade presente no MSDN – o portal de desenvolvedores da Microsoft. Assim como C#, o XNA conta com uma forte comunidade de estudantes e profissionais, o **XNA Creators Club** – o que facilita mais ainda a troca de experiências e o aprendizado dessa tecnologia.

O fato de todo código escrito para os jogos em XNA ser executado em um ambiente de tempo de execução gerenciado é um dos pontos altos da facilidade de se desenvolver em XNA. Por utilizar o .NET Framework através do **XNA Framework**, o desenvolvedor está livre de ter que se preocupar com tarefas “bizonhas” que não fazem parte da ideia, da concepção do seu jogo. Por exemplo, quando se desenvolve jogos sem o apoio de um framework com linguagens de programação como C/C++, muitas vezes o desenvolvedor tem que se preocupar e implementar técnicas de otimização de desempenho, de gerenciamento de memória, renderização de gráficos e coisas do tipo, que simplesmente não fazem parte do projeto em si.

A utilização de um framework faz com que o desenvolvedor foque na sua solução, no seu jogo. Essa parte “chata” de escrever linhas de código que serão executadas à nível de hardware fica por conta do framework que, em linhas gerais e de forma bastante simples, pode ser visto como uma biblioteca de instruções pré-estabelecidas e testadas que visam simplificar o desenvolvimento de um software. Mesmo assim isso não quer dizer que as vezes você não tenha que escrever códigos para otimizar alguma coisa, mas isso é extremamente raro, principalmente em pequenos projetos.



Dessa forma o XNA é uma alternativa bastante atraente para quem está procurando iniciar em desenvolvimento de jogos: oferece todas as ferramentas, suporte através de uma comunidade, exige pouco conhecimento técnico inicial e sua tecnologia é extremamente didática e de fácil aprendizado.

XNA Framework

É o principal responsável por simplificar o desenvolvimento de jogos, tanto para Windows, quanto para o XBOX 360 e para o Zune. A utilização de um framework é que confere um ambiente gerenciado de execução do código escrito em XNA.

No caso do XNA Framework as instruções foram baseadas no .NET Framework e atendem especificamente às principais rotinas de desenvolvimento de jogos, possuindo várias camadas específicas, as quais discutiremos no nosso próximo artigo.

Para o desenvolvimento de jogos para PCs com Windows, o XNA Framework se baseia no .NET Framework propriamente dito. Já para as plataformas XBOX 360 e Zune, devido às suas particularidades de arquitetura, o XNA Framework se utiliza da versão compacta do .NET Framework, o .NET Compact Framework.

Visual Studio

Quando se desenvolve alguma coisa em alguma linguagem de programação, pode-se optar por utilizar quaisquer coisas para escrever o seu código – desde um papel + caneta, até o bloco de notas ou um ambiente de desenvolvimento (também conhecidos como **IDEs**) completo. A grande diferença entre essas formas de desenvolver são as facilidades oferecidas pelos ambientes de desenvolvimento.

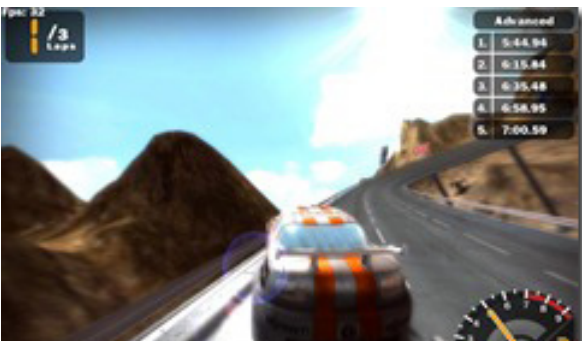
O Visual Studio é a principal IDE para desenvolvimento de soluções com tecnologias Microsoft e o XNA, integrado ao Visual Studio por intermédio do **XNA Game Studio** (que também é instalado quando se instala o XNA no seu computador), se utiliza de suas facilidades para deixar o desenvolvimento de jogos mais simples ainda. No Visual Studio o desenvolvedor é capaz de gerenciar todo o seu projeto, desde os arquivos de códigos até os arquivos de mídia, modelos 3D, engines, além de executar os jogos em busca de erros de programação (**debugging**) – que é praticamente o que os kits de desenvolvimento mencionados no início do artigo fazem.

Visão geral do XNA

Ao contrário do que acontece num estúdio de desenvolvimento de jogos em que há a necessidade de programas específicos para desenvolvimento, de máquinas específicas para executar esses códigos e tudo o mais que vem nos kits de desenvolvimento, basicamente o que é necessário para desenvolver em XNA é um computador rodando o Windows XP SP2 ou superior, o Visual C# Express Edition (gratuito) e o XNA (gratuito) propriamente dito – só isso.

Basicamente o XNA se organiza da seguinte forma:





Considerações finais

Como vimos, o XNA é uma excelente alternativa para quem está iniciando em desenvolvimento de jogos. Claro que ela não é a única alternativa gratuita que existe por aí – existem iniciativas com Java, com C/C++, Objective C e várias outras linguagens de programação – mas é a mais didática e prática existente justamente por se utilizar de um framework exclusivo para isso e tornar as coisas mais simples de serem entendidas. Pra se ter uma ideia, XNA é a principal tecnologia

utilizada em cursos de ensino superior em desenvolvimento de jogos nos EUA, ganhando espaço e notoriedade cada vez maiores em instituições brasileiras também.

Ao contrário do que muita gente pode pensar, não são apenas jogos em 2D, simples e bobos que podem ser desenvolvidos em XNA – pelo contrário. Nele você pode desenvolver jogos totalmente em 3D, com módulos multiplayer online e tudo o mais – tudo isso implementado “às custas” do framework! Quem desejar dar uma olhada nas possibilidades de desenvolvimento com XNA pode dar uma olhada nos **Starter Kits** disponíveis no XNA Creators Club.

Algumas pessoas que já programam e/ou desenvolvem alguma solução de software podem apontar que, por ser executado em um ambiente gerenciado, o XNA perde em desempenho para jogos desenvolvidos em linguagens como C/C++. Bem, isso seria verdade há algum tempo, mas deixou de ser um problema com o XNA o qual tem todo o seu processamento de baixo nível executado pelas bibliotecas do DirectX 9.0c! E mesmo que isso fosse um problema, grandes desenvolvedores, como **Tim Sweeney** (Unreal 3, Epic Games), dizem que “produtividade é tão importante quanto performance” e “nós sacrificaríamos com prazer 10% de nossa performance por 10% de alta produtividade”.

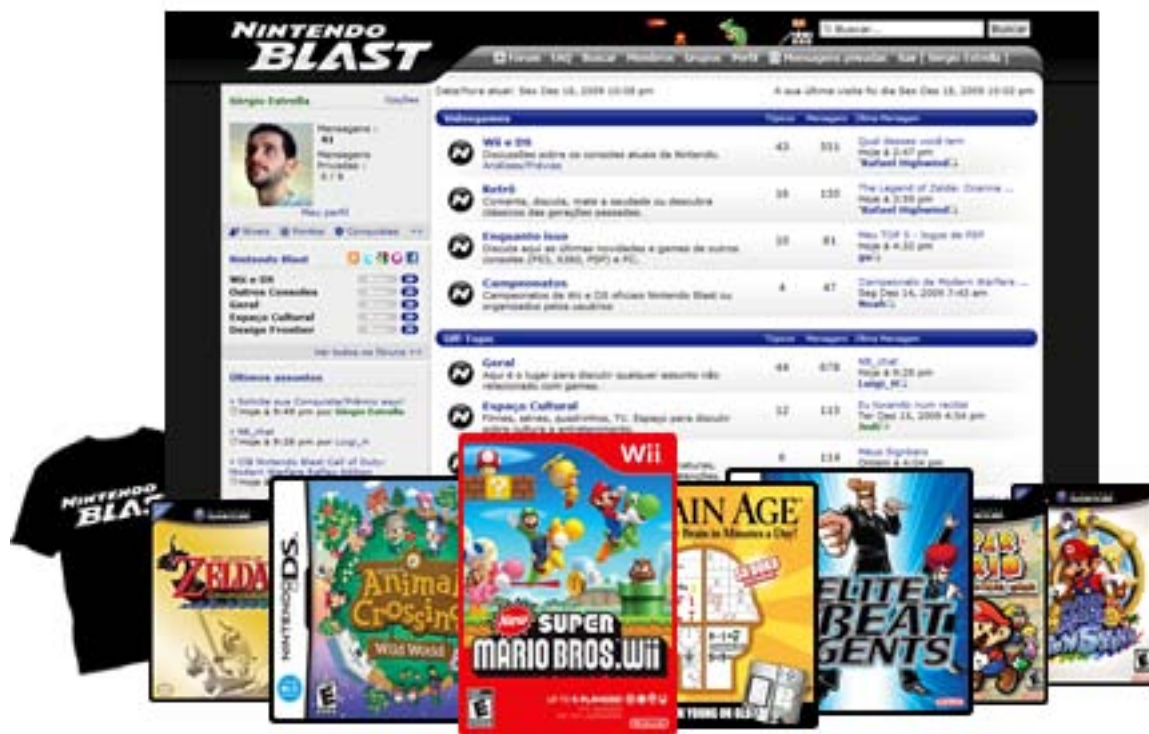
Dessa forma, sabemos de uma vez por todas que o XNA é uma excelente solução para iniciarmos os nossos estudos em desenvolvimento de jogos. Para você que é curioso e já deseja arriscar seus primeiros passos em XNA, poderá encontrar, gratuitamente, todas as ferramentas necessárias para começar os seus estudos na *sessão de downloads do Creators Club*.

É importante perceber que você poderá desenvolver para o seu XBOX 360 gratuitamente também, caso tenha um. Porém para distribuir/vender seus jogos para outros “caixistas”, você deverá ter uma assinatura do Creators Club no valor de US\$99. Como desenvolvedor independente, ou pequena empresa, a Microsoft repassará uma porcentagem de vendas do seu jogo para você, bem como é feito pela Apple com aplicações para o iPhone por exemplo. Contudo o objetivo da nossa coluna aqui no Nintendo Blast não é a de desenvolver os jogos para distribuição/venda deles na Live, mas sim introduzi-los às tecnologias de desenvolvimento de jogos utilizando o XNA.

*Hoje iniciamos a segunda fase da nossa coluna de **GameDev** aqui no **Nintendo Blast**. Tivemos uma visão geral da plataforma que utilizaremos para aprender a desenvolver nossos joguinhos para PC. No nosso próximo encontro iremos explorar as camadas do XNA Framework para entendermos como ele funciona e quais facilidades ele nos proporcionará na hora de desenvolvermos os nossos jogos. Até a próxima!*

PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



Não sabe como aproveitar seu fim de ano, férias, e início de 2010? O Nintendo Blast tem a solução! Conheça a nossa mais nova promoção online: a **Conquista Premiada**!

A promoção acontece no **Fórum Nintendo Blast**, nossa comunidade interativa sobre games. Ao se cadastrar, você já começará a receber pontos em seu perfil e ao atingir determinadas pontuações (você recebe pontos ao participar do fórum, postar mensagens, convidar amigos...), poderá receber prêmios como jogos de **Wii, DS, GameCube, camisetas oficiais e até prêmios virtuais** como Pacotes de Expansão e acesso à fóruns ocultos!

Além disso, você poderá participar de campeonatos, desafios de conhecimentos gamísticos e até de concursos de design, conseguindo pontos extras!

E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

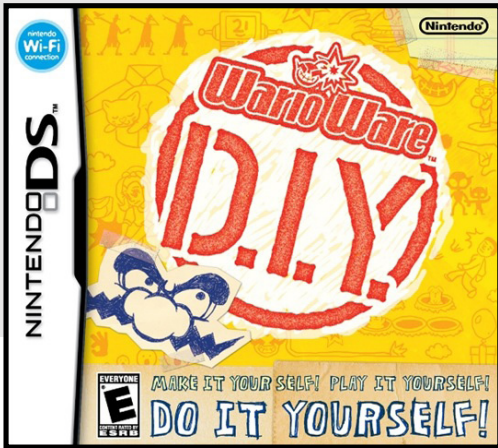
Visite o Fórum

Cadastre-se



por **Rafael Neves**

Desde que o ganancioso e bigodudo antagonista do Mario entrou para a indústria de mini-games, uma grande franquia nasceu nos consoles da Nintendo. WarioWare é o nome dessa série de jogos que fez muito sucesso do Game Boy Advanced até o Nintendo Wii, passando pelo DS e o GameCube. É uma série relativamente nova, mas que tem tudo para se consagrar um verdadeiro clássico da Big N. Sua simples, divertida (e tosca) fórmula consiste numa sequência de rápidos mini-games de poucos segundos de duração. São joguinhos nos quais basta um botão ou realizar um gesto para serem superados, mas que requerem muita habilidade. A velocidade do jogo vai subindo com o tempo e o nível de dificuldade só faz crescer, induzindo-o a sempre bater seus recordes. E é exatamente essa simplicidade que tornou a série tão divertida e viciante.



A mecânica foi sempre a mesma, mas as características de cada plataforma foram fazendo modificações na jogabilidade de cada jogo da franquia. A tela de toque e o microfone do DS, o acessório capaz de perceber o movimento do GBA, os controles únicos do Wii e a câmera do Nintendo DSi, tudo isso deu uma nova dimensão aos games. Agora chegou a hora do terceiro WarioWare do DS, mas com uma proposta totalmente diferente. Você não apenas jogará os mini-games, você também os fará.

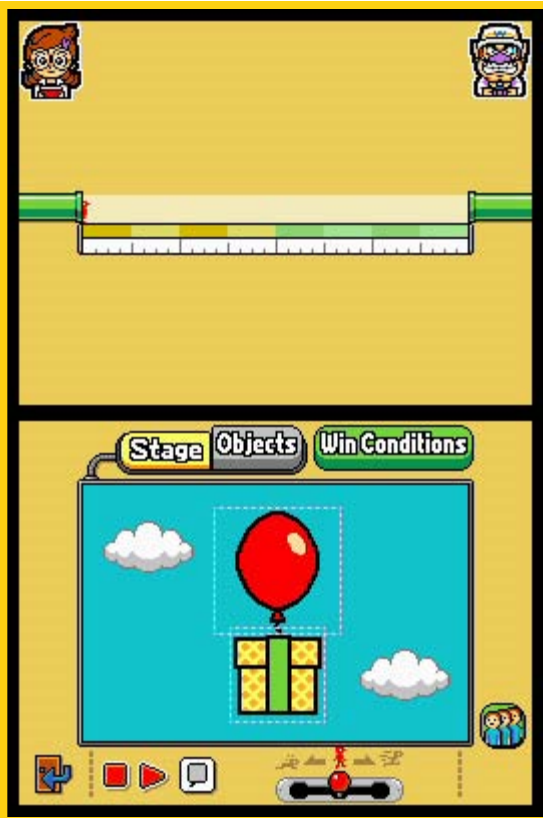
Faça você mesmo!



Como o próprio nome já diz, WarioWare D.I.Y (Do. It. Yourself.), você será o real criador do jogo. Ou seja, será você o responsável por inventar seus próprios mini-games para, obviamente, jogá-los. É claro que a tarefa mais interessante não será necessariamente jogar os joguinhos, mas sim fazê-los. A Nintendo e a Intelligent Systems capricharam, e muito, no editor de jogos. São várias as ferramentas que você poderá usar para construir seus games. Tudo será editável: os objetos, cenários, movimentos, a mecânica e até a música de fundo.

Você também terá de desenhar e pintar o seu jogo, logo, WarioWare D.I.Y virá com um editor de imagens semelhante ao Paint, mas com muito mais opções e interação com a tela de toque. A stylus é perfeita para desenhar os personagens dos mini-games, e é por isso que o DS é o portátil exato para este jogo. Como já dito, você terá de editar as músicas do seu jogo, e esse é um ponto tão importante que merece destaque. O editor que será usado para gerar suas trilhas sonoras é muito bem trabalhado, tão complexo quanto o editor já visto no clássico Mario Paint. Logo, já podemos esperar um aplicativo capaz de reproduzir, com muito esforço, faixas memoráveis. Mas, se programar músicas neste tipo de editor é complicado para você, não se preocupe, pois o microfone do DS será capaz de captar canções e convertê-las em notas musicais. E tudo isso não será só feito para criar mini-games. Será possível, ainda, utilizar todas essas ferramentas para montar histórias animadas.

Você criou os objetos, escolheu o estilo do jogo, desenhou o cenário, compôs a música. Pronto! É hora de jogar seu mini-game. Basta selecionar os seus joguinhos e eles serão executados como nos games anteriores da série WarioWare, com direito aos clássicos Speed Up e Level Up.



Crie, Jogue, Compartilhe

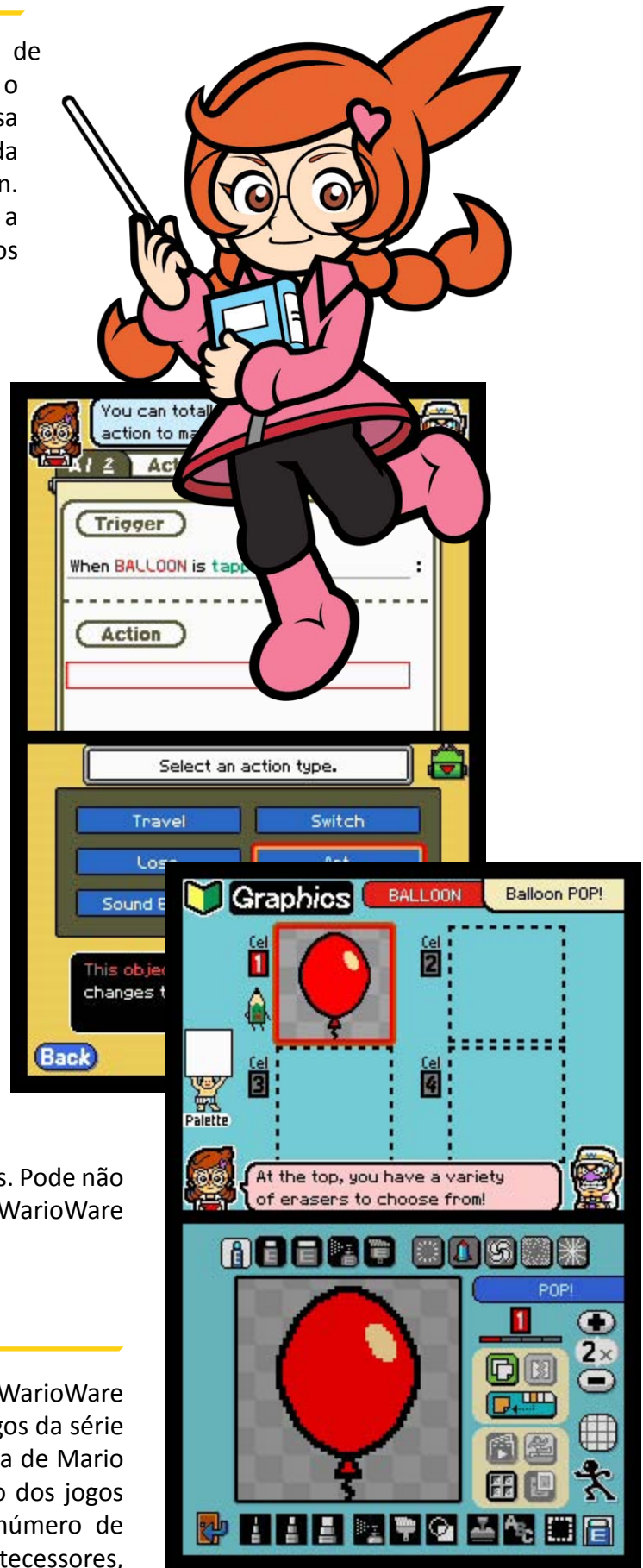
WarioWare D.I.Y também possui um sistema de compartilhamento de mini-games, impedindo que o jogador fique preso apenas aos seus mini-games. Essa exploração de outros joguinhos acontecerá por meio da conexão Wireless ou através da Nintendo Wi-Fi Connection. Logo, mesmo que você não tenha meios de acessar a conexão Wi-Fi, poderá se divertir compartilhando jogos com seus amigos pela conexão local.

Os jogos criados pelos japoneses, que já têm o game em mãos há quase um ano, demonstram o quanto a criatividade pode fluir em D.I.Y. As diversas ferramentas de criação inseridas neste jogo resultaram numa série de mini-games muito bem feitos, que já estão sendo compartilhados em terras orientais. Com a vinda do jogo em inglês, será a nossa vez de brincar com os joguinhos dos outros e fazer os nossos próprios para lançá-los na internet. É uma excelente iniciativa da Nintendo, visto que a empresa nunca aproveitou todo o potencial da jogatina online. Quem sabe WW D.I.Y não estabelece um novo padrão para a Nintendo Wi-Fi Connection do DS?

O Wii também não ficará de fora. Uma versão de WarioWare D.I.Y estará disponível no WiiWare para ser comprada através dos Wii Points. Esta versão não será o jogo completo, mas sim uma espécie de suporte. Através da conexão sem fio entre Wii e DS, você poderá passar seus jogos do portátil para o console de mesa e desfrutar deles com o Wiimote. Talvez seja mais confortável jogar pelo DS, mas o Wii também tem suas vantagens. Para começar, podemos jogar numa televisão grande e com um som superior, assim como os gráficos também ficam mais bonitos. Isso para não falar na possibilidade de jogar com muitas outras pessoas. Pode não ser uma experiência em grupo tão hilária quanto a de WarioWare Smooth Moves, mas, com certeza, será interessante.

A essência de um WarioWare

Tirando toda essa inovação de criar seu próprio jogo, WarioWare D.I.Y possui aqueles elementos que marcam todos os jogos da série e que fazem com que eles não pareçam uma mera cópia de Mario Party. Para começar, os mini-games são do mesmo tipo dos jogos passados: curtos, rápidos e comicamente toscos. O número de joguinhos, infelizmente, é pequeno em relação aos antecessores,

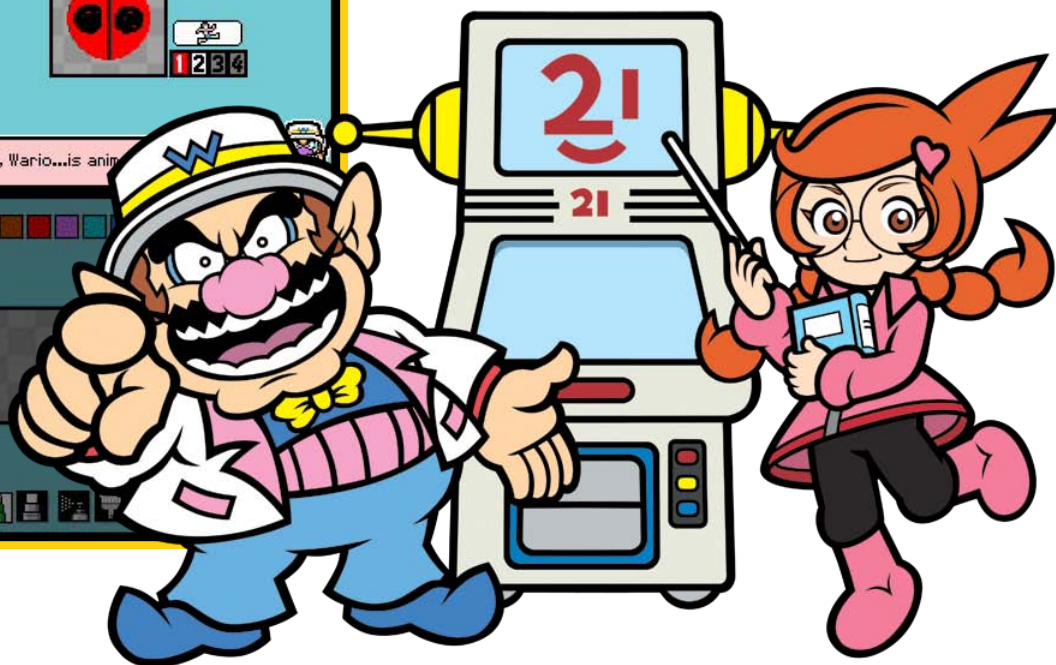
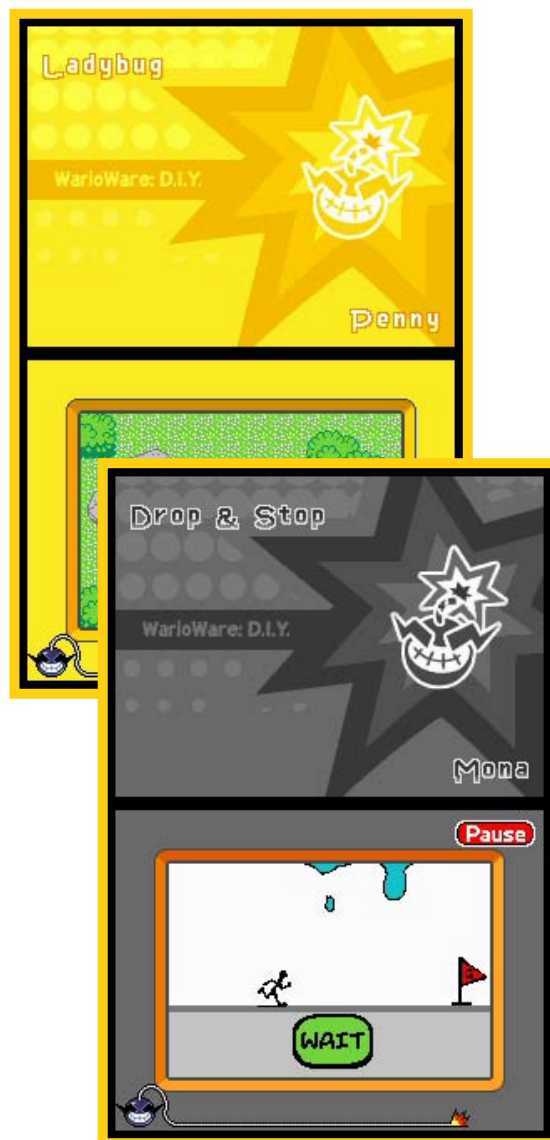


são 90 ao todo. Mas não desanime, o número poderá triplicar se você tiver criatividade para elaborar novos jogos!

Todos aqueles personagens do Wario também estão de volta. No entanto, nem todos serão destaques a ponto de renderem estágios cheios de mini-games. Os que ganharam a honra de tematizarem as fases são apenas Mona, Jimmy T., Ashley, Orbulon e 9-Volt. Talvez, D.I.Y não seja um WarioWare próprio para enfrentar centenas de mini-games seguidos numa velocidade absurda. A proposta é outra: criar e compartilhar mini-games. Se isso vai render um jogo tão bom quanto os anteriores, só Deus sabe.

A expectativa

WarioWare D.I.Y é um jogo ousado, disso não precisamos jogar para saber. Se essa ousadia será sinônimo de qualidade ou fracasso, só o lançamento dirá! Por enquanto, tudo o que se pode fazer é torcer para que D.I.Y renasça a série, que teve uma relativa queda com WarioWare Snapped!. A chave de D.I.Y é a sua inovação em criação de games, então é de se esperar que as ferramentas de confecção não vejam limites para os mini-games. No entanto, só se pode ter certeza quando o lançamento chegar, mal podemos esperar pelo aguardado 28 de Março!



Enquanto isso

E o Project Natal?

Desde a última E3, em junho do ano passado, não se fala mais nada em Redmond a não ser do Project Natal. Anunciado no 1º dia daquele mês, o Project Natal desde o início causou euforia e ceticismo entre os especialistas, gamers e entusiastas por tecnologia. Mas por que tanto frisson, tanta euforia, tantas críticas e opiniões a respeito dele?

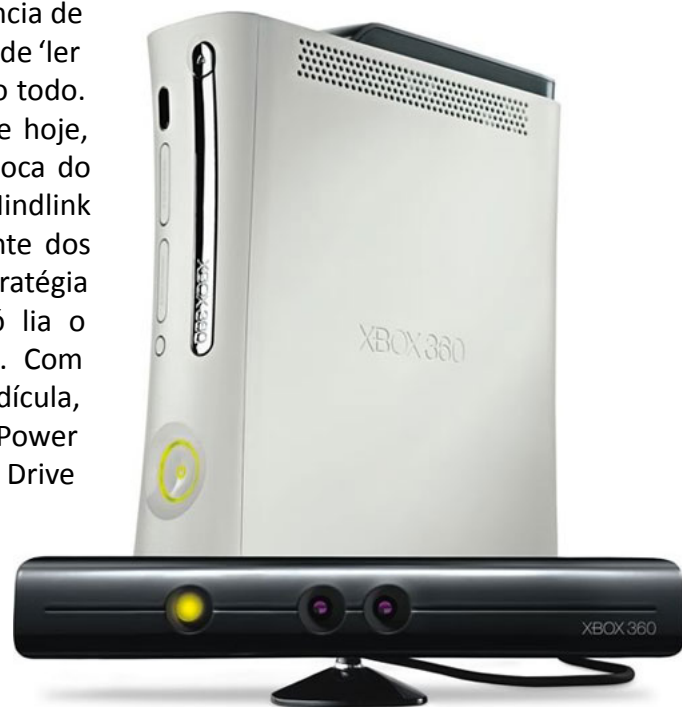
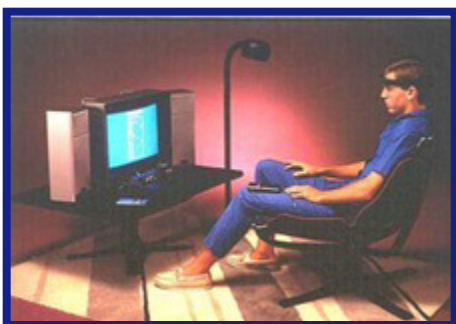
Não é de hoje que se tenta trazer aos gamers uma nova experiência de jogo, substituindo os controles tradicionais por controles capazes de 'ler a mente', desde movimento das mãos até movimentos do corpo todo. Não, essa história de captura de movimentos não é história de hoje, mas de muito tempo atrás. Na época do

Atari 2600/7600 tivemos o Mindlink que se propunha a ler a mente dos jogadores, sendo pura estratégia de marketing, porque ele só lia o movimento das sobrancelhas. Com o Super Nintendo tivemos a ridícula, porém bonita e futurística, Power Glove. Com o aparelho Mega Drive tivemos o Sega Activator que tinha como objetivo

a capturar os movimentos do jogador com sensores infravermelhos montados no chão. Recentemente tivemos as câmeras Dreameye para Dreamcast e EyeToy para o Playstation 2. Foi muita coisa que, apesar dos esforços das suas respectivas empresas, simplesmente não funcionaram, não colaram.

Somente muito recentemente com o lançamento do Nintendo Wii e o revolucionário e funcional

Wiimote, finalmente todos perceberam que realmente dá para fazer algo que fuja do convencional, entretenha de verdade, renda alguns "trocados" e funcione realmente. De repente a Nintendo mostrou o caminho de pedras para Sony e Microsoft. Na E3 a Microsoft saiu com o Project Natal, indo bem além daquilo que foi apresentado pela Sony e o que temos hoje com o Nintendo Wii. Muitos ficaram impressionados com o que viram (também, a



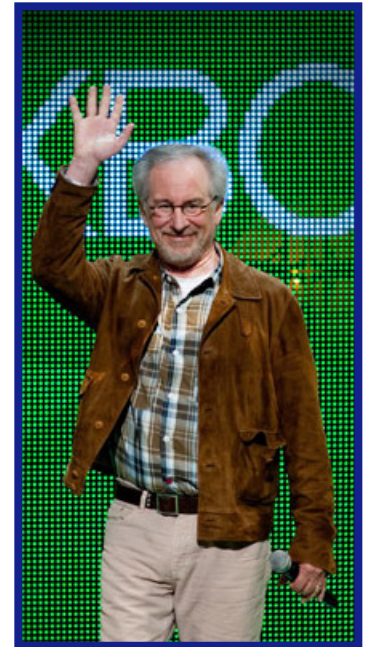
Microsoft é especialista em fazer apresentações), outros ficaram se perguntando se aquilo era viável, outros quando seria lançado e outros tantos simplesmente disseram que não era possível.

Porém, no último grande evento tecnológico, a CES 2010, a Microsoft veio a público para anunciar que o periférico está em fase final de desenvolvimento, que não existem mais os lags que foram notórios durante a E3, que o periférico custará entre 40 e 59 dólares e que seu lançamento ocorrerá no último bimestre de 2010, mais provavelmente no Natal.

Pois bem, mesmo com essas notícias animadoras, muitas pessoas continuam céticas quanto ao periférico e desconfiam realmente se ele cumprirá com o que promete. É notório o esforço da Microsoft para promover seu periférico. Primeiramente, Redmond espera vender 5 milhões de unidades já no lançamento e para isso, com certeza, assumirá uma grande parte dos custos de produção/venda do Project Natal - 40~59 dólares para um aparelho como esse é extremamente pouco. Tal qual a Sony fez, e faz, com o Playstation 3, haverá um subsídio enorme para que o aparelho chegue acessível aos consumidores e se espalhe o mais rapidamente possível entre os donos da Caixa (e instigue os que ainda não a têm a tê-la).

Particularmente, acredito que o Project Natal tenha tudo para dar certo, mesmo com tantos exemplos que nos levem a acreditar no contrário. A Microsoft não é boba e sabe o que faz. Nos anos 80 soube exatamente quando atacar e entrar no mercado de hardware, subsidiando e produzindo o famoso MSX, que lhe rendeu milhões e que cujo legado está aí até hoje – a arquitetura dos computadores pessoais padronizada. Mais recentemente, com a certeza de que a indústria dos vídeo games estava suficientemente sólida e alheia a qualquer crise, soube entrar no mercado de consoles domésticos e cá está até hoje como uma gigante, mesmo com tão pouco tempo no ramo. Com o Project Natal vejo que não poderá ser diferente. Já li muita coisa por aí a fora, de diversos autores, afirmando que a atual geração de consoles ainda ficará aí por bastante tempo. Porém o Xbox 360 já começa a demonstrar sinais de cansaço: seu hardware já está perto do limite, sua mídia não ajuda muito e ultimamente a única coisa que vem gerando bons lucros a Redmond é a Live. O Project Natal viria na hora certa, hora em que o PS3 começa a avançar e a conquistar o mercado, dando um tapa no ciclo de vida do console.

Nos resta esperar para ver se realmente os anos de 2010 e 2011 serão os que Robbie Bach, presidente da divisão de entretenimento da Microsoft, considera os “melhores anos do Xbox 360”. Como dono de uma Caixa, particularmente acredito nisso. E vocês, leitores do Blast? O que acham?



COMING
Holiday 2010



Análise

The Legend of Zelda: Spirit Tracks (NDS)



O anúncio de The Legend of Zelda Spirit Tracks talvez tenha sido o mais surpreendente da E3 2009 (rivalizando com a versão Wii de New Super Mario Bros.). Surpreendente não só por ser um novo Zelda para o DS, apenas dois anos após Phantom Hourglass, mas principalmente pelo novo elemento inserido na jogabilidade e até então impensado: trens.

“O que trens tem a ver com a série Zelda?”, foi a pergunta que muitos fizeram. Alguns acharam de cara a ideia deslocada, rendendo discussões acaloradas em fóruns pela internet. O fato é que pouquíssimas vezes vimos uma mudança tão drástica apontada pelos criadores em uma série consagrada. E era a segunda vez que isso acontecia, já que em Wind Waker a mecânica girava em torno do uso de barcos. Miyamoto chegou a dizer que a mudança teria acontecido porque “jovens gostam de trens” (vai lá entender o que se passa pela cabeça de Mestre Miya).

Pois bem, o game foi anunciado, novidades vieram aos montes, o lançamento aconteceu no início de dezembro e aqui estou após completar toda a jornada principal. Acho que de cara já posso afirmar sem medo algum: *esse é o melhor Zelda portátil já criado.*



É o mesmo... só que diferente



Basta ligar o DS, ver a apresentação e jogar os primeiros minutos para perceber que algumas alterações foram feitas na estrutura que estamos acostumados a ver em um Zelda tradicional. A série sempre primou pela jogabilidade em detrimento da história, com enredos chavões e sem muita novidade. Seguindo na direção contrária, aqui a Nintendo tomou um cuidado muito maior com o enredo. São várias pequenas alterações, como a

quantidade de diálogos e a narrativa muito mais profunda e detalhada, sem contar as várias cut-scenes conforme o jogador avança, responsáveis por contar uma história rica, surpreendente e cativante.

Essa preocupação com a história resultou em um ganho de importância bem grande para a princesa Zelda, que até então era subaproveitada na série. Em Spirit Tracks, ela atua do início ao fim como uma parceira das peripécias de Link, sempre dando conselhos e sugestões – além, é claro, de entrar na aventura e ajudar nosso herói nos puzzles.



A aventura



O enredo conta a história das tais Spirit Tracks, enormes correntes que foram usadas no passado para aprisionar um Demon King que ameaçava o reino de Hyrule. Elas permaneceram intocadas por mil anos, tanto que eram usadas como trilhos para os habitantes do local viajarem com seus trens. Só que é lógico que há uma trama orquestrada pelos vilões da trama para libertar novamente o Demon King.

Interessante é ver que logo nos primeiros momentos de jogo, a princesa Zelda perde o seu corpo (um eufemismo para afirmar que ela morre haha) e seu espírito passa a ajudar Link em sua jornada.

Essa acaba se tornando a grande sacada da jogabilidade: a capacidade da princesa “possuir” inimigos e ajudar na resolução dos puzzles. Além de dinamismo, essa possibilidade torna os objetivos variados e cheios de esquemas inovadores.

O controle da princesa é feita de forma semelhante ao modo multiplayer de Phantom Hourglass ou ao controle do bumerangue: o jogador desenha a trajetória que ela vai seguir na tela de toque. O sistema é funcional e tem um quê de estratégia muito bem vindo.

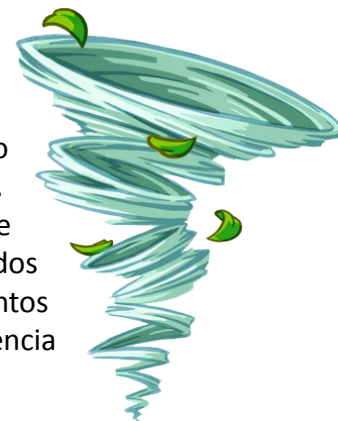
O novo elemento de jogabilidade – o trem – funciona como o principal meio de locomoção entre as dungeons e cidades. Seu controle é feito por meio de cursores posicionados na tela de toque. Através deles é possível andar rápido ou devagar, frear ou ativar a marcha ré. Na tela superior, um mapa indica a presença de outros trens pelo caminho. Se por acaso seu trem se chocar com outro, o jogador é obrigado a recomençar o caminho. Mas não são só outros trens que serão empecilhos. Alguns inimigos como pássaros e porcos no caminho serão dificuldades a mais no seu destino. Eles podem ser facilmente espantados pelo apito do trem que é ativado quando o jogador “puxa” o ícone em forma de corda na tela de toque – simples e ao mesmo tempo bastante inovadores.



Variedade de ações



Uma preocupação da Nintendo foi usar todos os recursos possíveis do DS. Dessa vez, o microfone, por exemplo, possui uma importância muito maior no jogo. Alguns acham cansativo ter que ficar realizando ações de movimentação e assopro simultaneamente, mas não há motivo para preocupação – já que o uso aqui é bem natural. Os novos itens criados especialmente para Spirit Tracks adicionam movimentos e funções inéditas na série, aprimorando a experiência proporcionada e criando novas possibilidades.



Em Phantom Hourglass, muitos reclamaram da falta de precisão nos controles em alguns momentos, o que eu não senti aqui em Spirit Tracks. O esquema original já era ótimo e aqui ele se tornou ainda mais variado graças aos novos itens e a uma variedade maior de utilizações. É como uma ampliação do original, já que o mesmo também utilizava um esquema bastante simples de controle e combate.

Uma fábula linda aos olhos e ouvidos

Visualmente, Spirit Tracks está entre os mais belos games do DS. Além de uma construção poligonal próxima da perfeição, há uma variedade impressionante de localidades e ambientes. Mas o destaque fica mesmo para as animações e a vivacidade dos personagens e inimigos. Além de várias expressões faciais, os personagens possuem características ricas em roupas e na maneira como se portam. A Nintendo empregou vários efeitos que poucas vezes foram vistos no portátil, principalmente nas cutsscenes usadas para ilustrar os momentos chaves do enredo.

A trilha sonora é mais uma vez impressionante. Apesar de seguir o padrão Zelda, é possível perceber acordes diferenciados para as mesmas melodias. A música tema de Zelda, por exemplo, ganhou ares de sons característicos de trens na abertura. A música do castelo em Hyrule e o tema dos chefes também parecem conhecidos aos ouvidos dos fãs.



Uma pequena obra prima



Spirit Tracks é um game sem defeito algum. Pelo menos ao longo de suas várias horas de jogo, eu não percebi nenhum defeito mais grave. Acho que o único parêntese que talvez deva ser feito é que mais uma vez a jornada é bem curta e fácil – principalmente para quem terminou Phantom Hourglass. Mas a aventura é simplesmente encantadora e transborda o carisma e a diversão dos melhores games Zelda.

Jogue o quanto antes!

9.2

**The Legend of Zelda:
Spirit Tracks – NDS**

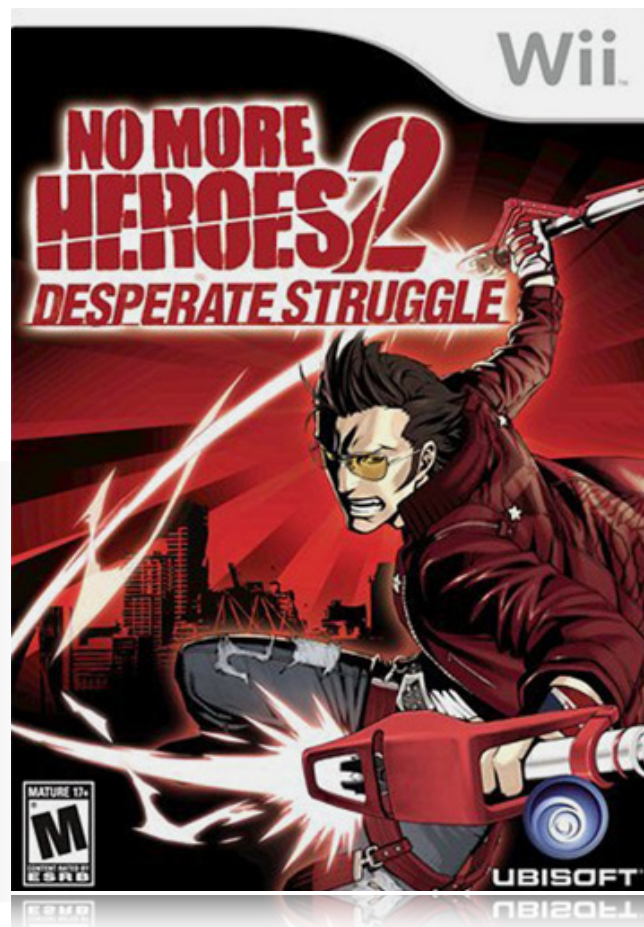
GRÁFICOS 9.5 | SOM 9
JOGABILIDADE 9 | DIVERSÃO 9

Análise

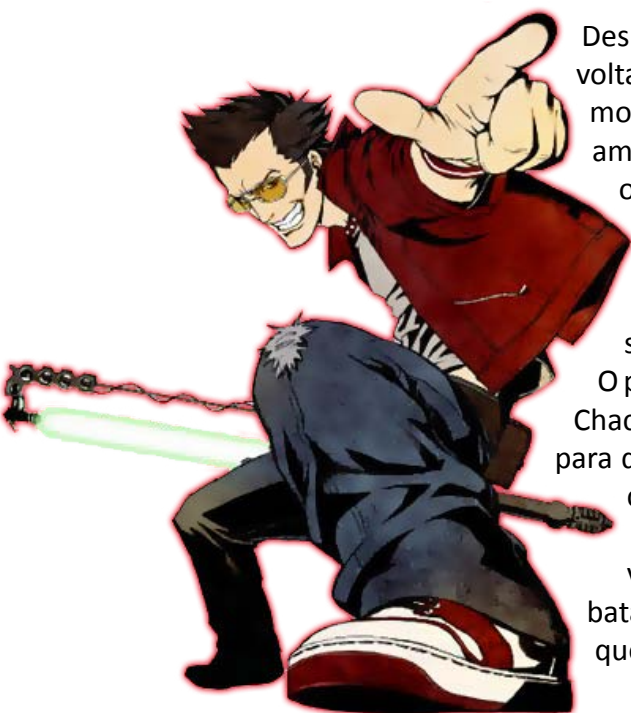
No More Heroes 2 Desperate Struggle (Wii)

A melhor definição de No More Heroes 2: Desperate Struggle é de vingança. Travis ficou dois longos anos longe da cosmopolita cidade de Santa Destroy. Mas agora ele está de volta e terá que enfrentar a ira dos seus algozes derrotados no primeiro jogo, que agora muitos com consideráveis sequelas buscam uma paga pela afronta sofrida.

Muitos críticos da Nintendo ficaram boquiabertos quando viram o primeiro No More Heroes, em 2008. Exclusivo do Wii e diferente dos jogos coloridos e fofinhos, a aventura de Travis Touchdown surpreendeu a todos pelo conteúdo: violência, sexo e sangue, muito sangue. Assim como no primeiro, No More Heroes 2: Desperate Struggle traz novamente o toque insano-divertido de Suda 51, designer consagrado por Killer 7 (Gamecube). Em time que está ganhando não se mexe, já dizia o velho ditado. Um ajuste aqui, uma melhoria ali e voilá: os defeitos do jogo anterior se foram.



O retorno do Jedi-Kill Bill



Desperate Struggle se passa dois anos após o primeiro jogo. A bandidagem volta a tomar conta da cidade de Santa Destroy, o que por si só seria motivo para Travis voltar à ação. Mas, para piorar, a máfia mata o melhor amigo do nosso protagonista. Como se não bastasse, uma bela jovem oferece um “presente especial” caso você se torne o número um. Com tantas razões, é óbvio que o nerd-punk aceita o desafio.

Quem jogou o primeiro NMH deve se lembrar da mecânica: ganhe dinheiro fazendo trabalhos sujos ou honestos e extermine um a um seus oponentes. Simples e direto.

O protagonista continua com suas habilidades de luta e sua katana de luz. Chacoalhe o Nunchuk para carregar as baterias e você tem uma bela arma para decaptar adversários e fazer esguichar rios de sangue. A comparação com Kill Bill é inevitável, já que até a trama tem a vingança como motivação. No entanto, em vez de japoneses com uma espada, aqui você enfrenta figuras mais bizarras. Para se ter uma idéia, em uma das batalhas você e seu adversário assumem o controle de robôs gigantes que destroem tudo no caminho.

Simplicidade bem-vinda



Muitas sequências fracassam por complicar o que era simples. Em NMH 2, a situação é exatamente inversa. O que era ruim ou funcionava mal foi modificado. Tudo ficou mais direto, eficiente e divertido.

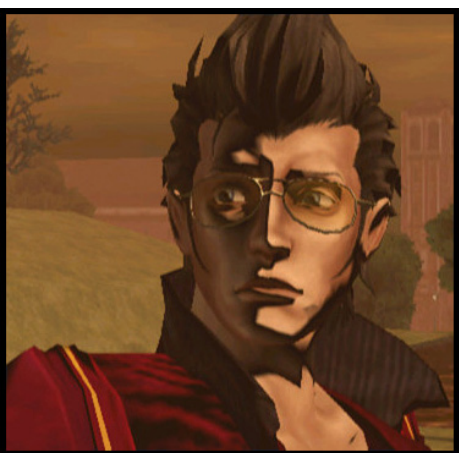
Para ter acesso às missões ou trabalhos era necessário encontrá-las rodando pela cidade vazia, uma perda de tempo inútil. Não há sentido conceder tanta liberdade quando não explorada, diferentemente de GTA, por exemplo. Agora basta apenas selecionar para onde deseja ir e Travis é “teleportado” para o local.

Os mini-games são a principal novidade no game. Construídos em 8-bits, eles divertem e nos dão aquela sensação nostálgica. Você relaxa e ainda ganha dinheiro para comprar novos acessórios e apetrechos.

Os gráficos estão ótimos, com personagens marcantes e excelentes animações. Não tem aquela cara de “jogo de PS2” tão comum no Wii. Não fosse a baixa resolução das texturas e alguns serrilhados, levaria um dez tranquilamente. O ponto negativo é a câmera. Às vezes ela “entra” na parede ou se posiciona de maneira que é impossível ver a ação, o que é um pouco chato.

Os controles são idênticos ao primeiro game e não comprometem. Os movimentos também são iguais, sem há inovação alguma. É ótimo se transformar em um tigre e sair devorando seus adversários, mas uma habilidade nova não faria mal algum.

O repertório musical é vasto e variado. Vai desde simples ruídos retrô até versões estilizadas de punk rock, cada qual em seu espaço e momento apropriado. Os diálogos são engraçados e bem construídos, recheados de frases de efeito e alguns palavrões.



Travis se dá muito bem. Aproveitando o clima de carnaval: é o abrelatas de uma série de sucessos que virão em 2010.

Desesperadamente divertido

No More Heroes 2: Desperate Struggle é um dos melhores jogos lançados para o Wii. Com gráficos interessantes e uma história completamente maluca, o jogo garante a diversão por horas a fio. É um daqueles títulos que te instiga a prosseguir para saber qual será a próxima loucura. Os mini-games caíram como uma luva para aliviar a repetição de tanta matança em série - sem contar a nostalgia que eles proporcionam. A câmera atrapalha um pouco, mas nada que leve os jogadores a atirar o Wiimote contra o chão. Ele não é aquele jogo feito para se jogar no domingo à tarde junto com suas tias e primos. Pelo contrário, é voltado para saciar dos jogadores hardcore para o console branco da Nintendo.

E nesse quesito, Travis se dá

9.0

No More Heroes 2

Desperate Struggle – Wii

GRÁFICOS 9 | SOM 9

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.5

Análise

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-stars (Wii)



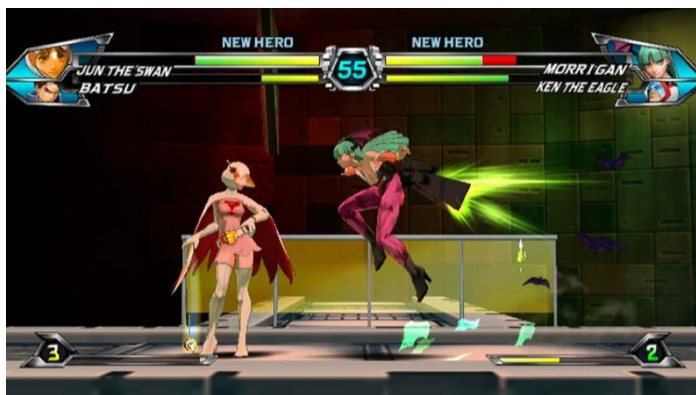
Quem precisa de Street Fighter IV? Após ficar várias horas jogando esta obra prima da Capcom, devo admitir que não sinto falta nenhuma do mais novo Street Fighter para o Wii, simplesmente porque a Capcom caprichou fazendo deste um dos melhores jogos de luta da geração atual de consoles. Um jogo obrigatório para os donos do console da Nintendo.

Quem vs. Capcom?

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars é o mais novo jogo da série versus, que incluiu os famosos X-Men vs. Street Fighter e Marvel vs. Capcom. O que significa que o foco não está em lutas singulares, e sim em duplas, onde você pode escolher dois dos vinte e cinco personagens disponíveis. Dentre os personagens da Capcom, contamos com os clássicos Ryu, Chun-Li, Morrigan e Mega Man. Enquanto do lado da Tatsunoko temos a presença de Casshan, Doronjo e personagens de Gatchaman. Propositamente, os personagens Gold Lightan (Tatsunoko) e PTX-40A (Lost Planet – Capcom) são tão grandes que só podem lutar sozinhos, já valendo como dois personagens.

Você não reconheceu quase nenhum nome da Tatsunoko, certo? Isso provavelmente se dá ao fato dela ser uma produtora extremamente famosa de animes no Japão, responsável por lançamentos como Speed Racer, Guerra das Galáxias e Shurato - famosos no Brasil. Então se você não é de assistir as animações Japonesas,





é possível que não reconheça ninguém. Mas não se preocupe, cada personagem tem características singulares tão marcantes que você irá se identificar com eles apenas ao jogar.

Até sua avó pode te vencer

Se você está acostumado com jogos de luta onde há sequências complexas de comandos para executar golpes especiais, vai estranhar Tatsunoko vs. Capcom. Ao usar o WiiMote, apenas três botões são utilizados para dar os golpes, e ao apertar dois deles simultaneamente, você dá uma hyper move. Muito simples, não? Só que se você realmente quer aproveitar tudo que o jogo pode oferecer, recomendo usar o controle Classic ou de GameCube, pois com mais botões você pode realizar sequências diferentes e especiais mais poderosos.

Por falar em especiais, eles estão mais alucinantes do que nunca. Cada hyper move executada é uma emoção, ainda mais por serem simples de executar com o WiiMote. Além dos três botões de ataque, um quarto é utilizado para chamar a assistência de seu companheiro ou trocar de lugar com ele. Outra curiosidade da jogabilidade é que o sensor de movimentos do controle não é utilizado em nenhum momento do jogo.

Duas novidades que valem a pena serem citadas são o Mega Crush e Baroque. O primeiro permite que você interrompa algum combo de um inimigo, porém, o preço é meio caro, custando 10% da sua vida total e duas barras de especial, o que pode muito bem ser a diferença para decidir o vitorioso.

Já o Baroque faz com que você possa executar combos antes impossíveis, reduzindo o tempo entre um golpe e outro. O preço do Baroque? Toda a sua vida em vermelho é sacrificada, mas também existe o outro lado da moeda: quanto mais vida em vermelho você sacrificar, mais poderoso será o combo do Baroque.

Apesar de simples em sua jogabilidade, existe uma variação muito grande de golpes que você pode dar, ainda mais usando o controle Classic. Dessa forma, a Capcom conseguiu criar algo que os jogadores hardcore do gênero possam ficar satisfeitos, ao mesmo tempo que os casuais consigam se divertir.



Horas e mais horas de lutas frenéticas

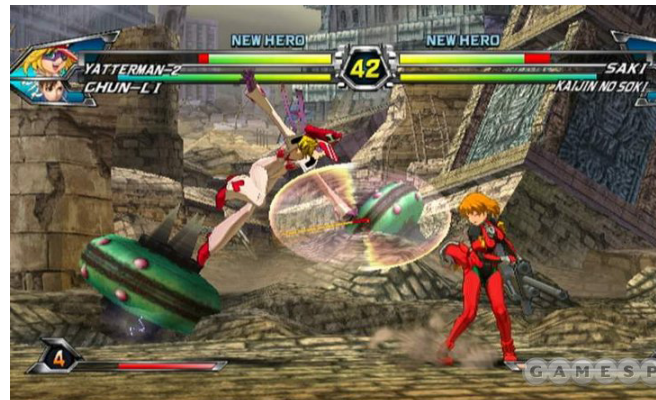
São seis modos de luta diferentes, mas muito conhecidos entre os fãs do gênero. Contamos com o Arcade Mode, onde você deve vencer uma série de oponentes até chegar ao chefe final, numa batalha de três etapas. O Training Mode que está muito bem feito, oferecendo oponentes estáticos ou não, e uma lista de comandos completa e simples de compreender. Time Attack, Survival e Versus também deixam sua marca no game. E se você tem amigos de longe, o modo online está excelente e vale a pena conferir, lembrando que ele é uma exclusividade da versão Americana do jogo.

No fim de cada luta, independente do modo, você recebe uma certa quantia de Zenny, a famosa moeda da Capcom, que pode ser utilizada para comprar conteúdos extras que vão desde simples imagens artísticas dos personagens, até cores novas de roupas para os personagens ou vídeos especiais sobre eles.

Outra novidade interessante é o mini-game inserido no melhor do estilo 8-bit. Habilitá-lo pode ser um pouco trabalhoso: você precisa fechar o jogo no Arcade Mode, e então coletar todas as letras amarelas que aparecerão durante os créditos. Com isso, você deverá ver no fim a mensagem: "Thank you for playing." Caso você deixe alguma letra passar – o que é um tanto fácil – terá que fechar o jogo de novo.

Por falar em fechar o jogo de novo, para habilitar todos os personagens extras, você precisa fechar o jogo cerca de 16 vezes, cada hora usando personagens diferentes. Pode parecer cansativo, mas vale a pena; Zero de Mega Man e Frank West de Dead Rising são dois personagens extras da Capcom que valem o esforço, o mesmo funciona para Tekkaman Blade e Joe the Condor no lado da Tatsunoko.

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars é de longe um dos melhores jogos de luta que o Wii já teve. O pessoal mais novato vai conseguir jogar simplesmente apertando qualquer botão do WiiMote e ainda vai dar muitas risadas enquanto executa hyper moves alucinantes. Os experts dos jogos de luta poderão passar horas a fio treinando seus combos infinitos no Training Mode para depois se tornarem reis no modo online. Os gráficos estão muito bem trabalhados, provavelmente um dos melhores já vistos no Wii, e lembram os traços de Street Fighter IV – afinal, Tatsunoko vs. Capcom usa a mesma engine deste. Se você curte uma boa pancadaria, e está afim de executar golpes especiais incríveis seguidos de combos fantásticos, esse é o seu jogo.

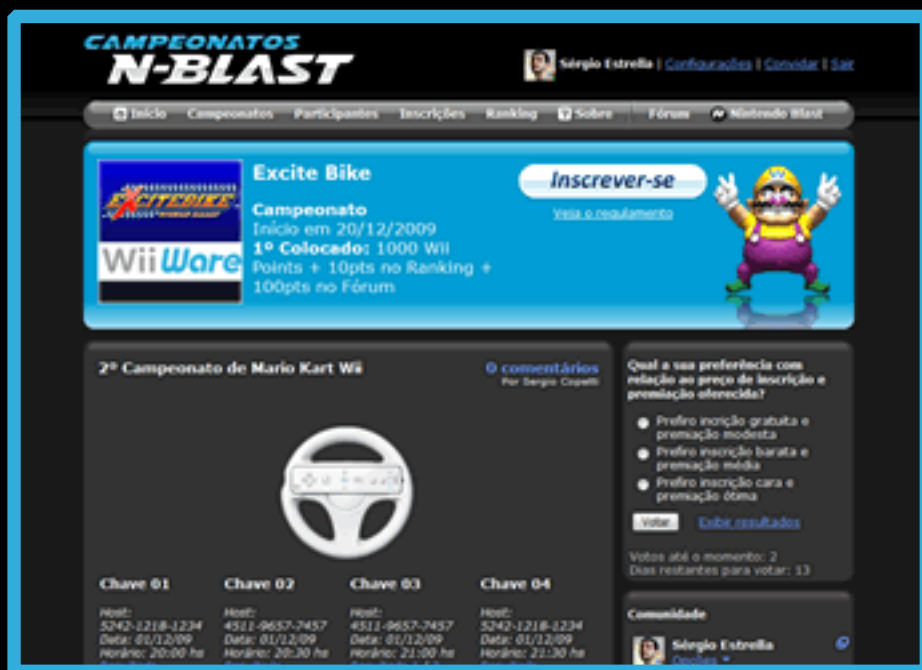


9.0

Tatsunoko vs. Capcom (Wii)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 10

CAMPEONATOS N-BLAST

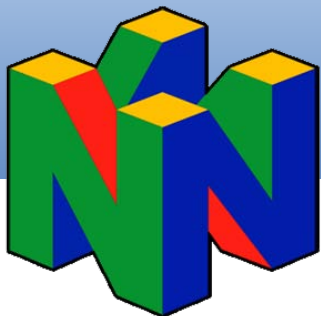


campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonatos N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonatos N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor – e jogador – algo inédito no Brasil para consoles Nintendo, aliada ao nome de um site de games já conceituado.

O Fator N



Muito mais que uma empresa que tem como mascote um encanador. A Nintendo, empresa símbolo de videogames no mundo atual, está longe de entrar pelo cano.



Uma simples palavra para alguns, uma marca para outros e uma verdadeira paixão para poucos. Isso é a Nintendo. Sem dúvida alguma, a empresa símbolo dos videogames no mundo atual. Não interessa se você gosta ou não da Big N, se acha o Mario infantil demais e o Wii um console para bebês e vovós; a Nintendo é única no mercado de entretenimento e sempre foi assim em toda a sua história.

Aos que acham que estou exagerando, acalmem-se nas cadeiras. O que destaca a Nintendo tanto no setor de games como na economia em geral é a sua incrível capacidade de criar e inovar. Ao longo de toda a história, a empresa sempre buscou novos caminhos para divertir os consumidores, evitando cair na vala comum dos produtos similares.



Essa é uma filosofia que a Nintendo construiu ao longo de seus 120 anos, faz parte de sua cultura corporativa e reflete-se em praticamente tudo que é desenvolvido e lançado.

E esse é um pensamento com o qual não só concordo, mas que também aprecio demais. Claro que podemos defender marcas por simples gosto, mas cada detalhe sobre o passado dessa empresa reforça mais ainda minha admiração pela Nintendo.

Com tanto tempo de bagagem, fica impossível (mas muito tentador) viajar por todos os fatos interessantes dessa história mágica. Entretanto, alguns bons exemplos mostram esse lado corajoso e criativo da Nintendo na prática.

Quando o Japão ainda experimentava a febre dos primeiros computadores feitos para jogos e os games em fliperama estouravam, a Big N apostou em uma máquina revolucionária. Não seria apenas mais potente que as outras da época, mas ofereceria uma interface nova e acesso a aplicações variadas usando apenas o televisor e uma linha telefônica. Já naquela época, a Nintendo enxergava o mercado de forma ampla, entendendo que crianças queriam jogar, mas os pais poderiam ver contas bancárias ou apostar em cavalos usando o NES.

Mais curioso, aos que não sabem, é que o estoque inicial de NES no Japão tinha um chip defeituoso. Isso causou um recall de milhões de consoles. O eterno e autoritário presidente Yamauchi ficou furioso, mas sabia que os consumidores precisavam de uma solução rápida. O resultado, alguns anos depois, foi o console mais vendido no mundo, o estabelecimento da Big N no mercado de games e a invasão permanente dos EUA.



Alguns olham o NES apenas como um console antigo simplesmente porque não conhecem o lado japonês. A Nintendo investiu pesado para que ele fosse um novo centro de diversão para a família, transmitindo isso no nome e na aparência. Hoje parece simples, mas estamos falando de 1983.

Aliás, nessa época, a Nintendo nos EUA precisava de um game de fliperama - a subsidiária corria o risco de fechar caso não gerasse algum lucro em breve, especialmente depois do fracassado RadarScope. Minoru Arakawa, responsável pela Nintendo EUA, implorou a Yamauchi por um bom título, mas Yamauchi não quis sacrificar um de seus designers para um projeto desses, já que os negócios na América representavam menos de 1% do faturamento da empresa.

Ele chamou um jovem aprendiz que pouco entendia de design ou engenharia da computação e gostava muito de artes e música. Seu nome era Shigeru Miyamoto. Sua criação: Donkey Kong. O resto é história.



Esse tipo de risco, de aposta em algo completamente novo e diferente simboliza a atitude Nintendo que tanto gostamos. Donkey Kong não tinha nada a ver com jogos da época, era até bobo e simples para alguns. Mas tornou-se um dos fliperamas mais rentáveis e ainda serviu de berço para o próximo 'monstro' da Big N: o bigodudo Mario. O que seria dos dias de hoje caso Yamauchi tivesse concordado com os que criticavam DK?

Talvez o mais curioso na época tenha sido o GameBoy. Jogos portáteis começavam a aparecer, sendo que o aspecto tecnológico era o diferencial procurado. Cores, luz, tela, tudo valia na briga pelo consumidor. A Nintendo veio e apresentou um aparelho simples em gráficos, barato e com longa duração de bateria. A empresa ganhou o mercado e criou um novo segmento dominado por ela mesma.

A Nintendo não só acredita nas próprias ideias como é capaz de mudar conceitos muito amplos no mundo dos games. Podemos observar isso com o GameBoy ou com a introdução do N64. O console tinha um ponto muito fraco na armazenagem, usando cartuchos em vez de CDs. Foi uma decisão errada e que prejudicou demais sua performance.





Entretanto, o N64 estreou de vez o futuro dos jogos: os mundos em 3D. E ninguém melhor do que Mario para ensinar-nos a usar a tal alavanca analógica. Eu sei que Mario 64 não é o primeiro jogo em 3D de consoles e que o conceito do análogo não apareceu primeiro no N64. Porém, foi a Nintendo que estabeleceu a mecânica desse tipo de jogabilidade, que mostrou ao consumidor as

possibilidades que um mundo aberto oferecia.

E quem acha que estou exagerando nesse ponto deve experimentar alguns games atuais de plataforma em 3D. Até hoje, quase 15 anos após seu lançamento, Mario 64 continua tendo um dos melhores e mais gostosos controles da história. E o que poderíamos dizer das batalhas em cenários tridimensionais se não fosse pela ferramenta Z-Targeting nascida no sucesso The Legend of Zelda Ocarina of Time, também para o N64? Considerando que a Nintendo atrasou em 1 ano o lançamento do N64 porque o jogo ainda não estava como Miyamoto queria, sua importância torna-se ainda mais clara .

Vamos pular para os dias atuais e olhar o histórico recente que nos trouxe até aqui. Lembram de quando o DS foi apresentado? A Nintendo foi motivo de piada para alguns, com um portátil semelhante aos Game & Watch do passado, uma caneta estranha para escrever na tela sensível... e só UMA das telas era sensível, meu Deus! Estaria a Big N louca? Bem, sim e não.

Louca por acreditar friamente em suas convicções e interpretações do que é divertido, prazeroso e atraente. Mas lúcida como nunca para perceber que o mercado de entretenimento mostrava sinais de mudança e uma nova demanda adormecida precisava de atenção. A Big N já sabia que os games podiam atingir mais do que simplesmente crianças; ela teve exemplos próprios com jogadores adultos que não largavam o GameBoy ou pais que ligavam frustrados na Hot-Line porque não conseguiam passar de algumas fases de Zelda: A Link to the Past.

Acreditando nessa premissa, a Nintendo apostou tudo na acessibilidade. Com a briga tecnológica acirrada por Sony e Microsoft, a Big N já sabia que sua dependência exclusiva da receita com games a impedia de se aventurar em mais uma geração de máquinas de alta performance.

O DS é resultado dessa nova estratégia e o Wii veio como exemplo prático do que a Nintendo sempre perseguiu. A discussão sobre a qualidade ou não da maioria dos games de Wii é uma completa perda de tempo e sinal de desprezo aos reais fundamentos da atividade de jogar videogame. O pequeno console branco não apenas trouxe um enorme novo público e criou seu próprio mercado gigante; ele virou símbolo de entretenimento nessa geração.



Não importa se controles com movimento serão o padrão ou apenas opcionais no futuro próximo, mas sim que outra marca profunda da Nintendo fica na história dos games. De novo, a Big N muda, arrisca, inova e surpreende a todos.

Aos que acham que estou sendo leviano ao não citar mais erros da empresa, só posso dizer que eles existem e talvez mereçam um artigo próprio. Mas lembrá-los aqui não faria muito sentido porque a maioria das bobagens que a Nintendo cometeu em sua história estão justamente relacionadas a ideias malucas, à teimosia e ao excesso de confiança. Em outras palavras, a Big N tropeça em suas próprias qualidades - e como defeito, esse é um dos melhores que poderiam existir.



Talvez ela tenha errado em não dar tanta precisão ao WiiMote ou ao deixar o console Wii nas mãos do público casual. A Nintendo pisou na bola em certos pontos de suas duas plataformas atuais, mas isso não desmotivou nem desestruturou a empresa. Errar é comum quando se tenta mudar, mas para inovar, é preciso consertar os erros e continuar a seguir em frente. Ao invés de se converter aos consoles da concorrência, a Nintendo deu a volta por cima, reparando alguns defeitos de seus próprios consoles.

O Wii Motion Plus aumentou absurdamente a precisão dos controles do Wii, a leva de jogos hardcore mostra que o Wii não é só para criancinhas e idosos e uma melhora no quesito online do aparelho, como demos para jogos do WiiWare e uma renovação do Nintendo Channel, provam que o Wii é mais firme e forte do que muitos pensam. E o público casual também merece seu lugar ao sol, aparelhos como Wii Vitality Sensor mostram a supremacia do console. E o DS? Suas novas versões, que incluem o Dsi e o Dsi XL, levaram simples aplicativos como câmera e gravação de voz ao limite da diversão. O mesmo podemos dizer da expansão online no DS, com o DSiWare o aparelho de duas telas abre horizontes para novos games comprados virtualmente.



Nintendo vem do japonês, significa "Leave luck to heaven" (Deixe a sorte em mãos divinas). E realmente a única coisa que a Nintendo precisa é de um pouco de sorte porque do resto ela cuida e muito bem.

Game Music

Um papo com os compositores de Pokémon HeartGold & SoulSilver

O CD da trilha sonora de Pokémon HeartGold & SoulSilver foi lançado no dia 28 de Outubro de 2009 no Japão. Junto com o CD, um folheto com detalhes das músicas, informações do jogo e uma entrevista de seis páginas com a equipe que trabalhou nas composições do jogo. Na coluna Game Music de hoje, você vai conferir a tradução da entrevista com os compositores de Pokémon HeartGold & SoulSilver!



A entrevista foi conduzida dia 30 de Julho de 2009, a equipe conta com Masuda Jun'ichi, Ichinose Gou, Kageyama Shouta, Satou Hitomi e Kitsuta Takuto.

PARA COMEÇAR, POR FAVOR, APRESENTEM-SE E DIGAM PELO QUE FORAM RESPONSÁVEIS.

Ichinose Gou: Minha responsabilidade foi como líder de som, supervisionando as composições, arranjos, e o restante do projeto.

Kageyama Shouta: Fiquei responsável por transferir a música já criada para o jogo e compor músicas de fundo. Mais tarde, foi me dado o papel de recriar as músicas do título original de Game Boy.

Satou Hitomi: Tive que fazer a portabilidade das músicas da edição Platinum para a HeartGold & SoulSilver. Também trabalhei em algumas músicas novas, como os temas da Safari Zone.

Kitsuta Takuto: Trabalhei principalmente nos arranjos musicais da região de Kanto.

Masuda Jun'ichi: Trabalhei com Ichinose-san nas músicas originais de Gold & Silver. Dessa vez, supervisionei o projeto como produtor.

VOCÊS PODEM NOS FALAR SOBRE O TEMA DAS NOVAS MÚSICAS DE HEARTGOLD & SOULSILVER?

Kageyama: Um dos novos elementos do jogo é a Pokéathlon [local onde você pode participar de eventos e competições com os Pokémons] (Disco 2, Faixas 40~49), e fizemos as músicas para esse elemento como se fossem uma grande versão de um encontro atlético. Demos atenção a pequenas coisas, como sincronizar a música ao contador "3... 2... 1... Start!" no início das competições. Achamos que os jogadores iriam ficar satisfeitos com a atenção que tivemos aos detalhes.

Satou: Fiquei responsável pelas músicas da Rota 47 [rota exclusiva da versão HeartGold &



SoulSilver que liga a cidade de Tanba com a Safari Zone da região de Jouto] e da Safari Zone (Disco 2, Faixas 31~33). A Rota 47 é na área rural, então tentamos criar algo que fizesse os jogadores se perguntarem para onde estão indo. Quando finalmente chega na Safari Zone, você vê várias pessoas de forma inesperada, e acho que esse intervalo entre os ambientes ficou bem interessante.

Ichinose: Inicialmente, não consegui imaginar como eu faria a música tema de Lugia (Disco 2, Faixa 75). Naquela hora, quando pedi ao Masuda-san ir até minha mesa dizer o que pensava do tema, ele tocou só três ou quatro notas para mim. Parece ridículo, mas ele conseguiu transmitir sua mensagem com essas poucas notas. Depois disso, consegui finalizar a música com facilidade.

A música mais difícil para mim foi o tema do Ho-Oh (Disco 1, Faixa 87). Imaginei o Ho-Oh como uma criatura pacífica, mas fiquei preocupado que a música

fosse pacífica demais e levasse o jogador para fora do clima de batalha. Minhas propostas continuaram sendo recusadas por não expressar a glória e força de Ho-Oh, foi por sorte que pude entregar dentro do prazo. Consegui terminá-la, mas tive que diminuir esse senso de “paz” para ter sucesso.

NO QUE VOCÊS PENSARAM AO TRABALHAR NOS ARRANJOS DAS MÚSICAS DE GOLD & SILVER?

Ichinose: Trabalhei nas músicas originais de Gold & Silver. Quis trabalhar nos ajustes dos arranjos para fazer coisas com o DS que com o Game Boy não conseguiria na época. Mas quando pensei nos fãs antigos que fazem questão que a música ainda tenha o velho charme, não quis trair suas expectativas. Porém, fiquei muito tentado, e peço desculpas se algum fã se sentir traído (risadas).

Kageyama: Eu também quis melhorar as músicas originais, mas não queria dar as costas aos fãs antigos. O Game Boy

só tinha três canais de som, e nós tentamos usar o hardware ao seu limite. Com HeartGold & SoulSilver, melhoramos a qualidade e pudemos focar mais na beleza das melodias. Realmente sentimos que as músicas evoluíram.

Satou: As músicas dos jogos originais foram compostas com o limite de três canais do Game Boy em mente. Pensamos que seria melhor criar melodias que fossem memoráveis, mas também temos pessoas que estão interessadas nas sub-melodias. Então fomos cuidadosos para manter todos os elementos dos originais que fossem possíveis.

Kitsuta: Imaginei como manter as nuances das faixas originais nas versões novas. Esse foi o meu tema. As músicas originais foram criadas com o limite de três canais, mas as ideias dos compositores certamente não estavam limitadas a isso. Agora podemos adicionar os arranjos extras que os compositores tiveram em mente por todos esses anos.

JÁ QUE ESTAMOS FALANDO DOS FÃS ANTIGOS, VAMOS FALAR SOBRE O GB PLAYER NO TERCEIRO DISCO DA COLEÇÃO.

Ichinose: Nunca houve um CD para os originais Gold & Silver, então pensamos em usar o GB Player para incluir as versões dessas músicas e fazer os fãs felizes. Você pode ouvir o GB Player após coletar as dezesseis Insígnias, então realmente

colocamos o foco naqueles jogadores que darão tudo de si. Para os fãs que nunca jogaram os originais, ouvir essas versões pode ser uma experiência totalmente nova.

Kageyama: O GB Player foi incluso para satisfazer o público nostálgico, mesmo assim resolvemos incluir versões de Game Boy das músicas novas. Músicas como a de Pokéathlon e a de Kanto, que não estão nos originais Gold & Silver, receberam uma composição no estilo Game Boy. Por favor, confirmem novamente para ouvirem todas as músicas em estilo Game Boy!

Não transferimos simplesmente as versões originais, fizemos a “recomposição” do zero. Acho que conseguimos recriar as músicas com perfeição, então aproveite!

VOCÊS PODEM NOS RECOMENDAR ALGUMA MÚSICA? E POR QUÊ?

Masuda: A música de Arceus (Disco 2, Faixa 84) é minha favorita entre todas as músicas que fui responsável. Você a ouviu a partir do momento que passa a levar Arceus com você pela primeira vez em HeartGold & SoulSilver. Dá uma sensação meio assustadora pelo fato de Arceus ser um Deus superior a tudo.

Ichinose: Das que pude fazer o arranjo, Nature Park (Disco 1, Faixa 58) se destaca, pois Kageyama-san recriou um sintetizador de piano luxuoso para mim ao meu pedido. Quero

que as pessoas ouçam esse belo piano e sintam-se relaxando num parque. Também gosto da música Shinto Ruins (Disco 2, Faixa 83). A primeira parte tem um arranjo semelhante ao tema de Mt. Tengan, mas a segunda parte conta com músicas temas de diferentes Pokémons. Por favor, confirmem!

Kageyama: Minhas recomendações são as músicas para os personagens coadjuvantes Hibiki (Disco 2, Faixa 15) e Kotone (Disco 1, Faixa 6). Na minha própria imaginação, o personagem principal é o primeiro amor do coadjuvante. Quis escrever uma música que parecesse que seu coração fosse explodir, mas não acho que fiz um bom trabalho.

Também recomendo os temas de Raikou (Disco 1, Faixa 68), Entei (Disco 1, Faixa 83) e Suicune (Disco 2, Faixa 13). Ichinose-san quis que eu enfatizasse cada um dos tipos dos Pokémons, achando que faríamos os fãs felizes se conseguíssemos reproduzir isso.

Kitsuta: De todas as músicas que fiz o arranjo no GB Player, recomendo a Safari Zone Gate (Disco 3, Faixa 83). A percussão tem papel importante nessa música, tão importante que ela ficaria ruim se fosse removida. Então tivemos que ser habilidosos na hora de recriar a percussão com o limite de três canais do Game Boy. Por favor, não se esqueçam de ouvi-la.

Satou: Minhas recomendações são The Ice Loophole (Disco



1, Faixa 79). Essa música era a minha favorita nos tempos de Gold & Silver, então não mudamos muita coisa – apenas demos uma sensação mais relaxada para o arranjo.

Outra recomendação é a Ending (Disco 2, Faixa 80). Se você não coletar as oito Insígnias de Kanto, não poderá ouvir essa música no GB Player. Adicionamos um som de sintetizador na música para dar aquele gostinho de Game Boy, para que as pessoas possam ouvi-la e sentir a nostalgia.

FINALMENTE, GOSTARÍAMOS QUE O PRODUTOR, MASUDA-SAN, NOS FALASSE SUA IMPRESSÃO SOBRE AS MÚSICAS DE HEARTGOLD & SOULSILVER.

Masuda: Nos esforçamos muito na hora de fazer o arranjo dessas músicas e criar novas experiências. Esperamos que seu apetite seja saciado com essas faixas.

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº06 ANO 2010



MEGA MAN 10

909 2009

Índice

PERFIL **Proto Man** 03POKÉMON BLAST **Pokémon O Filme 2000** 05BLAST FROM THE PAST **Série Mega Man** 08ANÁLISE **Mega Man 10 (WiiWare)** 16BLAST BATTLE **No More Heroes vs. MadWorld** 20NINTENDO CHRONICLE **O Surgimento de um Guerreiro** 25PRÉVIA **LEGO Harry Potter (Wii)** 28PRÉVIA **Fragile Dreams (Wii)** 32MARIO BITS **Invenções do Prof. E. Gadd** 35ANÁLISE **Sonic & Sega All Stars Racing (Wii)** 40ESPECIAL **A Estereoscopia nos Jogos do Futuro** 44PRÉVIA **Monster Hunter Tri (Wii)** 49GAMEDEV **Mergulhando no XNA** 53COLUNA **Navegando em águas tranquilas** 61

REDAÇÃO Ricardo Scheiber, Rafael Neves, Alveni Lisboa, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Filipe Gatti, Pedro Pellicano, Eduardo Jardim

REVISÃO Sérgio Estrella, Alveni Lisboa, Rafael Neves, Sérgio Oliveira, Henrique Dória, Pedro Z., Bruna Lima, Douglas F., Gustavo Branco, Arjan G., Felipe de França

DIAGRAMAÇÃO Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França, Rafael Esau, Alex Silva, Marcus Dejean

INTRODUÇÃO

Ser moderno é ser retrô! A onda de “novos” clássicos veio com tudo, e um ano após a chegada de Mega Man 9 ao WiiWare, a Capcom traz sua sequência também para a plataforma de downloads da Nintendo. Assim surge Mega Man 10, que apesar de retrô, traz várias novidades em relação a seu antecessor. Você vai descobrir tudo isso em nossa análise especial, além de uma retrospectiva por toda a série Mega Man. Também poderá conferir prévias de grandes títulos como Monster Hunter Tri, Fragile Dreams e LEGO Harry Potter para Wii, além das matérias especiais que você já está acostumado a ver aqui. Boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA





Proto Man



Proto Man (ou Blues no Japão) foi o primeiro Robô Mestre – andróides capazes de pensar por vontade própria – criado por Dr. Light e, portanto, considerado “irmão” de Mega Man. Sua primeira aparição foi em Mega Man 3, como antagonista, mas não demorou muito para ele trocar de lado e ajudar o famoso robô azul a lutar contra o mal. Devido aos problemas de espaçamento nas fontes de texto no NES, seu nome é comumente escrito como Protoman, que é a forma errada.

Como dito anteriormente, Proto Man foi criado na intenção de ser o primeiro robô capaz de ter pensamentos independentes, com uma tecnologia super-avançada de Inteligência Artificial, para ser utilizado em combates.

Por ser um protótipo, ele nunca foi realmente concluído. Um dia, enquanto Dr. Light analisava dados de sua criação, descobriu-se que Proto Man tinha um gravíssimo problema de balanço em sua energia principal, que eventualmente seria responsável pela sua própria morte.

Pouco tempo se passou e Proto Man começou a ficar insatisfeito e se sentir mal devido seu estado incompleto. A falta de um ser semelhante a ele para interagir também não ajudou e, com toda a independência que lhe foi permitida, passou a desacreditar no seu criador. Com receio de que Dr. Light mudasse seu perfil para alguma outra coisa ou mexesse nos seus sistemas, ele resolveu fugir.

Dr. Light procurou por sua criação um certo período, mas acabou concluindo que Proto Man havia morrido e acabou desistindo dele. Com os erros cometidos no protótipo, ele criou uma energia principal melhorada resultando em Mega Man e Roll.

Sabendo que estava fadado à morte, Proto Man vagou sozinho pelo mundo. Pouco antes de sua energia ficar completamente esgotada, ele foi encontrado por um exilado cientista chamado Dr. Wily, que conseguiu reparar temporariamente a energia de Proto Man trocando o sistema solar por um nuclear, além de outras modificações. Ele também deu ao robô vermelho o seu famoso visor, no intuito de esconder sua verdadeira identidade do Dr. Light.

Proto Man trabalhou a serviço de Dr. Wily sob o apelido de Break Man. Ele fez isso até seu primeiro encontro com Mega Man, em Mega Man 3, o que acabou fazendo com que descobrisse as verdadeiras intenções de Dr. Wily. Imediatamente, Proto Man se voltou contra seu atual mentor, auxiliando Mega Man na aventura, mas recusando qualquer ajuda vinda de Dr. Light, pois, apesar de tudo, ele ainda não conseguia confiar naquele que foi responsável por seu nascimento – e por sua infelicidade.



Acima Proto Man.EXE da série Battle Network, e ao lado o herói sem seu capacete.



Jogos em que está presente: Mega Man 3 ao 9, Mega Man & Bass, entre outros jogos da série.

POKÉMON BLAST

Pokémon o Filme 2000: O poder de um

O sucesso incontestável de Mew vs Mewtwo fez com que a febre Pokémon se alastrasse ainda mais no ocidente. Até hoje, ele é um dos filmes em animação que mais arrecadaram aqui no Brasil. Com tanto sucesso, o lançamento de um segundo filme (que já havia chegado aos cinemas japoneses) era indispensável.

Ficha Técnica

Título Original: Pokémon: The Movie 2000

Gênero: Animação

Tempo de Duração: 115 minutos

Lançamento (EUA) (BR): 21.06.2000

Estúdio: Warner Bros.

Distribuição: Warner Bros.

Direção: Kunihiro Yuyama e Michael Haigney

Roteiro: Norman J. Grossfeld e Michael Haigney, baseado em estória de Takeshi Shudo

Produção: Norman J. Grossfeld

Música: Ralph Schuckett e John Loffler



A Segunda vez é ainda melhor!

Pokémon O Filme 2000: O poder de um, estreou nas telonas brasileiras no dia 21 de julho de 2000, mesma data em que estreava nos Estados Unidos. Com direção de Kunihiro Yuyama, o filme trouxe mais ação, mais personagens e a aparição pela primeira vez de alguns monstros que estreariam realmente em Pokémon Gold & Silver, que seria lançado meses depois. Assim como o primeiro, o filme é dividido em duas partes: na primeira delas, um curta onde os próprios Pokémons são protagonistas e na segunda a história principal do filme.

Pikachu ao resgate!

O pré-filme começa com Ash, Misty e Tracey dormindo. Em meio a paz e tranquilidade, um grupo de Ledybas derrubam Togepi que cai de um penhasco e se perde em uma grande floresta. Pikachu acorda os outros Pokémons e, juntos, eles saem à procura de Togepi em uma floresta cheia de surpresas.

O mote principal do curta – o resgate de Togepi – fica muito mais interessante graças à aparição de novos monstros. Além da já mencionada Ledyba, Elekid e Bellossom aparecem pela primeira vez. As últimas são responsáveis pelo momento mais cuti-cuti do filme, quando dançam e cantam alegremente ao som de uma agradável melodia. É lógico que eles enfrentam muitas confusões e no fim Togepi é salvo sem que Ash, Misty ou Tracey saibam do que realmente aconteceu.



O Poder de Um

Depois de uma abertura só para esquentar, é que o filme realmente começa. A história se passa nas Ilhas Laranja, onde um colecionador de Pokémons, Lawrence III, está tentando a todo custo capturar as três aves lendárias: **Articuno, Zapdos e Moltres.**



Diz a lenda, que se as três entrarem em desarmonia, somente o poder de um pode liberar Lugia, o Guardião dos Mares, que acalmaria a situação e impediria a total destruição do planeta. É lógico que cabe mais uma vez a Ash liberar o poder de Lugia e trazer a paz e a tranquilidade.



Essa segunda aventura no cinema recebeu o sugestivo nome de “O poder de um”, uma referência dupla à Lugia e Ash, os protagonistas da trama.



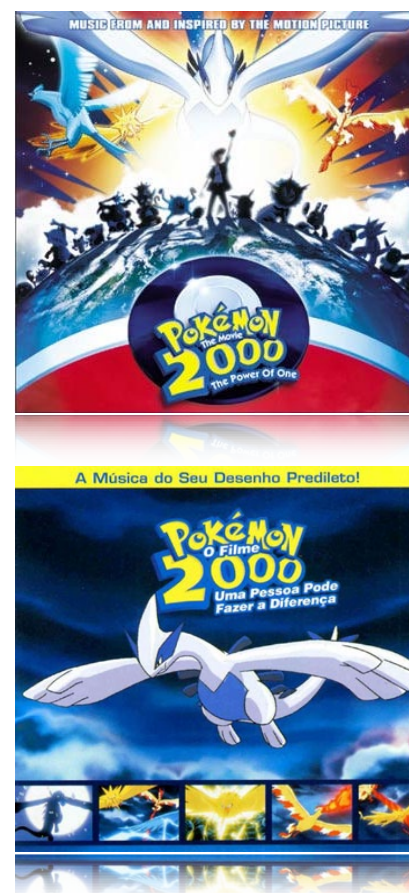
Na maioria dos momentos o filme carece de mais ritmo, tornando-se cansativo depois de algum tempo. A trama é bem amarrada e garante alguns momentos interessantes. Mas o primeiro filme acaba tornando-se superior por conter partes mais emocionantes e passar uma mensagem mais completa. A sensação é que falta algo no roteiro, que conta com diálogos pouco inspirados



Trilha Sonora

Um destaque positivo dessa segunda versão é que a trilha sonora era recheada de canções dos cantores pop mais conhecidos do momento. Laura Pausini, Donna Summer e os britânicos do Westlife assinaram faixas da soundtrack. Destaque também para as instrumentais. Algumas delas são absurdamente boas.

1. "The Power of One" (Donna Summer) – 3:49
2. "Dreams" (Alysha) – 4:04
3. "They Don't Understand" (Dream Street) – 2:58
4. "Wonderland" (Angela Vía) – 3:52
5. "With All Your Heart" (Plus One) – 3:40
6. "The Extra Mile" (Laura Pausini) – 4:05
7. "Flying Without Wings" (Westlife) – 3:35
8. "Pokémon World" (Youngstown featuring Nobody's Angel) – 3:48
9. "Blah, Blah, Blah" (Devotion 2 Music) – 2:34
10. "Polkamon" ("Weird Al" Yankovic) – 2:03
11. "The Chosen One" (The B-52's) – 3:24
12. "One Heart" (O-Town) – 3:59
13. "One" (Denisse Lara) – 4:13
14. "Comin' to the Rescue" (O-Town) – 1:45
15. "Dance of the Bellosom" (score from Pikachu's Rescue Adventure) – 1:04
16. "The Legend Comes to Life" (score from The Power of One) – 4:15



Embora garanta diversão, esse segundo filme ainda não traz um roteiro muito apurado ou grandes sacadas. É um bom filme para os fãs da série, com uma excelente trilha sonora. Mas a sensação é de ainda faltar algo.



por Alveni Lisboa
e Ricardo Scheiber

BLAST FROM THE PAST

É difícil de acreditar, mas em 2010 a série Mega Man chega aos 23 anos. E nesse intervalo de tempo, os principais mecanismos dos jogos permaneceram praticamente inalterados sem que, no entanto, a franquia perdesse a popularidade. O retorno recente da série com um fascinante revival dos anos 80 abriu a mente dos jogadores para embarcar em uma nostálgica viagem. Relembre conosco os jogos da série principal que marcaram e divertiram diversas gerações de gamers pelo mundo.



Mega Man - NES - 1987

O primeiro jogo da série é o mais impactante. Seguindo o estilo consagrado por Super Mario Bros., Mega Man trouxe novidades inéditas e interessantes – a dificuldade e a possibilidade de escolher a ordem das fases, por exemplo. A história é a seguinte: Dr. Wily e Dr. Light trabalhavam juntos desenvolvendo robôs para facilitar a vida dos humanos. Porém, somente Light teve o trabalho reconhecido, o que causou revolta em Wily e o fez reprogramar seis dos dez protótipos para o mal. Desesperado, Light aposta todas as suas fichas em seu assistente, um robzinho azul e aparentemente fraco, o Mega Man. Ele o torna uma verdadeira máquina de combate incubida da “simples” missão de proteger a Terra.

É um jogo simples, sem introdução e nem opções. O game tem uma dificuldade elevada, característica da série. São apenas seis chefes, mais o temido Dr. Wily. Os gráficos, apesar de simples, não deixavam a desejar e os sons exploravam bem o potencial do Nintendinho. Detalhe: não há passwords (para zerar o jogo, você deve jogar do início ao fim sem parar). Destaque para a arte na capa do game. Nas listas das piores capas, Mega Man sempre figura no top 10. Não é preciso comentários, veja ao lado e tire suas próprias conclusões: Mega Man amarelo e com a cara do Seu Madruga.

Mega Man 2 - NES - 1988

Após o sucesso do primeiro Mega Man, uma sequência era natural. Dr. Wily volta para novamente pôr em prática o terrível plano de destruir a humanidade. Dessa vez, ele investe pesado e cria oito novos robôs para acabar com a raça do nosso herói azulado. A capa ainda continua tosca, mas pelo menos já lembra o famoso protagonista. Essa sequência conta com uma introdução à história e a opção de selecionar a dificuldade. Foi criado também o Energy Tank – ao enchê-lo, você pode recuperar seus pontos de vida na hora que bem entender. Outra novidade, muito bem vinda por sinal, é a inserção das famigeradas passwords. Era preciso um caderninho ao lado para anotar o código que aparecia logo após derrotar um chefe.

Os gráficos são um pouco melhores, com os cenários mais bem desenhados. As músicas são um capítulo à parte. Em Mega Man 2, os sons se encaixam perfeitamente. É incrível a sincronia entre a música e o chefe encontrado no final da fase. A opção de escolher a dificuldade foi uma ótima pedida para quem não tem tanta habilidade. É um jogo que mantém a mesma aura do primeiro, mas é tecnicamente superior.





Mega Man 3 - NES - 1990

A terceira aventura de Mega Man repete a fórmula de sucesso dos antecessores. Agora, Dr. Wily resolve passar para o lado do Dr. Light para criarem um projeto que beneficie toda a humanidade. Juntos eles criam o projeto Robot H, um super-robô capaz de realizar tarefas inimagináveis. Mas o velho Wily dá um golpe e rouba todas as peças do projeto, espalhando-as por locais diferentes. A missão aqui é recuperá-las para montar o tal robô a serviço do bem. Esse robô é Proto Man, “irmão” de Mega. Mega Man 3 é o jogo da franquia mais longo até então. São oito fases iniciais, quatro extras e mais o castelo de Wily. Logo de cara, você conta com a ajuda do cão Rush, que te permite executar saltos mais altos. Outra novidade: pressionando baixo e o botão de pulo, Mega Man desliza pelo chão.



Os gráficos são mais nítidos e com maior riqueza de detalhes, especialmente no fundo dos cenários. A trilha sonora novamente dá um show: o que já era bom, ficou ainda melhor. A jogabilidade foi aprimorada, com controles respondendo melhor aos comandos. A dificuldade também foi aumentada, principalmente nos chefes. Esse, com certeza, é um dos melhores games da série (se não o melhor). Só não deu para entender porque a Capcom não fez uma introdução para o jogo...

Mega Man 4 - NES - 1991

Quarto game da série, você deve pensar: novamente Wily volta para tentar acabar com a paz, não é? Errado. Dessa vez, quem vai causar a confusão é o misterioso Dr. Cossack. Robôs invadem a cidade de Nova York e destroem tudo comandados pelo tal doutor. Cabe a você ir atrás e descobrir quais as intenções dele. A partir daí, tudo é exatamente igual aos anteriores: oito chefes, fases extras e batalha final.

Como não poderia deixar de ser, Mega Man 4 tem algumas novidades. O robô azul agora pode carregar o Buster e efetuar um disparo mais forte (Mega Buster). O cão Rush tem funcionalidades extras (Marine e Jet). Agora você também tem power ups secretos para descobrir.

Mesmo com tantas novidades, Mega Man 4 não repete o primor do anterior. O fato é que essa quarta aventura não supera a terceira, talvez pelo alto padrão pré-estabelecido. Os gráficos não tem o mesmo polimento e as músicas, apesar de boas, não fluem tão bem quanto nos jogos anteriores. Ainda assim, o jogo tem a marca Mega Man e garante a diversão por horas.





Mega Man 5 - NES - 1992

Atenção, Dr. Light foi sequestrado! Assim começa a história de Mega Man 5. Proto Man, irmão de Mega Man, é o principal suspeito, já que o lenço que usava foi encontrado na cena do crime. Não contente, Proto Man ainda manda uma horda de robôs para destruir a cidade. Sua missão é ir até a fortaleza de Proto Man, libertar Light e descobrir porque seu irmão está fazendo tudo isso. O quinto e penúltimo game da série para o NES é uma ótima surpresa. Após a recepção morna de Mega Man 4, o novo game mostra que a franquia ainda tinha muito chão pela frente. Como de costume, as novidades surgem.

Aqui, você deve recolher letras para formar a palavra MEGA MAN V para ganhar um upgrade especial, o pássaro Beat, que ataca os inimigos. Há também uma melhoria no Mega Buster, o Super Buster (mais forte e maior).

Gráficos excelentes, tudo muito bem desenhado e com cores vivas. É um jogo visualmente bonito. Os cenários são bem criativos, como por exemplo a fase na lua (com baixa gravidade). A jogabilidade continua boa e sem apresentar problemas. As músicas não são tão memoráveis, mas cumprem bem o papel. Mega Man 5 retoma o padrão de qualidade e se destaca como um dos melhores da franquia.



Mega Man 6 - NES - 1993

Um homem misterioso conhecido apenas como Mr. X organiza um torneio concebido para testar os maiores engenheiros do mundo com os seus robôs. Dr. Light, muito desconfiado, não aceita a proposta de participar da competição, mas decide enviar Mega Man para supervisionar o evento. Eis que quando o torneio chega o fim, Mr. X anuncia ter reprogramado os oito robôs finalistas para fazerem parte de seu exército particular, com o objetivo de dominar o mundo.

E agora, mais uma vez, Mega Man precisa entrar em ação para por fim à loucura. O sexto episódio da série Mega Man traz uma nova aventura, que agradou bem à maioria da mídia especializada. A boa recepção crítica, porém, se limitou apenas à narrativa, já que visual e mecanicamente o jogo é muito semelhante aos títulos anteriores. Com certeza teria sido muito melhor se Mega Man 6 tivesse sido lançado para o SNES com gráficos melhores, ainda mais com o eminente declínio do NES na época. A crescente presença do mais novo e poderoso console, aliás, levou a Capcom a não publicar o jogo nos Estados Unidos, que em vez disso foi lançado pela própria Nintendo of America. O jogo sequer foi lançado na Europa, para frustração dos fãs da série no velho continente.



Mega Man 7 - SNES - 1995

O primeiro Mega Man para o SNES finalmente traz o vilão Dr. Wily nas mãos da justiça. Mas como Wily sempre soubera que um dia ele poderia ser preso, secretamente construiu quatro robôs mestres em seu laboratório. Caso os robôs não recebessem comunicação no prazo de seis meses, eles começariam a procurar por seu mestre. O tempo passa e assim os robôs são ativados e iniciam uma grande agitação pela cidade.

A jogabilidade de Mega Man 7 é quase idêntica aos seis primeiros jogos da série. Aqui temos uma loja onde você pode comprar itens e upgrades, e parafusos a serem coletados enquanto você explora os diferentes níveis do jogo. O pássaro Beat está de volta, mas ao contrário do visto em Mega Man 5 e 6, aqui a função dele é resgatar Mega Man se ele cair num buraco. Você pode levar consigo até quatro apitos, que alertam Beat quando for necessário.

Mesmo com as tentativas de injetar um punhado de novos recursos no jogo, Mega Man 7 é um dos títulos mais fracos da série original. A decisão de limitar o número de mestres robôs foi uma bola fora, e o salto para o 16-bits, que deveria gerar grande expectativa, acaba tendo uma atuação morna por conta dos terrenos irritantemente familiares.



Mega Man 8 - PSOne/ SS - 1997

Dr. Wily está de volta, e desta vez ele ameaça o mundo com uma estranha fonte de energia. Um meteoro cai na Terra, e confinado no interior da grande rocha há um robô. Dr. Wily toma posse do robô e sua poderosa energia, e começa a usá-la para produzir grandes estragos. Mas, no meteoro, havia um segundo robô que faz amizade com Mega Man, e juntos eles tentam mais uma vez derrotar Dr. Wily. O jogo certamente é muito mais bonito do que você esperaria que fosse, com o conhecido estilo cartunesco da Capcom, a exemplo de Street Fighter Alpha. Mega Man 8 traz muitas armas especiais para compra, inclusive bombas, armas de gelo e tornado. Os parafusos espalhados pelos níveis estão de volta, e servem para você personalizar o seu Mega Man. Também há o retorno de Rush, o fiel cachorro do nosso protagonista.

O novo episódio da série se mostra bom e sólido, mas é apenas uma repetição de fórmulas por muitas vezes já usadas, o que evidencia um desgaste na franquia. Lançado para PSOne e Sega Saturn, Mega Man 8 ainda assim tem os elementos que tornam a série tão desafiadora, como as plataformas móveis, o moderado nível de dificuldade e os chefes ágeis e poderosos.





Mega Man & Bass- GBA - 2003

O spin-off da série lançado exclusivamente no SNES japonês em 1998, volta mais tarde para o portátil Game Boy Advance, dessa vez com lançamento em todos os continentes. Um novo vilão surge na área - King – que invade o laboratório do Dr. Wily, e em seguida o Museu do Robô para coletar dados dos projetos para as criações de Dr. Light. Dr. Light diz a Mega Man que ele deve ir imediatamente ao Museu do Robô para por um fim aos planos de King.

O primeiro a chegar na cena no crime é Proto Man, para quem King divulga o seu plano: a concepção de uma utopia na qual os robôs dominam no mundo.

No entanto, Bass, a criação mais poderosa do Dr. Wily, está chateado com King por ele se proclamar o mais poderoso do mundo. Bass quer provar a King quem é o mais forte na realidade. Assim, Bass, Mega Man e Proto Man tentam derrotar o vilão, mas apenas um deles sairá bem-sucedido nisso. Quem será? Não há nada de particularmente especial em Mega Man & Bass além do fato de que ele permite que você jogue como dois personagens com habilidades diferentes que realmente podem alterar o nível de dificuldade do jogo. Assim sendo, se você procura por um Mega Man simples, o jogo cumpre bem o seu papel, mas quem espera por grandes inovações sobre a receita tradicional, o melhor é experimentar séries como Mega Man Zero ou Mega Man X.



Mega Man 9 - WiiWare/ Playstation Network/ Live Arcade - 2009

O retorno da série principal na nova geração é também uma volta às origens, com a jogabilidade clássica e os gráficos no estilo 8-bits que tanto marcaram a franquia. O jogo se propõe a reviver toda a experiência dos primeiros games: o produto final tem todo o feeling que poderia se esperar dos anos 80.

Assim como nos outros games da série, Mega Man pode correr, pular e atirar, mas é preciso ser paciente para aprender novas habilidades e atravessar com êxito as fases mais perigosas. Muitos saltos requerem um planejamento e execução perfeitos para evitar a morte, e os inimigos parecem estar sempre posicionados para causar o maior dano possível.

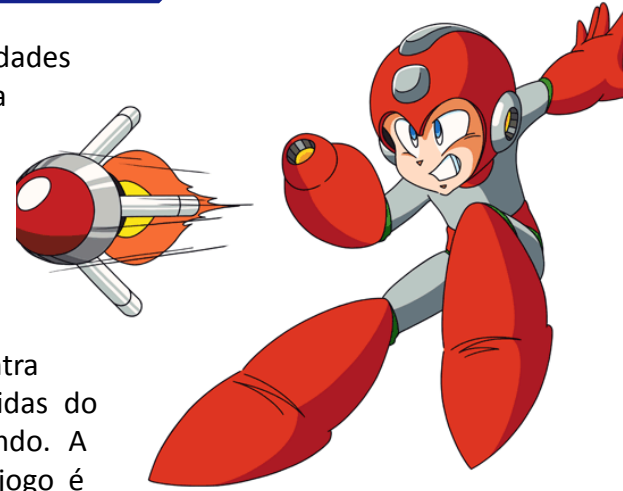
A vitória sobre os chefes ao fim de cada nível sempre recompensa a arma especial do inimigo, que são muito úteis para explorar as fraquezas de cada adversário. Todos esses elementos fazem de Mega Man 9 uma recriação fantástica dos antigos jogos da série, que não precisam pensar duas vezes antes de baixar o jogo via WiiWare.



Multiuso Man

Assim como Mario e Sonic, Mega Man também já se aventurou em atividades “extracurriculares”. Após detonar milhares de inimigos e chefes cada vez mais cascas-grossas, nada melhor que um bom descanso.

Veja abaixo algumas das atividades de Mega Man:



Jogador de futebol: Em Mega Man Soccer (SNES - 1994), o robô azul calça as chuteiras e entra em campo para disputar partidas do esporte mais popular do mundo. A empreitada não deu certo: o jogo é ruim, desconhecido e irrelevante para a série.

Apostador: Willy & Light No Rockboard: That's Paradise (FAMICOM - 1993) mostra o nosso herói em partidas que lembram Mario Party. O jogo só foi lançado no Japão devido a censura da Nintendo americana. O jogo trazia mini-games de caça-níqueis e os norte-americanos acharam impróprios que crianças tivesse acesso ao conteúdo.



Corredor: Aperte os cintos, pois em Rockman Battle & Chase (PSOne - 1998), os robôs pisam fundo nos circuitos de corrida. O jogo surgiu como mais um clone genérico de Mario Kart e morreu sem fazer sucesso.

Lutador: Mega Man mostrou que é bom de briga em vários games de luta. Em Mega Man: The Power Battle (Arcade - 1995) e Mega Man 2: The Power Battle (Arcade - 1996), os personagens saem no braço

para ver quem ganha. O azulzinho também fez várias participações na série “vs.”, como em Marvel vs. Capcom.

Curiosidades

- A Nintendo of America, conservadora como sempre, mudou o nome de alguns personagens de Mega Man para não causar tanto impacto. O Yellow Devil, por exemplo, virou Rock Monster.
- A cor azul não foi por acaso. A paleta de cores do NES suportava poucas variações, mas era capaz de reproduzir vários tons de azul. Como a Capcom queria gráficos realistas e coloridos, optou-se por esta cor.



forum.nintendoblast.com.br



Fórum **NINTENDO BLAST**

O Fórum Nintendo Blast conta com uma completa plataforma de conteúdo, com editor WYSIWYG (ou seja, você vê a formatação, sem precisar ficar inserindo códigos), suporte a avatares, assinaturas, emoticons e rede sociais como o Facebook, Twitter e Google Friend Connect, além de um layout familiar para quem já está acostumado a navegar no N-Blast.

Visite o Fórum

Cadastre-se

por *Gustavo Assumpção*

MEGAMAN™ 10

Depois de Mega Man 9 se tornar um dos games mais baixados no WiiWare no ano passado, era meio óbvio que a Capcom mantesse a fórmula em mais um game da série. Assim, Mega Man 10 já está disponível no serviço. Confira todas as nossas impressões sobre esse grande lançamento.

Visual simples, dificuldade elevada, fases lineares, disputas contra chefes. Essa fórmula foi usada até a exaustão durante muito tempo por grande parte dos games que surgiam. Foi só no início dos anos 90 que as principais franquias começaram a se livrar desse esquema básico de se construir um game.

Então como explicar, mais de 20 anos depois, iniciativas como a da Capcom, que hoje investe em games com estilo old-school? Acho que o principal “culpado” desse ressurgimento seja o saudosismo. De uns tempos pra cá, parece que relembrar o passado virou regra. Ao mesmo tempo que várias franquias com décadas de existência retornam, outras se adaptam a esse estilo.

Começando por Mega Man 9, passando por A Boy and His Blob e Dark Void Zero e culminando em Mega Man 10, essa onda possui na Capcom seu maior expoente. É esse último game que acabei de citar que recebe agora uma análise especial, com direito a muitos questionamentos e a uma latente saudade de uma era que passou.

De volta aos anos 80

Toda a apresentação de Mega Man 10 é derivada do excelente trabalho feito pela Capcom ano passado. O desenvolvimento mais uma vez ficou nas mãos da Inti-Creates, equipe formada por vários remanescentes da era 8 bit. Já com o 9 e mais ainda com o 10, a produtora japonesa reitera boa parte da experiência que os games conseguiam oferecer em seus primórdios.

Estátudolá: o visual pixelado e aparentemente pouco detalhado, os controles duros e ora imprecisos e principalmente um design de fases primoroso, que exigia ampla habilidade dos jogadores. É como se retornássemos diretamente à década de 80, onde o principal de qualquer bom game era a criatividade, e não meia dúzia de texturas bonitas.

Basta jogar Mega Man 10 por alguns minutos para perceber que não se trata de um game casual, muito menos de algo típico ou que como vemos por aí. Essa décima versão é um daqueles games diferenciados,



que possui um feeling extremo e oferece grande diversão – principalmente para os jogadores mais pacientes e habilidosos.

Dos anos 80 vem também uma história simples e sem grandes reviravoltas. Na trama, um vírus chamado Roboenza começa a contaminar robôs nos mais diversos lugares do mundo, causando problemas de mal funcionamento, onde as criaturas acabam ficando descontroladas. Boa parte dos personagens clássicos da franquia reaparecem – e oito novos chefes fazem sua estreia.

Desafio espantoso

Três são os personagens jogáveis aqui: Mega Man, Proto Man e Bass, sendo que o último só está disponível se for baixado como conteúdo extra, a um pequeno custo. Proto Man é a grande novidade, já que em outras oportunidades ele chegou a ser vilão na série do robzinho azul.

Logo nos primeiros minutos, não é lá muito fácil se acostumar com o ritmo de Mega Man 10. Além de um andamento mais lento e repetitivo, o game ainda não se preocupa muito em não frustrar o jogador. Na maioria das vezes são várias tentativas até conseguir superar inimigos e obstáculos. A alta dificuldade é ainda mais agravada pela baixa quantidade de itens de recuperação de energia durante as fases.

Mas nem tudo está perdido. Uma das mais bem sucedidas adições foi a inclusão de um modo com dificuldade diminuída. Essa era a maior queixa ao nono título da série, que por várias vezes era frustrante para os jogadores que não estão acostumados com o padrão 8 bit de desafio. Esse modo coloca plataformas para ajudar nos saltos mais complexos, diminui a AI e os danos causados ao Mega Man – uma decisão correta para atingir um público maior.

Outra novidade bem interessante é a presença de um modo Challenge com 88 desafios que funcionam de forma semelhante aos Achievements ou aos Trophies. Logo após terminar as fases normais, esses desafios são liberados e podem render selos de ouro ou de prata ao jogador conforme a sua habilidade. Muitas vezes o modo se torna tão difícil (ou até mais) que o modo principal, aumentando a vida útil do título e fornecendo uma adição bem interessante a uma fórmula meio exaustiva.



10 segue o mesmo esquema de janken-pon dos demais Mega Man. Em outras palavras, isso significa que é preciso acertar a ordem para se derrotar os chefes, usando as habilidades certas contra cada um deles. Dessa vez são oito completamente inéditos – não que isso seja totalmente bom. Os controles são tradicionais e funcionais e cumprem seu papel de forma bem interessante e sem maiores problemas.

Back to the 80's

Eu confesso que o que mais me agrada em Mega Man 10 é o que também mais desaprovo: o visual retrô. Pareceu incoerente? Calma, eu explico. A ideia de um visual estilo 8 bit é digna de aprovação. O que me desaprova é o caminho seguido pela Capcom. Já vimos, em mais de uma oportunidade, que é possível manter o mesmo estilo atualizando-o para a época atual. Talvez o correto seria um visual mais definido e detalhado sem perder os ícones que indicam a inspiração nos games antigos.

A trilha sonora, por outro lado, é absolutamente fantástica. As composições com estilo retrô são de extrema qualidade. Há algumas composições realmente brilhantes, dignas de muitos elogios, apesar de talvez parecerem um pouco menos impactantes que as da nona versão. Muitos dizem que o design de fases de Mega Man 10 é inferior ao anterior e que boa parte dos aspectos técnicos perderam o impacto da primeira vez. Talvez isso realmente seja verdade. Mas mesmo assim, MM10 ainda é divertido, grandioso e muito desafiador. Acredito que a familiaridade com relação ao original é plenamente justificável, já que ele é uma sequência do anterior. Há momentos brilhantes, frustrantes e daqueles que despertam o famoso Dèjà Vú. Mas o padrão de excelência atingido no que se propõe é realmente elogiável. É uma rica experiência retrô e um dos melhores games de ação em duas dimensões que você pode experimentar. Pra isso, prepare doses de paciência e de perseverança. Mega Man 10 é como um retorno ao passado, com todo o feeling e as frustrações que a época nos trazem.

Ordem dos chefes



1 Sheep Man



2 Pump Man



3 Solar Man



4 Chill Man



5 Nitro Man



6 Commando Man



7 Blade Man



8 Strike Man

Mega Man 10 - WiiWare

GRÁFICOS 5.0 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 8.0

8.0

NO MORE HEROES ILLUSTRATIONS

VS.

MADWORLD

Por *Rafael Neves*

BLAST BATTLE

Não existem jogos melhores para demonstrar a sanguinolência que o Wii pode oferecer ao seu público do que No More Heroes e MadWorld. E é a hora de vermos se o assassino otaku e tarado Travis Touchdown é páreo duro para o frio e severo genocida Jake. Prepare-se para um emocionante duelo com direito a sabres de luz e serras elétricas, pois muito sangue vai jorrar quando esses dois anti-heróis travarem uma batalha!

ROUND 1: ENREDO!

No More Heroes: Você é um assassino que curte, além de animes e luta livre, uma boa batalha cheia de sangue e corpos estirados. Seu objetivo é ir matando, um a um, os melhores assassinos do mundo e consagrar-se o número um do ranking. Uma história bem simples que soa mais como pretexto para uma gama de lutas extremamente violentas. O enredo segue sem nenhuma complexidade, até que no fim do jogo, uma série de revelações acontecem. Revelações demais para uma parte curta do jogo, deixando o jogador confuso. Em *No More Heroes 2*, o enredo segue de uma forma mais trabalhada, uma vez que os motivos para entrar na sangrenta jornada são mais complexos, mas, em suma, não é algo que realmente mereça destaque.

MadWorld: Um reality show chamado *Death Match* (ou, como chamamos aqui, *Big Brother Brasil*) acontece na cidade-ilha de Varrigan City.

Lá, os cidadãos matam uns aos outros para conseguir uma cura capaz de salvá-los de uma infecção, que supostamente os aniquilará em 24 horas. Quem está por trás disso é um grupo terrorista chamado "The Organizers," eles fecharam completamente a ilha para o mundo exterior, a fim de fazer o programa genocida, que é visto como um verdadeiro show. É neste contexto que o brutal Jack está metido. Com uma serra elétrica embutida no braço, o grandalhão vai aniquilando qualquer inimigo que se ponha em seu caminho. Os motivos de Jack são muito maiores do que só chegar ao fim do *Death Match*, mas isso é discutido ao desenrolar do jogo. A trama de *MadWorld* é mais engenhosa, mas não foi completamente aproveitada, afinal, dava para se criar muito mais com um enredo desse porte. Além disso, por um determinado ponto de vista, a história parece um pretexto para genocídios colossais, mesmo que esteja mais disfarçado e mais bem elaborado do que em *No More Heroes*.

EMPATE!

ROUND 2: GRAFICOS!

No More Heroes: Os gráficos de *No More Heroes* caracterizam-se pelo traço bem grosso e pelas sombras fortes e escuras. Este estilo visual é interessante, uma vez que são poucos os jogos que o usam, mas verifica-se uma péssima lapidação dos mesmos. Não que o jogo seja feio, mas falta acabamento. Isso sem falar na taxa de quadros baixa, deixando alguns serrilhados que doem os olhos. A parte gráfica é melhor em *NMH2*, até por que os mini-games em 2D são bem bonitos, mas ainda falta um pouco no lado tridimensional, que é onde o jogo realmente acontece. *No More Heroes* vem sempre com gráficos de PS2, e nós sabemos que o Wii, mesmo sendo semelhante, consegue fazer melhor.

MadWorld: Não é preciso jogar mais do que alguns minutos para ver que *MadWorld* tem nos gráficos um ponto chave. O jogo inteiro é composto apenas

pelas cores preta e branca, até que você atravesse o corpo do inimigo de norte a sul, usando a serra elétrica de Jake para destruí-lo freneticamente e ver uma mancha em vermelho vivo tomar conta da tela. O sangue causa grande contraste no estilo gráfico que lembra os quadrinhos de *Sin City*, o que é algo bonito de se ver. As onomatopeias não se limitam somente ao áudio, mas também ao visual. Onomatopeias de vários tipos vão surgindo na tela para demonstrar toda a brutalidade dos combos de Jack, e não pense que você verá coisas como "Puf!" ou "Plim!", mas sim muitos "Cracks!". No entanto, nem tudo que é bom é perfeito, e *MadWorld* tem em seus gráficos uma falha: a falta de cor cansa um pouco os olhos, impedindo grandes jogatinas. No entanto, isso não é capaz de tirar toda a grandiosidade de um visual original e bem feito como este. Afinal, não é toda envolvente que consegue extrair tanto de um console com capacidade gráfica ultrapassada em relação a concorrência.

Vencedor: *MadWorld*

ROUND 3: INOVAÇÃO!

No More Heroes: A+A+A+A+A+A+ Movimento do Wiimote. É assim que o jogador passa a maior parte do seu tempo jogando No More Heroes para, ao fim do combo, ver o sangue jorrar como num chuveiro. Tá bom que NMH inova só por ser um jogo sangrento no Wii, mas a mecânica não tem nada de novo, e se o jogo é focado na engrenagem da Nintendo, poderia pelo menos aproveitar melhor os controles únicos do console. Na continuação da série há algumas exceções à regra, como chefes mais diversificados, lutas com robôs gigantes e mini-games divertidos e bem nostálgicos. Mas, fora isso, é retalhar, retalhar, retalhar e retalhar, nada que qualquer um já tenha visto. Chega até a cansar!

MadWorld: Quando o assunto é inovação, o Wii tira de letra em muitos quesitos. Isso impulsionou muitas empresas a aproveitarem os controles

com captação de movimento para jogos criativos, mas ninguém imaginou que tamanha criatividade seria usada em algo tão violento quanto MadWorld. Neste jogo, tudo pode ser usado para finalizar seus adversários, desde a serra elétrica embutida no braço de Jake, até barras de metal retorcidas perfeitamente para se cravar na cabeça de qualquer um que entre no seu caminho. Há um leque de possibilidades e o Wiimote flui bem no jogo, afinal, não há nada como balançar os controles e ver um pobre infeliz sendo dissecado vivo bem na sua frente. Ou então, quebrar a cabeça do inimigo fazendo-a chocar-se contra algum objeto maciço. Tudo bem que o Motion Plus cairia bem neste game, mas precisamos levarem conta que o aparelhinho não existia nesta época. Por isso MadWorld foi um jogo que fez muito, mesmo com as falhas do Wiimote. Os gráficos e a sonoplastia, composta por raps cheios de palavões, também são singulares e pouco vistos nos demais jogos.

Vencedor: *MadWorld*

ROUND 4: POPULARIDADE!

No More Heroes: Com dois jogos lançados, uma dose extra de sangue e movimentos de luta livre em cada um, No More Heroes alcançou um grande público no console branco da Nintendo, mostrando que hardcores também merecem seu espaço. O próprio fato de ter como pai o inventivo Suda51 já impulsionou muitos jogadores a acompanharem as jornadas do assassino Travis Touchdown por si só. No More Heroes e No More Heroes 2: Desperate Struggle estão longe de serem Best-sellers do Wii, mas também não estão no cemitério de jogos fracassados. As vendas não foram excelentes, mas boas o bastante para impulsionarem rumores de que Travis estrearia no próximo Super Smash Bros., já que Suda alegou que continuaria a trabalhar com a Nintendo. Somando-se os dois jogos, a franquia conseguiu vender aproximadamente 250 mil cópias.

MadWorld: Foi uma grande sacada da SEGA e do estúdio Platinum Games, responsável por Viewtiful Joe, em trazerem uma opção de violência altamente sangrenta para os Nintendistas. MadWorld é um jogo incrível e obrigatório para qualquer jogador hardcore, no entanto, nem todos pensaram assim. O sucesso do game não foi tão grande quanto se esperava, e as vendas também não deixaram os produtores muito satisfeitos, com algo em torno de 125 mil cópias. É triste presenciar o fracasso de alguns jogos excelentes como este, mas como a SEGA se mostrou interessada em uma continuação de MadWorld para o Wii, então só podemos cruzar os dedos e rezar.

Vencedor: *No More Heroes*

ROUND 5: PROTAGONISTA!

BLAST BATTLE

No More Heroes: Quando a ousada Ubisoft acabou fundindo um otaku, um tarado, um assassino, um jedi e um toque "acidental" de Elemento X, nasceu um dos personagens mais estranhos e cômicos da história dos vídeo-games (vulgo Travis Touchdown). O assassino, que é capaz de dizimar toda a cidade de Santa Destroy para galgar o topo do ranking de matadores, conseguiu o respeito - e as risadas - de muitos jogadores. Seus hobbies excêntricos, como colecionar bonecos de animes e salvar o jogo quando "senta no trono", aliados ao seu instinto assassino, garantem boas risadas em meio às incansáveis chuvas de sangue. Só o jeito como o protagonista carrega a bateria de sua Beam Katana já fornece muitos trocadilhos e diversos duplos sentidos engraçados. Travis sempre dá uma de bonzão, sendo um verdadeiro poser dos vídeo-games, mas não resiste à beleza da tentadora Silvia Christel, e quando não está

se deixando seduzir pela loira, está entretido em diálogos repletos de palavrões e sarcasmo com suas vítimas!

MadWorld: O frio e severo Jack não é lá um personagem muito carismático, e isso a gente vê só pela cara dele. É cômico vê-lo esfaqueando suas vítimas com todo e qualquer objeto que esteja no cenário, mas é preciso levar em conta que quem está por trás disso é o jogador e não o Jack. MadWorld é um jogo bem obscuro, e o personagem principal combina bem com esse clima, mas se o jogo gosta tanto de contrastes, como o vermelho vivo em meio ao preto e branco, não custava nada colocar um personagem principal engraçado. Jack é mau e não tem pena de matar, mas não é tão carismático quanto o nosso querido Travis!

Vencedor: *No More Heroes*

ROUND 6: DIVERSÃO!

No More Heroes: Seja lá quem disse que quantidade não é qualidade, ou é um eterno condenador da série No More Heroes ou criou a frase muito antes do jogo ser lançado, e eu aposto minhas fichas na segunda opção. A mecânica de No More Heroes pode não ser das melhores, ela é muito repetitiva. Mas quando digo repetitiva, quero dizer que ao mesmo tempo é divertida e cansativa, mas com o fator diversão superando o da repetição. Nos dois jogos, você passa a maior parte do seu tempo cortando, fatiando e picotando milhares de inimigos como se fossem feitos de papel (e sangue também, diga-se de passagem). Não há como negar que é sempre a mesma coisa, mas também não tenho como dizer que não é divertido, ainda mais se você se empolgar e mexer o Wiimote como se ele fosse a Beam Katana não só para finalizar os combos, mas também enquanto aperta o botão A. Ver seus adversários, dos mais variados tipos, explodindo em sangue é impagável, e os golpes de luta livre também impressionam tanto que dá uma certa agonia ver Travis partir a coluna de um inimigo em duas como se ela fosse um palito de dente. E os mini-games extras do No More Heroes 2 também são um capítulo à parte, garantindo uma certa quebra da monotonia.

No More Heroes pode ser repetitivo e cansativo, mas é absolutamente divertido e cômico!

MadWorld: Se em No More Heroes o atrativo era cortar, cortar e cortar mais um pouco, em MadWorld será matar dos modos mais criativos possíveis. Como já dito, são poucos os elementos do vasto cenário do jogo que não podem ser utilizados para esfaquear seus adversários. Se você tem uma mente fértil e um instinto psicopata, então irá dar altas gargalhadas jogando MadWorld, afinal, quanto mais exageradas forem as mortes, mais risadas o jogo garantirá. Quem nunca quis jogar os inimigos numa turbina e vê-los sendo fatiados enquanto o sangue espirra na tela? Você já teve vontade de arrancar um poste de iluminação e fincá-lo na cabeça de um oponente? E não venha dizer que nunca passou pela sua cabeça enfiar uma serra elétrica em um adversário e pô-la para girar em alta velocidade? E fazer tudo isso com os controles do Wii dão a sensação de realmente estar vivendo a cena, não no papel da vítima, mas na pele do Jack! MadWorld saciará sua sede de sangue de um jeito bem divertido, e os gráficos em preto e branco, acompanhados de uma trilha sonora sem nenhuma censura, irão deixá-lo no clima certo para um jogo altamente violento!

EMPATE!

**RESULTADO: EMPATE!**

Se o Travis Touchdown sacasse sua Beam Katana e Jack ligasse sua serra elétrica para um combate, terminaria com um corpo estirado no chão, cuja cabeça fora substituída por um chuveiro de sangue, enquanto o segundo estaria com o metade do corpo mutilado. Se isso realmente acontecesse e os dois anti-heróis morressem, o pobre Wii ficaria alguns anos sem ver um massacre sanguinário sequer, por isso, melhor manter essa disputa na teoria, afinal, as perdas seriam catastróficas para qualquer Nintendista. Cada um dos dois jogos tem seus pontos positivos, e cabe a você escolher o melhor. Se sua onda é matar todo mundo que vê pela frente com um sabre de luz, então vá de No More Heroes. Mas, se você encontra no seu dia-a-dia, maneiras criativas de se matar alguém, então você combina mais com o jeito de MadWorld. É claro que se você puder desfrutar dos dois, melhor ainda! Só lembre-se que isso tudo é um jogo, por isso, não vá serrando seu vizinho chato ao meio ou quebrando a coluna de sua professora de matemática, pelo amor de Deus! E bem que o Wii merecia mais alguns jogos assim, quer dizer, temos mais de 6 bilhões de pessoas na Terra, o que não falta é sangue!

Nintendo Chronicle

por *Sérgio Oliveira*

PARTE 6: O SURGIMENTO DE UM GUERREIRO, O SNES

Nas duas últimas edições da Nintendo Chronicle, vimos como a Nintendo, de fato, consolidou-se no mercado de games lançando dois importantes consoles para a indústria dos vídeo games - o NES e o Game Boy. Com mais de 85% do mercado mundial nas suas mãos, a Big N acabou por se acomodar, dando espaço para o desenvolvimento de outras plataformas que começaram a ameaçar a sua liderança. Eis que, em meio a um mar de tentativas frustradas de manter sua fatia no mercado, surge o segundo console doméstico da Big N, o Super Nintendo.

Com o lançamento do seu primeiro console doméstico, o NES, e o primeiro vídeo game realmente portátil de todos os tempos, o Game Boy, a Nintendo mostrou a todos que era boa não só de games, mas também de consoles. Dominando cerca de 90% do mercado mundial, a empresa de Hiroshi Yamauchi se tornou respeitada e temida pelas demais. Isso fez com que os executivos da Big N se sentissem verdadeiros “Deuses” – invulneráveis às ameaças externas da indústria.

Tal comportamento ficou evidente quando do lançamento dos primeiros consoles 16-bits da época: o TurboGrafx-16 (à direita) e o Sega Genesis (à direita) (Mega Drive aqui no Brasil). A Nintendo acreditava que as novas plataformas 16-bit não eram páreas para o NES, que vendera mais de 30 milhões de unidades até 1988, ano de lançamento do Genesis. Insistindo na produção do sistema de 8-bits, aos poucos a Nintendo viu que seu reinado poderia se esfacelar por completo.

No Natal de 1989 o Genesis já vendia mais que o NES, as *third-parties* começavam a receber contratos muito mais atraentes da Sega e aos poucos começaram a migrar para lá. Finalmente, a Nintendo caiu do 27º para o 103º lugar na pesquisa anual de marcas da Total Research Corporation, enquanto a Sega subiu da 131ª posição para a 67ª – era chegada a hora de tomar alguma providência.

Às pressas, Hiroshi Yamauchi incubiu Masayuki Uemura (foto) de desenvolver o novo sistema da Nintendo em arquitetura 16-bits. Em pouco menos de 2 anos, Uemura, que já havia desenhado e projetado o NES, estava com todo o projeto do novíssimo centro de entretenimento da Nintendo pronto. Nascia no Japão, em 21 de novembro de 1990, o Super Famicom (foto). O console foi lançado apenas com dois jogos disponíveis: Super Mario World e F-Zero, demonstrando a correria que foi o seu desenvolvimento.



Utilizando todo o seu poderio econômico, a Nintendo gastou nada mais nada menos que 25 milhões de dólares em comerciais televisivos para promover o novíssimo sistema. O Super Famicom chegou ao mercado sem tomar conhecimento do já maduro Sega Genesis.

Mesmo com o lançamento da nova plataforma, a Nintendo ainda teve sérios problemas em atrair e manter *third-parties* para desenvolver para o Super Famicom: o antigo sistema de licenciamento, que exigia exclusividade, não funcionava mais. A Nintendo teve que procurar estabelecer novos acordos de licenciamento até chegar ao brilhante modelo que obrigava cada *third-party* a lançar no mínimo 3 jogos por ano e no máximo 5, não podendo ultrapassar essa marca. Era uma nova maneira de controlar o que os consumidores iriam jogar em sua plataforma, levando a eles apenas os jogos mais interessantes das *third-parties*. Dessa forma a Nintendo conseguiu manter grandes softhouses como a Capcom, Konami, Tecmo, Square e Enix.

Apesar desse e de outros problemas, o Super Nintendo (foto) vendeu igual a água. Em seu lançamento, as 300 mil unidades colocadas à venda foram embora em apenas algumas horas, parando toda a sociedade japonesa. O tumulto foi tão grande que a partir daquela data (21 de novembro de 1990) o governo japonês solicitou aos fabricantes de vídeo games que agendassem seus lançamentos para os fins de semana para não causar tanto transtorno econômico e social ao país – até hoje os lançamentos por lá só ocorrem aos fins de semana.



O sucesso do Super Nintendo foi, e é, inegável – quem nunca jogou em um Super Nintendo que atire a primeira pedra! Mesmo com todos esses problemas, a Nintendo mostrou ser uma empresa madura o suficiente para contornar as adversidades do mercado, mesmo com uma certa arrogância. Mas, assim como o NES, o que fez do Super Nintendo um dos melhores consoles de todos os tempos (se não o melhor) foram os seus jogos, que fortaleceram antigas franquias e nos trouxeram outras melhores ainda. Mas esse é assunto para o nosso próximo Nintendo Chronicle. Até lá!



por **Fabiano Napolini**

A Traveller's Tale (TT) tem a tradição de transfigurar peças de Lego em games baseados em filmes e séries famosas. Desta vez é Harry Potter, o bruxinho famoso da obra de J. K. Rowling, que ainda bebê venceu Você-Sabe-Quem (ou Voldemort aos corajosos). A TT prepara esta poção para maio deste ano com muita interatividade, bom humor e, obviamente, Lego. Prepare a sua vassoura Firebolt, pois a viagem por este game está prestes a começar!



A história do jogo remonta os quatro primeiros anos de Harry Potter na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts: “A Pedra Filosofal” (1º ano), “A Câmara Secreta” (2º ano), “O Prisioneiro de Azkaban” (3º ano) e “O Cálice de Fogo” (4º ano). Cada unidade possui seis eventos principais do respectivo ano.

História e música dos filmes e o bom humor dos games Lego

Um diferencial desta edição Lego é que a transição entre estes eventos é feita de forma automatizada. Isto mantém a linha da história sem paradas bruscas, fato que ocorreu em outros games da série Lego. Mas é possível voltar à lugares por onde já passou. Existe muita coisa a ser feita nos ambientes, desde colecionar itens a praticar magias. A trilha sonora é fiel à do filme, assim como em outros jogos de Lego.



O toque que particularmente eu sempre gosto da Traveller's Tale é o humor inserido no roteiro. Voldemort devorando o unicórnio de garfo e faca, o Weasley tocando corneta próximo ao cão de três cabeças, Fofo. Por fim, cito o momento que Harry pega o pomo de ouro: ele pega-o, cai e depois o tira do ouvido. A cena é bem descontraída e o jogo vai permear nesta linha, melhor se preparar para boas sessões de altas gargalhadas.

Fácil controle e navegação

Você pode pensar: o mundo de Harry Potter é muito grande, vai ser muito cansativo andar por ele. Na verdade, isto foi simplificado no jogo. As passagens pelos principais ambientes da história de Harry Potter serão mais rápidas, mas também permitirão explorações minuciosas. Caso você seja derrotado, sem problemas: continua

de onde parou sem recomeçar todo um nível novamente. Como sempre, os controles foram mantidos simples (com apenas dois botões), permitindo um game para todas as idades. Pelo menos é o que os desenvolvedores do jogo prometem nos diversos vídeos lançados na rede. Se essa simplicidade vai ser sinônimo de um jogo nem um pouco desafiador, só o lançamento dirá!



Criar magias, poções e voar em sua vassoura

Ao longo do jogo, o personagem poderá adquirir diversas magias e evoluí-las ao decorrer dos níveis e aulas que participa. Cada personagem também tem aprendizados mágicos diferentes, habilidades físicas específicas e níveis de experiências diversificados. Isto permite cooperatividade entre eles e faz o jogador pensar um pouco nas suas decisões antes de pô-las em prática.

Um exemplo de magia é Wingardium leviosa (levitar objetos leves) que todos os personagens podem usar. Já immobilus é usada para congelar objetos. Estas magias são importantes para superar obstáculos ao longo do jogo. O jogador também pode sair pela escola lançando feitiços, mas corre o risco de virar um sapo.

Em se tratando de poções, elas podem ser criadas no jogo também. Caso sejam feitas corretamente, trazem benefícios ao jogador. Caso contrário, vira sapo novamente. Neste jogo, infelizmente não haverá quadribol, mas você poderá voar pela escola em alguns momentos do jogo. O famoso esporte bruxo só fica mesmo para ser assistido nas cutscenes do game.

Muitas coleções e modo cooperativo

Como todo o jogo de Lego, ele irá permitir coleções imensuráveis. Pinos de lego, minikits e tijolos vermelhos ajudam a destravar extras. Já começa pelos personagens: 140 ao todo. Obviamente, será preciso algumas horas extras de jogo para desfrutar de todos eles.

O game permite também que se jogue com um amigo, seja pela internet ou localmente. Esta tradição de outros jogos Lego foi mantida e trará partidas muito mais interessantes do que jogando sozinho.

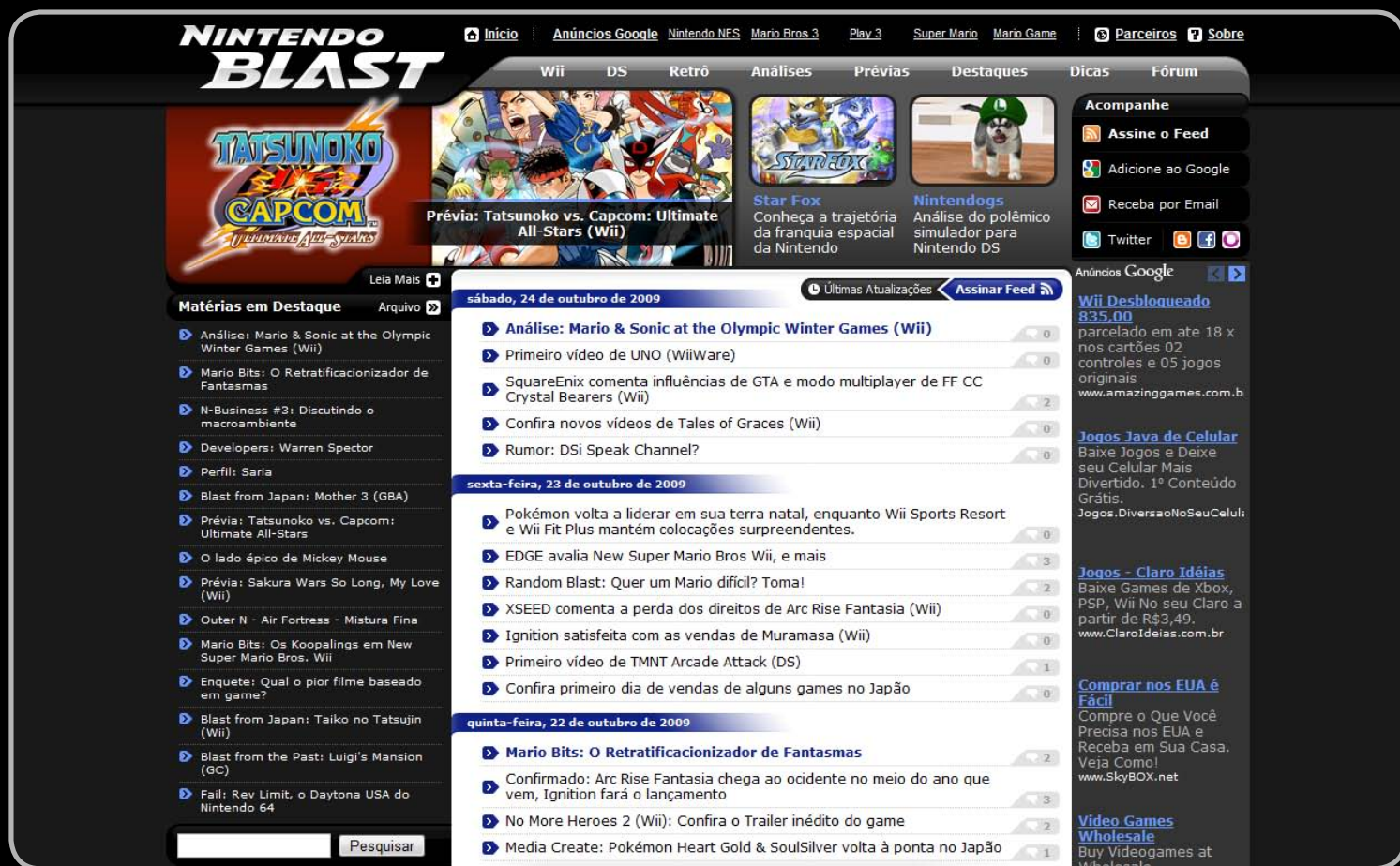


"Lego Harry Potter: Years 1-4"

É um jogo fiel à história do nosso querido bruxinho. Como todo o jogo da TT, também promete boas risadas. Para os fãs de Harry Potter ou aqueles que já jogaram os outros games de Lego, creio que irá agradar bastante. E mesmo os menos familiarizados também poderão tirar proveito de um jogo que tem tudo para ser muito divertido. O game é da franquia Lego Video Game, desenvolvido pela Travele's Tale e publicado pela Warner Bros. O lançamento está previsto para o dia 3 de maio em diversas plataformas, dentre elas os nossos queridos Nintendo Wii e DS. Enquanto isso, preparem suas varinhas para abrir as portas a esta nova aventura.

ALOHOMORA!





www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

FRAGILE DREAMS™

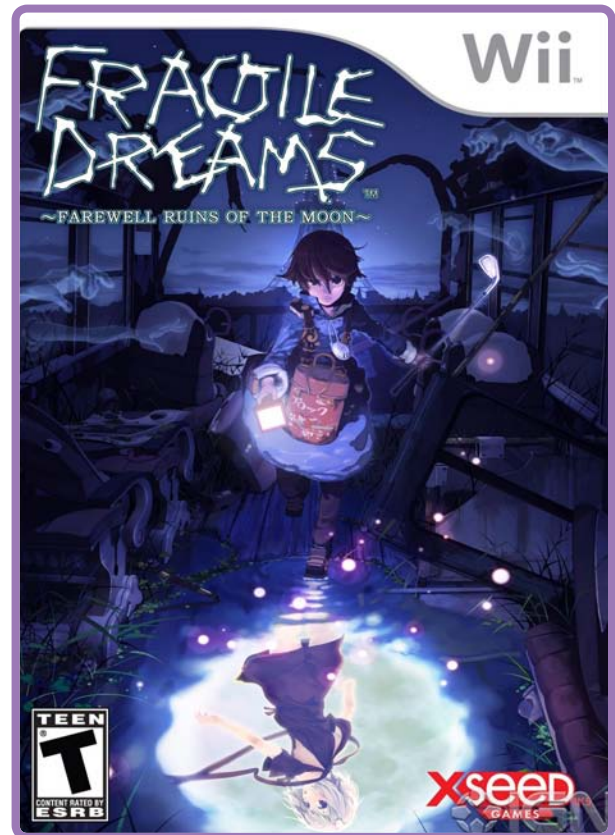
~FAREWELL RUINS OF THE MOON~

por Ricardo Scheiber

Mais de um ano após o lançamento de **Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon** no Japão, finalmente o jogo chega ao Ocidente pela Xseed Games. Ambientado num futuro próximo, o jogo descreve um mundo pós-apocalíptico sem quaisquer vestígios de luz – apenas a densa neblina encobre aqueles que sobreviveram ao caos. Quase toda a população mundial desapareceu, e as cidades foram abandonadas.

Você joga como um rapaz chamado Seto, que foi abandonado e está totalmente sozinho no mundo depois que o seu guardião morre de velhice. Tudo o que é deixado consigo é uma nota sobre uma brilhante torre vermelha no horizonte, onde podem existir outros sobreviventes. O começo do jogo não fala muito sobre o passado do garoto, além do fato dele sequer saber o nome do velho senhor com quem morava. Ao que você o conduz para o vasto e desolado deserto, a impressão que se tem é que Seto pode muito bem ser a única pessoa viva do planeta. No entanto, não demora muito até que você tope com uma encantadora garota de cabelos prateados, que foge à sua primeira vista. Seu objetivo, então, passa a ser o de encontrá-la e, quem sabe, aos outros sobreviventes.

Vagando pelos escombros que restaram do antigo e outrora próspero mundo, você irá se deparar com criaturas gelatinosas, mortos-vivos e diversos



outros seres hostis, como cães ferozes. Seto não foi exatamente treinado para combater os inimigos, mas ele pode atacá-los se você for suficientemente prudente para utilizar os objetos que tem em mãos, como uma espada de bambu.

O sensor de movimentos do Wii Remote é bastante utilizado porque ele será a sua única fonte de luz, como uma lanterna. Mas, não se deixe enganar: você não irá usar apenas a sua visão para fazer a varredura dos ambientes escuros e pegar os inimigos. Você também terá que confiar em seus sentidos de audição, porque os sons e até mesmo a música poderão sugerir o que está por vir.

O esquema de controle em Fragile funciona da mesma forma como se poderia fazer em um FPS no Wii, com o Nunchuk controlando os movimentos e o Wiimote utilizado para controlar a perspectiva. Você não pode olhar para cima ou para baixo, a menos que se encontre num lugar cujo modo de visão mude para a primeira pessoa, mas isso não é um grande problema.

O controle e o sistema de câmera funcionam bem em áreas abertas livres de inimigos. Mas, à medida em que a situação exige movimentos mais precisos, as deficiências se tornam mais claras. Ao tentar passar por corredores apertados, como numa biblioteca, por exemplo, a câmera parece ficar confusa sobre a direção em que você está apontando, resultando em algumas dores de cabeça.

Com uma boa variedade de armas, cada qual com ataques de combinação únicos, o sistema de batalha de *Fragile* apresenta um bom potencial quando comparado com outros jogos de aventura. Mesmo assim, os controles parecem fazer desse mais um jogo de sorte do que de habilidade. Espera-se que essas deficiências no controle possam ser diminuídas até o lançamento.

Os pontos mais fortes de *Fragile* definitivamente estão nos gráficos e no áudio. Ao que você explora cuidadosamente os ambientes escuros, não dá para deixar de notar os detalhes cenográficos, como os restos de um cartaz na parede ou o lixo espalhado em um canto. Quando Seto está na superfície, a visão do céu é espetacular e os traços de vida daqueles que sobreviveram lhe dão um pouco de esperança de que possa haver um final feliz para esta história tão trágica. É possível optar pelas vozes originais em japonês ou mudar para as dublagens no inglês. De qualquer forma, a dublagem está muito bem feita, e é possível sentir o desespero e a solidão na voz de Seto. A música faz companhia nas horas certas, geralmente quando há algo perigoso à espreita, o que aumenta um pouco o clima de tensão.

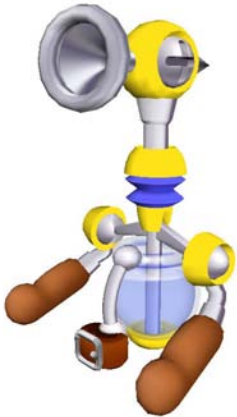


Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon é tão bonito e sonhador como o título indica. Descrito como um jogo de aventura, *Fragile Dreams* utiliza elementos do survival horror, mas o grande destaque está nos efeitos visuais impressionantes e no design característico da equipe Tri-Crescendo, a mesma developer por trás do belo *Eternal Sonata* (Xbox 360). O jogo foi lançado 16 de março.

MARIO BITS

Invenções do Professor E. Gadd

Howdy! Todos nós conhecemos o famosíssimo professor, homem da ciência, Elvin Gadd. Sabemos também que ele foi o responsável pela invenção de aparatos revolucionários, tais como o F.L.U.D.D. ou o Poltergust 3000. Mas o que poucos não sabem, é que não foi só isso. Confira uma lista completa das invenções do Professor E. Gadd.



F.L.U.D.D.

O *Flash Liquidizer Ultra-Dousing Device*, ou F.L.U.D.D., é um aparato usado por Mario em *Super Mario Sunshine*. Ele possui vários modos de esguicho, que podem ser coletados quebrando caixas com o logo de E. Gadd. F.L.U.D.D. possui também, principalmente, uma notável inteligência artificial para se comunicar com voz. De certos modos, as funções de F.L.U.D.D. são parecidas com as de Navi em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.



Orbe de Vácuo (Vacuum Orb)



Um globo de *Mario Party 7* usado por Wario e Waluigi. Seu efeito, quando usado por um jogador, é sugar certo número de moedas (determinado pela roleta) de seus oponentes. Possui as mesmas cores de F.L.U.D.D. e

carrega o logo da companhia *Gadd Science, Inc.*



Radar de Tempo DS (DS Time Radar)

Um aparelho portátil que lembra bastante um Nintendo DS e é brevemente usado pelo bom professor pra encontrar a Princesa Peach em *Mario & Luigi: Partners in Time*. O Radar de Tempo DS tem a habilidade de apontar o período no tempo onde alguém está preso. Um dos Toads acredita que ele tenha feito o aparelho na hora.

Garagem de E. Gadd (E. Gadd's Garage)

Trata-se de uma garagem possuída por E. Gadd: é um tabuleiro de *Mario Party 6*. Todas as máquinas funcionais aqui dentro foram criadas pelo gênio, visto que todas possuem o logo da *Gadd Science, Inc.* nelas (tais como os esguichos que lembram o F.L.U.D.D.). Também, na garagem, parece haver um Nintendo GameCube, se olharmos ao canto inferior esquerdo do tabuleiro.

Gaddgets

Gaddgets, mistura de “gadgets” (“aplicativos”) e “Gadd”, apareceram em *Mario Party Advance* para GBA. Havia 80 deles no total, e eram muito similares aos brinquedos da série WarioWare.

Gaddlight

Uma mistura entre “Gadd” e “flashlight”, que significa “lanterna”, e é exatamente o que é: uma lanterna repelente de fantasmas. Em *Mario Party 4*, quando um oponente manda um Boo roubar moedas ou uma Estrela de outro jogador que estiver em posse da Gaddlight, ele/ela automaticamente o usará pra afastar o pilantra, assustando-o.

Máquina de Batalha (E. Gadd Battle Machine)

Partes especiais que podem ser compradas no modo Super Duel de *Mario Party 5*. Isso inclui um jato, uma arma, e outros aparatos tecnológicos.

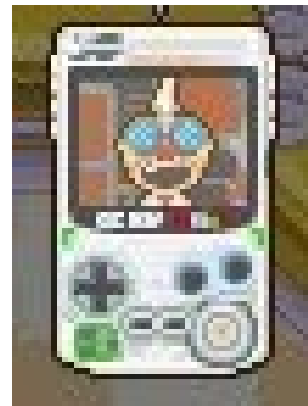


Game Boy Horror

Um aparelho portátil de *Luigi's Mansion* que traz uma semelhança enorme com o Game Boy Color, contendo até mesmo uma câmera embutida, a qual E. Gadd usa pra assistir toda a ação de uma distância segura (em seu laboratório) e contatar Luigi. Ele também armazena dados, incluindo um mapa e qualquer coisa que Luigi tenha coletado. Também contém um radar especial chamado Boo Radar, utilizado pra encontrar objetos esféricos escondidos.

Game Boy Horror SP

Uma versão atualizada do Game Boy Horror, dada a Mario pelo professor E. Gadd em *Mario & Luigi: Superstar Saga*. É mais um aparelho portátil, paródia do Game Boy Advance SP. Ele aumenta a chance de ganhar itens raros na batalha.



Retratificacionizador de Fantasma (Ghost Portrificationizer)

Uma grande máquina que trabalha em conjunto com o Poltergust 3000. Certos fantasmas capturados podem ser presos em retratos e expostos na galeria de E. Gadd. A máquina também funciona invertidamente, modo como foi utilizada pra liberar Mario do retrato no qual tinha sido preso pelo Rei Boo. E. Gadd também mencionou que levou vinte anos para construí-lo.



Hidrojato 4000 (Hydrogush 4000)

Uma enorme máquina amarela criada em *Mario & Luigi: Partners in Time* que se parece muito com F.L.U.D.D. Apesar de não ser portátil, é extremamente potente. Com o poder de liberar grandes quantidades de água, Gadd usou o aparato pra impedir com que o Volcano Thwomp entrasse em erupção, causando destruição massiva.

Roupão de Fantasma (Ghost Gown)

Durante os eventos de *Mario & Luigi: Superstar Saga*, E. Gadd criou um traje especial azul claro que transforma quem usá-lo num "fantasma" parcialmente visível. E. Gadd apresentou a invenção em Starbeans Café, onde Luigi ficou tão assustado que sugou E. Gadd com o Poltergust 3000....



Pincel Mágico (Magic Paintbrush)

Usado por Bowser Jr. (como Shadow Mario) em *Super Mario Sunshine*, é um grande pincel com a capacidade de pintar cores distintas e até mesmo dar vida a inúmeros inimigos. Não se sabe sobre o porquê do pincel ter sido feito ou se ele foi dado a Bowser Jr. ainda roubado por ele, embora alguns acreditem que E. Gadd foi enganado por Bowser Jr., que usava seu uniforme de Mario. Em *Mario Power Tennis*, *Mario Hoops 3 on 3* e *Mario Super Sluggers*, Bowser Jr. usa seu Pincel Mágico pra realizar movimentos especiais.

Poltergust 3000

O *Poltergust 3000* é um aspirador de pó modificado, projetado pra aprisionar fantasmas. Também possui uma função de sopro que permite que ele libere elementos que ele suga, como fogo, água e gelo. O equipamento, que já salvou muitas vezes a pele de Luigi do ataque de fantasmas, retorna em *Mario Power Tennis*, onde Luigi o usa como uma *Power Shot* defensiva: com seu poder de sucção, ele consegue retornar a direção da bola e salvar a jogada.

Super Poltergust 3000

Uma versão muito mais avançada do *Poltergust 3000*; ela possui as mesmas funções, mas é muito maior, permitindo com que o usuário a utilize como um veículo. Quando dirigido, o *Super Poltergust 3001* se move suspenso sobre o chão e pode alcançar velocidades extremas. Foi uma ideia que apareceu em *Mario & Luigi: Superstar Saga*, mas se fizeram um *Luigi's Mansion 2* bem que o *Super Poltergust 3001* nele. Imagina percorrer corredores infinitos com essa belezoca!

Poltergust 4000

Um dos veículos usados por Luigi em *Mario Kart DS*. É similar ao *Super Poltergust 3001*, mas não flutua. O “barril” do carro é onde fica o assento de Luigi, e o bocal aponta para o chão. Os emblemas ficam nas laterais do carro.



Starbeans Café

Uma paródia do famoso *Starbucks Café*, a cafeteria fundada pelo professor E. Gadd fica localizada no Reino de Beanbean. A certo ponto de *Mario & Luigi: Superstar Saga*, E. Gadd disponibiliza um retrato gigante de si mesmo. Cada vez que Mario e Luigi preparam um novo drinque, o bom professor visita o local.

Stuffwell

Uma mala inteligente usada pelos Irmãos Mario em sua missão de *Mario & Luigi: Partners in Time*. Seu propósito é administrar o inventário dos irmãos e disponibilizar seus status. Ela também os ajuda ativando os Shroob Saucers que você usa no jogo, e eventualmente, próximo ao fim do jogo, ela desenvolve a habilidade de retornar ao passado antes que você resgate a Princesa Peach. Ela usa uma gramática muito vasta e palavras feitas de forma supercomplexa. Seu nome é um junção de “stuff well”, que significa “guarde bem”.



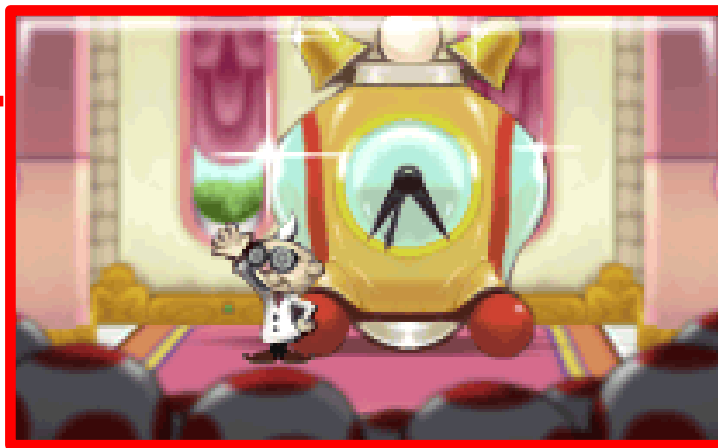
Vara Surpresa (Surprise Wand)

Uma vara mágica de *Mario Part 7*, com o logo de E. Gadd. É exclusiva de Boo e de Dry Bones. Ela foi usada pra deixar os personagens invisíveis, fazendo com que eles fujam de armadilhas e dobrem suas rodadas.

Máquina do Tempo

(E. Gadd's Time Machine)

Usada pela Princesa Peach para visitar o passado no começo de *Mario & Luigi: Partners in Time*, a Máquina do Tempo, que funciona graças à Estrela de Cobalto, é parte fundamental da aventura. Ela sofre danos no começo, mas é consertada após a derrota dos Shroobs.



Essas são as criações de um gênio da ciência, o brilhante Professor E. Gadd, até hoje. Esperamos que a Gadd Science, Inc. ainda continue firme e forte nos aparatos inventivos por muito tempo. Quando estiver jogando *Super Mario Sunshine*, *Luigi's Mansion*, algum *Mario Party* ou *Mario & Luigi* e observar o logo de E. Gadd, nunca se esqueça do personagem que nunca pára de nos levar ao novo.

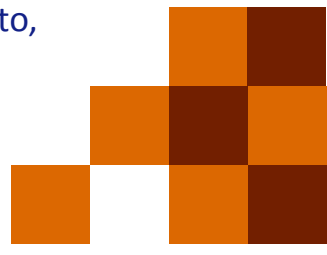


SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

por **Filipe Gatti**



Uma frenética corrida pela linha de chegada tenta definir o personagem mais veloz do universo da SEGA. Você não leu errado, é isso mesmo. Se você achava que Sonic não tinha alguém capaz de competir pelo posto, pode começar a mudar de ideia.



Soa como uma cópia de Mario Kart, mas...

A Sumo Digital fez um bom trabalho na criação dos vinte personagens participantes do título. A gama percorre desde Sonic, Tails e Knuckles, até mesmo B.D. Joe de Crazy Taxi ou o nostálgico Alex Kidd. Há uma variedade bastante eclética dos corredores que percorrem boa parte da saga da SEGA, mas alguns fãs podem achar que faltaram personagens importantes e sobraram outros sem tanta importância (eu viveria facilmente sem Big the Cat, você não?). Sem esquecer também, é claro, que você pode jogar com o seu próprio Mii.

Depois da difícil escolha entre Samba ou AiAi, está na hora de entrar no jogo de verdade. Até então você achava que o jogo lembrava Mario Kart, mas depois de exatos 3,7 segundos, está claro que a fórmula utilizada é exatamente a mesma do título da Nintendo. Até os *power-ups* – itens que você pega durante as corridas para trapacear os oponentes – têm suas versões no jogo do bigodudo: as bananas aqui são reconhecidas por cones laranjas, já os cascos vermelhos foram substituídos por mísseis teleguiados, e assim por diante.



A jogabilidade está bastante sólida e simples, garantindo que seja bem fácil para qualquer um aprender a dirigir em poucos minutos. E se você quer uma dica, comece o quanto antes a se tornar o mestre no drifting – habilidade de fazer derrapagens durante as curvas que lhe rendem bônus de velocidade – pois certamente isso será um dos fatores decisivos para vencer as corridas, do mesmo jeito que é em Mario Kart.



E o que há de diferente?

Eu não culpo o time de desenvolvimento. Eles simplesmente viram tudo que tinha de bom no Mario Kart e tentaram melhorar, o que é um pouco difícil, então muita coisa ficou semelhante mesmo. Mas apesar de seguir a maioria dos passos do título da Nintendo, Sonic & SEGA All-Stars Racing tem suas singularidades, aliás, uma característica única que dá um toque muito legal: cada um dos vinte personagens possui seu super-poder especial próprio, capturando dessa forma o perfil de cada corredor. Sonic pode se tornar o Super Sonic, devastando todos os oponentes. Billy Hatcher pega um ovo gigante que rola em cima de todo mundo. Beat pega os patins e a latinha de spray para pichar todos que vê pela frente, entre outros.



Fora isso, não há muitas novidades. São quatro modos de corrida: Grand Prix, onde você compete em quatro pistas para ver quem é o campeão, o que acaba habilitando outros campeonatos e novas pistas. O Missions Mode, com mais de sessenta e quatro missões que deixarão você ocupado por bastante tempo. O clássico Time Trial que nem vale a pena citar, e, claro, o Multiplayer onde você pode jogar tanto online como offline, com vários modos diferentes de competição que – para variar – lembram o Mario Kart, como o Battle Mode. E vale a pena ressaltar que até mesmo algumas das arenas do Multiplayer lembram bastante aquelas do Mario.

Cada corrida lhe rende SEGA Miles, dinheiro virtual usado para comprar pistas novas, músicas para ouvir durante as corridas ou novos personagens, cada qual bem único como aqueles que já vêm disponíveis para jogar.



Gráficos e comentários finais

A caracterização dos personagens e seus veículos estão muito bem feitos. A Sumo Digital se esforçou bastante para reproduzir de maneira fiel todos os personagens da SEGA, com ênfase especial nas pistas, as quais são representações de estágios dos jogos da produtora. Muita gente vai se identificar com as pistas de Samba de Amigo, Super Monkey Ball e, é óbvio, do Sonic. Todas são animadas e bem coloridas, gerando um ambiente muito divertido. Infelizmente o Wii não possui a capacidade HD dos outros consoles que receberam o jogo, mas isso não é um fator que desanima, pois ele continua com belos gráficos.

Sonic & SEGA All-Stars Racing pode não ter uma jogabilidade inovadora, aliás, ele pode ter quase nada original, mas a Sumo Digital teve êxito em juntar uma fórmula de sucesso já conhecida e adicionar vários personagens e pistas memoráveis da SEGA. Seja fã da produtora ou não, certamente serão horas e mais horas de diversão com esse ótimo jogo de corrida.

**8.7****Sonic & Sega All Stars Racing - Wii**

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.0

Por Ricardo Scheiber

A ESTEREOSCOPIA NOS JOGOS DO FUTURO

Não há dúvidas de que a geração atual foi marcada pela transição dos jogos em SD para a alta definição. A lotação das prateleiras das lojas com televisores Full HD mostra que essa é a tendência do momento. É quase um absurdo afirmar que os próximos consoles não terão jogos no mínimo com o formato 1080p, considerando que estes só deverão substituir a geração atual daqui a quatro ou cinco anos. Mas se você acha que o Full HD é o cúmulo da definição, está muito enganado.



Durante a Ceatec '09, a maior feira de eletrônicos da Ásia, realizada em Chiba, no Japão, Toshiba e Panasonic mostraram alguns protótipos de televisores com quatro vezes mais pixels que a atual alta definição: é a definição de 3840 x 2160 pixels – a TV 4k2k. A qualidade da imagem é algo que vai muito além do que conhecemos hoje.

O Futuro dos jogos

Imagine jogos com esse formato, numa televisão de cem polegadas... Ainda que as empresas não tenham uma projeção de preço dos protótipos, ou data de comercialização, é bem possível adivinhar que algumas produtoras se mostrarão interessadas em fornecer conteúdos com suporte a esse tipo de TV.

Bastava observar um pouco mais a Ceatec, porém, para entender que o futuro guarda muito mais do que televisões com definição quatro vezes maior que as TVs atuais. Estamos falando, naturalmente, da TV 3D, a sensação do momento, o centro das atenções de toda a indústria do entretenimento. As maiores fabricantes do mundo trabalham incansavelmente para levar a experiência vivida nos cinemas para a sua casa, já a partir deste ano. Inicialmente, os principais conteúdos disponibilizados em três dimensões devem ser os filmes e os jogos – e é aí que nossa atenção é atraída. Poderão os jogos em 3D estereoscópico (nome dado às imagens que pulam da tela) representar o futuro da indústria?

Como funciona o 3D estereoscópico



Há doze anos, a ascensão dos games 3D era o que havia de mais impressionante para a indústria. Daqui a alguns anos (por que não?), o termo “games 3D em 3D” causará o mesmo entusiasmo de há doze anos, tanto em produtores quanto em consumidores.

O conceito – erroneamente empregado por algumas pessoas como o 4D da indústria dos jogos – expressa exatamente a experiência a ser vivida no futuro.

Para jogar em 3D, será necessário ter uma televisão com a tecnologia. A TV 3D consiste em projetar a sensação da profundidade espacial por meio da exibição de duas imagens simultâneas, levemente diferentes.

É necessário, portanto, que uma mesma cena esteja disponível em ângulos ligeiramente diferentes. A exibição dessas duas imagens, com o filtro dos óculos especiais, causam o efeito tridimensional.





Embora os óculos 3D atuais proporcionem uma experiência bem confortável, ainda há quem os considere incômodos. Durante a CES deste ano, Samsung e LG provaram que os televisores 3D podem não requerer tal acessório. Esta nova tecnologia consiste em duas camadas de LCD emissoras de imagem, que são ligeiramente desalinhadas para trazer o realismo da terceira dimensão. Mesmo que as imagens exibidas nesses aparelhos tenham mostrado falhas bem visíveis, o resultado foi suficiente para se ter uma ideia do potencial dessa tecnologia. No entanto, é difícil dizer se essa versão chegará a tempo da TV com óculos.

O fato é que empresas como a nVidia e a Sony já estão apostando no sucesso do 3D estereoscópico. Na CES de 2009, a Sony exibiu como ficaria um Gran Turismo 5 Prologue em um sistema capaz de mostrar imagens com a sensação de profundidade. O seu intuito era mostrar o que pode ser do console no futuro e, de fato, na CES desse ano, a Sony voltou a abordar o assunto. Desta vez, a companhia exibiu três games compatíveis com a tecnologia. O primeiro foi Avatar, já lançado nas lojas, que, assim como o filme homônimo no cinema, pode ser desfrutado em 3D. Também foram mostrados Super Stardust HD e Gran Turismo 5. A Sony ainda prepara uma linha Bravia com suporte ao 3D. O efeito é ativado pelo uso dos óculos, ao passo que o PlayStation 3 deve ter uma atualização de sistema que o torna compatível com jogos em três dimensões. Com a nova atualização, o console poderá ainda reproduzir filmes em 3D.

É importante entender, no entanto, que o firmware sozinho não vai “transformar” os jogos em 3D. É necessário que eles tenham sido programados para ter o efeito, tal como foi Avatar. Nada impede, no entanto, que as produtoras lancem uma atualização para os seus jogos.

Avatar, da Ubisoft: a empresa também declarou o seu apoio ao 3D estereoscópico



Já a nVidia disponibiliza um kit de óculos especiais para a estereoscopia, que já se encontra à venda no Brasil. Mas além do óculos, é necessário que o usuário tenha uma boa placa de vídeo também da nVidia, um monitor de LCD que aceite a frequência de 120Hz e o Windows Vista ou Seven como sistema operacional. A boa notícia é que os jogos para PC não precisam ter sido feitos para essa tecnologia: o software incluso no pacote ajuda a placa de vídeo a pegar as informações em 3D e a processá-las para que a saída seja estereoscópica. A lista com os games que podem ser convertidos já passa de 300. Assim, basta usar os óculos para ter uma experiência totalmente nova.

E a Nintendo?

Para quem pensa que a Nintendo manteve uma postura alheia ao 3D estereoscópico, eis uma novidade bombástica: há muito tempo a companhia se mantém envolvida com a tecnologia. Numa entrevista recente, Satoru Iwata revelou que o GameCube tinha em seu processador a capacidade de produzir gráficos direcionados para o olhos esquerdo e direito individualmente, na possibilidade dos jogos em 3D se tornarem um padrão. Essa capacidade, naturalmente, nunca foi utilizada. Muitas dúvidas sobre o seu uso persistiram na época. O próprio Iwata afirmou que não acreditava que todos usando óculos especiais para jogar pudesse ser algo bom.

A Nintendo ainda tem interesse na tecnologia, de acordo com o presidente. Há, no entanto, diversas barreiras que precisam ser ultrapassadas para que este possa se tornar um sistema popular, o que não deve acontecer tão cedo quanto se imagina. De fato, a compatibilidade do PS3 com jogos em 3D não deve representar uma influência muito grande para a geração atual, especialmente porque as televisões compatíveis a essa nova tecnologia só deverão se popularizar daqui a três ou quatro anos, época em que o ciclo da geração atual já terá ultrapassado a maturidade. No mundo dos games, o 3D estereoscópico ainda é um embrião, muito aquém do observado na indústria do cinema, onde só no Brasil já existem mais de 100 salas de cinema com projeção tridimensional.

Provavelmente, a TV 3D é a última aposta para que os jogos com essa tecnologia deem certo.



NINTENDO
GAMECUBE™

No passado

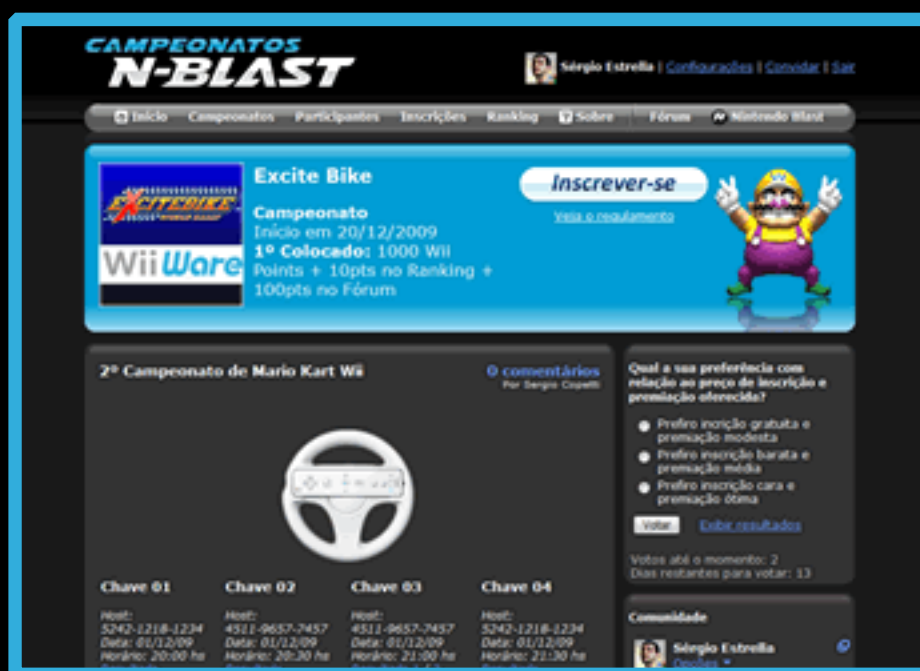
No começo dos anos 90, a Sega lançou um par de óculos para o Master System, que criava a ilusão de profundidade em alguns games compatíveis com o acessório. O fracasso do periférico retraiu muitas empresas a investir na tecnologia. Uma das poucas tentativas posteriores veio com o PlayStation 2, no jogo Sly 3, que acompanhava um par de óculos anaglífico.



Caixa do console Master System (acima), com 2 controles, 1 pistola e o óculos 3D.



CAMPEONATOS N-BLAST



campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonato N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonato N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor – e jogador – algo inédito no Brasil para consoles Nintendo, aliada ao nome de um site de games já conceituado.

Por Gustavo Assumpção

The background image is the cover art for Monster Hunter 3 Tri. It features a large, scaly dragon-like monster (likely a Rathalos) in the upper left, roaring with its mouth open. In the center, the title 'MONSTER HUNTER 3 Tri' is displayed in a stylized, metallic font. To the right of the title is a large, ornate golden shield emblem with intricate patterns. In the lower foreground, a hunter in silver armor is seen from behind, looking up at the monster. The scene is set against a blue sky with clouds and a rocky landscape.

MONSTER HUNTER 3 Tri

Quem diria que um simples game de ação com elementos de coleta e caça conseguiria se tornar uma das séries mais respeitadas no Japão? Hoje, Monster Hunter é uma das franquias mais rentáveis por lá. Em Abril, o Wii recebe o terceiro game, que você confere em detalhes agora.

Monster Hunter 3, ou Tri para os íntimos, foi anunciado por meio de um acordo entre Capcom e Nintendo. A ideia era que a Capcom o lançasse com exclusividade para o Wii em troca da ajuda da Nintendo na popularização da série no ocidente. É incrível como a série conseguiu conquistar os japoneses. Fazendo fama no PSP, não é incomum ver algum nipônico jogando o game por aí. O segredo talvez esteja na ideia de dar ao jogador uma liberdade imensa de ações, tornando eles próprios produtores do que acontece no game.

E vamos à caça!

A jogabilidade em si é focada em derrotar monstros, adquirir partes deles e combiná-las para conseguir itens raros. Parece simples? Pois saiba que esse esquema é evolutivo, de uma forma que instiga o jogador sempre a derrotar novos monstros para conseguir novos itens.

Essa criação de itens é o motor principal do game. De certa forma, os itens que você carrega são provas dos monstros que você enfrentou e derrotou. Quanto mais raro é o item que você tem equipado, mais avançado está no game.

Há um grande vilarejo central, o Moga, que é de onde parte o seu herói para as jornadas em busca de confrontos contra os inimigos no modo single player. Os monstros vão aparecendo em ordem crescente de dificuldade para serem derrotados em espécies de missões e vão oferecer itens cada vez mais complexos.

Game grandioso

A jornada que o jogador é imergido é simplesmente impactante. São horas e horas de exploração e batalhas contra diferentes tipos de monstros em diferentes locais. Há batalhas no ar, na água e batalhas campestres. Interessante é que dessa vez as missões não possuem limite de tempo, o que nos games para PSP limitava a exploração. Para compensar, os monstros podem possuir dezenas de barras de energia para serem derrotados. As batalhas podem durar horas, exigindo uma grande dedicação do jogador.



Os controles são extremamente simples e também um dos pontos mais controversos na série. Muitos consideram a jogabilidade “dura”, repetitiva e mal projetada. Fato é que MH nunca foi conhecido pela grande variedade de possibilidades ou comandos. Quanto aos controles, dessa vez será possível usar Remote + Nunchuk, Classic Controller ou o novíssimo Classic Controller PRO, que vai ser lançado juntamente com o game em um bundle.

Há uma quantidade enorme de equipamentos diferentes: espadas, escudos, martelos, lanças e katanas. A novidade é a presença de uma tocha, usada na exploração de cavernas escuras e locais insólitos.

Na rede mundial, interação de dar inveja



Se o modo single player já é interessante e longo, saiba que é no multiplayer online que Monster Hunter 3 realmente mostra seu potencial. A área central desse modo é a cidade deserta de Rockluck, onde o jogador pode recrutar mais três jogadores para partir na jornada para derrotar os monstros gigantes.

Na versão japonesa, o jogador poderia interagir com os demais players digitando mensagens em um teclado na tela. Para a versão americana, a Capcom estuda a implantação do suporte ao Wii Speak, permitindo ao jogador conversar por voz – o que melhoraria consideravelmente a interação.

Para alguns, o grande contra do modo online é a dificuldade de batalhar em conjunto. Não são raras as vezes em que a câmera se perde no meio de tanta ação, deixando o jogador meio sem saber exatamente o que fazer. A jogabilidade, apesar de teoricamente cooperativa, se torna quase um “cada um por si”.

Detalhe importante é que no multiplayer há monstros exclusivos, que por sua vez concedem itens exclusivos. Por isso será essencial recrutar amigos e sair nessa jornada rumo ao desconhecido. E você verá com o tempo que apesar



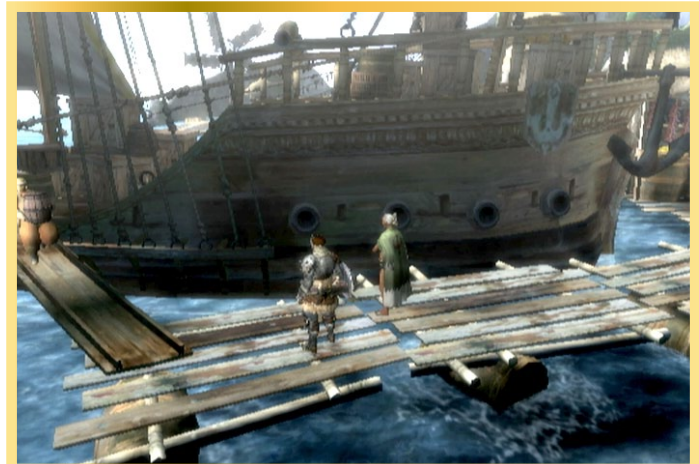
dos controles imprecisos, a jogabilidade acaba sendo uma experiência bastante recompensadora. Um bom detalhe é que os jogadores ocidentais não terão que pagar qualquer tipo de taxa para desfrutar desse modo – o que, convenhamos, é uma mão na roda.

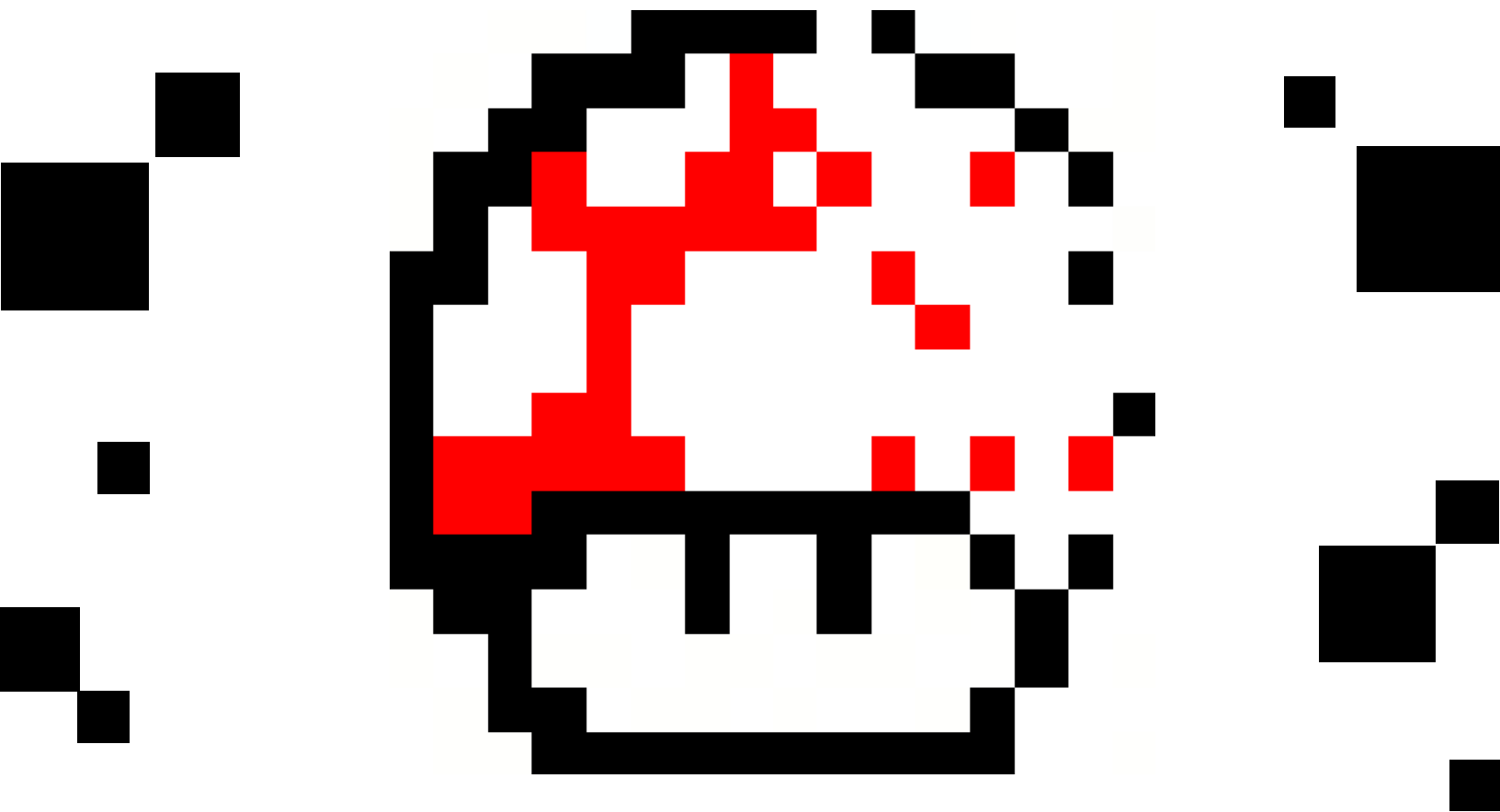
Expectativas astronômicas

Um dos aspectos que chama muito a atenção em *Monster Hunter 3* é o brilhante visual. Cada pequeno detalhe de herois e cenários foram construídos sem economia de elementos e efeitos. Há várias localidades imensas, vívidas e muito bem animadas. Os monstros são gigantescos, com riqueza de detalhes e muito realismo.

É um dos games mais bonitos a aparecer no Wii, o que mostra que a Capcom caprichou para torná-lo um game de excelência ímpar no console. Tanto que a promessa é de uma grande campanha de lançamento nos Estados Unidos, tentando tornar a série importante também para o mercado ocidental. O primeiro passo dessa estratégia é a distribuição de uma demo grátis em parceria com uma grande rede de lojas do país.

Ao que tudo indica, será bem complicado repetir o sucesso japonês (onde praticamente 1 milhão de unidades foram vendidas). Com a ajuda do nome Nintendo, muita publicidade e várias novidades (como o modo online gratuito e um possível suporte ao Wii Speak), é provável que a série atinja um novo patamar no ocidente. Saberemos com detalhes na metade de abril, quando o game finalmente chega por aqui. Difícil é esperar até lá.





GameDev

PARTE 6: Conhecendo o XNA Mergulhando nas suas Camadas

Por Sérgio Oliveira

No nosso último encontro aqui na coluna **GameDev** do **Nintendo Blast** tivemos uma visão geral da principal iniciativa da indústria para incentivar desenvolvedores independentes – o XNA. Falamos brevemente das suas vantagens e facilidades. No artigo de hoje, faremos muito mais do que dar uma “espiadinha” no XNA – mergulharemos em sua estrutura, mostrando porque é tão fácil desenvolver em XNA.

A profissão de desenvolvedor de softwares nunca foi fácil – além das responsabilidades que se tem no dia-a-dia, ainda há a cobrança de se manter sempre atualizado e, pior ainda, ser responsável pela evolução da arte de criar e desenvolver soluções. Desde o princípio o desenvolvedor tem que lidar com a teimosia do seu principal companheiro de trabalho, que mais atrapalha do que ajuda – o computador.

Nos primórdios havia a luta constante contra a incapacidade de processamento e armazenamento das máquinas – como desenvolver uma solução atraente e que atendesse às necessidades do mercado com tão pouco? Se não haviam condições de desenvolver simples processadores de texto, quem diria desenvolver jogos! Aliás, como já vimos no nosso segundo artigo, isso era algo considerado perda de tempo (leia-se dinheiro).

Porém, a constante insatisfação do ser-humano nos fez evoluir. Aos poucos os computadores (e a tecnologia) deixaram de “atrapalhar” e passaram a “ajudar” aqueles que trabalham com eles, se assim se pode dizer. Hoje temos computadores potentes o suficiente para, por exemplo, desenvolver produções cinematográficas de qualidade considerável e jogos extremamente interessantes.

Porém essa evolução não foi apenas uma questão de hardware, mas também de software. Afinal de contas, de que adiantaria ter uma máquina potente se tivéssemos que continuar desenvolvendo em tela preta como antigamente?

Naturalmente surgiram ferramentas que facilitaram também o desenvolvimento de todo tipo de solução – inclusive de jogos. Como falamos no artigo anterior, existem inúmeras iniciativas que tornam mais fácil, prazerosa e divertida essa árdua tarefa. Dentre essas iniciativas, talvez a mais importante seja a da Microsoft com o XNA. Mas por quê?

Seja Bem-vindo ao mundo do XNA!

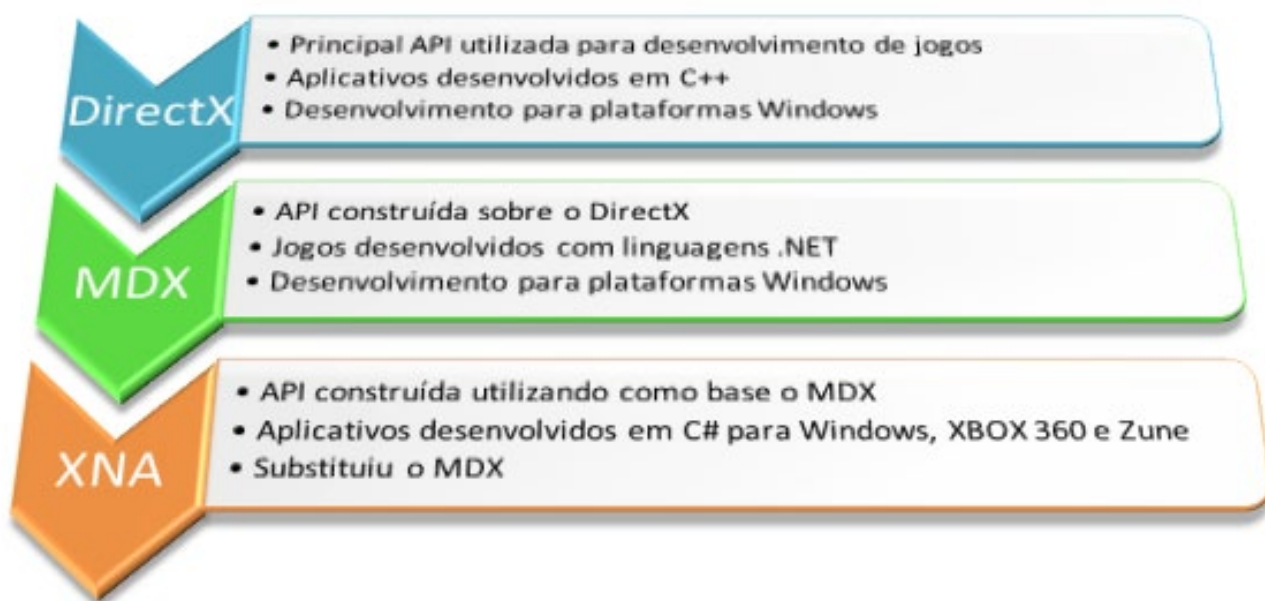


para desenvolver para PC, para XBOX 360 ou Zune; e muito, mas muito pouco mesmo, para distribuir seus jogos na Live.

O XNA é uma das principais iniciativas da indústria para tornar o complexo processo de desenvolvimento de jogos mais simples. Apesar de ser encabeçado pela Microsoft, o XNA foge completamente do tradicional modelo de negócios da gigante de Redmond – todas as ferramentas para se desenvolver em XNA são gratuitas, nem um tostão é cobrado



Apesar do XNA ser recente (lançado oficialmente em 2006), sua ideia já vem sendo desenvolvida desde 1995 quando a Microsoft lançou a primeira versão do DirectX com o Windows 95. Desde então a ideia evoluiu para o MDX (Managed DirectX) e chegou ao que conhecemos por XNA.



A utilização de APIs permite que programas utilizem serviços de outros sem que aqueles se envolvam com os detalhes da implementação dos serviços deste. Trazendo para o nosso cotidiano, é como se você tivesse uma empresa e de repente não quisesse se preocupar com a parte de serviços gerais e contrata uma empresa terceirizada para realizar tal atividade.

O XNA agregou todas as APIs do DirectX e do MDX, tendo outras APIs desenvolvidas única e exclusivamente para ele. Tal característica tornou a utilização das APIs do DirectX e MDX mais fáceis ainda!

Imagine que, assim como na sua empresa que terceirizou a mão de obra para serviços gerais, você deverá apenas se preocupar em dizer ao XNA como o “serviço” deverá ser executado, sem se preocupar como eles estão sendo pagos, se suas carteiras de trabalho estão assinadas e por aí vai. Apenas diga como as coisas deverão ser feitas que o XNA se encarregará de fazer o resto.

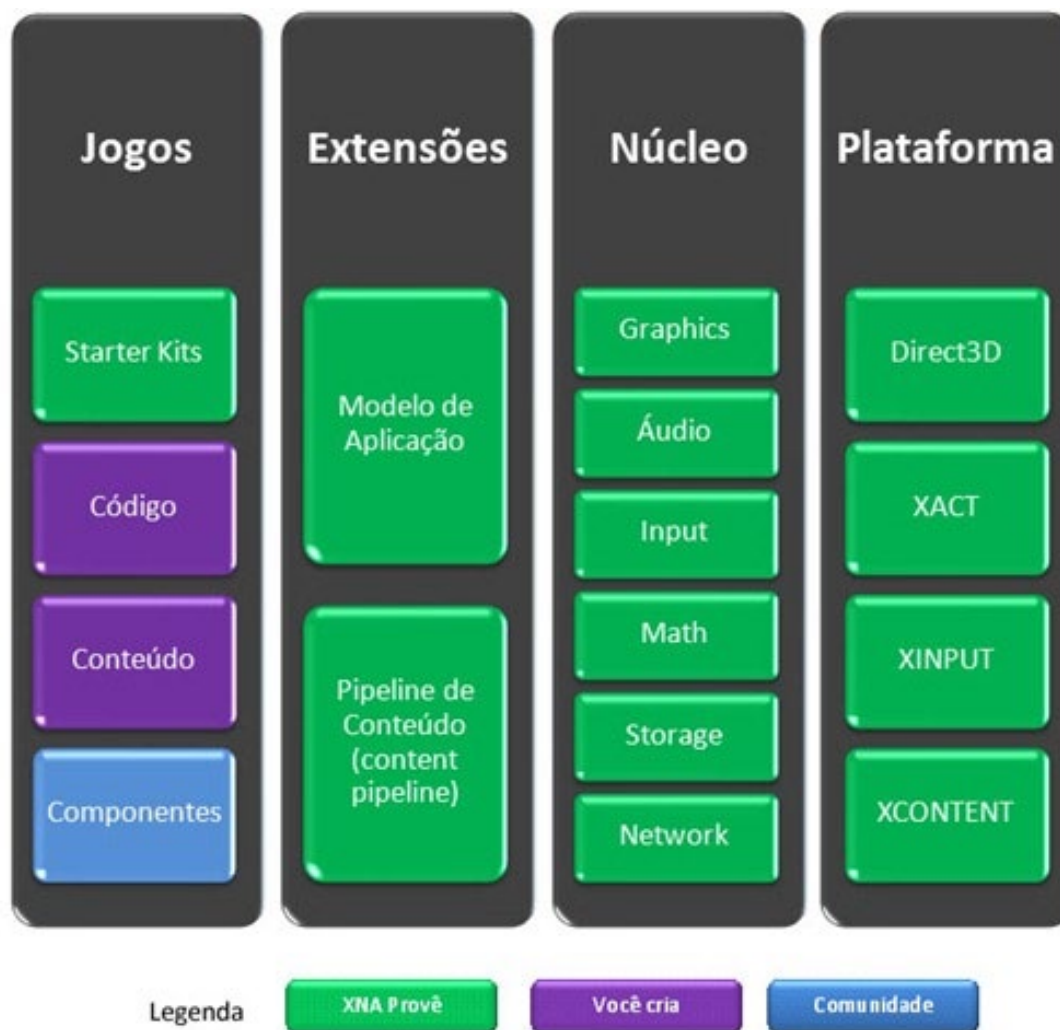
Imagine que, assim como na sua empresa que terceirizou a mão de obra para serviços gerais, você deverá apenas se preocupar em dizer ao XNA como o “serviço” deverá ser executado, sem se preocupar como eles estão sendo pagos, se suas carteiras de trabalho estão assinadas e por aí vai. Apenas diga como as coisas deverão ser feitas que o XNA se encarregará de fazer o resto.

O XNA Framework e suas camadas

Na visão geral que demos no nosso último artigo, vimos os principais componentes do XNA e vimos que é o XNA Framework o principal responsável por tornar todo o trabalho mais simples. Vimos também que o framework nos liberta da “parte chata” de desenvolver aplicações, jogos e soluções. Contudo, não vimos e não

explicamos que, para tornar todo esse trabalho mais simples, o Framework se divide em várias camadas, cada uma com seus componentes, responsáveis por atividades específicas.

Dessa forma, o XNA Framework possui as seguintes camadas:



O XNA Framework e suas camadas

Na camada de Jogos encontraremos aplicações e mini-jogos prontos para utilização e extensão – são os starter kits. Ou seja, os starter kits servem tanto como destino final como ponto de partida para o desenvolvimento dos seus estudos. Há um grande número de starter kits disponíveis e vários outros sempre surgirão no XNA Creators Club.

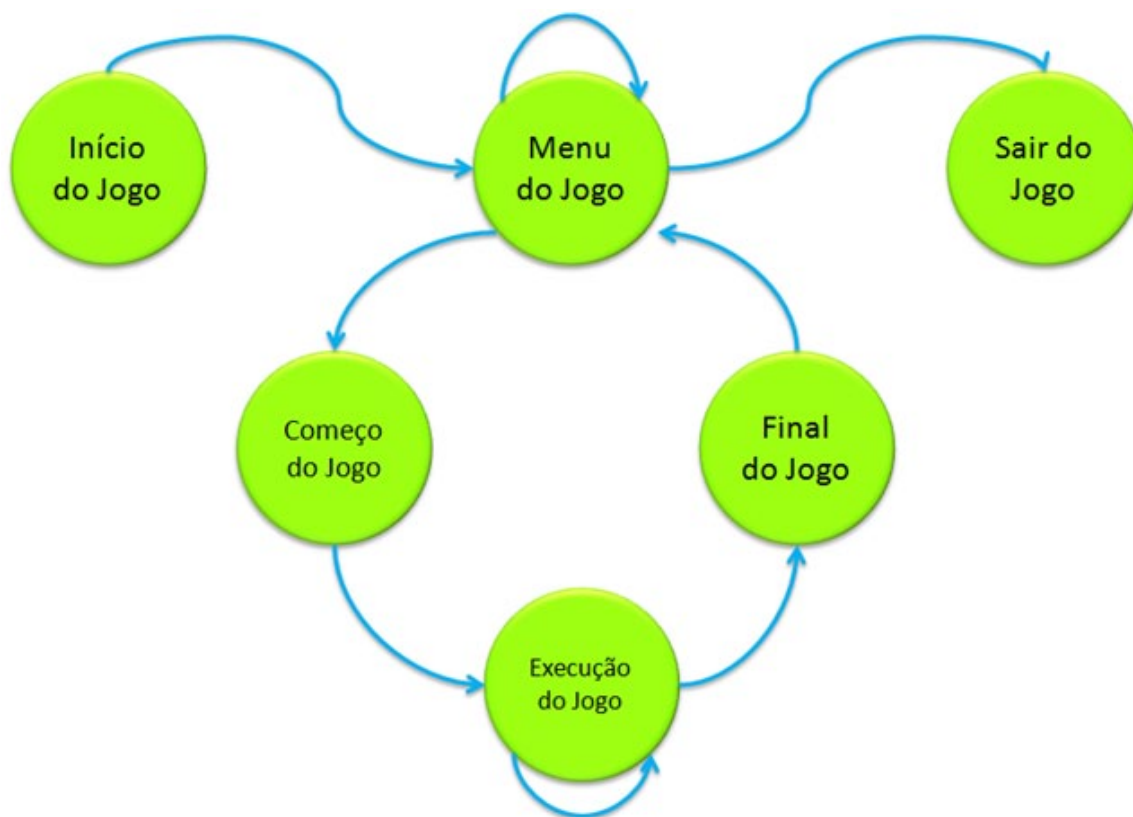
Ainda na camada de jogos, o desenvolvedor será o responsável por escrever as linhas de código do jogo e também por todo o seu conteúdo – desde os sons e efeitos sonoros do jogo, até as texturas e modelos 3D,

os quais são todos importados de outras aplicações para o XNA Game Studio. Ainda há os componentes que são desenvolvidos pela comunidade e disponibilizados via download para que qualquer um possa utilizar e modificar.

Extensão

Na camada de extensão do XNA Framework temos dois importantes componentes da nossa ferramenta – o **Modelo de Aplicação** e o **Content Pipeline**. Juntos, eles são os principais responsáveis por tornar o trabalho dos desenvolvedores mais fácil.

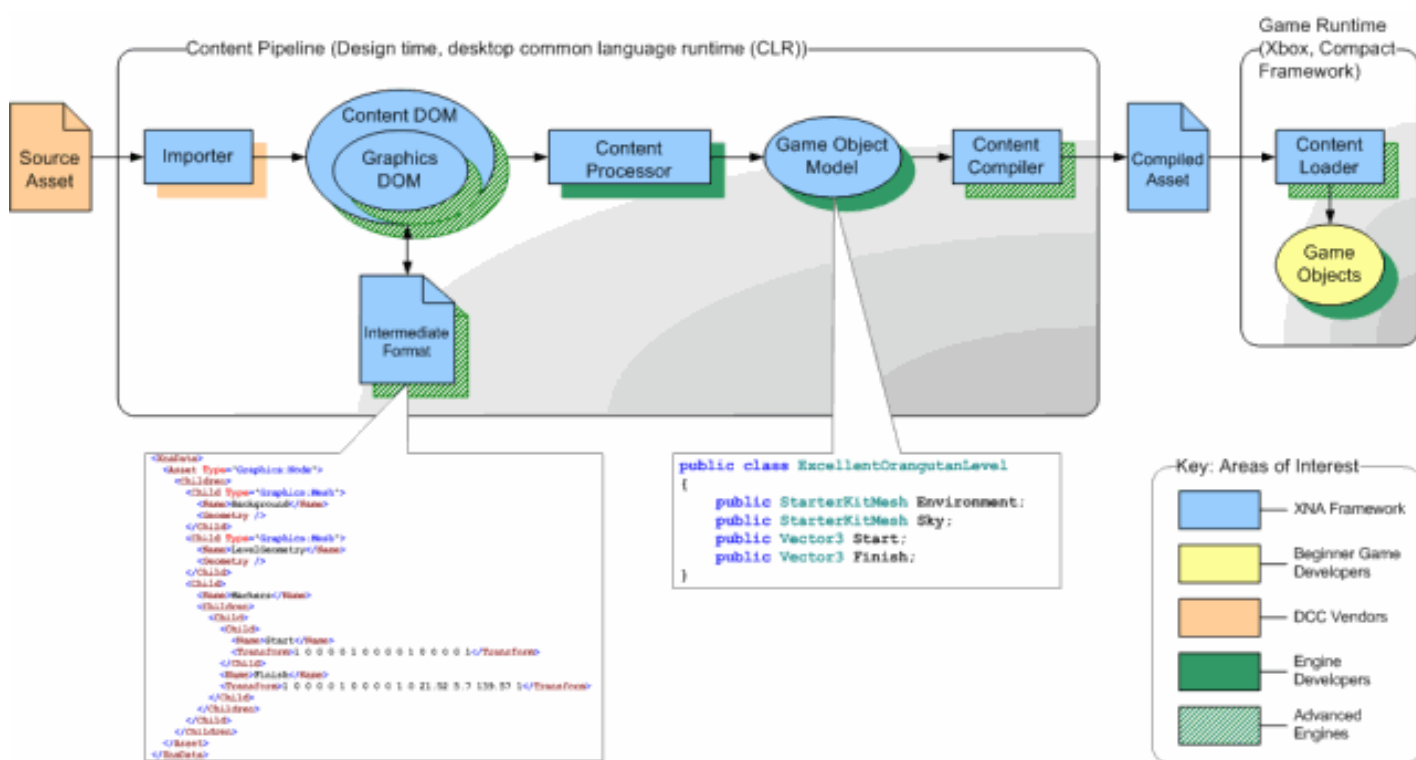
O **Modelo de Aplicação** é o responsável pela criação e gerenciamento de janelas do jogo – é ele quem executa a inicialização do DirectX e dos componentes 3D, de áudio, input etc do DirectX. Além disso ele é o responsável por gerenciar o loop (ciclo) da execução do jogo. Pensemos no fluxograma de um jogo simples (figura abaixo). Se analisarmos bem, perceberemos que, uma vez dentro do jogo em si, ficamos dando voltas e voltas até alcançarmos o objetivo que nos levará ao final do jogo. Pois bem, é o Modelo de Aplicação que gerencia tudo isso – ele é o responsável por “escutar” nossas ações dentro do jogo para verificar o que estamos fazendo, o que deverá ser feito a partir do que já fizemos, verificar se já alcançamos tais objetivos para “destravarmos” uma área do jogo e, finalmente, se cumprimos todos os requisitos para finalizarmos o jogo.



Ainda sobre o Modelo de Aplicação, quando criamos um novo projeto de jogo, ele já nos provê as primeiras linhas de código, com comentários que nos ajudarão a entender a lógica da estrutura do XNA e do nosso jogo.

O **Content Pipeline** é o componente que nos fornece as ferramentas para processar todo o conteúdo que fará parte do nosso jogo. Ele é o responsável por lidar com as texturas, com os modelos 3D, com as definições de som etc. Ainda é responsável por otimizar todos os conteúdos que são importados para o nosso jogo. Graças a ele os desenvolvedores utilizam cada vez menos linhas de código para lidar com processamento de conteúdo no jogo, algo que geralmente dá bastante dor de cabeça.

O *Content Pipeline* também é responsável por importar os mais diversos tipos de conteúdo, dos mais diversos fabricantes, por meio dos Importers. Logo em seguida, ele exporta todo o conteúdo para arquivos binários que serão utilizados nos jogos.



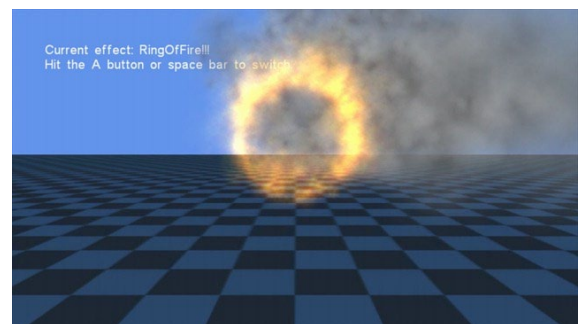
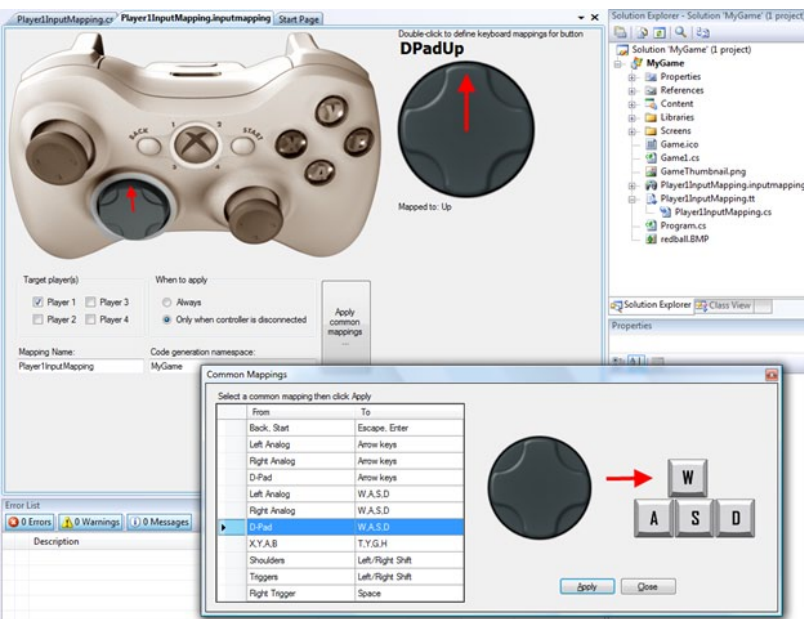
Núcleo



Como o próprio nome já diz, é a principal camada do XNA Framework. Os seus componentes nos fornece recursos para as mais diversas ações do jogo.

O **Graphics** nos fornece capacidade de renderização de baixo nível, rodando tudo em cima do Direct3D 9. Dentre os seus inúmeros recursos, podemos destacar os de model, mesh, bones, texturas e o de efeitos e shaders (pois é, você poderá trabalhar com shaders no XNA!). O componente Graphics ainda oferece o recurso BasicEffects que facilita a apresentação de objetos 3D na tela e o SpriteBatch para a manipulação de gráficos 2D e partículas.

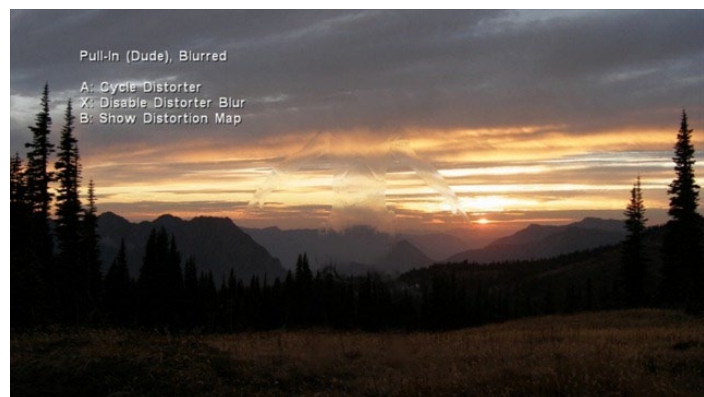
Já os componentes de **Audio** do XNA são todos baseados no XACT, que permite que projetistas e programadores de áudio trabalhem de forma colaborativa com os desenvolvedores. Imagine que é como se você tivesse um interprete capaz de integrar duas equipes de mecânicos que nunca se viram, não falam o idioma uma da outra e cada uma trabalha do seu jeito.



Os componentes de **Input** são os responsáveis por toda a obtenção de entrada de dados dada pelo usuário no jogo. É ele que ficará “ouvindo”, por exemplo, os botões que você aperta no controle e direcionará o fluxo dessa informação para a execução de uma determinada ação. No XNA já há o suporte nativo para teclados, mouses e Gamepad do XBOX 360, além de guitarra, tambores, volantes e pedais!

O componente **Math** oferece uma vasta gama de cálculos e funções matemáticas pré-definidas para se trabalhar com colisão, movimentação, física e definição de vetores, matrizes, planos, esferas e tudo o mais relacionado à matemática.

Já o componente **Storage** provê uma maneira fácil de ler/escrever dados e salvamento de jogos, além de suportar múltiplos dispositivos de armazenamento e perfis no XBOX 360.



Por último, mas não menos importante, o componente **Network** torna muitíssimo mais fácil o desenvolvimento do jogo para o ambiente online, oferecendo maneiras simples de conectar o seu jogo entre XBOX 360 e PC, conexões locais em uma LAN ou diretamente na LIVE!, ou quem sabe entre até 8 Zunes!

O componente de network é um dos mais poderosos e mais promissores do XNA, já que a proposta de se desenvolver um jogo para o mundo online já é um desafio por si só.

Finalizando

A última camada do XNA Framework, a Plataforma, é aquela sob qual todos os componentes que apresentamos até aqui estão baseados – sem essa plataforma nada disso seria possível – todos eles utilizam, de alguma maneira, algum componente dessa camada!



Vimos que para tudo, ou quase tudo, o XNA tem uma solução simples o suficiente para não desestimular o desenvolvedor logo nos primeiros passos de sua aventura no mundo dos games. Por experiência própria – desenvolver em XNA não é difícil! É divertido! Claro, a qualidade do jogo que você quer desenvolver vai depender da sua ambição, tempo e dedicação. O fato é que o XNA é produtivo SIM!

Existem vários exemplos de jogos desenvolvidos em XNA que foram feitos em 4 dias por uma só pessoa! É o

caso do **AbduX** (desenvolvido pelo brasileiro André Furtado) e do **Dungeon Quest** (esse desenvolvido por 2 pessoas – 1 desenvolvedor e 1 designer).

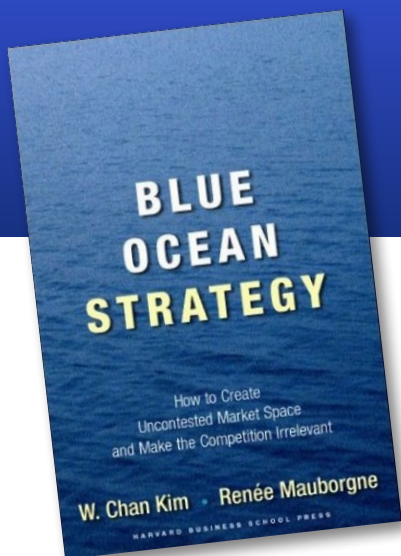
Devido a sua facilidade e a produtividade que proporciona àqueles que estudam e trabalham com ele, o XNA vem cada vez mais sendo adotado nas universidades brasileiras, como a UFPE, PUC-Rio, Unicamp e Unip. A plataforma é bastante promissora e a todos aqueles gamers que um dia sonharam em estar do outro lado do jogo, na sua produção, vale à pena investir tempo e dedicação para aprendê-la.

Quem sabe, alçar vãos maiores porai a fora!



*Fechamos no artigo de hoje a breve segunda parte da nossa coluna **GameDev do Nintendo Blast** – nela apresentamos a proposta do XNA e explanamos, de maneira teórica, a sua organização, funcionalidades, camadas e componentes. A partir do próximo artigo começaremos o hands-on da nossa coluna, dando início ao trabalho com a Linguagem de Programação, o Visual Studio e o XNA Game Studio. Começaremos a escrever as primeiras partes do nosso jogo em XNA. Espero que tenhamos conseguido apresentar de maneira clara todas as vantagens do XNA e convence-los de que ele é uma ferramenta poderosa e extremamente amigável para os nossos estudos! Nos vemos na próxima coluna!*

Navegando em águas tranquilas



Wii HD. Sim ou Não? Esse seria o momento para a Nintendo lançar um console com imagens em alta definição? A Big N apostou na estratégia do oceano azul. Usando tecnologias já estabelecidas de uma forma inovadora, acessível e de ruptura.

Michael Pachter, analista financeiro especializado em games, começou o ano mantendo sua previsão de que um Wii HD seria anunciado em 2010. Ele refere-se ao mesmo Wii de hoje, mas com a capacidade de reproduzir games em alta-definição, compatível com jogos antigos e ao mesmo tempo apto a rodar games feitos para a resolução maior. No artigo a seguir, vou discutir os dois pontos de vista: as vantagens e desvantagens de um Wii HD.

Wii HD - Essa é a hora

As vendas de títulos de terceiros no Wii nunca foram muito expressivas, especialmente quando consideramos os jogos chamados de “tradicionais”. A imagem familiar do console parece ter atraído uma enorme quantidade de novos consumidores que não têm muito interesse nesse tipo de game.

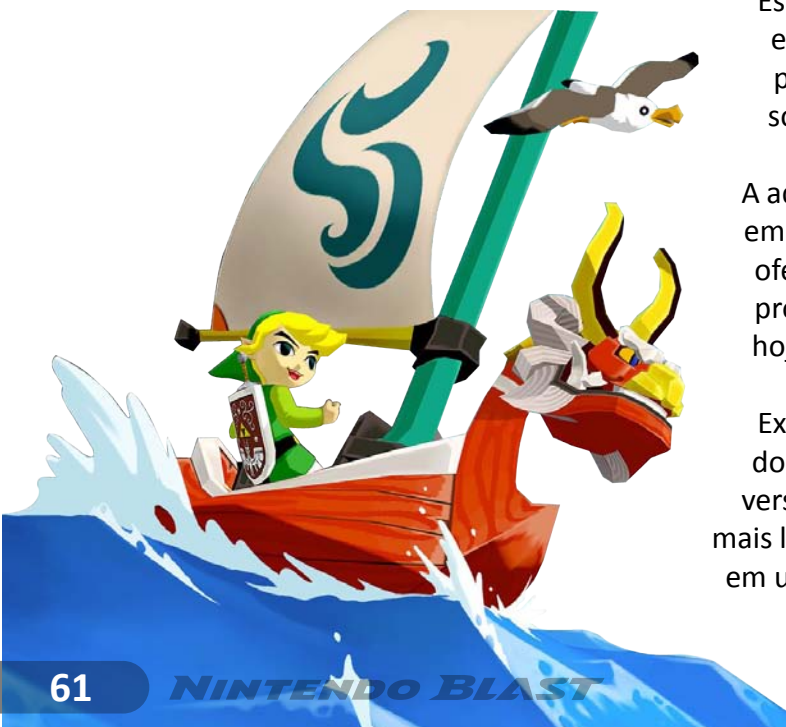
A própria Nintendo não obteve o mesmo sucesso com jogos avançados – **Mario Galaxy** e **Metroid Corruption** – que com suas ofertas para o mercado expandido, notadamente **Mario Kart Wii**, **Wii Sports** e **Wii Fit**.

A força das franquias da Nintendo obviamente atraiu muitos jogadores tradicionais, mas estes parecem ter abandonado o console quando perceberam que não haveria o mesmo volume de novidades tecnológicas que a concorrência oferecia – ora, eles abandonaram o Wii na hora que o plugaram em uma HDTV.

Esse problema veio sendo cozinhado ao longo dos anos e, em 2009, atingiu um ponto interessante, em que produtoras vieram a público para reclamar explicitamente sobre a dificuldade de se vender jogos no Wii.

A adoção de TVs de alta definição é muito maior hoje do que em 2006, graças à queda de preço dos aparelhos e à maior oferta de conteúdo nesse formato. Os consumidores do Wii, provavelmente, estão mais familiarizados com o conceito hoje do que estavam há três anos.

Existem muitos jogos que se encaixariam bem nos controles do Wii e que muitas produtoras desenvolveriam para uma versão “melhorada” do console. A parcela de donos de Wii mais ligada em games também adoraria poder jogar seus jogos em uma resolução maior.



Um Wii HD poderia ser algo semelhante ao DSi. Enquanto muita gente ficou feliz com o DS Lite, outras preferiram evoluir para o novo modelo e ambos são um sucesso – a família DS quebrou o recorde histórico de sistemas vendidos em um ano nos EUA (2009).

Como o Wii HD teria apenas uma vantagem estética valorizada por parte dos consumidores, ele não afastaria os atuais e serviria como uma opção, uma extensão da linha de produto – algo certamente considerado como ruptura dentro do modelo tradicional de consoles.

Apoio maior das produtoras, um agrado aos fãs mais antigos e tradicionais de videogames e a possibilidade de atrair uma parcela do público hardcore que não compraram o Wii justamente pela falta de gráficos em HD – tudo isso poderia acontecer caso o Wii HD viesse a ser lançado.

Certamente, há muitos motivos para defender-se um possível Wii HD e adiciono ainda uma possibilidade: o Wii foi lançado com um novo Zelda, que também rodava no Gamecube. Estaria a Nintendo planejando algo semelhante para o Wii HD?

Wii HD – Essa NÃO é a hora

Um papo de marketing

A introdução do Wii no mercado de games não foi uma simples aposta cega da Nintendo. O controle já existia como acessório do Gamecube, mas a empresa (leia-se: Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America) percebeu que tinha em mãos a chance de estremecer novamente a indústria.

A proposta do Nintendo DS, na verdade, representou o primeiro passo na estratégia de oceano azul que a Big N resolveu adotar como lema central para essa (e futura) geração. Estratégia essa que passou anos sendo discutida e, mesmo hoje, encontra-se em pleno estágio intermediário de desenvolvimento.

A estratégia do oceano azul, apesar de ser um crime limitá-la a uma forma resumida, diz que para se obter sucesso em segmentos ultra-competitivos é preciso buscar novos mercados, criar nova demanda que antes não existia e, assim, tornar a concorrência irrelevante.

Dentro da visão da Nintendo, videogames são uma forma de entretenimento assim como damas, bicicleta, piquiniques no parque, um bom filme, etc. – a competição ocorre a todo momento do dia.

Ao abraçar a estratégia do oceano azul, a Big N retornou às suas raízes, que tanto contribuíram para fixar seu nome como símbolo de videogames nos anos 80. O mais importante a se conhecer sobre essa estratégia, e talvez sobre qualquer estratégia, é o que ela realmente representa.



Não, ela não busca o lucro. O lucro é a essência do sistema capitalista, no qual todas as empresas estão inseridas, e ele é uma simples decorrência da estratégia adotada pelas corporações (seja de oceano azul, de up-market, de pull-push, etc.).

O avanço tecnológico por si só não é capaz de avançar mercados, não representa benefícios para uma indústria que pretende crescer. Tecnologia atrai uma pequena – mas importante, claro – parcela do público, e empresas como Ferrari, Montblanc, hotéis de luxo e por aí vai, obviamente se beneficiam das altas margens de lucros obtidas com seus preços premium.

O problema em se valorizar apenas aspectos técnicos é que: primeiro, você se obriga a fazer um enorme investimento inicial; segundo, torna-se obrigatória a conquista de uma “massa crítica” de consumidores que justifique tantos gastos no escuro.

A Nintendo percebeu que os consumidores estavam abandonando os games. Não o fanático por pixels, mas aquele cara do dia-a-dia, que gostava de brincar com o NES e SNES e hoje se sente intimidado pelo excesso de especificações e detalhes que os consoles poderosos oferecem.

Por isso, a Big N apostou na estratégia do oceano azul. Diferente de Sony e Microsoft, a Nintendo depende apenas de games. Ela não tem outras divisões lucrativas que podem despejar rios de dinheiro na divisão de games, enquanto essa não atinge seu ponto de equilíbrio.

Além disso, desde a era do SNES, a busca por tecnologia excessiva vem tirando cada vez mais e mais pessoas do mercado – o sucesso do PS2 deve-se muito mais ao investimento da Sony em mercados antes irrelevantes, especialmente Europa e Ásia (ótima estratégia, aliás).

O DS e o Wii vieram com o objetivo de trazer de volta os milhões de consumidores que se interessam por games, mas que não tem o tempo nem o interesse de se dedicar 24 horas por dia a notícias, aos dados técnicos e às comparações que mostram qual console tem o melhor anti-aliasing.

Mais importante ainda é perceber que eles não foram um sucesso apenas por causa de uma tela sensível ou um controle de movimento. A filosofia de venda, preço, promoção, oferta de produtos, marketing e atitude da Nintendo está presente em todos os aspectos desses sistemas e se baseia em tudo que eu disse acima.



O Wii não tem uma tecnologia completamente nova, muito menos o DS. Na estratégia do oceano azul, você não busca as tecnologias mais recentes para impressionar, você usa tecnologias estabelecidas de uma forma inovadora, acessível e de ruptura.

Nada contra fãs de tecnologia (eu sou um maluco por essa área). Porém, de nada adianta vender seu peixe caro (a preço ato) para poucas pessoas. Uma hora o bicho pega – e está pegando muito pesado no lado da Sony.

É melhor seguir a corrente do que nadar contra ela

Voltando ao Wii HD, então, posso elaborar porque acho improvável que ele apareça. A adição da simples capacidade de vídeo em resolução maior é justamente tudo que a estratégia da Nintendo abomina.

Quando o DSi foi anunciado, qual era o argumento de venda? Mais memória? Mais processamento? Não, era a adição de câmeras, o acesso à internet, telas mais claras e um pouco maiores – todos aspectos nada avançados para quem acompanha tecnologia, mas fundamentais para oferecer uma nova experiência aos jogadores.

Eu, inclusive, acho que a Big N adorou vender DSi e DS Lite a rodo em 2009, mas tanto a empresa como outras produtoras reconhecem “em off” que essa divisão do mercado consumidor pode representar um atraso para o desenvolvimento de novos títulos.

Com milhões de DS Lite pelo mundo, quem vai se arriscar a criar um jogo que exija o DSi? Nem a Nintendo fez isso ainda, e o portátil já está no mercado há quase um ano. A câmera tornou-se um acessório e o acesso à loja DSiWare é algo que ainda não decolou justamente porque existe o receio sobre quantas pessoas de fato conhecem o sistema.

Multipliquem isso para o mercado de consoles. O Wii teve seu melhor mês em Dezembro de 2009 – bom, na verdade o melhor mês de vendas de um console na história dos EUA. A base instalada mundial passa de 60 milhões.

Em 2010, tudo indica que haverá um novo Galaxy, um **novo Metroid**, um novo Zelda, ofertas menos numerosas de terceiras,



mas todas mais bem produzidas. Para que, exatamente, introduzir um console que não oferece nada a mais a não ser resolução maior?

Aliás, isso pode se tornar um grande problema em relação à compatibilidade. Mesmo vídeos em emuladores na internet mostram como o upscale de jogos em SD não é perfeito – se as texturas não foram feitas em HD não adianta estourá-las. E se quiser um upscale incrível, que esconda isso, será necessário investir em muito mais do que uma saída HD para a TV.

O investimento para lançar um console, mesmo que seja um “upgrade”, gira na casa dos bilhões de dólares. E para que? Para agradar 20% dos usuários do Wii? Para queimar uma etapa, dividir o público?

E nem entrei no assunto dos jogos ainda. Como é que você lança um console de resolução muito maior do que o anterior sem títulos para suportá-lo? Mesmo que a Nintendo esteja fazendo **Pikmin 3**, **Zelda Wii**, *Galaxy 2*, etc., todos prontos para telas HD, isso não venderá um novo console.

A Nintendo aprendeu a duras penas como a falta de suporte de terceiros pode destruir uma geração (N64 e Cubo, que pegou o vácuo dos cartuchos).

Capcom, Ubisoft e afins, que tanto reclamam do Wii, já teriam jogos prontinhos para serem lançados em breve, em High Definition? Isso leva anos! E, até onde sei, elas andam cautelosas e investindo na aposta de oceano vermelho de Microsoft e Sony – que, como seus perfis indicam, sempre buscam superar a concorrência em vez de ir atrás de novos mercados.

Os motivos que apontei na sessão anterior são bem sólidos e fazem total sentido dentro do panorama normal do mercado. Mas, jogue tudo pela janela pois a Nintendo não seguirá um caminho previsível.



Mais ainda, não seria melhor usar 2010 para atingir 80, 90 milhões de vendas de consoles no mundo para, aí sim, em 2011 oferecer a próxima evolução do sistema (com câmera, sensores melhores, e sabe-se lá mais o que)?

Em vez de rachar os consumidores com um console intermediário, massifique ainda mais o Wii com um preço de US\$ 149 no segundo semestre e crie o maior mercado potencial, desde o PS2, para a próxima geração.

Queria citar apenas uma última coisa nesse artigo: o **Vitality Sensor**. Não possui a menor capacidade de fazer previsões concretas, pois nem sabemos direito o que ele faz. Mas, se a Nintendo continua apostando nele e citando-o em diversas entrevistas, a chegada de um Wii HD causaria um ruído muito profundo na percepção do mercado consumidor.

Depois do impacto, inesperado até para a Nintendo, do Wii, **Wii Sports** e **Wii Fit**, a empresa não iria apresentar dois produtos tão importantes em um mesmo período.

Eu também amo tecnologia

Não acho que um Wii HD seria um desastre para a Nintendo, algo que matará o Wii. Claro que eu, Pellican, compraria o console no primeiro dia.

Mas a Nintendo está seguindo um caminho que há 20 anos não seguia. Ela não olha para os lados, não liga para reclamações pontuais. Mais do que todas as outras empresas do setor, a Nintendo é a única que deseja expandir a população de jogadores – e, curiosamente, isso também beneficia a concorrência.

Dividir o mercado por causa de uma simples contagem de pixels na tela não combina em nada com a brilhante atitude que a Big N demonstra a cada ano.

Quando o N64 era um desejo, o SNES era dado como morto. E, então, uma tal de Rare lançou um “joguinho” chamado Donkey Kong Country. Irônico como essa indústria não tem a menor capacidade de aprender consigo mesma...



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

www.ninblast.com



EDIÇÃO Nº07 ANO 2010



ÍNDICE

PERFIL

Rosalina

03

ANÁLISE

WarioWare D.I.Y. (DS)

05

ESPECIAL

Super Mario Galaxy 2

10

ANÁLISE

Red Steel 2 (Wii)

22

MARIO BITS

Gobblegut

26

ANÁLISE

Pokémon HeartGold & SoulSilver

27

BLAST BATTLE

Zelda PH vs. Zelda ST (DS)

31

NINTENDO CHRONICLE

A Consagração do SNES

41

PRÉVIA

Trauma Team (Wii)

47

N-BUSINESS

A Nintendo como Organização

50

BLAST FROM THE PAST

Super Mario 64 (N64)

57

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Oliveira
- Gustavo Assumpção
- Ricardo Scheiber
- Pablo Montenegro
- Arjan Goes
- Eduardo Jardim

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Rafael Neves
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Henrique Dória
- Pedro Zambarda
- Bruna Lima
- Douglas Fernandes
- Gustavo Branco
- Ricardo Scheiber
- Arjan Goes

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Gustavo Assumpção
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Marcus Dejean

INTRODUÇÃO

A primeira viagem de Mario por galáxias distantes foi responsável por uma verdadeira revolução no Wii. E imagine como é a nossa expectativa com a proximidade do lançamento de Super Mario Galaxy 2, já que o game chega às lojas no fim de maio. Preparamos para essa edição uma matéria super especial com todos os detalhes e novidades dessa continuação. De quebra temos análises de grandes lançamentos como Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS), Red Steel 2 (Wii), WarioWare D.I.Y. (DS), e ainda relembramos o incrível Super Mario 64 (N64). Boa leitura!

- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA





Rosalina



Com lindos cabelos louro-prateados, um vestido azul-céu e uma coroa mínima em sua cabeça, Rosalina é uma das personagens protagonistas de Super Mario Galaxy, a mais mágica aventura do bigodudo, lançada em 2007 para o Wii. Comandante do Comet Observatory, ela é a mãe adotiva de Luma, criatura parecida com uma estrela.

A história do passado de Rosalina é muito complexa. Durante o game, podemos conhecer alguns dos detalhes da história dela, que são destravados em nove capítulos como se fosse um conto de fadas. O planeta do qual Rosalina veio é completamente desconhecido. Ela se refere ao local apenas como “planeta azul”, o que pode indicar que ela seja uma terráquea.

Rosalina era apenas uma jovem menina vivendo no Mushroom World. Um dia ela descobriu uma nave espacial enferrujada com uma Luma em seu interior. O estranho ser em forma de estrela disse que estava esperando por sua “Mama”. É então que ela decide ajudar a encontrar a mãe da simpática criaturinha, nem que para isso ela tenha que se dirigir ao espaço – o que ela acaba realmente fazendo.

Seguindo nessa busca, Rosalina começou a construir um lar para Luma, em um cometa que elas encontraram ao longo da jornada. Com o tempo, o local tornou-se muito grande para que elas pudessem viver sozinhas, se tornando um elo de ligação entre as galáxias, o Comet Observatory.

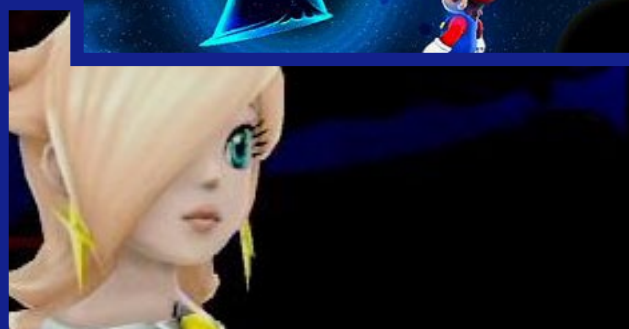
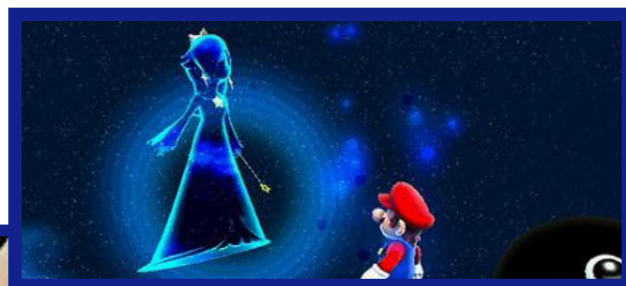


Ela aparece a Mario & Luigi, depois que Bowser rapta a princesa Peach. Bowser também ataca o Comet Observatory roubando as Power e Grand Stars, as quais Rosalina protege. Com a ajuda de Mario, ela consegue recuperar as estrelas perdidas e manter o espaço na mais completa paz.

Rosalina ainda fez aparição especial em **Mario Kart Wii**, como uma piloto secreta e em **Galaxy 2** como um guia cósmico para jogadores iniciantes - uma variação do Super Guide de *New Super Mario Bros. Wii*.

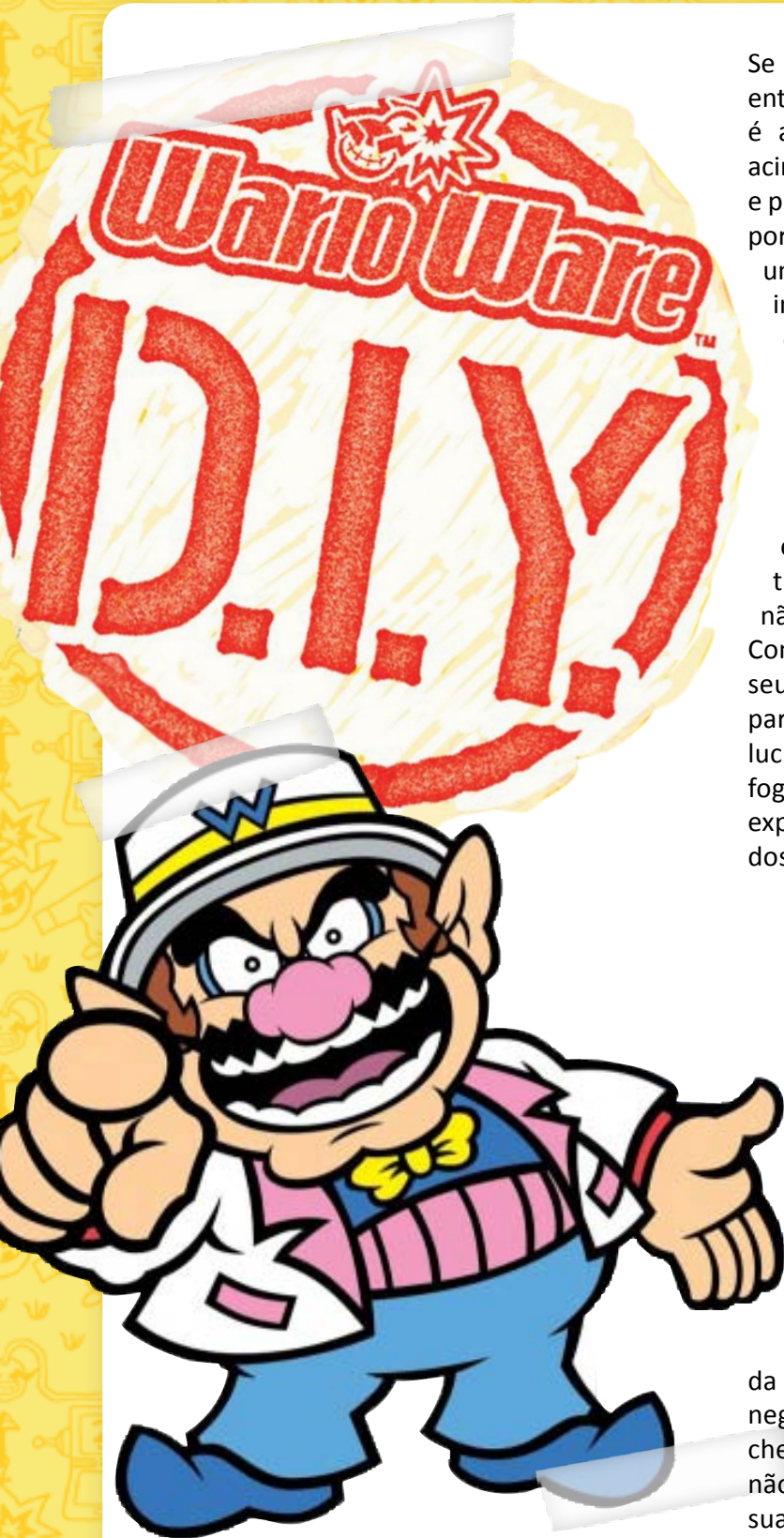


Jogos/Séries em que está presente: Super Mario Galaxy, Super Mario Galaxy 2, Mario Kart Wii



Análise

WarioWare D.I.Y. (DS)



Se você é um leitor da nossa sessão GameDev, então deve saber o quão complicada e enigmática é a indústria de jogos. Marcada por concorrências acirradas, particularidades de mercados consumidores e projetos secretos de cada empresa, não é fácil navegar por este segmento da economia. Mas mesmo que seja um caminho cheio de lombadas, muitos ainda se interessam por este mundo e chegam até a se divertir enquanto analisam as disputas entre softhouses e comentam sobre projetos novos de suas empresas preferidas. Bem, a Nintendo deve ter pensado nessas pessoas quando idealizou, junto à Intelligent Systems, o seu mais novo game da série WarioWare. Em vez de receber as centenas de mini-games curtos e divertidos para superar em alta velocidade, o trabalho do jogador será exatamente o oposto. Você não vai só jogar, mas também fará seus próprios jogos! Como o mais novo empregado da indústria de jogos do seu chefe, Wario, você terá de criar novos mini-games para lançá-los no mercado mundial afim de conceder lucro ao irmão ganancioso do Mario. WarioWare D.I.Y. foge à mecânica dos jogos da série, mas oferece uma experiência rica e interessante! Bem vindo ao mundo dos game designers!

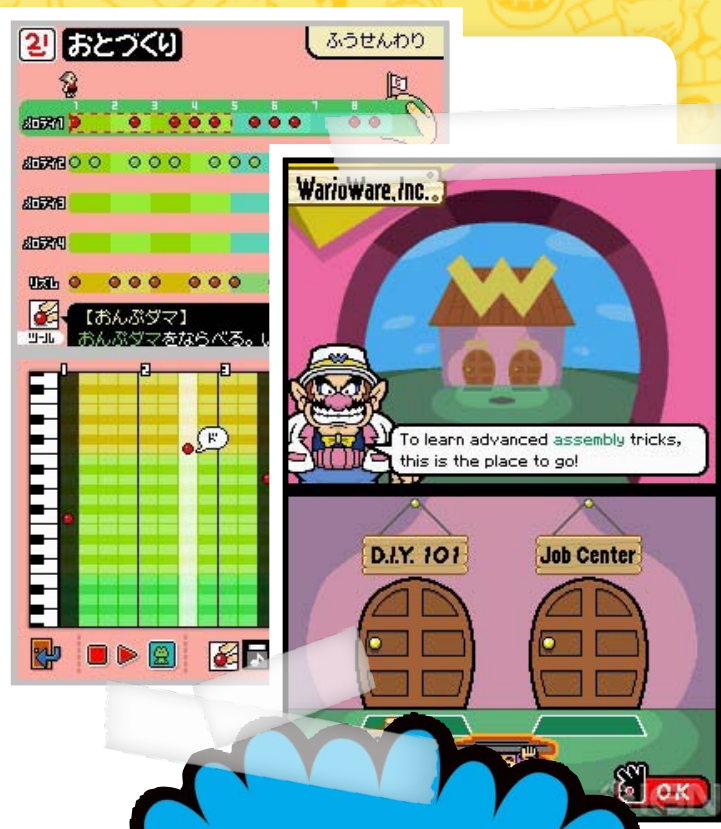
We Want You! To Create Micro-games!

Foi com essa frase que muitos norte-americanos começaram seu dia quando a brilhante campanha de marketing da Nintendo fez uma clara analogia do seu novo WarioWare com o bordão do Tio Sam. A Nintendo não está exigindo que ninguém entre para o exército estadunidense, mas sim que produza mini-games. Não há como não dizer que a jogada foi interessante e até hilária, uma das propagandas de games mais criativas da atualidade. Embora a propaganda seja a alma do negócio, esta análise promete ir a fundo no jogo e checá-lo de cabo a rabo de maneira crítica, por isso, não vamos dizer que D.I.Y. é um mar de rosas só porque sua campanha publicitária é interessante.

Se você viu o logo “WarioWare” na capa do game, então deve ter achado que se trata de um jogo recheado daqueles mini-games toscos e divertidos no qual é preciso pensar rápido e executar um comando antes que o tempo acabe. Bom, meu amigo, essa regra é válida para todos os jogos da franquia, exceto por WarioWare D.I.Y. Quer saber por que? A resposta também está na própria Box do game, basta abrir a caixa de plástico do jogo para que um grosso manual de instruções pule para fora. Contendo mais de 60 páginas (e isso porque só há um idioma, imagine se repetissem os textos em mais línguas...), é um daqueles que faz o pesado manual do Nintendo DSi quase ficar para trás. E pra que tanta página? A questão é que D.I.Y. não é um jogo como os convencionais, ele não é tão simples e intuitivo quanto os demais da franquia. Este novo game é mais sério e exige inteligência e paciência do jogador. Afinal, não minto quando digo que criar mini-games é difícil e requer prática.

Seu escritório

Como todo o trabalhador da empresa do Wario (cujo nome é escolhido por você), você terá algumas ferramentas para criar games. Existem muitas delas, que podem ser usadas para criar tanto games simples quanto verdadeiras obras-primas, tudo depende do jogador. Há um leque de opções para se desenhar o cenário e os objetos do game. Existem vários tipos de pincéis, borrachas, baldes de tinta... É algo muito superior ao Paint que você tem aí no seu computador, e a variedade de obras de arte que se pode criar é imensa. Há vários utensílios feitos para se auxiliar o trabalho; por exemplo: você não precisa desenhar um círculo a mão com a stylus, basta selecionar a opção de gerar círculos prontos e perfeitos (e prepare-se, porque os tutoriais do jogo irão repetir muitas vezes este detalhe). É possível ainda carimbar objetos já feitos previamente como olhos e bocas ou ainda elementos dos jogos 8-bits do Mario, como Gombas, cascos verdes e cogumelos. Se você for daqueles que curte pixelart, então se sentirá em casa no editor de imagens, pois o plano onde você desenhará é dividido em quadradinhos. Depois de enfeitar o cenário à sua moda e fazer as animações dos personagens, chega a hora de criar a música-tema do game.



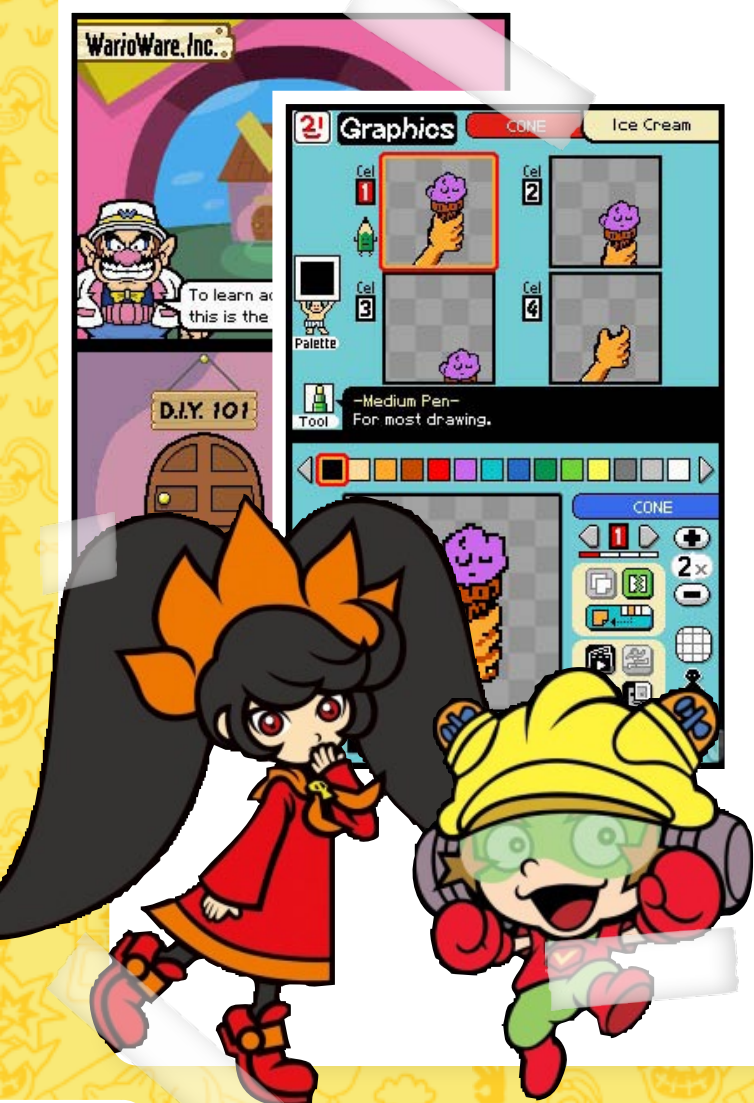
O editor da trilha-sonora lembra o clássico Mario Paint. Logo, jogadores que já estão acostumados com o programa conseguirão reproduzir canções memoráveis com os efeitos sonoros simples do aplicativo. É possível construir cada faixa da música separadamente e ainda escolher o tipo de som (instrumentos musicais, temas...) a ser usado. Mas se você é daqueles que realmente só conseguem ouvir músicas e não faz ideia de como criar uma, WarioWare D.I.Y tem a solução. Talvez encaixar bolinhas nas faixas da música seja complicado pra você, então é só ativar a opção de cantar no microfone e o próprio jogo irá converter sua música em notas musicais, mesmo que essa opção não funcione tão bem devido ao tamanho curto das músicas. E mesmo que a sua voz seja desafinada, ainda é possível pedir a um maestro profissional (e virtual) para compor sua trilha sonora, basta especificar o tipo de música que você deseja!

A parte que vem a seguir é a da construção dos comandos de cada objeto, e essa parte realmente complica para os mais iniciantes. Cada objeto tem suas próprias ações (como correr, sumir, etc.) que são desencadeadas por uma condição do jogador (tocar o objeto com a caneta, encostar um objeto no outro...). Por exemplo, se você quer que a planta cresça quando você toca nela, é só colocar o "toque" como condição para uma mudança na animação da planta. Depois é só mudar a condição para vencer o jogo e a parte principal está fechada, basta só lapidar um pouco. O jogo usa um sistema de "switch", assim, quem tem um pouco de experiência com programas do tipo "RPG Maker" já estará familiarizado com a ferramenta, mas os menos experientes terão alguns problemas no início...

Há, no entanto, sempre uma opção a mais, e em WarioWare D.I.Y, você pode fazer sua própria historinha. Desenhando os personagens, as falas e tudo mais! Não é tão incrível quanto criar um game, mas bom o bastante para fazer suas próprias tirinhas hilárias!

Tutoriais

Por mais que os criadores tenham feito menus bonitinhos e cheios de botões coloridos, por mais que as ferramentas sejam intuitivas e o próprio produto final seja um mini-game simples e rápido, tudo requer um pouco de capacidade de programação. Mas calma, não estou dizendo que você deve ser capaz de entender linguagem de computação avançada, só terá de ter uma noção de como usar as ferramentas de criação de jogos com sabedoria. Para que todos possam jogar WarioWare D.I.Y, a Nintendo disponibilizou uma série de tutoriais e instruções básicas para que você consiga criar seus próprios mini-games sem tropeçar tanto na mesma pedra. As instruções explicam passo-a-passo o que fazer para se criar um mini-game, respeitando o ritmo de aprendizado do jogador e divertindo-o, afinal, os diálogos entre Wario e a instrutora Penny estão recheados de piadinhas e esquisitices.



Já vou dizendo que os tutoriais podem cansar, eles são muitos e estão espalhados no interior do game e no livrinho de instruções da caixa, mas também digo que são essenciais para que você consiga desencilhar.

Há instruções básicas e avançadas, só depende da paciência do jogador. Mas garanto que, mesmo que demore um pouco, se você chegar ao nível em que consiga criar games com facilidade, estará diante de uma incrível experiência. Quando finalmente suas habilidades chegarem a esse patamar, a criatividade rolará solta e você passará horas idealizando e pondo em prática suas ideias mais mirabolantes. Só não esqueça que os joguinhos são curtos, então não faça algo complicado demais!

A empresa

Jogos da Nintendo com personagens de Wario nunca são enfadonhos. Na franquia WarioWare, nasceram personagens carismáticos como o dançarino Jimmy P., a assustadora Ashley e a vívida Mona. Esta turma bem bagunçada estará trabalhando junto com você para que a empresa do Wario cresça e, obviamente, ele encha os bolsos. Os personagens irão tanto te dar dicas sobre jogos quanto criar seus próprios mini-games, afinal, não teria graça passar o jogo inteiro só fazendo jogo, às vezes é bom jogar os das outras pessoas. E não vão ser só os amigos do Wario que disponibilizarão games, mas os outros jogadores do mundo inteiro também poderão expor suas obras na internet e você poderá baixá-las no seu DS! É possível navegar ao redor do globo pela Wi-Fi Connection ou trocar mini-games com seus amigos por conexão local! Tudo muito simples e prático!

Com essa opção de publicar seus jogos ao redor do mundo, a ideia de ter sua própria empresa estará ainda mais forte!

Afinal, o que seria de uma agência se não comercializasse seus produtos em vários países? O mesmo vale para você e sua empresa virtual em WarioWare D.I.Y.! Os games que já estão circulando por aí estão muito bem feitos, mostrando que realmente não há limites para a criação de joguinhos! Tá esperando o que para mostrar ao mundo que você também pode ser um game designer?

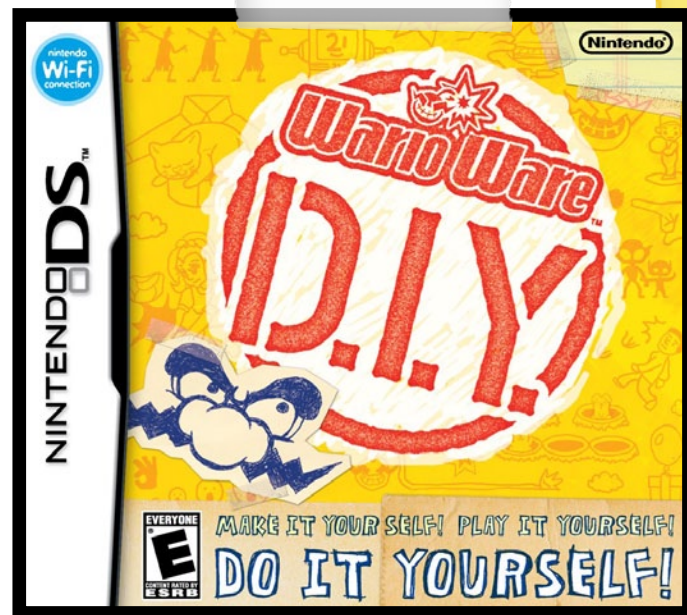
E se você quiser expandir ainda mais a sua experiência gameplay, que tal comunicar o DS e o Wii? Isso mesmo, há uma versão do jogo no WiiWare que pode ser baixada para compartilhar jogos com o DS. Para jogatinas em grupo e num televisor maior, juntamente a gráficos mais belos, o Wii garante aos jogadores muita diversão! Que tal fazer uma série de mini-games tematizando sua família e colocar você, seus irmãos, seu pai e até seu papagaio de estimação para brincarem na frente da TV?



O produto final

Você seguiu os tutoriais, criou excelentes mini-games, compartilhou-os ao redor do mundo e agora chegamos na parte mais esperada: jogar. O produto final de todo o esforço da sua empresa são os joguinhos criados por você com a ajuda da turma do Wario. É possível colocar seus mini-games para rodar assim como sempre aconteceu em qualquer WarioWare. A velocidade vai aumentando e você precisa, cada vez mais, correr contra o t e m p o para completar os joguinhos. É uma experiência incrível ver seus próprios games sendo jogados de verdade...

WarioWare D.I.Y. realmente mudou o conceito de game makers. Com ferramentas que vão guiando os mais iniciantes e ao mesmo tempo desafiam os mais assíduos, com tutoriais simples para quem não quer muita complicação e instruções avançadas para quem deseja respeito na rede mundial, além de todo o charme da turma do Wario, este game consagra-se uma verdadeira iguaria. Apesar de ter como único gesto o toque (não é possível programar riscos ou desenhos), WarioWare D.I.Y. propicia uma jogatina inovadora. Não é todo dia que alguém faz um jogo onde você deve criar o seu próprio jogo ou historinha, e é ainda mais raro ver uma ideia como essa dar certo. Você é louco por um WarioWare, tem a imaginação fértil e topa longas sessões de tutoriais para aprender a jogar? Então D.I.Y. é um jogo que combina perfeitamente com você. A felicidade que você terá quando vir seus próprios personagens fazendo coisas malucas na tela e impagável, e colocar seus amigos e parentes para experimentarem é melhor ainda! WarioWare com certeza é um dos títulos que faltava na gigante biblioteca do DS!



9.0

WarioWare D.I.Y. (DS)

GRÁFICOS 8.5 | SOM 9.0
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 9.0

por Gustavo Assumpção

The background of the entire page is a vibrant, colorful illustration from the game Super Mario Galaxy 2. It depicts Mario, wearing his iconic red cap with a white 'M' and blue overalls, floating in a blue, starry space. He is holding a large, green, round Yoshi. A yellow star with a face is floating above them, and a blue comet streaks across the sky. The title 'SUPER MARIO GALAXY 2' is prominently displayed in the center, with 'SUPER' in white, 'MARIO' in multi-colored letters, and 'GALAXY 2' in large, stylized blue and red letters. A small orange star is visible near the bottom right of the title.

SUPER MARIO GALAXY 2

Já se passaram mais de dois anos desde que Super Mario Galaxy foi lançado. Naquele ano, o game acabou sendo eleito por muitos como o melhor game lançado em 2007. O mais impressionante disso tudo é que ainda hoje ele é considerado um dos melhores games (se não o melhor) já lançado para o Wii. Com o anúncio de uma continuação direta e com o lançamento cada vez mais próximo, resolvemos enumerar **dez motivos pelos quais você deve jogar Super Mario Galaxy 2**.

10. Simplicidade Nostálgica

Se *Super Mario Galaxy* tinha uma complexidade incrível, em *Galaxy 2* isso não será muito diferente. Embora a jogabilidade seja ainda mais cheia de recursos e a dificuldade seja mais elevada, *Galaxy 2* traz algumas novidades que mostram ser uma inspiração clara de outros games do bigodudo. Ao que parece, essas novidades foram uma resposta ao sucesso de *New Super Mario Bros. Wii*, que ao buscar inspiração no passado, atraiu uma gama simplesmente gigantesca de jogadores.

A principal novidade nesse sentido é que a progressão entre os mundos acontece de uma maneira bem mais simples, sem a presença de um grande mundo central, como havia acontecido no primeiro *Galaxy*. Dessa vez o sistema lembra muito *Super Mario World* e o já mencionado *NSMB Wii*, com a presença de múltiplos caminhos e uma ordem mais bem definida entre cada fase. “Haverá muitas novas estrelas e rotas a serem encontradas e, por isso, um mapa amplo ajuda o progresso do jogador”, comentou Miyamoto na época do anúncio dessa característica.

Outras mudanças nesse sentido são a presença de músicas remixadas do primeiro *Super Mario Bros* e de *Super Mario World* e a reestréia de elementos e personagens de games anteriores da série. Um exemplo claro disso é que inimigos como os *Hammer Bros*, *Boos* e *Bullet Bills* estarão presentes, ligados as novas funcionalidades que o game permite.

Algumas fases também são claramente inspiradas em momentos que já apareceram em outros *Super Mario*. Em vídeos recentes já podemos observar uma espécie de *Ghost House*, parecida com o que vimos em *Mario World*. E essa parece ser apenas a pontinha de uma gama ainda maior de novidades que a Nintendo está preparando, uma maneira acertada de conquistar ainda mais o público da série.





9. Agora sim “Hardcore”

Uma das características mais criticadas no *Mario Galaxy* original era a dificuldade branda da maioria das fases. Em muitas delas havia uma linearidade exagerada e pouca necessidade que o jogador tivesse domínio das habilidades do jogo. A reclamação com relação a dificuldade chegou na época a incomodar boa parte da mídia especializada.

Fato é que dessa vez é bem possível que tenhamos um game mais complexo e com galáxias que exijam um pouco mais dos jogadores. Logo após o Nintendo Media Summit, realizado há poucos meses, Shigeru Miyamoto fez várias considerações sobre esse aspecto. Segundo ele, uma preocupação da equipe foi projetar o game como se fosse uma sequência linear do primeiro *Galaxy*.

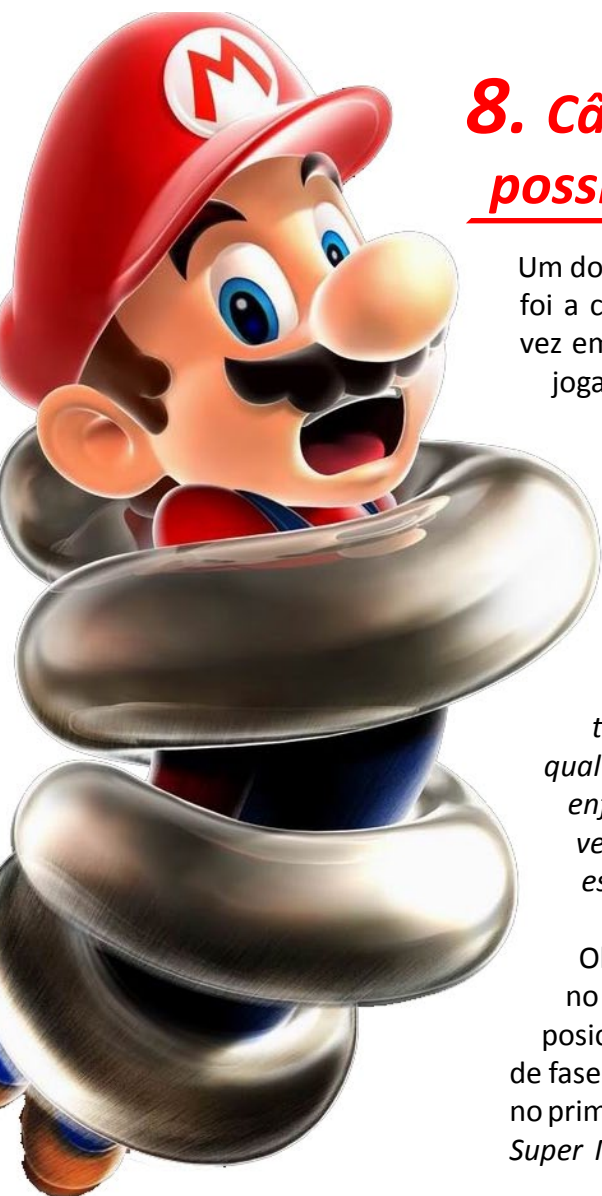
A ideia é dar aos jogadores a sensação de que eles estão continuando o game exatamente da onde o primeiro game da série parou. Por isso é bem possível que desde o início o game já ofereça um nível de dificuldade razoável.

Miya também comentou que espera conseguir oferecer um game múltiplo para todos os jogadores, onde as habilidades sejam aprendidas de maneira natural, com uma curva de aprendizado pequena, sejam esses jogadores casuais ou hardcores. Em outras palavras, isso significa que os controles serão fáceis, mas os jogadores terão que suar em determinados momentos – o que convenhamos é o que todo jogador que se preza espera.

Nas palavras do próprio Miyamoto, esse é o grande desafio de *Galaxy 2*: “Temos que admitir que o nível de dificuldade de *Galaxy 2* é bastante alto porque foi feito especificamente para as pessoas que acabaram *Galaxy 1*. Mas em termos de acessibilidade – em outras palavras, a facilidade com que se controla a personagem Mario – é mais fácil que o original *Galaxy 1*. É sempre divertido porque estamos tentando fazer algo sem precedente e único”.



8. Câmera mais variada, possibilidades de jogo ampliadas



Um dos pontos que mais surpreendeu a todo mundo no primeiro Galaxy foi a câmera. O principal motivo dessa surpresa foi que pela primeira vez em um Mario 3D ela não representou um problema que afetava a jogabilidade de forma decisiva. O esquema circular da jogabilidade privilegiou um câmera mais simplista onde poucas variações de angulação possibilitaram controles bem precisos.

Recentemente, Miyamoto comentou esse aspecto no primeiro **Galaxy** e contou como foi o processo de aperfeiçoamento desse mecanismo. *“Pensamos em utilizar a melhor câmera possível quando fazemos jogos que tomam como palco mundos tridimensionais, e percebemos que há dois tipos principais de câmeras, dependendo do tipo de software no qual estamos trabalhando. Especificamente, a câmera está tentando enfatizar a atmosfera do mundo tridimensional. É como as pessoas verão esse mundo. Para essa necessidade, é preciso um trabalho específico de câmera”.*

Observando com detalhes as novas fases e galáxias inseridas no game, dá pra notar que teremos muitas novidades quanto ao posicionamento da câmera. É possível perceber uma incidência maior de fases com vista aérea e lateral – que ocorriam com menor intensidade no primeiro game da série. Sobre isso, Miyamoto disse que, *“Basicamente, Super Mario Galaxy 2 herdou o mesmo esquema de câmera de Super Mario Galaxy 1, mas como e onde usar a câmera será mais aguçado e melhorado.”*

Embora no primeiro game a câmera funcional tenha sido um dos destaques, em algumas ocasiões, principalmente em momentos onde a visão saía da zona de conforto do circular, a câmera parecia um pouco perdida e imprecisa. *“Essa é a parte em particular para a qual estamos dando tanta atenção. Você sentirá menos frustração em Super Mario Galaxy 2 e esperamos que você goste do resultado final.”*



7. Enredo simples e fofo

Outro ponto que tornou *Galaxy* um game cativante foi sua história grandiosamente contada, como nunca havia se visto na série principal. Embora o enredo fosse de grande porte e bastante detalhado, o próprio criador da série, Shigeru Miyamoto, não gostou lá muito dessa importância que foi dada para esse aspecto.

Tanto que em uma entrevista recente, Miya disse que havia conversado com o diretor de *Galaxy*, Yoshiaki Koizumi, sobre isso. *"Eu sempre senti que os jogos do Mario não são trajados particularmente por terem uma história pesada, considerando que a série Zelda é algo que segue o caminho mais natural da ideia. Nós diferenciamos um pouco entre esses dois, porque os jogos do Zelda têm tido uma história profunda enquanto os jogos do Mario não têm. O Sr. Koizumi é o tipo de pessoa que, sempre que estamos trabalhando num novo Mario, ele sempre quer trazer mais elementos da história nele, como ele fez com Super Mario Galaxy. Mas conversando com ele desta vez, ele concorda e sente que com o Galaxy 2, não haverá necessidade de uma história tão profunda".*

Recentemente, a revista japonesa Famitsu trouxe os primeiros dados concretos sobre a história do game, que ao que parece será realmente apenas um elo de ligação e justificativa para a jornada principal. No início do game, como é até meio comum, Peach manda uma carta para nosso encanador. O conteúdo dessa carta é o seguinte:

*Querido Mario,
Você deseja assistir às estrelas cadentes comendo bolo?
Estarei esperando no castelo.
Peach.*

Ao que parece, a cada cem anos poeira estelar cai no Reino do Cogumelo. E é esse momento que Peach chama Mario para acompanhar ao seu lado. Mas é lógico que as coisas não saem como o planejado: Em seu caminho, Mario nota uma luz misteriosa. Ele cautelosamente se aproxima dela, e encontra... uma pequena e perdida estrela bebê. A estrela - 'Baby Luma' - segue Mario até o castelo... e é aí que a trama começa. Baby Luma, aliás, será uma das grandes novidades de *Galaxy 2*, já que terá um papel fundamental no modo para dois jogadores. De forma geral, é possível afirmar que o enredo será sim mais simples e linear, adotando um esquema bem mais parecido com outros games da franquia.



6. Novos power-ups, novos poderes... novas possibilidades

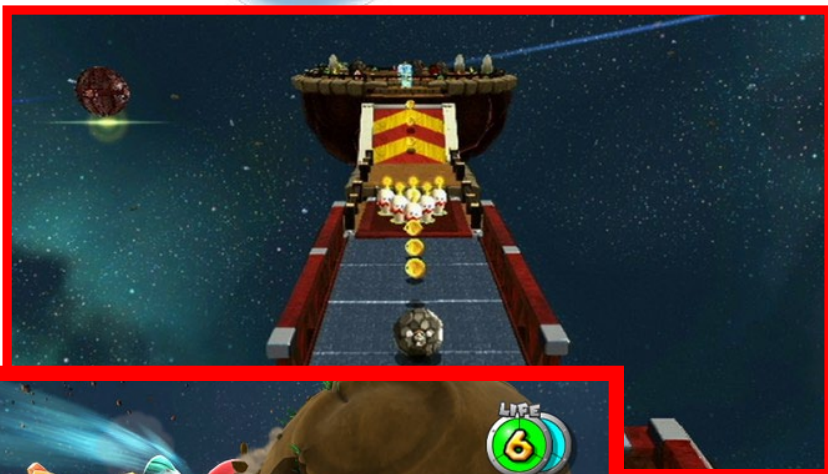
Galaxy foi responsável pela estreia de uma gama simplesmente incrível de novos power-ups para a série Mario. Cada um deles estava inserido em uma galáxia diferente, permitindo aos jogadores enfrentar experiências sempre inovadoras a cada nova fase.

Nessa segunda versão da série, está confirmada a maior quantidade de power-ups dos últimos tempos na série Mario – e muitas novidades de última hora ainda podem aparecer. *Bee Mario*, *Boo Mario*, *Rainbow Mario*, *Spring Mario*, *Fire Mario*, *Ice Mario*, *Rock Mario* e por fim *Cloud Mario* estão confirmados, sendo que os dois últimos fazem sua estreia na série.

Assim como no primeiro Galaxy, a opção da Nintendo é para que os itens fiquem restritos a determinadas fases. Isso significa que determinada habilidade só pode ser usada em determinada galáxia, impedindo que o jogador carregue o que adquiriu para outros momentos. Em suma, essa característica faz com que seja impossível usar, por exemplo o Bee Mario, em uma galáxia que não exista um Bee Mushroom.

Das habilidades novas, a única que realmente conhecemos é o Rock Mario. Presente na *Boulder Bowl Galaxy* ela dá a habilidade ao bigodudo de rolar por aí, destruindo os inimigos e elementos presentes nos cenários. Assim que destruir alguma coisa, Mario volta a ser ele mesmo e basta chacoalhar o Wiimote para que ele volte a se transformar em um pedregulho. Quem testou diz que a habilidade é acima de tudo muito divertida. Já a segunda habilidade nova presente em **Galaxy 2** é algo extremamente interessante. Trata-se do Cloud Mario, que transforma o herói em um criador de nuvens. O jogador terá que apontar para a tela e criar pequenas nuvens para que Mario salte sobre elas.

A verdade é que a Nintendo criou uma variedade imensa de possibilidades para Galaxy 2, de modo que cada fase de cada Galáxia possui algo inédito ou inovador – seja esse elemento um power up para Mario ou para o nosso amado Yoshi.



5. Visual estupendo

Não tem como dizer outra coisa: Mesmo hoje, **Super Mario Galaxy** é um dos games mais bonitos do Wii, rivalizando com alguns games de outros consoles da nova geração. Cada cenário foi construído com uma riqueza fabulosa de detalhes que surpreende até mesmo o jogador mais descrente.

Cada cor foi utilizada com perfeição, proporcionando uma agradável visão aos olhos do jogador. Outro fator que impressiona são os efeitos de luz precisos, bonitos e muito realistas.

Outro destaque eram o tamanho dos cenários. Eles eram imensos, com possibilidades variadas, dando a sensação ao jogador de que ele pode alcançar qualquer local de qualquer forma que ele pode imaginar.

Se essa já era uma característica que se destacava no original, imagine agora. Fato é que o belo uso de cores e luzes do original aparece ainda mais refinado aqui, com a presença de cenários ainda maiores e mais variados. Algo que é mais perceptível dessa vez é uma variedade maior de ambientações, com planetas cheios de recursos visuais.

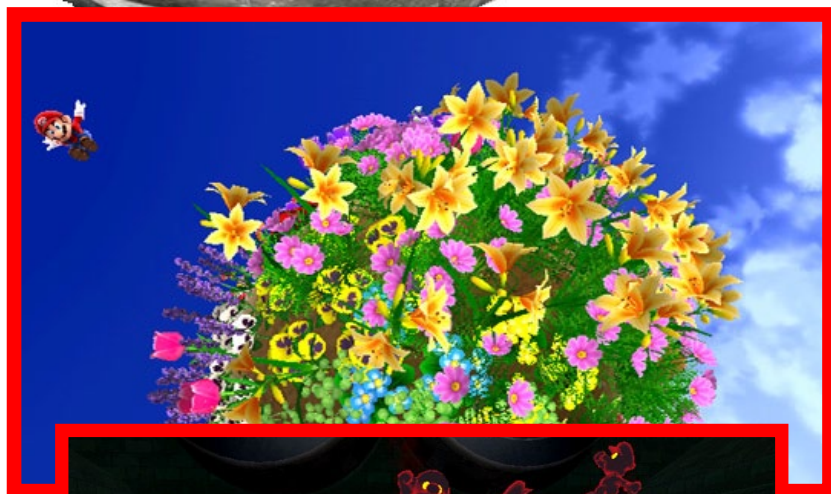
A criação de novos personagens e inimigos também merece muitos elogios. E o que mais impressiona nisso tudo é que cada personagem é muito bem animado, possuindo vida própria e características particulares de movimentação. Se você pensar na fluidez do Yoshi em meio as fases, dá pra ter certeza que esse é o game mais bonito e mais bem animado do Wii.



4. Dezenas de novas galáxias



Super Mario Galaxy 2 será grandioso, e isso não dá pra negar. Miyamoto já confirmou que o número de galáxias presentes aqui será simplesmente incrível. E o que mais chama a atenção até agora é como cada uma delas possui algo diferente e com ar de novidade. Vale lembrar que desde o anúncio a Nintendo já havia comentado que algumas galáxias retornariam, mas a maior parte delas seria completamente inédita. Há algumas funcionalidades diferentes para ser utilizadas aqui: deslizar sobre rampas, congelar e descongelar água, desacelerar o tempo, descolorir a tela e até mesmo rolar em uma grande bola de neve são algumas das situações propostas. Há um nível de inspiração gigantesco, que por vezes se torna surpreendente, como quando o jogador se depara com uma série de planetas em forma de instrumentos de percussão.



Já comentamos levemente a *Boulder Bowl Galaxy*, área onde o jogador terá o primeiro contato com o *Rock Mario*. O design da área é fantástico, já que a disposição de inimigos e obstáculos acontece com livre inspiração em uma pista de boliche. Dessa forma, é preciso rolar pelos cenários e golpear os inimigos como se fossem pinos. Outro elemento que parece estar de volta com um gás novo são as galáxias com jogabilidade em duas dimensões. Agora esse tipo de fase existe em maior quantidade e até mesmo de uma forma mais surpreendente, como a localidade onde o jogador precisa controlar *Bee Mario* em um momento que lembra *New Super Mario Bros. Wii*.

Outros momentos interessantes são o uso de uma broca (para perfurar planetas e encontrar novos itens e saídas), planetas onde a cada passo flores crescem ao redor, fases inspiradas em puzzles (com aquelas plataformas vermelhas já vistas em *Super Mario Sunshine*), planetas infestados pela versão Dark do Mario... isso sem contar batalhas muito mais intensas contra chefes gigantescos. O número total de novas galáxias ainda é totalmente desconhecido. Como faltam algumas semanas até o lançamento, é provável que aos poucos esse mistério seja solucionado.

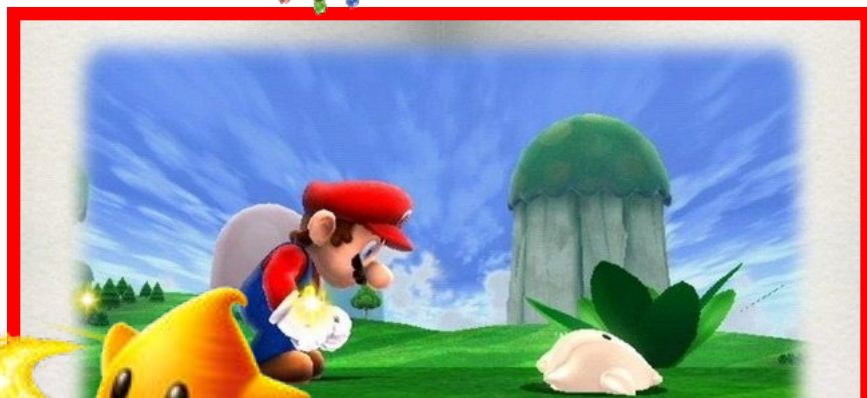


3. Modo Cooperativo renovado

Quem conhece a série Mario sabe que desde a era 16 bit esperamos o dia em que poderíamos desfrutar do game em um modo cooperativo de jogabilidade. Em *New Super Mario Bros. Wii* foi possível experimentar pela primeira vez essa possibilidade, e o resultado foi o melhor possível. Tanto que a recepção do público para o game foi algo muito acima do esperado.

Se você jogou o Galaxy original, deve lembrar que já havia um modo de cooperação, embora ele fosse muito limitado e pouco funcional. Chamado de co-star, o modo permitia que um segundo jogador controlasse mais um ícone em forma de estrela com um Wiimote adicional. Dessa forma era possível coletar itens e acionar mecanismos. Havia também a possibilidade de assistência, como por exemplo quando ambos os jogadores apertassem o botão A para que Mario pudesse saltar mais alto. Para *Galaxy 2*, a Nintendo anunciou um modo bastante parecido, embora dessa vez ele finalmente será mais divertido e oferecerá mais possibilidades para o segundo jogador. Se você reparou bem, deve lembrar que há uma pequena Luma ao lado do logotipo oficial do game. É ela que o jogador vai controlar no tal modo para dois jogadores.

A informação foi divulgada através do site oficial de Galaxy 2, onde uma pequena imagem confirma a possibilidade. Assim como da primeira vez, o jogador 1 controlará Mario no esquema tradicional Wiimote + Nunchuk. Já o jogador 2 controlará a Luma apenas com o Wiimote, mas dessa vez será possível atacar inimigos com um ataque giratório. É bem possível que a nova Luma ainda ofereça várias novas possibilidades e habilidades que ainda não são conhecidas pelos jogadores. O que dá pra comentar é que a ideia é muito bem vinda – e esperamos sinceramente que seja um nível acima do que foi feito no primeiro Galaxy.



2. A Volta espetacular de Yoshi



Essa sem dúvida é a novidade mais esperada, comentada e comemorada de **Super Mario Galaxy 2**. A presença de Yoshi é algo que traz uma gama de possibilidades simplesmente acima do que qualquer um pode esperar. E se levarmos em consideração que a Nintendo foi bem longe do óbvio, temos a grande atração do game como um todo.

Como você já deve estar sabendo, quando o jogador controla Yoshi, o cursor em forma de estrela se torna um círculo, permitindo que o jogador controle a língua do dinossaurinho com o pointer do Wiimote. Sobre essa possibilidade, Miyamoto explicou esse modelo em uma entrevista a revista americana Game Informer: *"Para ser mais preciso, mirar o cursor na direção de inimigos específicos faz com que o Yoshi engula esse inimigo. Com Galaxy 2, você pode na verdade identificar a apontar para as coisas que o Yoshi pode agarrar com sua língua, no intuito de obter pontos adicionais."*



Se você lembrar bem, deve recordar que em Super Mario Sunshine, Yoshi já era controlável em alguns momentos (...) *"no entanto, a maior diferença notável foi o uso do cursor. Basicamente, tirando vantagem da funcionalidade do cursor, tudo o que você tem de fazer é apontar para uma área específica e Yoshi vai abocanhar o objeto que foi apontado. Então, apontando para um personagem inimigo, Yoshi pode cuspir o objeto e acertar aquele personagem"*, explicou Miyamoto.



Outra grande novidade é a presença de três tipos de frutas que ao serem ingeridas por Yoshi concede cada uma delas uma habilidade para o dinossaurinho. A primeira delas é a chamada *Blimp Berry*, que faz com que Yoshi inche e possa flutuar por um curto espaço de tempo. Essa habilidade será utilizada principalmente para atingir locais altos que Mario não consegue atingir por si só. A outra das frutas é a *Glimmer Bulb Berry*, que faz com que Yoshi mostre caminhos outrora escondidos.

Funciona de forma semelhante a *Matter Splatter Galaxy*, do primeiro *Mario Galaxy*. Por fim, a *Dash Pepper* faz com que o dinossauro ganhe uma super velocidade, usada principalmente para superar rampas inclinadas. Incrível, não é?



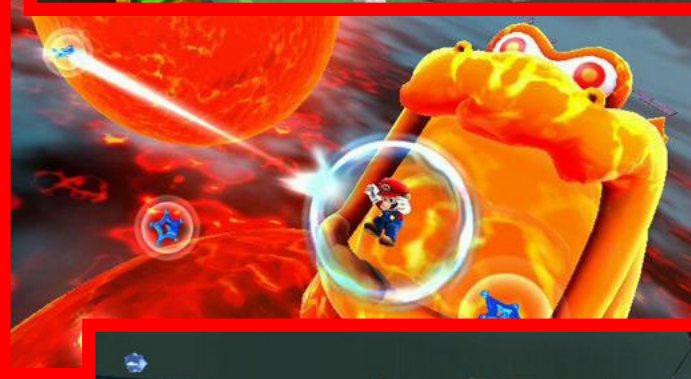


1. É Mario Galaxy, ora!

Depois de enumerar tantos motivos, acho que não precisamos enumerar mais nenhum. Na verdade o motivo principal para jogar **Super Mario Galaxy 2** é uma junção de tudo o que já foi dito por aqui. Talvez esse seja o game mais esperado desse primeiro semestre, e por que não, de todo o ano de 2010.

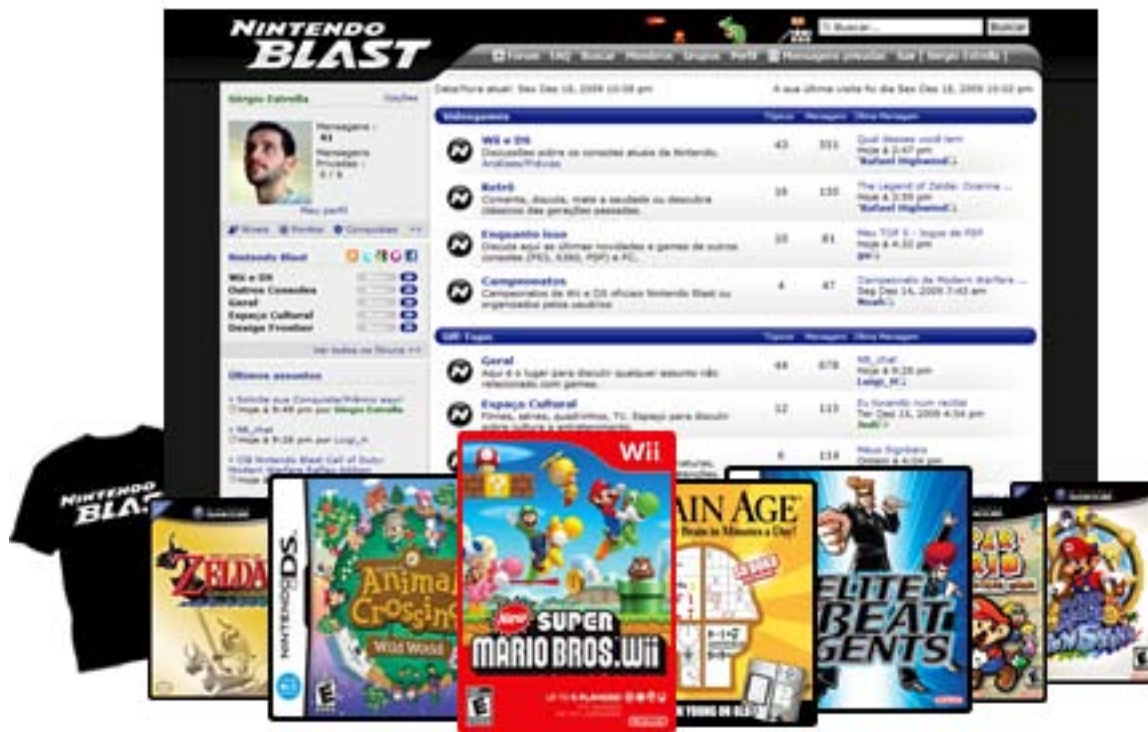
O grande mote central de Galaxy é a confirmação feita por Miyamoto de que o game terá 240 estrelas para serem conseguidas e o já mencionado grande upgrade na dificuldade – crítica de muitos jogadores ao game anterior da série “(...) de maneira direta, você pode ir até o fim e pegar 70 estrelas, o que já é desafiador mas não muito difícil. Se você realmente quer todas as estrelas terá que ir a lugares adicionais – e esses são bem desafiadores. Quando digo isso me refiro que será prazeroso e divertido conseguir dominá-los e vencê-los. No final teremos mais de 240 estrelas para se encontrar e achamos que isso será difícil para qualquer jogador”. Outra questão é que o super comentado Super Guide (de *New Super Mario Bros. Wii*), vai existir em Galaxy 2, mas um pouco diferente do que aconteceu em NSMBWii, já que valerá somente para as 70 estrelas básicas do jogo.

Fato é que Super Mario Galaxy 2 é um game feito sob medida para os fãs da série. Há a presença de Yoshi, de músicas reorquestradas e rearranjadas de outros games da série, um visual soberbo, dificuldade elevada, novos power-ups... parece não haver limites para essa que é a continuação mais festejada do ano. E o lançamento está próximo: **23 de maio**. Difícil é esperar...



PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



Não sabe como aproveitar seu fim de ano, férias, e início de 2010? O Nintendo Blast tem a solução! Conheça a nossa mais nova promoção online: a **Conquista Premiada**!

A promoção acontece no **Fórum Nintendo Blast**, nossa comunidade interativa sobre games. Ao se cadastrar, você já começará a receber pontos em seu perfil e ao atingir determinadas pontuações (você recebe pontos ao participar do fórum, postar mensagens, convidar amigos...), poderá receber prêmios como jogos de **Wii, DS, GameCube, camisetas oficiais e até prêmios virtuais** como Pacotes de Expansão e acesso à fóruns ocultos!

Além disso, você poderá participar de campeonatos, desafios de conhecimentos gamísticos e até de concursos de design, conseguindo pontos extras!

E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

Visite o Fórum

Cadastre-se

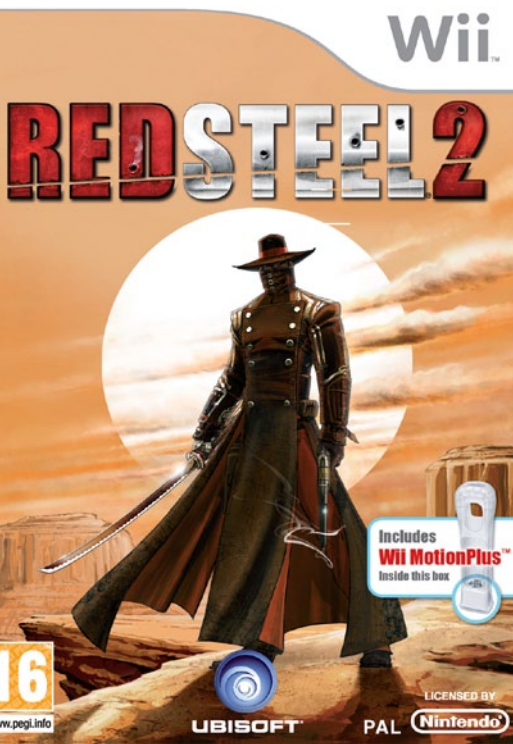
por Arjan Goes Tinoco

RED STEEL 2



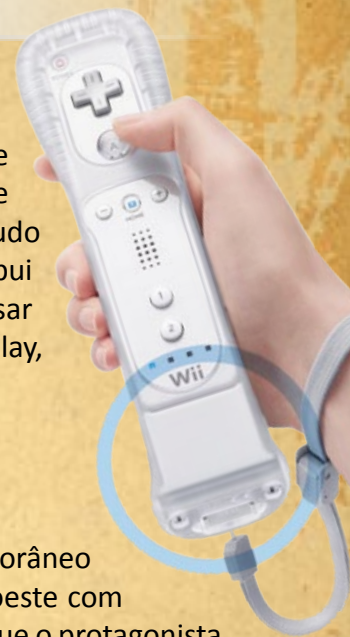
Lembra-se daqueles vídeos teasers da jogabilidade do Wii de antes dele ser lançado, que você via e pensava “Uau, vai ser incrível, principalmente pra FPS”? Red Steel 2 finalmente atinge este patamar como jogo de ação em primeira pessoa para o Wii, superando e muito o primeiro título, e entrando para o hall dos melhores jogos da história do console.

Red Steel 2 é o jogo definitivo de Wii.



Red Steel 2 é focado basicamente na espada, tanto pela variedade de golpes, quanto pelo estilo único de combate que ela permite no console da Nintendo. E como praticamente todos os oponentes usam alguma lâmina, é muito mais divertido partir para a luta de curta-distância que ficar atirando de longe. Por isso, esqueça o primeiro Red Steel, que é infinitamente inferior, com sua jogabilidade limitada e ênfase nas armas de fogo.

Para jogar Red Steel 2, é necessário ter um Motion Plus acoplado ao seu Wiimote, acessório este que ainda está ganhando mercado, em função do baixo número de títulos que necessitam dele. É só jogando que você sente como ele permite precisão nos movimentos, sobretudo da espada. Por isso, ousou dizer que Red Steel 2 contribui muito para justificar a aquisição de um motion plus, apesar de ser um jogo curto e praticamente sem valor de replay, como um New Game+.



Samurais do velho-oeste

O estilo e ambientação de Red Steel 2 foge completamente ao clima urbano e contemporâneo repleto de yakuza do primeiro jogo. Seu universo é único, misturando elementos de faroeste com ninjas e samurais do Japão feudal em uma combinação praticamente perfeita. Não é à toa que o protagonista, o guerreiro durão sem nome, pertence a um clã que usa técnicas de espada com armas de fogo, justificando assim a jogabilidade.

O clã ao qual ele pertence é o Kusagari, que foi praticamente erradicado da face da terra. Ele – você – é o último sobrevivente, e por isso é alvo número um dos vilões. A primeira cena é sensacional: você é arrastado por um boss em sua moto, amarrado a uma corda, enquanto ele lhe xinga e esbraveja. Após isso, você sobrevive e encontra o mestre, que vai lhe ensinando as técnicas especiais do clã no decorrer do jogo. O objetivo inicial: recuperar sua katana. Depois, a história se desenvolve seguindo a fórmula: nova área, missões a serem cumpridas, boss final, e entrada na próxima área, abandonando a possibilidade de voltar à anterior. Em síntese, Red Steel 2 é extremamente linear, bastando seguir o objetivo principal e talvez revisitando alguns cenários para cumprir as missões alternativas, como destruir pôsteres seus de “procurado” ou grupos de inimigos. Algumas missões alternativas você até acaba cumprindo simplesmente ao seguir o curso da principal. É bom ficar de olho nelas, porque rendem um dinheiro extra, bastante útil para comprar upgrades.





Falando em dinheiro, ele também é encontrado destruindo caixas, barris e demais elementos do cenário do jogo. Então você eventualmente se pegará destruindo quase tudo por onde passa, pois os upgrades são numerosos e cada vez mais caros.

Meu Wiimote é uma Katana!

Como já falei, o mais divertido de Red Steel 2 é usar a espada. É possível dar cortes diagonais, e até girar um pouco a lâmina quando a segura em posição de defesa, o que contribui no realismo ao game. A sensibilidade do motion plus permite que haja três níveis de força nos golpes, sendo que o mais forte é útil para quebrar armaduras dos oponentes mais bem protegidos. O problema é que devido a esta sensibilidade proporcionada pelo motion plus (que provavelmente você nunca experimentou antes em um jogo do Wii com tal intensidade) é realmente necessário empregar força e agilidade nos golpes do Wiimote, fazendo a mira sair da tela facilmente a cada espadada, dando-lhe o incômodo de reencontrá-la quase sempre. Não é tão ruim quanto parece, se você está habituado a FPS e demais jogos do gênero no Wii.

Há um considerável número de upgrades compráveis. É possível melhorar os atributos individuais de cada uma das quatro armas, comprar máscaras que ampliam o tempo para aplicarmos finalizações técnicas em inimigos específicos, vidas extras, aumentar a defesa da roupa, maior força de ataque da Katana, técnicas novas e aumentar o poder das técnicas especiais.

As técnicas aprendidas baseiam-se mais na Katana, apesar de haver alguns combinando espada com arma de fogo. O mestre obriga-lhe a repeti-los três vezes sempre que o ensina, o que parece chato, mas é necessário pra gravar os comandos. De qualquer modo, é bom ter um espaço livre ao seu redor pois você vai se pegar fazendo movimentos fortes ou amplos constantemente.

As opções de golpes e finalizações são tantas que da metade pro final de Red Steel 2, apesar de os inimigos tornarem-se mais difíceis, não ficam mais trabalhosos. As batalhas, na realidade, podem até ficar mais fáceis, se você apelar para as habilidades mais poderosas logo de cara, como "The Bear", que consiste em uma espadada no chão que atordoa os inimigos, ou "The Cobra", a qual permite uma sequência de tiros poderosos e precisos. A própria estratégia de combate logo fica mais fácil em função disso, enquanto no começo nos preocupamos mais em bloquear golpes e contra-atacar. Por sinal, o ataque acaba provando-se a melhor defesa, no desenrolar do jogo.

Quanto às poucas boss battles, a estratégia clássica de observar os padrões de ataque para saber quando deve



atacar, é garantia de sucesso. E é sempre mais prático desviar-se procurando uma brecha na retaguarda dos oponentes que atacá-los de frente.

Toda essa facilidade que o jogo oferece em função dos upgrades não estraga a diversão, se você não sair apelando repetitivamente nos mesmos golpes. A graça está mais em combater alternando técnicas, deleitando-se com o efeito cinematográfico proporcionado por elas.

Câmera, luz, jogue!

Falando em cinematográfico, o visual de Red Steel 2 é bem impressionante para o Wii. O título se destaca em relação a outros jogos também neste aspecto. É uma pena a história ser tão fraca e sem profundidade, pois poderia ter sido melhor explorada, inclusive com mais das belas – e repletas de ação – cutscenes construindo a narrativa, ou mesmo nos diálogos feitos por rádio durante o jogo.



Três partes são bastante cinematográficas e merecem grande destaque aqui, que são: a primeira cena da moto, já mencionada; a parte que somos, digamos, “atropelados” e temos de realizar os comandos certos indicados na tela para desviar-se dos obstáculos e contra-atacar; e a parte no trem. Sim, há uma fase inteira passada em um trem em movimento. Se você ficar parado, é arrastado para trás, e quando anda, é meio complicado manter-se em linha reta. Trata-se de uma das partes mais originais e divertidas em Red Steel 2. Quanto à segunda parte que mencionei, basicamente uma cutscene jogável como as presentes em Resident Evil 4. É uma pena que não há

mais delas durante o jogo - seria ainda mais divertido. Afinal, se os produtores colocaram uma vez, por que não mais? É estranho.

Outro ponto que complementou com maestria o clima do jogo, contribuindo para formar este faroeste-nipônico, foi a trilha sonora que mistura elementos de ambos universos, pontuando o clima *western* com toques de instrumentos japoneses. Isso é notável nos sons predominantes das guitarras e percussão, também havendo toques de violinos e flautas eventualmente, culminando em uma trilha única, como o próprio jogo. Ela é inclusive trabalhada para funcionar da mesma maneira que a arquitetura, inimigos e ambientação do jogo para a nos inserir no universo de Red Steel 2. O casamento dela com as nossas ações dentro do jogo é praticamente perfeito, sobretudo nos combates, criando um clima de emoção na medida certa.

Conclusão

O que o estraga Red Steel 2 é a superficialidade da história apresentada e, principalmente, sua curtíssima duração. As 10 horas passam voando, o que é uma grande pena. Mesmo assim, Red Steel 2 é um jogo imperdível para o Wii, graças ao uso que faz do wiimote, visual original, e excelente ação com armas de fogo mais técnicas de espada.

Red Steel 2 (Wii)

GRÁFICOS 9.5 | SOM 9.5

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.5

9.25

MARIO BITS

Gobblegut Super Mario Galaxy 2 (Wii)



Está na hora de mais um Mario Bits! Ou melhor, já passou da hora! Não se desespere, paisano - a coluna mais supermariana do site já chegou! E eu pergunto, qual o assunto da semana? Alguns diriam Metroid: Other M, mas não sou especialista em caçadoras de recompensas intergaláticas que lutam contra alienígenas. Então, obviamente, sorria, vim falar sobre Super Mario Galaxy 2.

Vocês devem ter conferido os vídeos de Super Mario Galaxy dois que est'ao circulando por aí, não é? Eles estão em toda parte. Junto com as imagens, a emoção, empolgação, vontade infinita de saber tudo sobre o jogo - até não sobrar mais unhas pra roer. Ao assistir o vídeo de Super Mario Galaxy 2, vimos muitas coisas clássicas, ficamos paralisados em êxtase ao escutar o tema de Super Mario World, e adoramos a inserção da bandeira

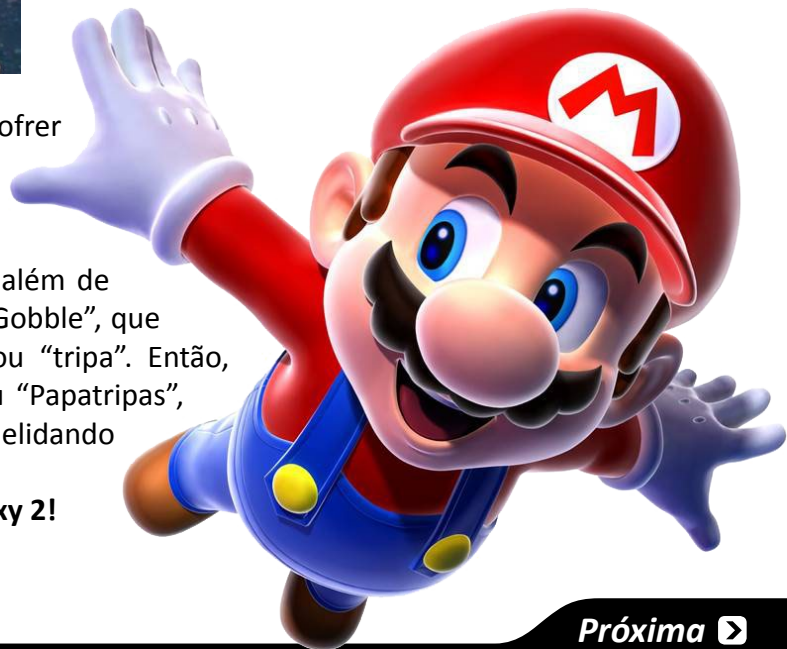
de *New Super Mario Bros. Wii*. Os elementos novos também eram de enlouquecer, tal como o dragão gigante que conferimos nas primeiras e extasiadas cenas de ação. Nunca o vimos antes no Marioverso. É hora do aprendizado!



Seu nome é Gobblegut, um chefão que aparece no jogo. É um dragão que circula um planetóide, cavando e então emergindo para golpear. Por enquanto, pouco se sabe sobre ele, mas tenha certeza de que, assim que mais detalhes surgirem e o jogo se popularizar em algum tempo, postaremos no Reino do Cogumelo e aqui na seção Mario Bits.

As manchas vermelhas que circulam seu corpo podem sofrer danos quando Mario pular nelas ou usar um ataque giratório. Após certo número de golpes, Gobblegut se enfurece ainda mais e é sempre visto fazendo sons idênticos ao assobio de um trem. O nome Gobblegut, além de ser difícil de lembrar (e pronunciar) é uma mistura de "Gobble", que significa "devorar", e "gut", que significa "intestino" ou "tripa". Então, no Brasil, é justo querer chamá-lo de "Comebucha" ou "Papatripas", apesar de, no futuro, seu filho ou irmãozinho acabar apelidando ele de "Dragão-Piui".

Continuem de olho nas novidades de Super Mario Galaxy 2!



Análise

Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS)



Quando a Nintendo revelou que estava produzindo os remakes de Pokémon Gold e Silver, não foi difícil de imaginar a excitação que tomou conta de todos os fãs. O que a série tem de tão bom assim, que atrai os jogadores de volta mais e mais vezes? Além de melhoras no gráfico e a adição de novos recursos, a fórmula não mudou desde os originais Red e Blue de 1996. Independente disso, as semanas que antecederam os remakes para o DS foram como dias frenéticos de muita ansiedade. Em diversos fóruns e comunidades da Internet, os fãs discutiam todas as suas expectativas em torno dos lançamentos. Quase 15 anos se passaram desde a sua criação, e a febre Pokémon continua tão contagiante como sempre. E agora você confere os motivos para que os novos jogos sejam dignos de toda essa animação.

Vida e cores aos jogos originais

Para todos os seus méritos, é importante deixar bem claro que os títulos não são jogos novíssimos como foram Diamond e Pearl, lançados no Ocidente em 2007. Apesar de todas as alterações e de todos os novos conteúdos disponíveis, estes são remakes; por isso, se você jogou os originais Gold ou Silver, as coisas ainda vão parecer muito familiares para você. Quer dizer, mesmo que você note que o jogo teve um baita upgrade graças ao hardware do DS. Os gráficos, as animações e até mesmo o som foram melhorados a partir do que foi visto no Game Boy Color, dando ao jogo um aspecto muito mais colorido e limpo. Os locais foram os que receberam os melhores benefícios, especialmente as cidades, que agora parecem muito mais vivas.

Os gráficos são bastante impressionantes para o DS. Em HeartGold e SoulSilver, tudo ficou ainda mais detalhado. Dos arranha-céus às fontes de água, percebe-se que a Game Freak deu muita atenção aos detalhes. Mas essa atenção vai além dos gráficos, Os efeitos sonoros também são incríveis, como quando você corre sobre uma ponte de madeira e consegue ouvir os passos ecoando.



E ao estar ao lado de um córrego, você ouvirá o som calmo da água corrente. Outro complemento notável é a interface do usuário. HeartGold e SoulSilver finalmente acabam com o acesso ao menu pelo botão X ou Start, favorecendo o toque de tela. Isso acelerou muito as decisões de jogo e, o mais importante, salvar. Agora para salvar você se utiliza de um botão dedicado na tela de toque, que com certeza vai ser usado com bastante frequência.

Como sempre, um completo conteúdo

Os combates continuam os mesmos, como nos originais Gold e Silver ou em qualquer outro jogo da série Pokémon. É claro que ao comparar os remakes com os originais, as mecânicas se mostram muito mais profundos, em face aos ajustes que foram feitos ao longo dos anos. Mas há uma série de coisas que os jogadores certamente vão reconhecer e apreciar, como as possibilidades de se alterar os status, a expansão no sistema de valores e as habilidades especiais dos pokémons. Esses diferentes elementos combinados fazem com que HeartGold e SoulSilver provavelmente sejam as versões com a melhor estrutura de recursos que apoiem o sistema de combate.

Os novos jogos estão absolutamente recheados de muito conteúdo. Além de tudo o que os originais Gold e Silver ofereciam, os remakes têm diversas quests que eram exclusivas do Pokémon Crystal. Sendo assim, há uma série de novas opções incluindo a Zona Safári do continente Johto, os desafios Pokéathlon, novos locais e rotas, e muitos eventos especiais que puderam ser vistos em outros títulos da franquia. Como se isso não bastasse, você pode facilmente gastar horas e horas no Wi-Fi Plaza ou na Battle Tower, onde você pode jogar minigames online, realizar trocas de pokémons, enfrentar outros jogadores ou até mesmo assistir a replays de lutas do passado. Sem favor nenhum, essa é a versão da série com os componentes online mais detalhados e refinados até então vistos, cujo conteúdo também se mostra como o mais completo.

Isso sempre foi um “a mais” para a franquia, porque ajuda a retirar uma cansativa linearidade do game. Apesar de haver sempre uma determina ordem que você precisa seguir por meio dos ginásios e do desenrolar da história, você pode muito bem fazer o que quiser, desde que tenha conseguido acesso àquela área. Você pode explorar os locais como quiser, ganhar níveis, olhar ao redor para pegar novos pokémons, ou completar quests secundárias em vez de avançar já para a próxima cidade.



Sobre as novidades exclusivas para cada versão, não há muito que comentar. Alguns eventos, locais e personagens aparecem em pontos ou lugares diferentes, mas a única coisa verdadeiramente exclusiva são alguns pokémons. Por exemplo, a versão HeartGold inclui Arcanine, Primeape, Kyogre, Donphan, entre outros, ao passo que o SoulSilver tem Nintetails, Persian, Skarmory, Groudon, etc.

Experiências dignas de um game Pokémon

Há ainda as experiências que só encontramos mesmo em um jogo Pokémon. Podemos correr por aí ou usar a bicicleta para encurtar as distâncias entre as cidades. Também é possível forçar o relógio do sistema para a manhã, tarde ou noite, já que alguns pokémons somente ficam disponíveis durante certas horas do dia (embora eu pense que a graça do jogo esteja justamente em você tentar capturá-lo na hora real). Um registro diário contém todo o histórico do nosso progresso e um pouco sobre as batalhas realizadas até então. Sem esquecer, é claro, da pokégear, um dispositivo que inclui relógio, mapa, rádio e chamadas telefônicas com os demais personagens do jogo.

Tudo o que foi dito até aqui já estava no original Gold e Silver. Sendo assim, onde estão as tais atualizações para os remakes do DS? Para começar, temos novos personagens (tanto aliados, quanto vilões) ao longo do game, incluindo o fato de que o nosso pokémon principal irá nos acompanhar na exploração. Todos os ginásios foram redesenhados, agora com novos obstáculos (e não apenas os treinadores que precisamos vencer para alcançar o líder). Na zona safári, há diferentes áreas: deserto, montanha, floresta, pântano, pastagens e tundra, resultando em centenas de personalizações. Da mesma forma, dá pra ver que algumas áreas de Johto foram ampliadas e pequenos outros ajustes foram feitos para adicionar novos locais o Pokéathlon, sobre o qual já comentamos anteriormente.

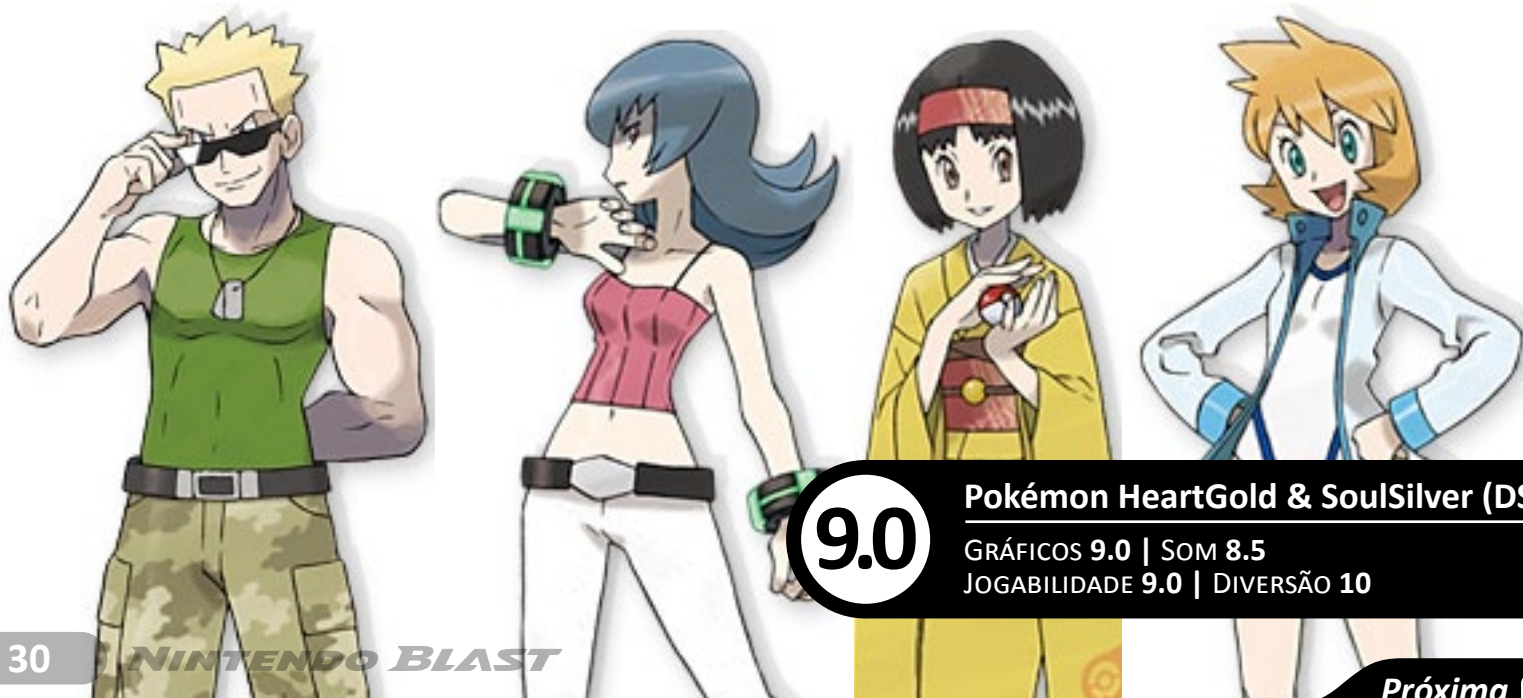
Guerras de bola de neve, corridas de revezamento, saltos em trampolins, competições, e a nova pokédex, agora otimizada para caber mais pokémons na lista e com skins



que aumentam a customização do jogo. A mochila, a pokégear e os outros gadgets clássicos também aparecer renovados uma década depois, aproveitando as características do DS, que permitem uma gestão muito mais intuitivo. Mas nada se compara à grande novidade desta versão – e que merece toda a nossa atenção. É o pokéwalker, uma espécie de pedômetro que vem com o jogo e conta e registra cada passo que damos. Quanto mais caminhamos, mais watts conseguiremos para o pokémon que fica acomodado nesse tipo de tamagotchi. E o resultado? Mais pontos de experiência para melhorar nossos pokémons e a capacidade de desbloquear novas áreas no jogo com novos pokémons selvagens, bem como objetos inéditos. Um conceito absolutamente fantástico que a Nintendo criou, e que tem absolutamente tudo a ver com o universo do jogo.

Não é exagero tampouco fanatismo demais afirmar que HeartGold e SoulSilver se figuram como um dos melhores jogos para a série já lançados e até hoje, e pode-se arriscar a dizer inclusive que esses são os melhores remakes. As novas versões contêm todos os elementos necessários para agradar tanto aos jogadores mais antigos, que conhecem a franquia desde os seus primórdios, quanto os mais novos, que embarcaram com o lançamento dos jogos posteriores. E o resultado disso foi a concepção de games da mais alta qualidade. fases secretas em cada mundo – mesmo assim elas ainda aparecem na cara do jogador que nem tem tanto trabalho assim para descobri-las.

ANÁLISE



9.0

Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 10



VS.



Por Rafael Neves

BLAST BATTLE

O DS foi uma plataforma que resultou na mudança estrutural de jogos de séries que muitas vezes teimavam na repetição da mesma fórmula durante anos e anos. E Zelda foi um dos casos mais marcantes da plataforma. Até certo ponto, mesmo com o jogos da série usando uma mecânica em 3D inovadora nos consoles de mesa, os Zeldas para portáteis foram sempre muito parecidos com o original para NES.

Sobre uma perspectiva vista de cima e com movimentação por cenários vastos, foi assim que Zelda marcou o Game Boy, o Game Boy Color e até o Advance. Não estou dizendo que a fórmula é ruim, muito pelo contrário, jogos como Zelda: Minish Cap ou Zelda: Oracle of Seasons\Ages são divertidíssimos, mas a mecânica não sofria muitas mudanças. Foi aí que Zelda: Phantom Hourglass reiventou a franquia nos portáteis, e a sua continuação, Zelda Spirit Tracks, não fez por menos. Que tal ver qual dos dois influenciou mais? Qual dos dois é o mais complexo, o mais difícil, o mais bonito e, é claro, o mais inovador?

HISTÓRIA

Phantom Hourglass

O enredo de PH é uma continuação direta do sucesso Zelda: Wind Waker, para GameCube. Embora o jogo utilize personagens e elementos da história do antecessor, PH apresenta um enredo original. No início, pode parecer simples, você precisa resgatar Tetra e os primeiros templos são tematizados do mesmo jeito que sempre foi em qualquer Zelda (Dins, Nayru e Farores). Mas é depois que a história avança que a coisa fica muito mais complicada, agradando tanto os jogadores menos comprometidos quanto os mais assíduos. Mudando totalmente de perspectiva, a missão de Link se altera completamente e até o vilão se torna outro. Isso sem falar numa série de revelações sobre a identidade dos personagens, dando mais uma guinada na história do jogo. Mas o ritmo repetitivo e o enredo clichê do início podem desanimar, a menos que você consiga suportá-los, se for o caso, terá acesso a uma transformação completa no enredo. Transformação esta para melhor, é claro.

**Spirit Tracks**

Mesmo se passando após PH, a história de ST acontece muitos anos depois da última aventura de Link nos oceanos. Agora num continente, há um novo mundo para explorar, e uma trama fantástica a se desenrolar. Em ST, Link é um simples aprendiz de maquinista e, para se graduar, sua tarefa é ir até o castelo de Hyrule receber a aprovação da princesa Zelda.

Lá, um incidente terrível acontece, remetendo o jogador a uma história complexa logo de cara, onde vilões surgem do nada e grandes alianças se firmam. Não há aquela preparação para que um enredo mais pesado chegue, como aconteceu em PH, isso fez com que alguns personagens não se desenvolvessem muito bem na trama. Mas este novo estilo também possibilitou um enredo mais bem elaborado do início ao fim do jogo, e não só do meio para o fim, como fez o antecessor. Basicamente, ST tem um história intensa e dinâmica, mas o modo como é contada é muito rápido e instantâneo.



EMPATE !

INOVAÇÃO



Phantom Hourglass

Em PH, o jeito como Zelda é jogado foi completamente alterado, embora alguns elementos essenciais da série tenham sido mantidos. Os controles pela tela de toque (quase que todo pelo toque, os botões servem só de atalhos opcionais) revolucionaram o jeito como se usa o DS. Não foi uma inovação tão grande como a de Ocarina of Time, que influenciou quase todos os jogos com movimentação tridimensional, mas o bastante para levar jogos como Dragon Ball Origins a copiar a mecânica. Foi uma inovação esplêndida, mas muito interna, basicamente só revolucionou jogos do próprio DS. Mesmo que você seja daqueles bem conservadores, não há como negar que a jogabilidade pela stylus é criativa e bem confortável. Há como diferenciar a velocidade de Link pela distância entre a caneta e o herói, assim como é possível desferir diferentes espadadas apenas pelo movimento da stylus (cortes horizontais, verticais e giratórios). Mas a inovação não fica só nestes detalhes, mas sim em toda a estrutura. Itens clássicos foram reinventados com o uso da tela sensível ao toque. A trajetória do bumerangue e da Bombchu são desenhadas livremente pelo jogador, e o lançamento de bombas e os disparos do arco de Link são efetuados com apenas um toque. O uso do navio também evoluiu muito em relação

a Wind Waker, o curso do barco, os duelos com canhões e a busca por tesouros é toda por simples toques e tracejos na tela. E o melhor: Tudo é muito confortável e funcional, sem muitos problemas de má captação de gestos. PH trás até novas espécies para a enciclopédia de Zelda, como os pinguins-alces-esquimós Anoukis.

Spirit Tracks

ST traz grandes novidades à série Zelda. O uso de um trem como meio de transporte é uma delas, mas, mesmo que seja algo novo, é fácil perceber que a base dos trens estão nos navios de WW e PH. E não é só o veículo de Link, mas quase tudo de ST bem do antecessor: a movimentação pela tela de toque, certos itens, golpes com a stylus e a função que permite fazer anotações no mapa. E é por isso que o tempo de desenvolvimento de ST é vezes menor que o de PH, pois a base de Spirit Tracks, dos gráficos à mecânica, foi copiado e colado de Phantom Hourglass. Mesmo que isso não atrapalhe a qualidade do jogo, não o torna tão inovador; a própria Tower of Spirits é basicamente uma outra versão do Temple of Sea King. Itens como o bumerangue, a bomba e o arco e flechas são iguais aos que aparecem em PH. Mesmo assim, há elementos exclusivos deste jogo, como a participação de Zelda em puzzles cooperativos, novos itens como chicote-cobra e o Whirlwide que, junto ao novo instrumento musical, levam o microfone do DS a um novo patamar.



VENCEDOR:



DUNGEONS E PUZZLES

Phantom Hourglass

Uma das coisas que mais marca a série Zelda são seus quebra-cabeças e enigmas em equilíbrio com ação e aventura dinâmicas. E PH, como jogo da franquia, não podia deixar de ter puzzles que requerem inteligência do jogador, espalhados por dungeons bem feitas. Mas como o jogo foi feito na época em que a Nintendo estava concentrada quase que toda no público casual das suas plataformas, os quebra-cabeças e os templos de PH sofreram algumas modificações para que fossem “acessíveis a todos” o que acabou deixando os enigmas simples e as dungeons curtíssimas. Não há aqueles quebra-cabeças desafiadores como os que envolvem movimentação de estátuas ou templos complicados como o famoso Water Temple que marcou Ocarina of Time. A única coisa que agrada nos puzzles e dungeons

é o uso da tela de toque para executar as funções do jogo, mas quando essa sensação de novidade acabar, você vai se sentir jogando um game para crianças e não um para fãs fieis do elfo loiro da Nintendo.

Spirit Tracks

Em PH o diferencial foi a tela de toque para a resolução de puzzle, mas em ST é o desafio que marca os enigmas do jogo. Agora que o jogador não terá mais o gostinho de fazer algo novo, pois muitas das funções de ST vieram de PH, a Nintendo reconheceu o nível de dificuldade bobo do primeiro Zelda para DS e reforçou o quesito desafio em sua continuação. Não vai ser mais a sensação de “nossa, estou empurrando blocos de pedra com um simples toque” ou “estou anotando a sequência de alavancas no meu próprio mapa!” que fará parte de ST. O que realmente lhe manterá preso ao jogo serão os puzzles mais complicados e as dungeons mais diversificadas. Mesmo que não chegue ao nível de desafio de Ocarina of Time ou Twilight Princess, este é um Zelda que traz de volta aqueles enigmas que utilizam toda a lógica e capacidade de dedução do jogador. E isso se deve principalmente aos puzzles resolvidos com a ajuda de Zelda. A princesa, em sua forma astral, incorpora os Phantoms (aqueles guardas com armaduras que te caçam nos dois jogos de DS). Cada Phantom tem suas características próprias e elas devem ser usadas com sabedoria a fim de ultrapassar os obstáculos do jogo. A capacidade de Zelda (incorporada em Phantom) de passar através da lava, de carregar Link, de rolar, se teletransportar e muitas outras devem ser usadas estrategicamente pelo jogador. A cooperação entre Zelda e Link é esplêndida, há algumas falhas mas é um recurso novo e muito bem utilizado neste novo game! O grande atrativo de Spirit Tracks está, com certeza, em seus puzzles desafiadores e inovadores!



VENCEDOR:



CHEFES

Phantom Hourglass

Os chefões são elementos que marcam todo e qualquer Zelda, afinal, mesmo com as qualidades técnicas reduzidas do NES, os chefes sempre foram grandes e difíceis. O mesmo aconteceu com o passar dos anos, onde houve mais base para se criar chefões ainda mais colossais e complicados de se derrotar. PH não fez por menos, o jogo contém chefes criativos e muito divertidos de serem derrotados. A imaginação rolou solta na criação dos vilões finais dos templos, e nós nos perguntamos o que os produtores beberam para arquitetar tantos inimigos grotescos como estes. Há chefões que transitam entre as duas telas, chefes que precisam ser analisados pelos seus ícones no mapa e até alguns onde você não enxerga o inimigo, mas consegue ver o que ele está vendo, e precisa usar a visão do próprio chefe para se guiar. As novas funcionalidades do Nintendo DS foram a chave para estas esquisitices. A principal foi a implementação de uma tela em cima e outra na parte de baixo do portátil, garantindo batalhas épicas onde você deve prestar atenção nas duas ao mesmo tempo.

O número de chefões é grande (dez ao

todo), logo, você não terá a sensação de “acabou-se o que era doce” pelo menos não até criar cáries.

Spirit Tracks

Seguindo a mesma qualidade de PH, Spirit Tracks apresentou uma gama de chefões imensos e criativos, com características ímpares e habilidades exclusivas. As batalhas são épicas e os chefões são muito bonitos, neste quesito ST consegue um ponto extra. É incrível como foi reforçada a beleza dos chefes, tem alguns que mesmo sendo assustadores, são bonitos de se ver. Há chefes em que você luta atirando flechas enquanto gira em volta de um golem de lava. Tem monstros que têm de ser “soprados” antes de atingidos pela espada de Link e ainda há aqueles em que é necessário haver a cooperação entre Link e Zelda (Phantom).

E essa cooperação entre o casal e outros elementos aumenta o nível de dificuldade dos chefes. Assim como em outros fatores, a diferença entre os chefões de PH e ST é que em um há uma grande inovação e no outro um refoço na dificuldade e desafio.

EMPATE!

POPULARIDADE

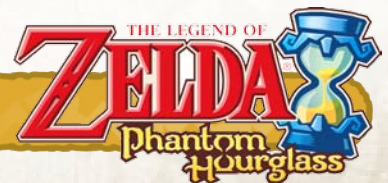


Phantom Hourglass Zelda é sinônimo de grandes vendas e acabou. É claro que isso não se deve só ao fato do jogo carregar o nome da franquia, mas sim pela qualidade e pelo trabalho minucioso investido em cada detalhe do game. E foi o que aconteceu com PH. Como de praxe, o jogo foi um sucesso no DS, até por que os fãs estavam sem nenhum Zelda no DS há um bom tempo. Phantom Hourglass estreou e se tornou o best-seller no Japão e nas Américas, isso sem falar no sucesso que fez em todos os outros continentes. Chegando à marca de mais de 4 milhões de cópias em março de 2008. Zelda: Phantom Hourglass recebeu bundles e versões exclusivas do DS, e não foi por menos. Além de vender feito água no Saara, PH foi muito bem recebido pela crítica, recebendo 90% no Metacritic, mas é claro que também foi visto por alguns como um apelo ao público casual, o que não foi bem avaliado pelos fãs hardcores.

Spirit Tracks A recepção de ST foi como a de qualquer outro Zelda: muito positiva. Mas o jogo não passou muito disso. Foi elogiado por ter evoluído em muitos aspectos em relação à PH, como o nível de dificuldade e o melhor uso do microfone. No entanto, a pouca inovação (quase tudo foi extraído do antecessor) e o alto nível de repetição no uso do trem foram apontados como pontos negativos de Spirit Tracks. Alcançou a marca de 87% no Metacritic, o que é uma porcentagem que já torna o jogo obrigatório. ST foi homenageado e ganhou o prêmio de melhor jogo para portátil na Gamescon de 2009 e foi elevado a melhor game para Nintendo DS do mesmo ano pela IGN. Zelda Spirit Tracks conseguiu vender em torno de 2,5 milhões de cópias no mundo, mas ainda precisamos lembrar que o jogo não está saturado, e continua vendendo, mesmo que seja menos em relação ao lançamento. A popularidade desta continuação é menor que a do original, levando Spirit Tracks ao patamar de “mais do mesmo” ou seja, caracterizando-o como apenas uma expansão de Phantom Hourglass, o que não é de toda uma verdade, mas também não deixa de ser uma mentira completa.



VENCEDOR:



MULTIPLAYER

**Phantom Hourglass**

Phantom Hourglass foi o primeiro jogo da série Zelda a apresentar um multiplayer sem ser co-op e story-mode. O multiplayer do jogo é apenas para dois jogadores, 1 contra 1. Em uma arena, um jogador controla o Link, enquanto o outro jogador, na defesa, controla três Phantom Guardians. Os jogadores de ambos os lados são auxiliados por itens power-up que aparecem pela fase. O objetivo do jogo é coletar o maior número de Forces Gem, enquanto você controla o Link, você deve levá-los à sua base sem ser pego pelo Phantom Guardian controlado pelo outro jogador. O outro jogador, controlando os três Phantom Guardians, tem que encontrar e capturar Link antes que ele retorne com as Forces Gem. Quando Link é pego, ou se a rodada termina, os jogadores trocam de lado. Cada jogo multiplayer consiste em três rodadas. O multiplayer é realmente muito divertido e pode ser jogado online também, através da conexão Wi-Fi da Nintendo, bem como Download Play.

Spirit Tracks

Depois do ótimo multiplayer de Phantom Hourglass, todos ficaram ansiosos para saber qual seria o multiplayer em Spirit Tracks, e novamente a Nintendo não decepcionou. Como no multiplayer de seu sucessor, o seu objetivo é coletar o maior número de Forces Gem possível, só que dessa vez o multiplayer consiste em 4 jogadores, cada um por si. Cada jogador tenta recolher o maior número de Force Gems (com tamanhos, valores e números variados) possível dentro de um período de tempo. Os jogadores podem jogar bombas uns nos outros para fazer o adversário perder suas Force Gems e então coletá-las. Na fase também ficam os Phantom Guardians, que atacam qualquer jogador à vista. Apesar do multiplayer online via Wi-Fi da Nintendo ter sido removido nesse multiplayer, a possibilidade de jogar com quatro jogadores o tornou extremamente divertido. O multiplayer também conta com Download Play.

VENCEDOR:



MEIO DE TRANSPORTE



Phantom Hourglass

De longe, a maior e principal diferença entre os dois jogos de DS é o meio de transporte usado por Link. O barco é o veículo usado em PH, e, diferentemente de Wind Waker, que estreou o meio de transporte, o jogo de Nintendo DS tem uma série de modificações em relação ao jogos de GameCube. Para começar, o barco que leva Link, a fada Ciela e o covarde Linebeck é movido a vapor, bem diferente do King of Red Laions que foi navegado em Wind Waker. Este novo navio pode ser customizado, podendo tematizar livremente a embarcação para dar um toque pessoal, o que pode até aumentar a vida útil do barco nos duelos marítimos. A mecânica de traçar o destino de Link por desenhos com a stylus foi uma boa tacada, já que deixa o sistema de navegação bem inusitado. Durante longas viagens pode ser bem útil, mas quando o objetivo é navegar em meio a batalhas, a coisa complica. Mesmo que as lutas nos mares não sejam muito frequentes, é frustrante ter de ficar rabiscando a tela toda a hora em que se quer esquivar de golpes ou achar um melhor ângulo para atacar. Batalhas são dinâmicas, e a pausa para redesenhar o curso do barco tornam-a mais lentas, quebrando a tensão. Fora isso, o barco de Link adequou-se muito bem ao controle por toque, mesmo que o veículo não seja tanta novidade no mundo de Zelda. Mudar o ângulo de visão, atirar e caçar tesouros ficou mais prático e intuitivo pela stylus!

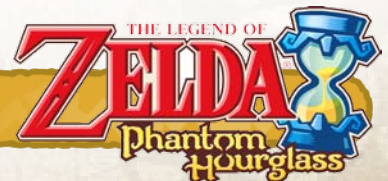


Spirit Tracks

Link já cavalgou, usou portais dimensionais e virou marujo, mas nunca parou para pensar em usar uma ferrovia como meio de transporte. A gente podia dizer isso há um tempo atrás, mas não agora, pois Spirit Tracks trouxe um veículo inteiramente novo e impensável na vida do corajoso Link. A ideia foi espontânea (apareceu na cabeça de um produtor quando viu seu filho brincando com um trem de plástico), mas funcionou tão bem que nos perguntamos como ninguém nunca arriscou fazer algo assim antes. O trem comandado por Link tem suas bases no barco a vapor de PH, como já dissemos, mas foram muitas as novas introduções feitas especialmente para as ferrovias. Fora o canhão, a mudança do ângulo de visão e a base gráfica do trem, o resto todo é exclusivo de Spirit Tracks. A opção de mudar velocidade, o apito do trem, a busca por coelhos escondidos nos cenários e as batalhas (que dessa vez usam mais a inteligência do que a velocidade com que se atira bombas) são elementos novos e muito bem inseridos no game. Ao invés de piratas, seus principais inimigos serão os trens inimigos, onde um toque faz com que você volte todo o percurso. Como a movimentação sua e dos inimigos não é livre (é preciso seguir os trilhos), você terá de prever os movimentos dos outros trens para transitar sem ser atropelado. Mas o uso dos trilhos também tornou o jogo mais mecânico e linear. Há exploração, mas ela é bem menor do que nos mares. O uso de trem também possibilitou cenários mais diversificados, não é só o mar que você verá, mas florestas, vulcões e desertos escaldantes. No entanto, mesmo sendo algo legal e divertido, chega a ser um pouco monótono às vezes e você se pergunta como era melhor navegar.



VENCEDOR:





Se você tem um Nintendo DS, as duas aventuras do Link são mais do que recomendadas. Seja você casual ou hardcore, não há como não se interessar pelos novos controles e todas as novidades exclusivas dos dois jogos. A batalha entre o marujo e o maquinista foi acirrada, mas parece que quando o assunto é navegar por mares indomáveis e explorar ilhas fantásticas utilizando todas as funcionalidades do DS, Phantom Hourglass consagra-se o melhor. É claro que Spirit Tracks também tem suas vantagens, sua ousadia em propor um Zelda diferente dos demais com um reforço no nível de dificuldade foi uma grande jogada, mas por ter suas bases no antecessor faz com que seja reconhecido como “mais do mesmo” Mas é claro que o veredicto final depende unicamente de você, leitor!

NINTENDO BLAST

[Início](#) | [Anúncios Google](#) | [Nintendo NES](#) | [Mario Bros 3](#) | [Play 3](#) | [Super Mario](#) | [Mario Game](#) | [Parceiros](#) | [Sobre](#)

[Wii](#) | [DS](#) | [Retrô](#) | [Análises](#) | [Prévias](#) | [Destaques](#) | [Dicas](#) | [Fórum](#)

Matérias em Destaque | [Arquivo](#)

- Análise: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)
- Mario Bits: O Retraticionizador de Fantasmas
- N-Business #3: Discutindo o macroambiente
- Developers: Warren Spector
- Perfil: Saria
- Blast from Japan: Mother 3 (GBA)
- Prévia: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
- O lado épico de Mickey Mouse
- Prévia: Sakura Wars So Long, My Love (Wii)
- Outer N - Air Fortress - Mistura Fina
- Mario Bits: Os Koopalings em New Super Mario Bros. Wii
- Enquete: Qual o pior filme baseado em game?
- Blast from Japan: Taiko no Tatsujin (Wii)
- Blast from the Past: Luigi's Mansion (GC)
- Fail: Rev Limit, o Daytona USA do Nintendo 64

Prévia: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)

Star Fox
Conheça a trajetória da franquia espacial da Nintendo

Nintendogs
Análise do polêmico simulador para Nintendo DS

Acompanhe

- [Assine o Feed](#)
- [Adicione ao Google](#)
- [Receba por Email](#)
- [Twitter](#) | [Facebook](#) | [YouTube](#)

Anúncios Google

Wii Desbloqueado 835,00
parcelado em até 18 x nos cartões 02 controles e 05 jogos originais
[www.amazinggames.com.br](#)

Jogos Java de Celular
Baixe Jogos e Deixe seu Celular Mais Divertido. 1º Conteúdo Grátis.
[Jogos.DiversaoNoSeuCelular](#)

Jogos - Claro Idéias
Baixe Games de Xbox, PSP, Wii No seu Claro a partir de R\$3,49.
[www.ClaroIdeias.com.br](#)

Comprar nos EUA é Fácil
Compre o Que Você Precisa nos EUA e Receba em Sua Casa. Veja Como!
[www.SkyBOX.net](#)

Video Games Wholesale
Buy Videogames at Wholesale

Últimas Atualizações | [Assinar Feed](#)

sábado, 24 de outubro de 2009

- Análise: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii) 0
- Primeiro vídeo de UNO (WiiWare) 0
- SquareEnix comenta influências de GTA e modo multiplayer de FF CC Crystal Bearers (Wii) 2
- Confira novos vídeos de Tales of Graces (Wii) 0
- Rumor: DSi Speak Channel? 0

sexta-feira, 23 de outubro de 2009

- Pokémon volta a liderar em sua terra natal, enquanto Wii Sports Resort e Wii Fit Plus mantém colocações surpreendentes. 0
- EDGE avalia New Super Mario Bros Wii, e mais 3
- Random Blast: Quer um Mario difícil? Toma! 2
- XSEED comenta a perda dos direitos de Arc Rise Fantasia (Wii) 0
- Ignition satisfeita com as vendas de Muramasa (Wii) 0
- Primeiro vídeo de TMNT Arcade Attack (DS) 1
- Confira primeiro dia de vendas de alguns games no Japão 0

quinta-feira, 22 de outubro de 2009

- Mario Bits: O Retraticionizador de Fantasmas 2
- Confirmado: Arc Rise Fantasia chega ao ocidente no meio do ano que vem, Ignition fará o lançamento 3
- No More Heroes 2 (Wii): Confira o Trailer inédito do game 2
- Media Create: Pokémon Heart Gold & SoulSilver volta à ponta no Japão 1

www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

Nintendo Chronicle

por Sérgio Oliveira

PARTE 7: A CONSAGRAÇÃO DO ÉTERNO HIGHLANDER DA BIG N

No nosso último **Nintendo Chronicle** vimos como e sob quais circunstâncias o SNES foi lançado. Na coluna de hoje destacaremos o que levou um console que foi feito praticamente às pressas a se tornar um dos mais queridos e consagrados de todos os tempos.



Super Famicom como lançado no Japão

E a versão norte-americana, lançada quase um ano depois rebatizado de Super Nintendo



As dificuldades continuam

Desde o início o **Super Famicom** (Family Computer, como o SNES foi chamado no Japão) foi pensado como um console para a família – seus jogos foram pensados para divertir todos de todas as idades, quer fossem crianças com seus 4 anos e muita vontade de se divertir, quer fossem pessoas mais maduras que gostassem de mais desafios. Com essa proposta, que podemos dizer ser nova para a época, a Nintendo não encontrou dificuldades para vender o console na terra do sol nascente – faltaram consoles nas lojas. Reza a lenda que até mesmo os membros da Yakuza, famoso grupo de mafiosos japoneses, tentaram roubar os consoles.

Entretanto, nos Estados Unidos a situação foi diferente.

A Nintendo teve dificuldades para emplacar o console, rebatizado de **Super Nintendo**. Seu preço era considerado alto (US\$199,00 – 50 à mais que o **Mega Drive**) e não havia retrocompatibilidade com o NES, o que era visto com maus olhos. Além disso, a biblioteca de jogos ainda não era tão variada – haviam apenas algumas dezenas de jogos disponíveis – e seu hardware era inferior ao do console da Sega, o qual já era bastante popular à época. Para completar, o lançamento oficial foi mais desorganizado do que qualquer coisa: algumas lojas tinham consoles demais, outras sequer os receberam.

Tirando a Europa, que recebeu seu primeiro “exemplar” oficial do Super Nintendo após 2 anos do lançamento oficial no Japão - e portanto já contava com uma enorme quantidade de jogos - qualquer pessoa pode pensar que o Super Nintendo tinha tudo pra ser um fracasso sem precedentes! Mas não foi isso que aconteceu.

Diferenciais

Apesar de todas as dificuldades, a Nintendo tinha várias cartas na manga para fazer com que o Super Nintendo triunfasse. Uma delas, sem dúvidas, era o poder de processamento gráfico que o console possuía. Para compensar o processador extremamente lento, a equipe caprichou no processador gráfico que nos presenteava com nada mais nada menos que 32 mil cores, sendo 256 delas simultâneas na tela – uma explosão de cores! – e resoluções de até 512x478 pixels. Além do mais, só o Super Nintendo era capaz de produzir efeitos de zoom, rotação e transparência.

A exploração de tal recurso foi essencial para que a Nintendo “pescasse” os jogadores mais apegados a gráficos. Os próprios jogos de lançamento do console faziam isso muito bem: F-Zero explorava e encantava com seus gráficos pseudo-3D, enquanto Super Mario World saltava aos olhos de qualquer um que o visse pela enorme quantidade de cores na tela. Logo em seguida vieram Pilotwings, Sim City, Super Mario Kart e tantos outros.

Com jogos cada vez mais caprichados, o Super Nintendo forçava a concorrência a lançar periféricos esquisitos que deixavam o console extremamente cavernoso na tentativa de obter melhores resultados – todos falharam. Nos idos de 1992, a Nintendo atraía cada vez mais softhouses que desenvolviam tanto para o Super Nintendo quanto para o Mega Drive – e isso às vezes contribuía para que se percebesse o quão os dois consoles estavam se distanciando um do outro.

Com a chegada dos consoles 32-bits, muitos pensaram que o console não tinha mais para onde correr. No entanto, a Big N sacou mais uma das suas inúmeras cartas – os chips de expansão. Ao contrário da concorrência, que lançava periféricos cada vez maiores, os chips eram adicionados diretamente nas placas do cartucho.

Tais chips turbinavam a capacidade de processamento do console de 3.58Mhz para até 21Mhz, no caso do Super FX2. Com isso, o processador passava a desempenhar atividade de processador gráfico e os resultados foram jogos cada vez mais bonitos de se ver e de se jogar – *Starfox*, *Donkey Kong Country* e *Super Mario World 2: Yoshi's Island* que o digam. Os chips fizeram a Nintendo poupar tempo e





dinheiro com produção de periféricos de expansão que não tinham um bom retorno e que custavam caro para os consumidores.

Além disso tudo, a Nintendo soube como ninguém como gerir a qualidade dos títulos que saíam para o Super Nintendo. Apesar de não haverem mais os contratos de exclusividade como houvera com o NES, as softhouses deviam passar por um rigoroso sistema de licenciamento antes que seus jogos fossem publicados para o console. O licenciamento dos jogos foi crucial para que o Super Nintendo tivesse uma das bibliotecas de jogos mais respeitáveis de todos os tempos – jogos esses que foram o maior legado deixado pelo eterno SNES.

O maior legado do Super Nintendo

Falar das especificações de hardware e como o Super Nintendo superou as dificuldades e a concorrência não é o suficiente se não falarmos dos seus jogos. Com milhares de jogos lançados ao longo de quase 1 década de vida, o console é conhecido pela quantidade de jogos de qualidade que teve. Ao passo que antigas franquias se fortaleciam e se consagravam de vez (como *Zelda*, *Mario*, *Metroid* e tantas outras), não deixavam de surgir novas que ditavam tendências e estão presentes até hoje.

Até os jogos que não tinham um nome tão forte conseguiam fazer um certo sucesso no console graças aos caprichos impostos às third-parties. Resultado: até os jogos “Tipo B” conseguiam entreter e divertir os consumidores.

O console ainda possuía títulos exclusivos que puxavam a quantidade de vendas para cima. Best-sellers de peso como *Final Fantasy VI*, *Chrono Trigger*, *Mega Man X2* e até mesmo remakes de jogos importantes do NES – como *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3* e *Ninja Gaiden* – atraíam uma enorme quantidade de jogadores para a plataforma. Isso sem contar os ports dos arcades - como *Street Fighter II World Warriors* e *Final Fight*, só para exemplificar – que se tornavam muito mais atrativos no Super Nintendo do que em consoles como Mega Drive e Master System.

O Super Nintendo também foi um dos responsáveis por consagrar de vez os jogos feitos à partir de desenhos



animados. Bons jogos como *The Lion King*, *The Adams Family – Pugsley’s Scavenger Hunt*, *Tiny Toons Adventures – Buster Busts Loose!*, *The Jungle Book*, *Alladin*, *Teenage Mutant Ninja Turtles IV – Turtles in Time*, *Bike Mice from Mars* e *The Magical Quest Starring Mickey Mouse* ditavam a boa qualidade dos jogos desse gênero que outrora eram classificados como jogos extremamente alternativos e que agradavam apenas às crianças. Até mesmo os adultos fãs de desenhos animados se divertiam com os jogos.

Ter a chance de jogar um bom jogo no Super Nintendo era muito mais que uma boa experiência de jogatina ou diversão – ter a oportunidade de jogá-lo era ter a oportunidade de entrar em um mundo mágico, cheio de fantasias, belos gráficos coloridos e trilhas sonoras marcantes que só um console da Big N em sua plena maturidade era capaz de proporcionar.

Abaixo, algumas capas de alguns jogos que provam a diversidade e qualidade dos jogos lançados para o console.



O fechar das cortinas

O Super Nintendo permaneceu firme até o último momento. Os consoles 32-bits tiveram que suar bastante para desbancar o velho guerreiro da Nintendo, que foi produzido até 1999. Apesar das inúmeras dificuldades que rondaram toda a sua vida, o Super Nintendo foi sucesso absoluto e incontestável, tendo mais de 50 milhões de unidades vendidas e cerca de 2000 bons títulos lançados.

O console marcou época como um dos melhores (o melhor na minha opinião) consoles de todos os tempos, com a biblioteca de jogos que agradava a todos os gostos.

Acredito que, mesmo com o fiasco inicial, a forma que a Nintendo conduziu as coisas fez com que todos os gamers daquela época tivessem pelo menos uma oportunidade de jogar o seu console – o suficiente para se apaixonar e fazê-lo ser comprado.

Não fosse o “duro golpe de destino” que lhe foi imposto pela Sony e Phillips quando desistiram de produzir o periférico para suportar CDs como mídia principal – e que resultou no lançamento do Playstation –, talvez o Super Nintendo tivesse uma sobrevida maior e o seu sucessor não tivesse sido outro console que usasse a já ultrapassada tecnologia dos cartuchos. Mas isso é história para o nosso próximo **Nintendo Chronicle!**





por Alveni Lisboa

Trauma Team é a mais nova investida da franquia Trauma Center, com games lançados para Nintendo Wii e DS. Agora, você não controla apenas um cirurgião e sim uma equipe médica inteira: desde o técnico em radiologia até o ortopedista, passando pela endoscopia e paramédicos. Let's begin the operation!

Imagine a situação: é terça-feira e quase não há movimento no hospital onde você trabalha. Tudo transcorre normalmente, sem grandes acontecimentos. De repente, paramédicos entram disparados pelo corredor carregando uma vítima ferida no peito. Ao tirar um Raio-X, constata-se que há uma bala alojada no coração da vítima. Pronto, está criado o cenário ideal para se começar a jogar Trauma Team.

Médico-presidiário

Quem jogou os games da franquia Trauma, sabe que o enredo não é o ponto importante. Além de tosca, certas vezes, a história é completamente dispensável. Trauma Team não é diferente. O personagem principal é um médico desmemoriado condenado a 250 anos (!) de prisão que aceita prestar serviços comunitários em troca de redução de pena. Ele foi acusado de envolvimento em um ataque terrorista usando armas biológicas. Sinceramente, você teria coragem de ser operado por um cidadão com esse histórico?

Trauma Team coloca o jogador no dia-a-dia de um hospital. São seis especialistas: pronto-atendimento, clínico-geral, ortopedista, endoscopia, perito forense e, é claro, cirurgião. Antes de fazer o paciente “entrar na faca”, você vai precisar diagnosticar a doença, realizar exames e analisar as possibilidades para finalmente fazer o que for necessário.

Além dos novos personagens, outro destaque dessa versão é o aprimoramento do modo cooperativo. A Atlus soube ouvir as críticas e prometeu melhorar a jogabilidade. Missões construídas para serem jogadas em dupla simplesmente não fluíam bem quando jogadas por somente um jogador.



Inovar é preciso

Os gráficos em estilo anime continuam presentes, mas agora parecem mais cartunescos do que antes. Os personagens estão mais estilizados, as cores mais vivas e os perfis de cada um são mais marcantes. As animações são muito mais bem resolvidas, com certa dose de ação, mas ainda continuam extensas com personagens falando sem parar. Pelo menos a Atlus contratou dubladores para inserir vozes nos personagens, um ponto positivo. Muito melhor do que ficar lendo aqueles blocos de texto sem ação alguma e ouvindo apenas gritos e ordens irritantes.

Os controles durante a cirurgia também não mudaram: o nunchuk seleciona os instrumentos, enquanto o wiimote serve para usá-los. Simples e conhecido – se a fórmula tem feito sucesso, para que mudá-la, não é mesmo? Em compensação, em certos momentos, a câmera agora aproxima e gira em torno da ação, garantindo uma visão mais apurada nos momentos mais complexos.

A coisa só muda um pouco quando entramos na pele do perito forense e na hora do diagnóstico. No primeiro, a jogabilidade muda para o estilo “aponte e clique”, onde o jogador deve coletar evidências, realizar entrevistas e analisar o corpo da vítima para determinar a causa da morte. Um momento Ace Attorney para quebrar a rotina.

Já no segundo, as habilidades de dedução aliadas ao conhecimento médico serão necessárias para descobrir qual doença combater. Quem assiste ao seriado House ou Grey's Anatomy sabe do que estou falando.

O resto continua tudo igual: a pressão do tempo, a música tensa, os sons tradicionais. É preciso tranquilidade e movimentos precisos para tudo acabar bem.

E aí, doutor, pronto para a operação? A data está marcada: 18 de maio. O jeito é esperar para ver.



FICHA TÉCNICA

PRODUTORA: ATLUS

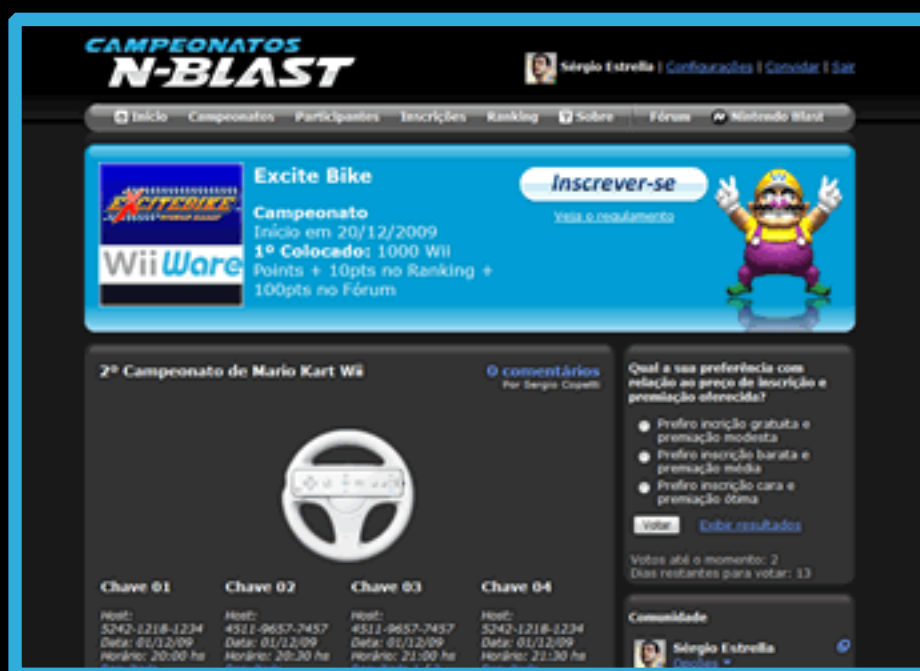
DISTRIBUIDORA: ATLUS

CLASSIFICAÇÃO: TEEN (+12 ANOS)

LANÇAMENTO: 18/05/2010



CAMPEONATOS N-BLAST

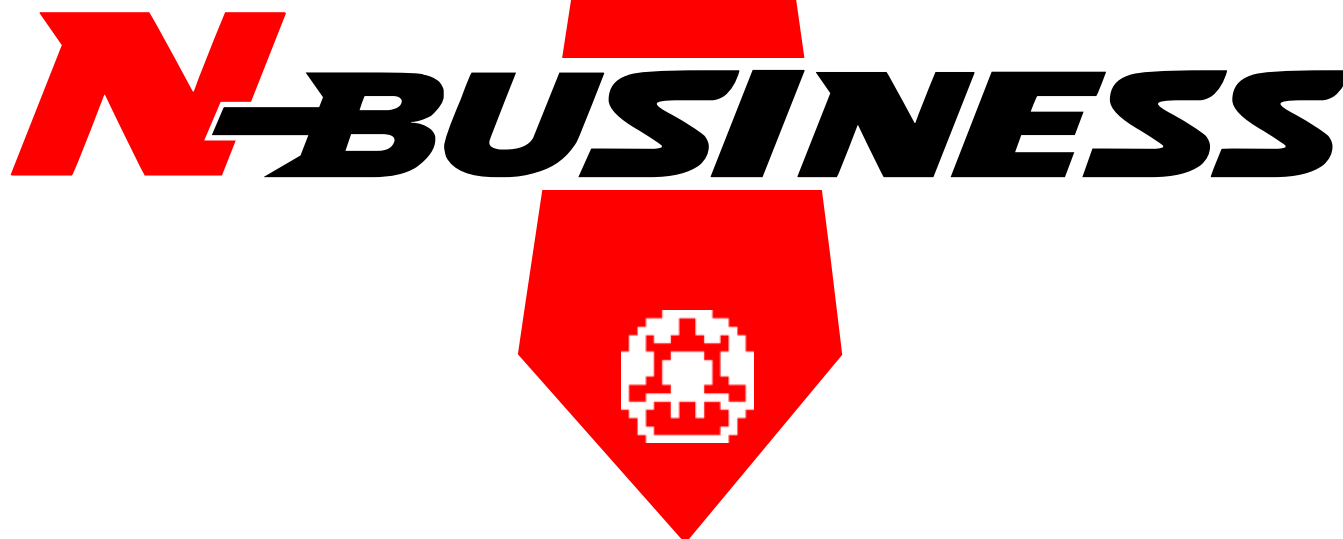


campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonato N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonato N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor – e jogador – algo inédito no Brasil para consoles Nintendo, aliada ao nome de um site de games já conceituado.

A partir desta edição, a coluna
GameDev
passa a ser **bimestral**, revezando-
se com a nova **N-Business**!



Por Ricardo Scheiber

PARTE 1: A NINTENDO COMO ORGANIZAÇÃO

Você, em algum momento, já parou pra pensar na Nintendo como uma organização? Enxergar as organizações pode ser uma tarefa difícil. Nós podemos perceber os seus sinais externos, como um edifício imponente e uma estação de computadores, mas a organização, como um todo, é vaga e abstrata, e pode estar espalhada em diversas localidades, até mesmo ao redor do mundo, como é o caso da Nintendo. A empresa vai muito além do prédio bonito, ou das dezenas de escritórios internacionais que representam a Nintendo ou são controlados por ela. Há toda uma entidade social por trás, que é orientada por metas e objetivos, projetada como um sistema de atividade estruturado e coordenado, e intrinsecamente ligada ao ambiente externo.

Nós estamos rodeados por organizações. Elas são tão comuns que as tomamos por algo que sempre esteve ali. Mal nos damos conta que nascemos num hospital, somos registrados num cartório, estudamos em escolas e nos formamos em universidades, crescemos com alimentos produzidos em fazendas corporativas, vamos ao médico que faz parte de uma equipe ou consultório quando ficamos doentes, compramos uma casa que foi construída por uma construtora e vendida por uma imobiliária, pegamos dinheiro emprestado ou fazemos as nossas poupanças num banco, recorremos à polícia e aos bombeiros quando algum problema acontece e passamos, em média, 40 horas por semana trabalhando numa organização.

E a Nintendo, faz parte disso? É claro que sim. O objetivo desta e das próximas colunas é trazer a você, leitor, uma visão da Nintendo como organização corporativa. Abordaremos os mais diversos temas como o ambiente de empresas do qual a Nintendo faz parte, as estratégias da Nintendo e como a inovação e sua cultura organizacional estão conectadas. Também dedicaremos este espaço para falar (e muito!) do marketing da empresa, em como os canais auxiliam a logística da Nintendo e a sua participação no mercado financeiro. Tudo isso não parece interessante?



A importância da Nintendo hoje

Todos sabemos que hoje a Nintendo é líder da indústria de vídeo games. A empresa possui ao todo 4.130 funcionários e teve um lucro líquido superior a 3 bilhões de dólares no ano passado. A Nintendo está aí para nos entreter, e isso está totalmente de acordo com a sua filosofia (falaremos dela mais adiante).

Com todos esses recursos, a empresa pôde plenamente atingir suas metas e alcançar os resultados desejados para o ano de 2009. Para isso, a Nintendo sabe que vai ter que produzir bons jogos e oferecer os seus serviços com eficiência. Ao mesmo tempo em que há um departamento de produção preocupado com a qualidade dos produtos Nintendo, há um setor na organização voltado inteiramente à pesquisa, que todos os dias tenta encontrar novos meios de facilitar a inovação. Somente assim a Nintendo consegue utilizar modernas tecnologias de produção e informação.



A Nintendo faz parte de um ambiente de organizações. Nele não estão apenas as empresas concorrentes, mas todas aquelas que fazem parte da cadeia da Nintendo. Entenda cadeia, nesse contexto, como o aglomerado de atividades da empresa, desde a criação do produto (jogos e consoles, por exemplo) até a chegada deles às prateleiras das lojas, ou em sua própria casa se você fez a compra pela Internet. Imagine a Nintendo como o centro desta cadeia. Atrás ficam todas as empresas ligadas à produção. Para os consoles, temos desde os fornecedores de peças e chips (como a IBM e a Mistumi), às publishers e developers de games - como a Capcom, Square Enix e a Electronic Arts -, que podem possuir estúdios próprios, mas também estúdios terceirizados, que são

outras empresas! Você consegue ter uma noção do quanto esse ambiente é complexo? Mas ainda há a parte de frente da cadeia em que é feita a distribuição dos consoles e dos jogos para as redes de varejo. Nessa parte, ainda há mais organizações atuando para que o transporte desses produtos seja rápido, eficiente e com o menor custo possível.

Um ambiente tão complicado como o segmento dos vídeo games naturalmente tem mudanças o tempo todo. Um dia, um estúdio divulga a criação de uma nova engine, no outro, pode ter o anúncio de uma nova franquia com novos conceitos de jogabilidade. É crucial para qualquer empresa desse ambiente – e aqui incluímos também a Nintendo – estar atenta às novidades e saber se adaptar às transformações. Mas agora você deve estar se perguntando: “será que a Nintendo é um agente do ambiente que só se adapta às mudanças? Será que a Nintendo não é uma própria influenciadora das empresas que a cercam?” A resposta nós todos já sabemos. É óbvio que sim! E basta observar o console de mesa atual da Nintendo, o Wii, e o seu controle revolucionário. O sensor de movimentos, a maneira que a Nintendo o impôs e o portfólio de jogos que atraiu novos consumidores, mudou completamente o conceito de vídeo games no mercado. O que teria acontecido se o Wii Remote fosse um controle analógico, como no Xbox 360 e no PlayStation 3? Provavelmente ninguém hoje saberia da existência do Project Natal e, talvez, nem ele mesmo tivesse sido pensado até o momento.

Perspectivas históricas



A Nintendo foi criada em 1889. No dia 23 de setembro do ano passado, portanto, ela comemorou 120 anos! A imagem acima é uma linha do tempo dos produtos da empresa. Você pode ver que ela começou produzindo cartões artesanais, um tipo de baralho chamado Hanafuda. Seu sucesso na área de jogos eletrônicos só começou mesmo em 1983 com o lançamento do Famicom (Family Computer) – obviamente que as condições tecnológicas do século XIX não permitiram que as pessoas jogassem Donkey Kong naquela época! Por que a Nintendo conseguiu sobreviver por tanto tempo? Quais foram as grandes sacadas? Qual o segredo dessa companhia japonesa?

- Eficiência é tudo: um dos princípios fundamentais para a administração de qualquer empresa é que as decisões sobre as organizações e os projetos devem estar baseadas em estudos precisos sobre as situações individuais. Quando, na década de 70, a Nintendo se viu ameaçada pelos fabricantes de jogos eletrônicos como a Atari e a Bandai, a decisão de entrar para este ramo não foi feita por puro impulso ou instinto. Ela requereu uma construção detalhada de cenários para a organização ter certeza de que obteria sucesso no mercado. Além disso, houve todo um planejamento que consistiu no desenvolvimento de procedimentos-padrão precisos para a realização das tarefas (criação dos aparelhos, divulgação, distribuição, venda, entre outros), seleção de trabalhadores com habilidades adequadas (Shigeru Miyamoto entrou para a Nintendo em 1977) e treinamento nesses procedimentos-padrão.

- Jamais se esquecer do ambiente: no momento em que a Nintendo decidiu entrar para o mercado de jogos eletrônicos, toda sua estrutura (o organograma) foi alterada. Esse foi um trabalho de contingência. Para que as organizações sejam eficazes e deem certo, é fundamental que haja um ajuste perfeito entre a sua estrutura e as condições no ambiente externo. Afinal, o que funciona num cenário pode não funcionar em outro. Não existe um único caminho perfeito. Tudo depende.

O que cada grupo deseja da Nintendo

Ao definir seus objetivos e se projetar para garantir a eficácia, a Nintendo precisou considerar as necessidades e os interesses de todas as partes detentoras de interesse. Vamos dar uma olhada na imagem a seguir:



De modo geral, é bem difícil satisfazer simultaneamente às demandas de todos os grupos. A Nintendo pode, numa hipótese, conseguir satisfazer a todos os seus clientes, mas ter dificuldades com os credores (de quem ela emprestou dinheiro) ou o seu relacionamento com os fornecedores ser desfavorável porque o poder de barganha deles é muito alto (quando o poder de barganha de um fornecedor é muito alto, é difícil para a Nintendo negociar preços, logo ela fica “nas mãos dele”). Se não fosse por isso, os custos de produção poderiam ser menores. Fornecedores conseguem ter alto poder de barganha quando eles são os únicos que produzem um determinado componente com qualidade).

Às vezes pode acontecer, inclusive, de um grupo ter interesses que entrem em conflito com os interesses de outro grupo. E aí, o que fazer nessa situação? A Nintendo luta para satisfazer pelo menos os interesses mínimos de todos os grupos. Quando qualquer um estiver seriamente insatisfeito, ele pode retirar o seu apoio, prejudicando o desempenho futuro da organização. No entanto, é razoável nós deduzirmos de que não é possível agradar a todos fazendo a mesma coisa. Cada um tem seus próprios interesses, por isso a política da Nintendo precisa ser a mais democrática possível.

A filosofia Nintendo

“[A Nintendo vai continuar correndo atrás da] Expansão do público gamer, pondo sorrisos nos rostos de muitas pessoas por oferecer um divertimento novo em folha que qualquer um pode desfrutar, sem levar em conta idade, gênero, ou experiência como jogador. [A Nintendo espera que o DS seja] um aparelho que enriqueça a vida diária de seu dono. A estratégia da Nintendo é acelerar o ritmo atual de vendas, passando de “todas as famílias devem ter” para “todos devem ter”. [É esperado que o Nintendo Wii seja] um aparelho que todos queiram comprar, que provoque sorrisos adjacentes nos rostos das pessoas [ao encorajar a comunicação entre os membros da família na sala de estar e oferecer diversão por isso]. Ao desafiar a competitiva indústria de jogos, que coerentemente exige novos e inovadores produtos, a Nintendo vai se esforçar para expandir o seu negócio e aumentar a renda e o lucro, aproveitando o fato de ser a única fabricante de consoles com um poderoso time de desenvolvimento de softwares próprios.”

Declaração da companhia Nintendo.

A declaração acima é o que move a Nintendo neste momento. Ela está exposta para funcionários, clientes, investidores, fornecedores e concorrentes atuais. Ela mostra o que é a Nintendo e o que ela pretende alcançar. A partir dessa filosofia, grupos que tiverem se identificado com o propósito estabelecido podem se juntar à empresa. A filosofia Nintendo tem um papel crítico para a organização. Nada – absolutamente nada – que a Nintendo fizer irá contrariá-la.

Estrutura organizacional da Nintendo

Finalmente, antes de finalizarmos essa matéria, vamos ter uma ideia das dimensões da Nintendo.

A matriz da empresa está localizada em Kyoto, no Japão. A Nintendo tem escritórios em Redmond (EUA), Richmond (Canadá), Großostheim (Alemanha), Scoresby (Austrália), Suzhou (China) representada pela iQue, Costa del Este (Panamá) representada pela Latamel, São Paulo (Brasil) também representada pela Latamel, Taiwan e África do Sul (como Core Gaming Systems).

O atual presidente global e CEO (diretor-executivo) é Satoru Iwata (foto). O CCO (diretor de curso) e presidente da Nintendo of America é Reggie Fils-Aime. O presidente da Nintendo na Europa é Satoru Shibata. E Shigeru Miyamoto é o designer de games com maior renome da companhia, com um alto poder de decisão dentro da empresa.



Divisões da Nintendo

- Nas Américas: Nintendo of America (NOA) e Nintendo of Canada.
- Na Oceania: Nintendo of Australia
- Na Europa e África: Core Gaming Systems Ltd. (África do Sul), Nintendo Benelux, Nintendo Spain, Nintendo of Europe (NOE), Nintendo France, Nintendo Germany, Nintendo Italy e Nintendo UK.
- Na Ásia: Nintendo Company (Japão), Nintendo Honk Kong, Nintendo of Korea (NOK), Nintendo Phuten Company (Taiwan) e Maxsoft Pte. (sul da Ásia Oriental)

Pesquisa & Desenvolvimento

- Nintendo Technology Development
- Nintendo Integrated Research and Development
- Nintendo Technology and Engineering

Pesquisa de marketing e vendas

- HFI Inc.
- NES Merchandising Inc.
- NHR Inc.
- Nintendo Research, Inc.

Empresas afiliadas

- The Seattle Mariners (time de beisebol de Seattle)
- iQue (distribuição da Nintendo na China)
- The Pokémon Company
- Siras Inc. (segurança em sistema de informações)
- Latamel (distribuição na América Latina)

Outras empresas

- Fukuei Inc. (suporte na indústria)

Com tantas equipes trabalhando com a Nintendo, é fundamental que sua estrutura seja a mais horizontal possível. Assim, a organização consegue ter o foco na aprendizagem e a comunicação flui rapidamente, face a face. Mas esse é o assunto para outra coluna...

A coluna de hoje serviu como introdução aos assuntos futuros. Espero ter conseguido passar um pouco do que é a Nintendo como organização corporativa.

Na próxima coluna...

Vamos falar sobre o ambiente de organizações que trabalham com vídeo games! Como anda o setor atualmente? Como a Nintendo consegue lidar com as incertezas? Como são firmadas as relações com outras empresas? Qual a importância delas? E como elas afetam a Nintendo? Não percam!

As desenvolvedoras

Developers first-party

São estúdios subsidiados pela Nintendo ou que ela possui um controle superior a 51%.

- Brownie Brown (Heroes of Mana)
- Intelligent Systems (WarioWare, Paper Mario, Fire Emblem)
- Monolith Soft (Disaster: Day of Crisis)
- EAD (Mario Kart, The Legend of Zelda, Super Mario Galaxy, Big Brain Academy, Wii Sports, Wii Fit, Animal Crossing)
- NST (Metroid Prime Hunters)
- SPD (Rhythm Heaven, WarioWare, Metroid: Other M junto com a Team Ninja)
- Project Sora (Super Smash Bros. Brawl)
- Retro Studios (Metroid Prime)

Developers second-party

Estúdios que criam jogos exclusivamente pra Nintendo por um contrato assinado.

- AlphaDream (Mario & Luigi)
- Ambrella (Pokémon Dash)
- Camelot (Mario Golf, Mario Tennis, Golden Sun)
- Game Freak (Pokémon)
- Genius Sonority (Pokémon Battle Revolution)
- HAL Laboratory (Kirby, Super Smash Bros.)
- NDCUBE (F-Zero)
- Noise (Custom Robo)
- Paon (DK: Jungle Climber)
- Skip (Captain Rainbow)



por Alveni Lisboa

BLAST FROM THE **PAST**

SUPER MARIO 64

Vagar solitário por um castelo, entrar em quadros que dão acessos a mundos diversos e coletar estrelas. O que poderia ser uma “viagem” causada por drogas alucinógenas é a mecânica de um dos jogos mais bem sucedidos da Nintendo – Super Mario 64.

Um dos primeiros games do recém-lançado Nintendo 64, Super Mario 64 surpreendeu e inovou. Lembro até hoje da primeira cena que vi quando entrei na locadora: Mario totalmente em 3D enfrentando uma bola preta gigante com uma coroa na cabeça. Do lado de cá da tela, cerca de 10 pirralhos aglomerados assistindo a um garoto jogar com o estranho controle (“uau, tem uma alavanca!”).



O Jogo

Na época, alguns jogos tinham sido lançados, mas nenhum chamava tanta atenção quando à nova aventura de Mario & Cia. Um mundo em 3 dimensões, sem linearidade e com objetivos pré-definidos. A fórmula $\rightarrow + B$ foi abandonada. Passar de fase agora não se resumia apenas a chegar ao final. Em vez da combinação Mario pequeno-grande, um medidor marcava o quanto de vida se tinha. Para enchê-lo, bastava entrar na água, encostar em corações espalhados ou pegar moedas, que ganharam cores e valores diferentes: amarela = 1 ponto, vermelha = 3 pontos, azul = 5 pontos.

Novidades sem fim

Os nintendistas acostumados a apenas correr e saltar, agora podiam realizar acrobacias que nem Daiane dos Santos colocaria defeito. São oito saltos no total: comum, duplo, triplo, reverso, em distância, backflip, ground pound e wall kick. Quem não se lembra do famoso “mortal”, nos rebatidas na parede ou da “bundada” do Mario? Movimentos tão marcantes que passaram a ser usados em games sucessores. O bigodudo podia também socar, chutar, rastejar e até aplicar voadoras nos inimigos.

Em SM64 não há flores de fogo, cogumelos ou capas de vôo. No lugar disso, ao acertar blocos nas fases, Mario substitui o boné tradicional por outro que lhe fornece habilidade por um determinado tempo.

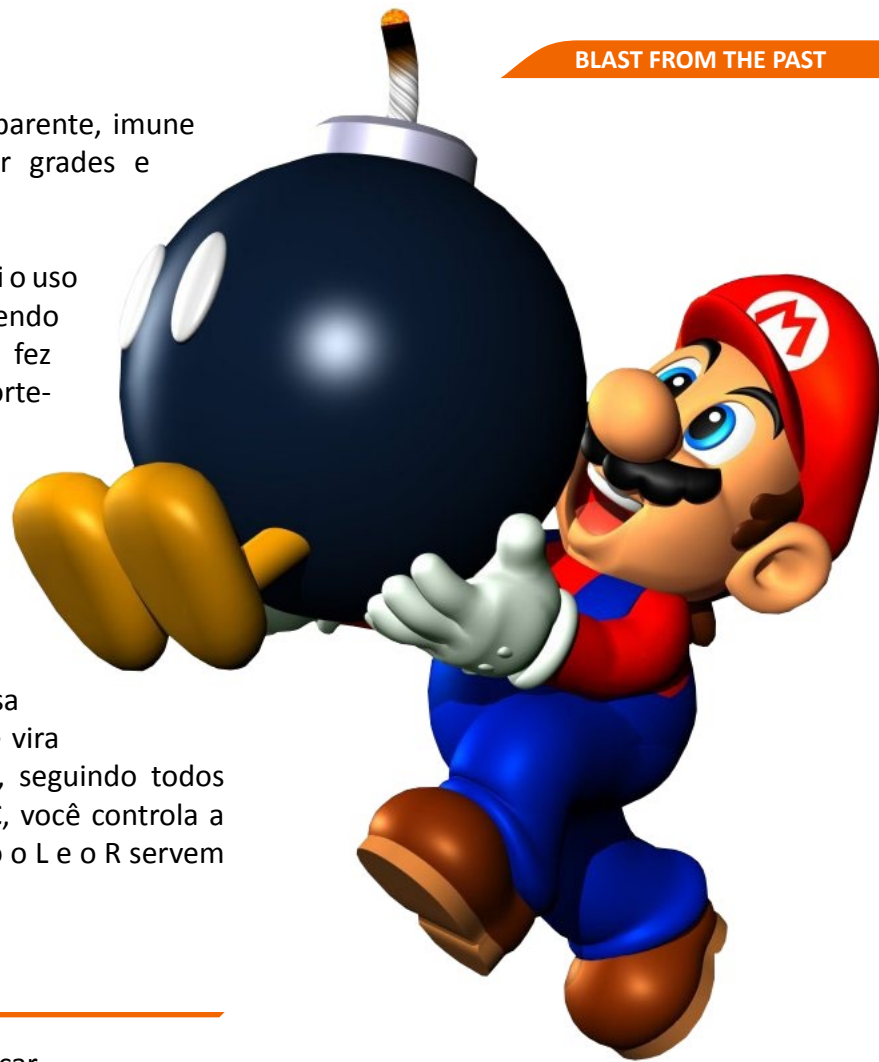
O vermelho (Wing Cap) dá a capacidade de voar; o verde (Metal Cap) o reveste com uma armadura que o torna invencível e permite caminhar debaixo



d'água; e o azul (Vanish Cap) deixa Mario transparente, imune a ataques inimigos e possibilitando atravessar grades e paredes.

Outra novidade introduzida em Super Mario 64 foi o uso da voz. Sim, o nosso herói bigodudo fala! A Nintendo novamente acertou em cheio: a caricata voz fez tanto sucesso que tornou o ator e dublador norte-americano Charles Martinet uma celebridade. Martinet usou um timbre tão alegre e contagiante – com um leve traço italiano –, que era impossível não se empolgar com o “ihul”, “iupis” ou o famoso bordão “It’s a me, Mario”.

Lembra do Lakitu, aquela tartaruga que usa óculos e flutua em uma nuvem? Neste jogo, ele vira um cineasta. Isso porque ele é o câmera-man, seguindo todos os seus passos durante a jornada. Nos botões C, você controla a movimentação de Lakitu para os lados, enquanto o L e o R servem para aproximar ou afastar.



It's a me... Luigi?

Um jogo tão popular quanto esse não poderia ficar sem polêmica e enigmas. Aliás, a Nintendo adora acrescentar detalhes secretos ou despercebidos para instigar os jogadores. Nesse caso é a suposta participação de Luigi no jogo. Havia rumores de que algum código destravaria o irmão de Mario. A IGN chegou a promover um concurso para quem comprovasse o mito. Infelizmente, ninguém conseguiu provar que era possível jogar com o personagem.

Mas de onde surgiu essa idéia louca? Veja a imagem ao lado. Nos jardins do castelo, há esta fonte com uma estrela no meio. Atrás da escultura, há uma placa com os seguintes dizeres: “Eternal Star”. Devido ao gráfico em baixa resolução, muitos acharam que poderia estar escrito: “L is real 2401”. Ou seja, Luigi existe em 2401. Mas o que significa esse número? Um código, uma data, uma coordenada?

A teoria mais aceita é que essa seria a data de lançamento do próximo jogo (que aí sim teria Luigi) de modo codificado. O 2 seria o mês do lançamento – em inglês, o mês vem antes da

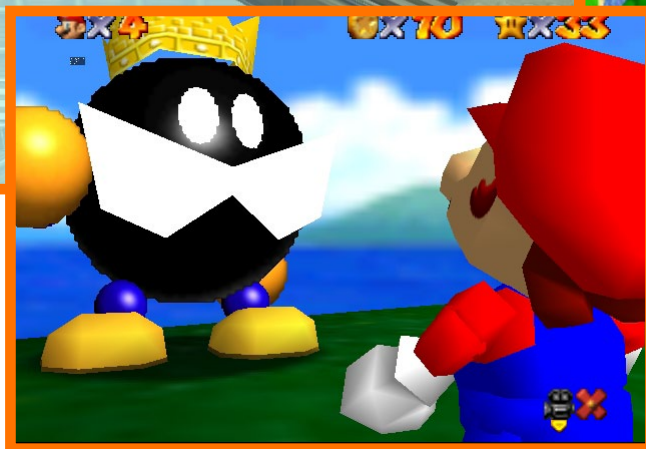
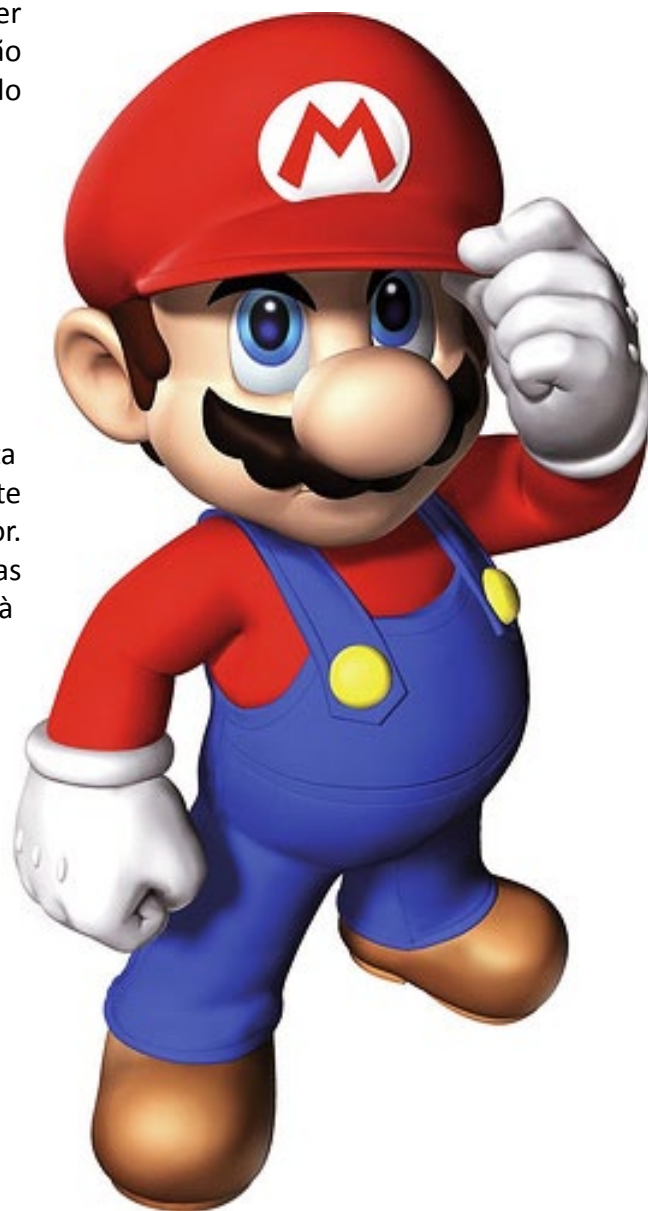


data -, o 4 seria o dia e o 01, o ano de lançamento. De fato, Paper Mario foi lançado em 4 de fevereiro de 2001 e tem a participação do também bigodudo irmão de Mário. Será que tudo foi planejado já em 1996? Mistério...

Um novo paradigma

A história dos videogames pode ser dividida em dois momentos: a era 2D e a 3D. SM 64 é o divisor de águas nesse quesito. Foi muito mais do que um game de transição, foi um conceito estabelecido. A Nintendo conseguiu produzir uma obra-prima que mantém o carisma consagrado da série e ainda acrescenta uma série de novos desafios. Os produtores foram extremamente audaciosos em fornecer tanta liberdade e variedade ao jogador. Quem nunca jogou, não sabe o que está perdendo. É uma daquelas aventuras clássicas que jamais envelhecem ou enjoam – não foi à toa que a Big N criou um remake para Nintendo DS.

Eleito “Jogo do Ano” em várias premiações, a aventura do bigodudo é um dos melhores games de todos os tempos. As principais revistas e sites especializados deram notas entre 9,5 e 10, o que comprova a excelência. Se você se encantou com Super Mario Galaxy, e não vê a hora de pôr as mãos na seqüência, vai se apaixonar pelo inesquecível Super Mario 64.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

www.blast.com.br

MONSTER HUNTER B Tri

EDIÇÃO Nº08 MAI/2010



ÍNDICE

MARIO BITS

Comparando SMG2 com SM64

03

ANÁLISE

Picross 3D (DS)

06

ANÁLISE

2010 FIFA World Cup (Wii)

09

PERFIL

Cha Cha

12

NINTENDO CHRONICLE

Nintendo 64 e os Primeiros Erros

14

ANÁLISE

Monster Hunter Tri (Wii)

19

ANÁLISE

Dementium II (DS)

26

PRÉVIA

Sin & Punishment 2 (Wii)

29

BLAST FROM JAPAN

Monster Hunter G (Wii)

33

GAMEDEV

Conceitos de Programação no XNA

35

COLUNA

Tempo de Jogar

43

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Oliveira
- Gustavo Assumpção
- Filipe Gatti
- Eduardo Jardim
- Pedro Pellicano

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Rafael Neves
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Henrique Dória
- Douglas Fernandes
- Filipe Gatti

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Gustavo Assumpção
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Marcus Dejean
- Diego Miler

INTRODUÇÃO

Monster Hunter, quem diria, está conquistando o ocidente! Com seu mundo vasto e modo online sensacional, a franquia da Capcom chega ao Wii em grande estilo. Nessa edição, você confere uma mega análise do game, assim como um Perfil e um Blast from Japan dedicados à série. Também trazemos uma prévia de Sin & Punishment 2 e análises de Picross 3D, Dementium II, e já em clima de Copa, uma análise especial de 2010 FIFA World Cup para Wii. Ah!, e o Mario Bits é dedicado àqueles que ficaram hipnotizados por Super Mario Galaxy 2! Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA



MARIO BITS

Comparando Super Mario Galaxy 2 com Super Mario 64

Quando penso em Super Mario Galaxy 2 e no fato desta ser a primeira vez em que um título 3D do Mario ganha uma sequência direta no mesmo console, me lembro de algumas falhas de antigamente. Não as sequências dos tempos de 8-bits, por favor... me refiro ao que começou a acontecer quando anunciaram o sistema Nintendo 64DD, já na era tridimensional. O 64DD ("DD" vindo de Disk Drive) era uma máquina que se conectava ao Nintendo 64 regular e podia reproduzir jogos em um disquete de alta capacidade com design próprio (obrigado, MadMax77!). Infelizmente ou não, acabou sendo um fracasso comercial, o que o impediu de ser lançado fora do Japão. Contando com apenas 9 jogos em toda a sua história, 4 destes eram da série Mario Artist (Mario Artist: Communication Kit, Mario Artist: Talent Studio, Mario Artist: Paint Studio e Mario Artist: Polygonal Studio); jogos como Sim City 64 e F-Zero X Expansion Kit também deram as caras no Japão, mas, obviamente, nenhum desses softwares conseguiu cativar a população gamer.

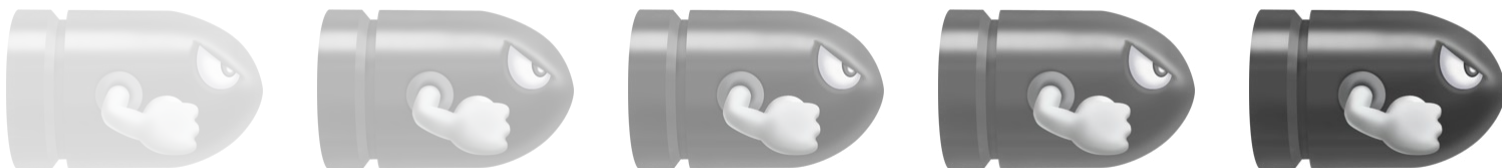
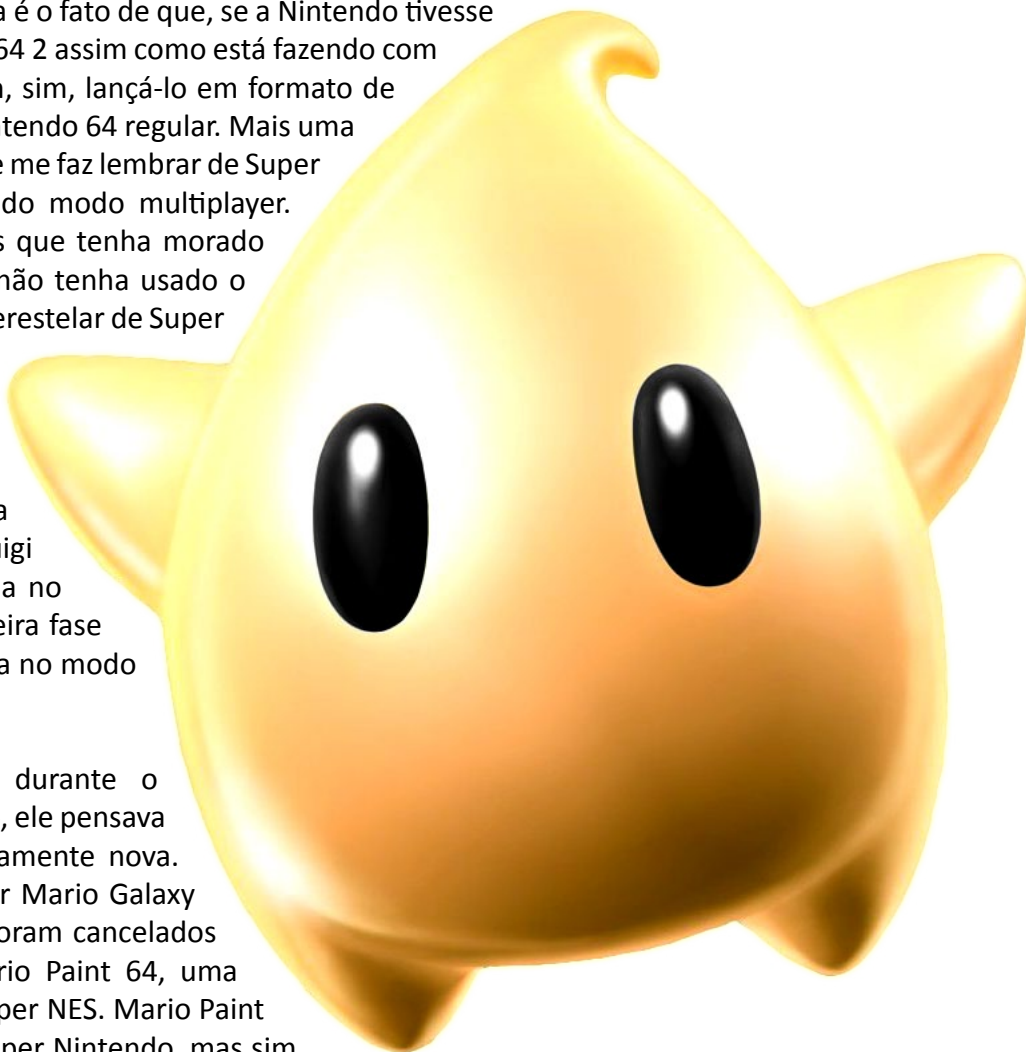




Entre os jogos cancelados, ficaram os outros 4 da série Mario Artist (Mario Artist: Game Maker, Mario Artist: Graphical Message Maker, Mario Artist: Sound Maker, Mario Artist: Video Jockey Maker) e, entre outros, o projeto Super Mario 64 2, que foi anunciado no fim de 1999. O único motivo que cancelou logo o começo de sua produção foi o fracasso do 64DD, no entanto, uma fase demo foi feita. É possível que alguns dos conceitos usados neste jogo estejam incluídos, hoje em dia, em Super Mario 64 DS, para Nintendo DS. Também não seria surpresa que Super Mario Sunshine ou Super Mario Galaxy tivessem pego emprestado os elementos projetados para Super Mario 64 2, como já mencionado pela Nintendo em alguma E3.

O que me intriga é o fato de que, se a Nintendo tivesse realmente investido em Super Mario 64 2 assim como está fazendo com Super Mario Galaxy 2, eles poderiam, sim, lançá-lo em formato de cartucho, tornando-o operável no Nintendo 64 regular. Mais uma característica do Super Mario 64 2 que me faz lembrar de Super Mario Galaxy 2 é o uso planejado do modo multiplayer. Como todo mundo já sabe, a menos que tenha morado numa rocha nos últimos meses (ou não tenha usado o Twitter de modo útil), a sequência interestelar de Super Mario Galaxy permitirá jogatina simultânea (cooperativa) entre 2 jogadores; confirmações indicam que o player 2 poderá auxiliar o jogo como uma Luma (o que explica sua presença na capa). A presença de Luigi em Super Mario 64 2 era confirmada no modo multiplayer, e, de fato, a primeira fase do jogo cancelado tomava a mecânica no modo cooperativo.

Miyamoto também afirmou que, durante o processo de desenvolvimento do jogo, ele pensava em lançá-lo numa plataforma inteiramente nova. É o que todos esperávamos de Super Mario Galaxy 2, não? Outros títulos da Nintendo foram cancelados após anúncio inicial, tais como Mario Paint 64, uma sequência clara de Mario Paint de Super NES. Mario Paint 64 não usaria o clássico mouse do Super Nintendo, mas sim uma leva de novos acessórios e periféricos que infelizmente foram mantidos em segredo.



Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars também teria uma sequência compatível com o 64DD, e o projeto era chamado Super Mario RPG 2. Dizem que este é o nome original de Paper Mario, mas teve que ser mudado quando a Square e a Nintendo, os co-desenvolvedores de Super Mario RPG, se separaram. O fato de que Super Mario RPG pertencia a ambas as companhias tornou o lançamento de uma sequência direta sem a permissão da Square em algo ilegal. A versão para 64DD foi cancelada, mas mudanças menores foram feitas e Paper Mario foi lançado para o Nintendo 64 regular.

A questão é que essas e outras dúvidas ainda permanecem em total segredo. Só o que rolaram foram mais e mais boatos que poluem e poluem tópicos de fóruns online. Quem não garante que a polêmica frase “L is real 2401” refere-se, na verdade, ao modo cooperativo de Mario 64 2? Uma grande incógnita permanece nesse capítulo da saga dos vídeo-games, e bem que a Nintendo poderia publicar um livro respondendo a nossas perguntas, com certeza venderia que nem água no Saara!

Super Mario Galaxy 2 (Wii)



Super Mario 64 (Nintendo 64)



Tenho certeza que a Nintendo não vai mais repetir os erros do passado, e além do mais, tudo indica que Super Mario Galaxy 2 será um estrondoso sucesso. Portanto, faça sua encomenda, ou vá guardando suas moedas e preparando os ossos para uma viagem sideral de tirar o fôlego. Continue ligado no Nintendo Blast e no Reino do Cogumelo para as novidades galácticas.



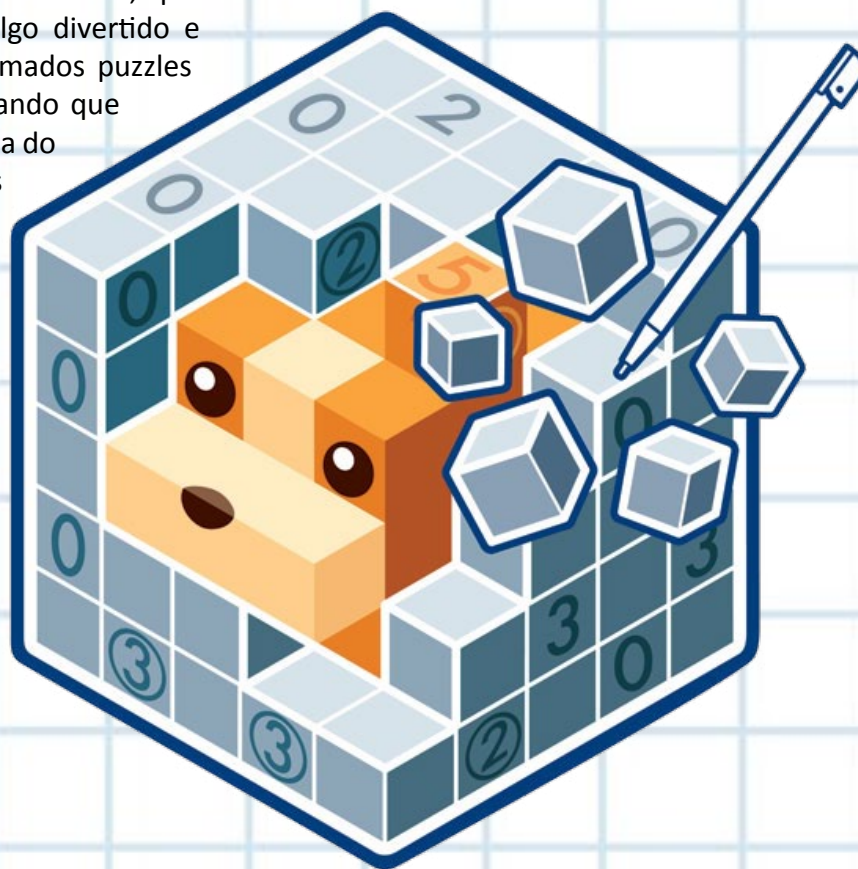
Análise

Picross 3D (DS)

PICROSS 3D

Depois de Picross DS transformar as malhas quadriculadas, que eram um terror nas aulas de matemática, em algo divertido e prático, chega a seqüência de um dos mais renomados puzzles do DS: Picross 3D. Em primeiro lugar, não vá achando que bloquinhos tridimensionais saltarão para fora da tela do portátil. O nome “3D” não tem nada a ver com os novos filmes em três dimensões que invadiram o cinema. Quando dizemos que o novo Picross é 3D, estamos falando da substituição de malhas quadriculadas por placas cúbicas. Logo, ao invés de figuras bidimensionais, teremos formas geométricas volumosas.

Mesmo assim, o jogo segue bem o estilo do antecessor, recheado de puzzles cada vez mais desafiadores que, quando resolvidos, concedem imagens animadas no formato do quebra-cabeça montado. Para jogadores apaixonados por enigmas e para aqueles que procuram somente uma distração para o dia-a-dia, Picross 3D cumpre bem o seu papel.



Do Quadrado ao Bloco

A maioria das séries de vídeo-game já se depararam com uma certa ponte. E o termo “ponte” não é uma metáfora para expansão de mercado ou de público consumidor. A expressão refere-se à ponte dimensional. Quando uma série se dá bem com jogos 2D, ela logo vê novas oportunidades no 3D e cruzam um caminho rumo a esta nova dimensão.

A passagem do plano para o tridimensional conseguiu trazer grandes benefícios para franquias como Mario e Zelda, mas também fizeram outras sofrerem muito, como os diversos Bombermans que saíram para o Nintendo 64. Sob esta visão, o que deveria ser





uma ponte de livre circulação acaba por se transformar numa peneira, selecionando somente alguns entre vários. O caso é que Picross cruzou esta ponte e acabou por abrir novos horizontes e muitas adições para o jogo de enigmas. Em Picross 3D, os puzzles são resolvidos em formas geométricas tridimensionais, divididas em vários cubinhos. Os cubos agem da mesma forma que os quadradinhos das malhas de Picross DS. Logo, o jogador terá de se guiar pelos números nas extremidades das formas para marcar alguns cubos e excluir outros.

Utilizando-se muita lógica e desafiando os jogadores, os puzzles começam bem fáceis e cheios de tutoriais, mas logo se tornam complicadíssimos e passam a requerer mais e mais tentativas, uma vez que o jogador precisa cumprir os quebra-cabeças no tempo certo e sem errar muitas vezes. A perspectiva em 3D exige que o jogador mude o ângulo de visão a fim de poder enxergar melhor as soluções para o puzzle, nesse aspecto a stylus funciona bem para girar e virar as formas geométricas com precisão.

Mas a tridimensionalidade também trouxe certos transtornos, pois quando você exclui um cubinho que não será usado, o coitado é literalmente destruído, a fim de modelar uma figura ao fim da partida. Então se você for muito apressado, poderá destorcer a imagem a ponto de ficar difícil enxergar o enigma. É sempre recomendável que você destrua logo as colunas zero (onde nenhum cubo é usado) e pintar logo as linhas com números grandes para depois começar a parte mais complicada do puzzle.

Passa-tempo ou Grande desafio?

A casualidade nos vídeo-games é um assunto muito discutido na atual geração, principalmente no Wii e DS. O imenso surto de jogos feitos apenas para crianças e pessoas da meia idade é muito criticado pelos jogadores mais experts. A grande questão é que são poucos os jogos que conseguiram balancear os dois lados, proporcionando diversão para qualquer tipo de jogador. Bem, é mais ou menos por aí que Picross 3D está. Nesse meio-termo, tal qual foi seu antecessor. Os jogadores menos experientes e que procuram no game uma distraçãozinha poderão jogar nos níveis mais fáceis, recheados de tutoriais e com baixo nível de desafio. Já aqueles que literalmente estão num “quebra-cabeça”, irão pelo caminho dos enigmas complicados e trabalhosos, procurando aproveitar todas as aproximadas 30 horas de jogo. Isso só depende do jogador e do que ele espera do jogo.



Ligando o jogo, tudo parece muito simples: Mascotes fofinhos dando instruções meio óbvias e menus recheados de botões grandes e coloridos. Bem, já dizia alguém que não se deve julgar o conteúdo pela forma, e tal regra se aplica bem à Picross 3D. Pois é por baixo desta fofura toda que se escondem cerca de 350 enigmas prontos para serem desvendados! E, para os jogadores mais hardcore, informo que neste game a mecânica de penalidade muda em relação ao anterior. Ao invés de erros e descuidos, aumentaram gritantemente o tempo de resolução do puzzle (não podendo passar de 1 minuto). A questão do tempo e dos erros é dividida, há um limite de descuidos e um limite de tempo meio que paralelos e o jogador deve sempre estar entre essas duas marcas.

Quebrando a Cabeça

Picross 3D consegue evoluir em relação à Picross DS em muitos aspectos, mas a passagem para o mundo tridimensional não foi completamente benéfica. Digamos que houveram alguns “escorregões”. A depender do ângulo de visão, o jogador pode terminar se atrapalhando e acabar por destruir o bloco errado, o que é um transtorno, pois há um limite de erros e há jogadores que lutam por vitórias perfeitas. As figuras literalmente “esculpidas” ao decorrer do puzzle não são tão interessantes quanto as imagens em 8-bits de Picross DS e, falando em 8-bits, as referências a jogos passados foram retiradas em Picross 3D. Fases com músicas temas como a de Super Mario fizeram sucesso no primeiro game, mas não entraram na versão 3D. O que é um grande mistério, já que a própria Nintendo fez o jogo. O editor de fases e a possibilidade de dividi-las ao redor do mundo pela conexão Wi-Fi ou local continua lá, mas é claro que construir modelos tridimensionais será mais exigente do que puzzles em 2D. Logo, em Picross 3D, fazer seu próprio enigma requererá prática.

Por fim, Picross 3D é a mais nova versão da série de puzzles e, apesar de formas em 3D dificultarem a visão do enigma e haverem alguns problemas na jogabilidade e em alguns outros detalhes do jogo (como a falta de estágios retrô), consagra-se como um jogo intenso e relaxante, agradando a vários tipos de jogadores. Como você faria para transformar um bloco retangular numa girafa ou até num skate? Se você se sentiu desafiado, não há outro caminho senão detonar Picross 3D!



8.0

Picross 3D (DS)

GRÁFICOS 8.0 | SOM 8.0

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 9.0

Análise

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™ (Wii)



Desde 1998 EA e FIFA lançam games sobre a Copa do Mundo. Aproveitando o embalo da maior competição esportiva do planeta, tais jogos costumam ser bem rentáveis para os produtores. No entanto, assim como os jogos baseados em filmes, os “FIFA World Cup” costumam decepcionar pela falta de conteúdo e de inovação. Infelizmente, **2010 FIFA World Cup: South Africa** não é uma exceção.

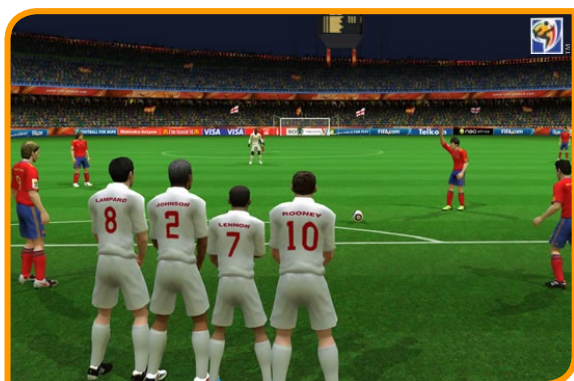
Novidades que não empolgam

A sensação de *deja vú* ao iniciar o game já diz tudo. Você tem aquela impressão de que já viu isso antes. O menu segue o mesmo layout de FIFA 10, com seis opções e imagens cartunescas. A música é a novidade aqui. Toda a trilha sonora lembra temas africanos: ritmos animados, tambores e batidas empolgantes. Tudo para fazer você entrar no clima da Copa.

As seleções são variadas e bem equilibradas. É o jogo com maior número de países selecionáveis: 199. Brasil, Argentina, Itália, Espanha, Inglaterra, Alemanha, França, Portugal, quase não há diferença técnica entre as seleções de ponta. Você pode ganhar da França, mas perder facilmente para o Uruguai ou Dinamarca, por exemplo. Na primeira vez que joguei a final foi entre Brasil e Gana, que bateu Alemanha e Portugal. Estranho, mas perfeitamente possível de acontecer dado o cenário de igualdade que o futebol mundial atravessa.

A principal novidade é o modo “Zakumi’s Dream Team”. Zakumi é o nome do mascote da Copa da África do Sul.





Você começa com um time fraquíssimo e tem que cumprir objetivos em jogos contra seus adversários. Caso cumpridos, você vai destravando conquistas e tem o direito de escolher um jogador rival para reforçar sua equipe. O nível dos adversários vai aumentando e os objetivos acompanham. Até aí, tudo bem. O problema é para conseguir atingir os objetivos propostos. Trocar 10 passes antes de fazer um gol se torna extremamente difícil devido ao plantel fraco e à jogabilidade ruim.

Jogabilidade inalterada

Se você jogou FIFA 10, vai estar familiarizado com o estilo de jogo aqui. É possível optar entre Wiimote, Wiimote+Nunchuk ou Classic Control. O recomendado é usar o Clássico, que fornece maior precisão. Usando o Wiimote+Nunchuk é impossível controlar a força do chute e do passe, por exemplo. Tudo é muito fácil e complicado ao mesmo tempo. Vou explicar.

Primeiramente, os goleiros beiram o ridículo. Mesmo no maior nível de dificuldade, eles são patéticos e tomam os gols mais bizarros que se pode imaginar. Basta correr com a bola, chutar da intermediária e sair pro abraço (é possível escolher entre quatro tipos de comemoração após o gol). Ou seja, vitórias por 1x0 são inexistentes.

Segundo, acertar um passe é muito difícil, pois você controla a força. Isso é interessante quando se quer aplicar longos lançamentos, mas não funciona bem nos passes curtos. Acertar os passes torna-se uma tarefa complicada, o que leva o jogador a optar pelo drible na maioria das vezes – realizado apenas por um apertar de botão.

Por outro lado, cobranças de falta, escanteiros e pênaltis são muito fáceis. Se você pegar o jeito da coisa, fará vários gols e não tomará nenhum. Basta mover a alavanca na hora correta e pronto. Porém, até se acostumar, prepare-se para levar vários gols de bola parada. Esse mesmo mecanismo é aplicado em disputas de bolas aéreas. Quem acertar o momento exato sai com a bola dominada (sim, finalmente é possível dominar a bola no peito!) ou cabeceia pro gol – se estiver dentro da área adversária.

Pó, rimel e blush no visual

O visual do game é ligeiramente superior ao de FIFA 10, mas isso não significa que seja bom. Muito pelo contrário, é um gráfico pobre, feio e inferior até aos jogos de PS2. É cerrilhado, cabeças quadradas, personagens sem expressão facial... A EA apenas aplicou uma maquiagem leve para tornar os personagens mais realistas. Diferente das versões para Xbox 360 e PS3, aqui é difícil reconhecer os jogadores pelas características ou estilo de jogo. Os torcedores são chapados e mal feitos, bem ao estilo Nintendo 64.

Igual ao antecessor, **2010 FIFA World Cup: South Africa** tem uma barrinha chamada “Momentum”, que mede a empolgação da torcida em cada ataque e influencia na finalização. Há também a câmera lenta nos momentos de perigo. Quando se chuta para o gol, a ação é desacelerada para criar uma expectativa: a bola vai entrar ou não? Infelizmente, nem sempre conseguimos ver. Isso porque a câmera perde o foco da bola, e daí o replay se torna indispensável.

O modo online cumpre o papel burocraticamente. Para os brasileiros, há quedas de conexão, mas o game funciona bem em rede. No entanto, não há novidade alguma: escolha o adversário e ganhe para alcançar as melhores colocações no ranking.

Bate-bola

A EA continua apostando no público casual para os seus jogos de esporte no Wii. Prova disso é 2010 FIFA World Cup South Africa, que nada mais é do que um remake idêntico de FIFA 10 com seleções apenas. O modo “Zakumi’s Dream Team” tenta ser divertido, mas empaca na jogabilidade ruim. O game peca em facilitar demais as coisas, o que resulta em placares absurdos e gols irritantes. A falta de incentivos, como times clássicos, estádios ou jogadores extras tornam o fator replay praticamente nulo – salvo apenas pelo modo online. É um daqueles títulos para se jogar apenas num domingo à tarde reunido com a família ou amigos. Ponto positivo somente para as músicas que dão todo o clima da competição.

Não foi dessa vez que a nação nintendística recebeu um game de futebol decente. Por enquanto, PES 2010 ainda reina absoluto nos gramados do Wii. Copa do Mundo? Só mesmo na TV, em junho. Vamos lá, Brasil, rumo ao hexa!

**5.8****2010 FIFA World Cup South Africa (Wii)**

GRÁFICOS 5.0 | SOM 7.0

JOGABILIDADE 5.0 | DIVERSÃO 6.0

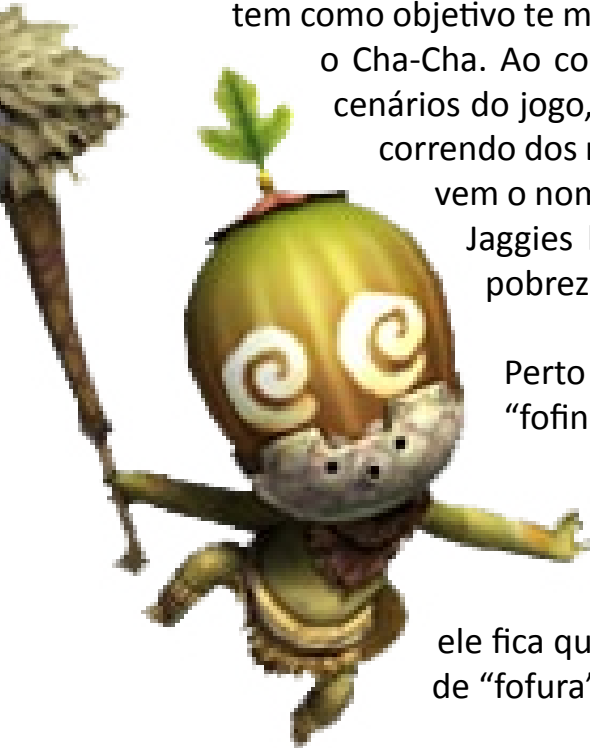


Cha-Cha

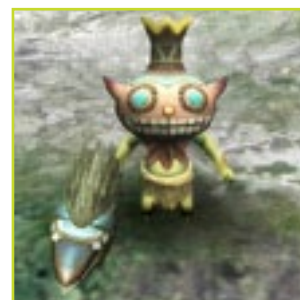
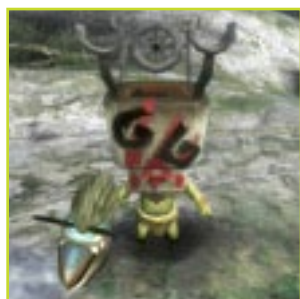
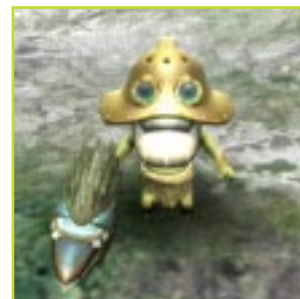
É incrível como a fofura e a pureza conseguem existir mesmo em universos completamente hostis. A série Monster Hunter é famosa pela alta violência e monstruosidade de seus elementos, e jogando Monster Hunter Tri dá para se ter uma noção de que tudo no jogo tem como objetivo te matar. Bem, eis que surge uma figura para contrariar tal paradigma: o Cha-Cha. Ao contrário dos monstros dinossaurescos que irão infestar os vastos cenários do jogo, Cha-Cha é um fiel companheiro e talvez o único que não irá sair correndo dos monstros, te deixando na mão. Membro da tribo Shakalaka – e daí vem o nome do mascote – Cha-Cha é encontrado sendo atacado por ferozes Jaggies logo nas primeiras missões de Monster Hunter Tri. Ao salvar o pobrezinho, ele se torna seu grande e inseparável amigo.

Perto de mascotes como o Yoshi ou Navi, Cha-Cha está longe de ser “fofinho”. Ele não possui cores fortes e vibrantes nem é constituído por gráficos em cel-shading, na verdade, ele é considerado até meio feinho por muitos jogadores. Mas se compararmos Cha-Cha com os monstros hostis de Monster Hunter, ele fica quase bonito, e é daí quem vem o único vestígio de “fofura” que restou à série MH.

Monster Hunter não seria nada se não fosse pelo seu alto grau de estratégia. E o mesmo se aplica ao seu mascote, pois até ele é envolvido numa mecânica de balanceamento de habilidades, uso de máscaras e danças estratégicas. Cha-Cha tem diversos atributos, como se fosse um personagem do jogo, e estes atributos são significativos numa batalha. Conforme vai evoluindo, o mascote também adquire novas técnicas fundamentais numa luta. Tendo um amor por danças e máscaras, o tribal Cha-Cha tem nesses hobbies características estratégicas para o jogo. As máscaras da criatura são várias e todas têm sua própria aparência, mas não é a estética que será avaliada pelo jogador, e sim as vantagens e desvantagens de cada acessório. E as danças ritualísticas também têm papel de destaque, concedendo bônus ao jogador, essenciais para o cumprimento de missões no modo single player.



Cha-Cha é um tanto temperamental, uma vez que sua personalidade varia muito, tudo depende da máscara que traz em sua cara. Um máscara em forma de semente que cubra seu rosto é capaz de deixá-lo altamente agressivo, e basta trocar para uma máscara estranha e metálica para acalmar seus nervos. Mas seu cajado é característico, e isso nada pode mudar, bem como sua alta fidelidade ao jogador e elevado companheirismo.

**Acorn Mask****Mystery Pot Mask****Fluffy Mask****Ancient Mask****Grill Mask****False Feline****Lamp Mask**

Nintendo Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 8: O NINTENDO 64 E OS PRIMEIROS ERROS

No nosso último Nintendo Chronicle vimos como o Super Nintendo alcançou o sucesso no mercado de consoles domésticos, suas dificuldades e também o duro golpe que a Nintendo sofreu da até então parceira Sony, golpe esse que se refletiu nos sucessos e fracassos do seu terceiro console, o Nintendo 64.



Apenas com o seu segundo console doméstico, o Super Nintendo, a Big N já havia conquistado praticamente todo o mercado dos consoles. Sua hegemonia era incontestável. Ao fim do ciclo de vida do Super NES a empresa de Kyoto vendera mais de 49 milhões de unidades e faturado bilhões e bilhões (quem sabe trilhões) de dólares por todo o mundo.

Apesar de todo o sucesso, já era hora de trabalhar em um novo console. Em 1993 a Nintendo liberou as primeiras informações do seu novo console, até então conhecido por “Project Reality” – um console que seria capaz de criar gráficos tridimensionais com a tecnologia da Silicon Graphics - uma das pioneiras em computação gráfica tridimensional. Entretanto, por dois anos não houve mais nenhuma informação sobre a evolução e andamento do projeto.

Em 1995 a Big N começou a adiar o lançamento do seu novo console, já conhecido por Nintendo 64 à época, repetindo o mesmo erro do seu antecessor, o Super Nintendo. Só isso já era motivo suficiente para a indústria e a mídia especularem que o console não teria tantos jogos no seu lançamento, o que realmente aconteceu.

Finalmente, em junho de 1996, o Nintendo 64 chegou ao mercado após inúmeros adiamentos e contava com Super Mario 64, Wave Race 64 e PilotWings 64 em seu portfólio de estreia. Em seguida o console foi lançado nos Estados Unidos, Europa, Austrália e Brasil. Com a promessa de trazer gráficos tridimensionais jamais vistos, o Nintendo 64 inovou em diversos aspectos, porém alguma coisa não estava certa.

Um console à frente do seu tempo, mas com cartucho

É inegável que o Nintendo 64 foi um console à frente do seu tempo – sua arquitetura de 64 bits era superior a todas as outras presentes no mercado na época (32 bits), possuía um processador gráfico dedicado capaz de produzir cores de até 32 bits e grande capacidade de processamento de áudio. Para o usuário, o que era mais perceptível eram as 4 portas de entradas de controles (algo quase inédito, pois só havia sido explorado em 1977 pelo Bally Astrocade) e um direcional analógico no controle (também implementado uma única vez pelo Arcadia 2001).

Aliás o controle é algo que realmente chamava muita atenção no N64 – seu formato de tridente com dez botões e um gatilho na traseira, apesar de ser estranho, era extremamente confortável e funcional. Com a adição do direcional analógico o jogador agora tinha a possibilidade de apontar para 256 direções diferentes. O gatilho na traseira do controle, conhecido como Z Trigger, proporcionava realismo jamais alcançado principalmente nos shooters em 1ª pessoa. Entretanto nem tudo foi um mar de rosas.

O principal erro da Nintendo, que talvez tenha afetado todo o potencial do Nintendo 64, foi insistir na utilização dos cartuchos como mídia de distribuição de jogos. Enquanto a concorrência já distribuía jogos em mídia digital (CD-ROM), a Nintendo espantou produtores e limitou o potencial do console com a utilização dessa mídia.

Antes mesmo do lançamento oficial do console, a Nintendo perdeu a exclusividade sob a série Final Fantasy, que migrou para os consoles da Sony. Logo em seguida foi a série Dragon Quest e mais adiante toda a Squaresoft que migrou para o Playstation. O mais engraçado aqui é que Final Fantasy VII ainda chegou a ser demonstrado na plataforma da Big N.

A decisão da Squaresoft, e de tantas outras softhouses que migraram seus jogos para o Playstation, se deu aos custos de produção e às limitações dos cartuchos. Enquanto um lote de jogos para Playstation levava apenas alguns dias para ser produzido e custava relativamente pouco, a produção dos cartuchos para o Nintendo 64 levava semanas e só podiam ser produzidos pela Nintendo. Além disso os chips utilizados nos cartuchos tinham que ser reprogramados quando comprados, o que dificultava mais ainda o trabalho de manufatura dos cartuchos e aumentava o seu custo.



Com capacidade de armazenamento de 64Mb (10 vezes menos que os CDs da época), não era possível armazenar as famosas animações gráficas (CGs) que rapidamente se popularizaram no Playstation da Sony. Pior, isso dificultava bastante o trabalho dos programadores para a renderização das texturas – muitas vezes imagens iguais eram utilizadas para diferentes propósitos. Apenas um único jogo conseguiu a façanha obtida nos CD-ROMs no Nintendo 64 – Resident Evil 2! Para isso a Capcom teve que desenvolver um novo sistema de compressão de dados para que tudo desse nos 64Mb dos cartuchos – trabalho e dinheiro que nem todos estavam dispostos a “perder”.



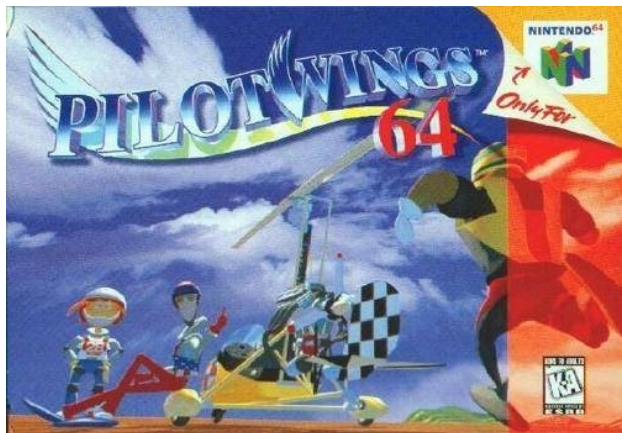
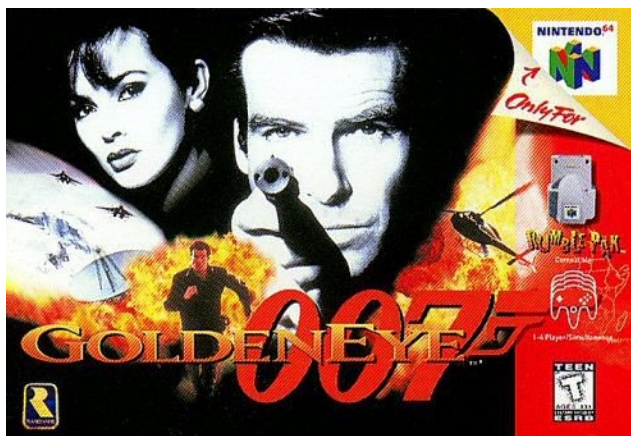
O resultado disso é que o preço de produção dos cartuchos tinham que ser repassados para o consumidor e cada cartucho chegava a custar algo em torno de US\$80,00. Em contrapartida, os CDs que tinham um custo de produção extremamente baixo, dando maior margem de lucro às softhouses, raramente custavam mais que US\$50,00. O agravante de planejamento de produção dos cartuchos complicava ainda mais a situação – se os fabricantes pedissem mais cartuchos que a demanda, eram obrigados a arcar com os prejuízos; se pedissem de menos, perdiam a oportunidade de vender mais, já que haviam que esperar semanas para o novo lote chegar às lojas.



Bons jogos para todos

Apesar de todos os contratemplos, o Nintendo 64 teve seus momentos de glória. Além do já falado controle com design inovador, a Nintendo conseguiu, mais uma vez, trazer inovações para o console. Periféricos como o Rumble Pak, que fazia o controle vibrar de acordo com ações no jogo, foram inéditos e copiados pelos concorrentes. Além dele tivemos o Expansion Pak, que em alguns jogos habilitava gráficos em alta resolução (640x480 pixels na época), Transfer Pak, que permitia a comunicação entre Nintendo 64 e Game Boy (especialmente em jogos dos Pokémons) e outros que não fizeram tanto sucesso e/ou foram lançados apenas no Japão, como o 64 Disk Drive.

Assim como os acessórios e periféricos que são uma marca registrada da Nintendo, os jogos não deixaram a desejar. A Nintendo conseguiu, mesmo com um console desfavorecido por suas próprias limitações, montar uma biblioteca de jogos respeitável, muitos deles clássicos até hoje. Super Mario 64 é um bom exemplo disso – primeiro jogo disponível para o console e que já utilizava boa parte de sua capacidade. Em Super Mario 64 os jogadores puderam sentir todo o poder gráfico do console em cenários mágicos, coloridos e totalmente tridimensionais. As funcionalidades do novo controle também foram exploradas ao máximo, em especial o direcional analógico.



Jogos como Star Fox 64, Mario Kart 64, Mario Party, Pokémon Stadium, Castlevania, Donkey Kong 64, The Legend of Zelda e Mickey's Speedway 64 procuravam atrair a atenção do público infantil e os vindos da antiga plataforma da companhia, enquanto GoldenEye 007, Perfect Dark, Resident Evil 2, Carmageddon 64, Destruction Derby 64, Doom 64, e Duke Nukem 64 atraíam a atenção do público mais adulto, mostrando claramente a preocupação da Nintendo em atender todos os públicos.

Mesmo com a dificuldade de programar para o console, o Nintendo 64 teve algo em torno de 400 títulos lançados para ele, muitos deles inovadores como Star Wars: Battle for Naboo, que trazia efeitos de chuva, neve e fogo de uma maneira que só foi vista posteriormente no Playstation 2! Seu último jogo foi Tony Hawk's Pro Skater 3 lançado em 2002.

Claramente a Nintendo dispunha de um console pronto para as mídias digitais: processadores distintos para funções específicas, arquitetura de 64 bits e um grande leque de produtoras prontas para a tridimensionalização de seus jogos. No entanto, o duro golpe aplicado pela Sony causou o atraso do lançamento do console e, possivelmente, uma adaptação da plataforma para a já defasada tecnologia dos cartuchos.

Quem teve a oportunidade de ter um Nintendo 64 sabe que ele foi um console memorável, proporcionador de bons momentos de diversão com os amigos. A Nintendo vendeu algo em torno de 33 milhões de unidades e de uma vez por todas percebeu que não poderia mais errar – acabou perdendo 2 gerações de liderança para a Sony, que com o seu primeiro console conquistou 52% do mercado. Era hora de aprender com seus próprios erros. Será mesmo? Esse já é um assunto para a nossa próxima coluna Nintendo Chronicle. Até lá!

Análise

Monster Hunter Tri (Wii)

*Dedicação, dedicação e mais dedicação*

Aos que não conhecem a série, **Monster Hunter Tri** pode ter uma jogabilidade esquisita de início. É complicado estar acostumado aos jogos de ação em terceira pessoa onde é possível travar a mira nos inimigos; ter controle automático de câmera; ou até mesmo ver uma barra com a vida dos oponentes e, de repente, estar sem nenhum desses elementos. Você praticamente volta no tempo, naqueles dias onde passava horas brigando com o controle até pegar o jeito.

Eu, que comecei minha jornada na série há muito tempo, ainda no PSP, posso afirmar que a curva de aprendizado diminuiu muito. A Capcom implementou um sistema muito mais amigável, com um mundo enorme e várias áreas para explorar sem perigo, onde é possível aprender com calma e muita dedicação. Aliás, dedicação deve ser o substantivo gravado na sua mente como peça chave para o sucesso. Se prepare para muitas horas de jogo até começar a entender o funcionamento das armas e escolher sua preferida. Adicione mais algumas horas para estudar os possíveis combos e a melhor forma de aplicá-los nos inimigos. Aí sim, você estará pronto para entrar em missões contra criaturas mais poderosas. Se você não é o tipo de jogador que está disposto

A série Monster Hunter é imensa no Japão, não há dúvidas disso. Seu estilo de jogo recompensa o jogador puramente por seu esforço e habilidade, e é preciso muita paciência para aprender com maestria a forma certa de enfrentar as gigantescas criaturas que habitam o mundo. Porém, o mercado Ocidental sempre se sentiu intimidado com sua forma de jogo, o que dificultou o sucesso e reconhecimento comercial nos Estados Unidos e também por aqui. Mas a Capcom decidiu que vai mudar essa imagem, e em **Monster Hunter Tri**, primeiro título da série que não foi desenvolvido para um console da Sony, ela fez o impossível se tornar possível, mantendo a fórmula principal no mesmo estilo hardcore que os fãs da série esperam, mas tornando tudo mais simples e prático, sem assustar o novo público.





a gastar horas e mais horas para tirar o proveito máximo do que pode ser oferecido, então **Monster Hunter Tri** não é para você – caso contrário, prepare-se para uma das experiências mais incríveis que você já sentiu em toda a sua vida de gamer.

Mais cedo ou mais tarde você perceberá outra coisa: não existe um sistema de nível. Os monstros não te dão experiência, seus stats não sobem ao derrotar criaturas mais fortes e não existe um “número” que diz em que nível você está. Em **Monster Hunter Tri**, tudo depende da sua habilidade e seus equipamentos, que são confeccionados com itens adquiridos ao matar os monstros. Portanto, a impressão de que você está ficando mais forte não vem com a mudança de um número, e sim de seu próprio sentimento de superação ao aniquilar aquele maldito Rathalos que te derrotou uma dezena de vezes antes.

O grande objetivo... ou não tão grande assim.

Muitos dizem que o trunfo da série Monster Hunter está no modo online – e eles não estão enganados. Mas isso não significa que não há um modo single-player digno de ser jogado. Ao chegar em *Moga Village*, um pacífico vilarejo que vive a base da pesca, você recebe o trabalho de caçador local. Seu objetivo é fortalecer o vilarejo e aniquilar a terrível criatura que ameaça constantemente os moradores da região – o Lagiacrus, uma espécie de dragão que vive debaixo d’água e estampa a caixinha do seu jogo original.

Tudo isso realizado com o seu companheiro Cha-Cha – uma criança perdida da tribo Shakalaka –, responsável por te ajudar nas quests do modo single player, tendo um amplo espectro de customização. Ele pode parecer fraco, mas faz uma grande diferença, principalmente quando chama a atenção dos monstros para cima dele, abrindo uma janela para você atacar por uns momentos sem se preocupar.

Basicamente é isso. Claro que até ter equipamentos e habilidade suficientes para combater seriamente o Lagiacrus será necessário completar uma série de quests que implicam em retalhar monstros menores, mas igualmente furiosos, durante a sua jornada. Na essência, é nisso que se resume a história do jogo. Todavia, chegará o momento que você vai perceber que derrotar o Lagiacrus é apenas o começo. Mais do que a metade dos monstros em **Monster Hunter Tri** não aparecem pelo menos durante as primeiras 50 horas de jogo, e as inúmeras quests no modo online renderão algumas boas centenas de horas aos fãs mais vorazes e sedentos por criaturas monumentais.

O vasto arsenal e o imenso leque de itens

Existe um vasto arsenal de armas que podem ser usados em **Monster Hunter Tri**. Elas variam desde as conhecidas Great Sword e o temível Hammer, até o novíssimo Switch Axe, arma com um potencial de destruição extremamente alto. Para aqueles que preferem atacar a distância, as Bowguns continuam presentes.

Cada arma representa uma “classe”, pois a jogabilidade com cada uma delas é extremamente distinta. Portanto um jogador especialista em usar a Long Sword pode ser considerado um novato quando dado um Sword and Shield a ele.

Vale lembrar também: é extremamente não recomendado usar o WiiMote para jogar **Monster Hunter Tri**. Este título é muito melhor aproveitado se usando o Classic Controller. Na verdade, a experiência é completamente diferente e é praticamente impossível derrotar as criaturas mais fortes sem um Classic Controller por perto.

Tanto as armas, quanto as armaduras, são criadas a partir dos mais variados materiais, compostos por escamas e outros pedaços que são adquiridos ao “abrir” as criaturas que você matou. Geralmente, para criar um set completo com arma e armadura do mesmo tipo, é necessário uma grande quantidade de materiais de um determinado monstro. Ou seja, para ter uma armadura completa de Diablos, por exemplo, prepare-se para enfrentá-lo várias vezes.



Os outros materiais necessários para a confecção destes equipamentos podem ser encontrados nas próprias regiões onde acontecem as quests, ou então na fazenda do vilarejo, onde você pode contratar Felynes e Melynxs, raças de gatos bípedes que falam o idioma dos humanos, para trabalharem e coletarem parte desses recursos para você. Além de serem importantes na confecção dos armamentos, a combinação entre essas centenas de itens podem resultar em outras coisas como poções, armadilhas e até mesmo munição para as armas.

Criaturas realistas, ambientes impressionantes e uma sensação incrível

Os ambientes no jogo são os mais variados possíveis, principalmente com a adição de poder jogar dentro d'água, e todos muito impressionantes – provavelmente os melhores até o momento para o Wii. Ao andar pelos diversos locais é possível presenciar criaturas difíceis, que fogem quando uma criatura feroz aparece na região, ou então as mais agressivas, que te observam por um tempo até decidirem o melhor momento para te atacar, tudo isso animado com um realismo estonteante.



Ao atacar as criaturas, algumas revidarão até ficarem fracas e tentarem fugir. Alguns dos chefes também mostram sinais de fraqueza e fogem para diferentes regiões do mapa quando estão com problemas. Outros, como o Rathalos, voam para um local com monstros menores para se alimentar deles e recuperar a força. Uma coisa é certa, a Capcom conseguiu algo incrível ao criar toda essa inteligência artificial orgânica, transformando cada uma das criaturas em seres reais, com instintos próprios que variam de acordo com a situação.

Mas nada consegue ser equivalente ao encontro com os chefões, as maiores e mais terríveis criaturas que um caçador já viu. Você arregala os olhos, pois sabe que nesse momento é preciso focar. Seu coração começa a bater mais rápido – o monstro ainda não te viu, então há tempo de colocar uma ou duas armadilhas e se preparar melhor. Até que você é avistado e dá-se início a uma batalha épica. Tudo deve ser calculado, o monstro tem que ser previamente estudado, os seus movimentos precisam ser precisos, e qualquer falha é brutalmente punida. Uma simples batalha contra um chefe pode durar mais de 40 minutos de muito esforço



(e poções) – e acredite, as chances de falhar são altas –, mas quando você finalmente consegue atingir seu objetivo e ver aquele imenso dragão cair estrondosamente no chão, uma sensação incrível de vitória enche sua alma de orgulho e satisfação. A vibração é real, você sente a superação no fundo do seu coração. Nada de numerozinho dizendo que seu nível aumentou. Você sabe que evoluiu internamente, e agora deve se preparar para o próximo desafio.

Monte seu grupo de caçadores

Monster Hunter Tri não seria o incrível título que é se não fosse pelo seu maravilhoso modo online. É praticamente um outro jogo, com novas criaturas acessíveis somente aqui, e consequentemente, novas armas e armaduras. Sem contar que os monstros mais poderosos do jogo estão neste modo, e só podem ser derrotados se forem caçados em grupo, o que significa um nível de dificuldade ainda mais alto, que fará os jogadores mais dedicados se encherem de ânimo.

A estrutura online usada pela Capcom foi muito bem feita. Não é necessário nenhum Friend Code ou algo do gênero.

Monster Hunter Tri possui um sistema próprio onde você pode entrar em servidores públicos e encontrar caçadores que estejam no mesmo rank que o seu, podendo até mesmo conversar com eles usando o WiiSpeak, ou simplesmente por mensagens de texto caso você tenha um teclado USB sobrando. Você pode adicionar outros caçadores na lista de amigos interna e se teleportar para a sala deles, criando um ambiente fácil e simples para você encontrar seus amigos e retalhar alguns dragões juntos.

Como dito anteriormente, as quests online são diferentes do modo single-player, onde você aumenta o seu rank de caçador e habilita novas quests com criaturas mais poderosas. Isso significa que há um conteúdo muito grande no jogo, que passa com facilidade centenas de horas de muita aventura, planejamento, e satisfação. Até mesmo os NPCs vendedores agem de forma diferente no modo online, oferecendo itens únicos ou combinações antes não existentes.

E, se por um acaso, seu Wii não pode conectar online, **Monster Hunter Tri** conta com um modo split-screen onde você e um amigo entram em quests especiais, cada um com





armas e armaduras pré-montadas para vencer os chefões. Isso pode ser útil simplesmente para treinar, ou ensinar o funcionamento do jogo para um amigo ainda novato.

Considerações finais

Monster Hunter Tri não é para qualquer um. Apesar de uma curva de aprendizado menor, é um título que exige paciência e muita dedicação do jogador – algo que o público casual do Wii pode não se sentir confortável. Os desafios que são apresentados podem até parecer impossíveis em certos momentos, mas com o planejamento certo, você será capaz de matar as mais ferozes e imensas criaturas, que rendem uma sensação de satisfação incomparável. Seja no single player ou online, a recompensa que é oferecida certamente vale todo o seu esforço. Novos desafios, armas e equipamentos farão com que você prossiga no objetivo de derrotar bestas cada vez maiores, aproveitando cada momento de glória no processo.

Para aqueles que preferem jogos que lhe recompensam pela sua habilidade e que oferecem ampla opção de customização, seja nos diferentes modos de jogabilidade com as armas, ou simplesmente no vasto conteúdo oferecido, este é o fim da sua procura. Esse é o melhor *Monster Hunter* já feito, e mesmo que boa parte do jogo seja familiar aos fãs da franquia, ele continua sendo um título de experiência única no Wii.

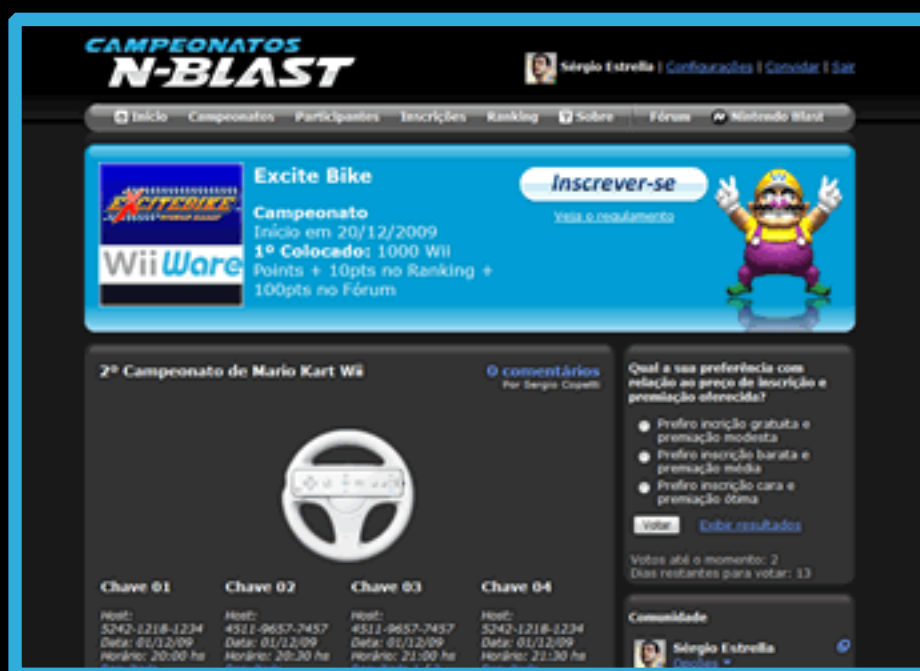
**9.5**

Monster Hunter Tri (Wii)

GRÁFICOS 10 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 9.5 | DIVERSÃO 10

CAMPEONATOS N-BLAST



campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonatos N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonatos N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor – e jogador – algo inédito no Brasil para consoles Nintendo, aliada ao nome de um site de games já conceituado.

Análise

Dementium II (DS)

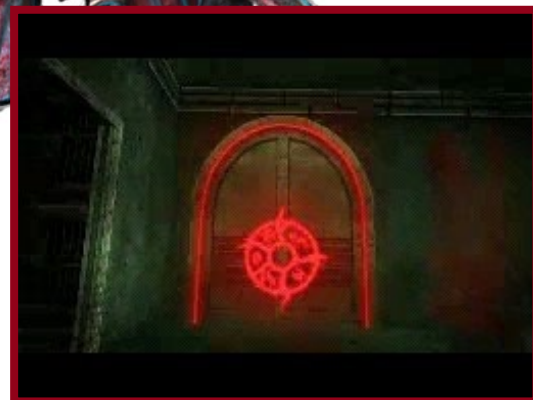
Lançado em 2007, Dementium the Ward foi um inesperado sucesso no DS. Conseguindo oferecer bom visual, trama muito interessante e jogabilidade surpreendente o game deu uma sobrevida para os títulos do gênero no console. Agora chegou a vez de saber como se saiu a continuação, Dementium II, que acaba de aportar no console da Nintendo.

Games de FPS bons no DS são extremamente raros. A tela limitada e a falta de botões do portátil acabam prejudicando a jogabilidade de forma decisiva, tornando os títulos do gênero limitados e problemáticos. Esse (felizmente) não foi o caso de Dementium, e não é o caso de Dementium II.

Desenvolvido pela Renegade Kid (que já havia criado o ótimo Moon), Dementium II é um game que conta com todos os elementos de um bom título do gênero. Para quem não sabe, antes de ser um FPS, Dementium é um game de terror, com uma trama extremamente bizarra e muito mais viçada do que a do primeiro game da série.

Terror de filme B, sustos de menos

Dementium II se passa no Centro de Tratamento Bright Dawn, um lugar calmo e tranquilo criado pelas cabeças mais pensantes da América. Tranquilo e calmo pelo menos para quem não é admitido no local. Métodos extremos, amarras e injeções de substâncias misteriosas são apenas a ponta do iceberg da crueldade com que os pacientes são tratados.



O jogador controla um dos pacientes do Bright Dawn que já sofre transtornos decorrentes do tratamento que vem recebendo. Tanto que sua cabeça visualiza alucinações, dando a idéia de dois mundos: um de repressão (Bright Dawn) e outro de puro terror (Hell Land). É em Hell Land que as coisas realmente ficam imprevisíveis... e você vai perceber que apesar do quê de Silent Hill, essa ambientação não funciona tão bem assim...

Para um game com foco nos sustos e em uma trama aterrorizante, o que dá pra adiantar é que os objetivos não foram totalmente alcançados. A trama não possui qualquer relação com o primeiro Dementium, as passagens da narrativa são confusas e pouco inspiradas e a todo momento o sentimento é de que o enredo poderia ter ganhado um trabalho mais minucioso. As informações são jogadas sem muito cuidado, deixando o jogador meio perdido com relação ao que está acontecendo.

Uma crítica importante que pode ser feita é que dessa vez o game utiliza cenários mais claros e não há mais a necessidade do uso da lanterna (como acontecia no primeiro Dementium), o que claramente fez com que o título se perdesse e acabasse se tornando muito menos assustador e impactante. O design dos monstros e inimigos beirando o grotesco também contribui para que o clima assustador seja deixado de lado. Resumindo: o game é mais violento que assustador, embora esse não tenha sido o objetivo inicial.

Tecnicamente perfeito

Se a concepção visual de Dementium II deixou a desejar, isso não é culpa da parte técnica. Talvez esse seja um dos games mais bonitos do DS do ponto de vista do uso das capacidades do portátil. O game roda a 60 fps constantes, possui construções poligonais muito interessantes, efeitos de luz surpreendentes e cenários repletos de detalhes. Mais um grande trabalho da Renegade Kid, sem sombra de dúvidas.

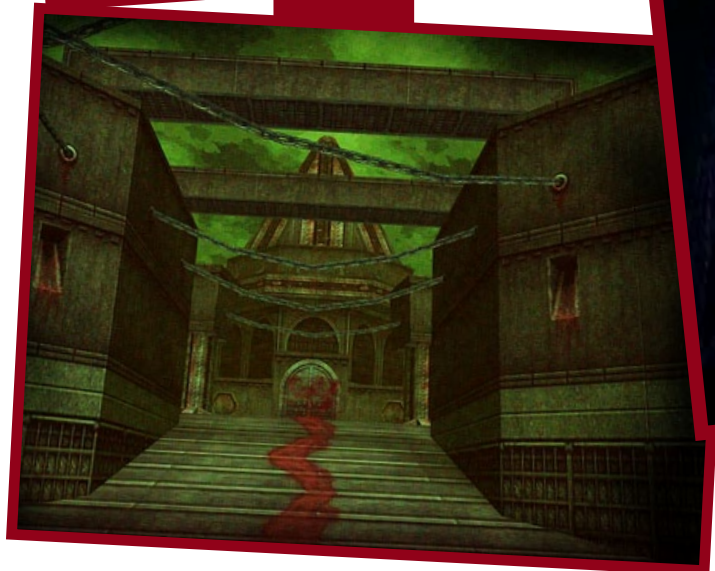
O que parece não seguir essa fórmula é a previsibilidade da trilha sonora e dos efeitos sonoros, que em nada contribuem para diferenciar o game de outros títulos do gênero. O trabalho de voz é confuso e parece deslocado. Efeitos sonoros e a trilha sonora ainda cumprem bem o seu papel, mas ficam abaixo de outros trabalhos em games do gênero. O que merece muitos elogios são os controles e a



jogabilidade em si. Apesar de básico, o controle da movimentação na tela de toque é bastante funcional e a presença de um mapa na tela inferior e movimentos de esquiva contribuem muito para o balanceamento da estrutura de jogo.

Mas há dois problemas mais sérios. Um deles é recorrente do primeiro Dementium: o sistema de save. Se no original a cada nova área o game era salvo automaticamente, aqui a presença de save points foi reduzida ao extremo, causando um grande desconforto ao jogador. O segundo defeito é a falta de enigmas mais profundos. Tudo parece meio repetitivo após a metade da jornada, deixando uma sensação de que as ideias da equipe de desenvolvimento se estagnaram.

Se o primeiro Dementium surpreendeu, o mesmo não acontece com essa continuação que, apesar de manter o padrão técnico de qualidade, não consegue oferecer nada de novo – e nem ao menos repete a inspiração do primeiro. Uma pena.

**7.0****DEMENTIUM II - NINTENDO DS**

GRÁFICOS 8.5 | SOM 7.0

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 7.0

SIN & PUNISHMENT

STAR SUCCESSOR

por Gustavo Assumpção

O primeiro Sin and Punishment passou quase despercebido pelo Nintendo 64. Lançado no fim de 2000, época em que o console dava seus últimos suspiros, o game se tornou uma grande surpresa, agradando boa parte da crítica especializada e os poucos jogadores que desfrutaram da experiência que o título ofereceu. Agora é hora de se preparar para Star Successor, continuação com lançamento marcado para o próximo mês, que você confere em detalhes agora:

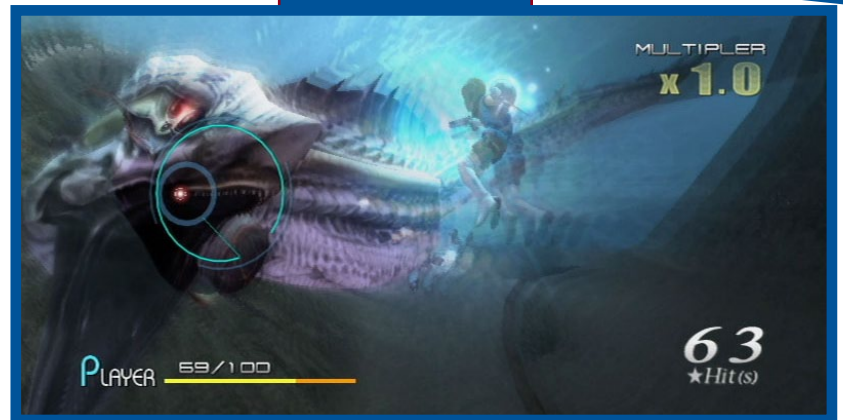
Sin and Punishment é mais um game diferenciado, fruto da mente criativa e pulsante da Treasure. Idealizadores de grandes obras-primas como Radiant Silvergun (Saturn), Bangai-O (Nintendo 64 e Dreamcast), Gunstar Heroes (Mega Drive), Silhouette Mirage (Playstation), Alien Soldier (Mega Drive) e Ikaruga (GameCube e Dreamcast), a equipe é uma das mais respeitadas quando o assunto são games de tiro desafiadores - e olha que muitas vezes esse desafio é tão grande que beira a deslealdade.

Mas dentre todos esses grandes games, acho que nenhum atingiu o nível de excelência de Sin and Punishment, lançado em 21 de novembro de 2000 para o Nintendo 64 em terras japonesas. Dirigido por Hideyuki Suganami (de Buck'o Hare e Radiant Silvergun), o game atingiu um nível técnico incrível para a época.

Mas talvez o grande trunfo do game tenha sido sua ambientação incrível de uma Tóquio surrealista e irreconhecível. Num futuro próximo, a capital japonesa enfrentou um crescimento vertiginoso de sua população, levando a uma crise de alimentos. Nesse cenário, cientistas tentam criar em laboratório uma raça exclusivamente para a alimentação humana. Só que é lógico que algo sai errado; essa tal raça se volta contra seus criadores e começa a atacar a população da capital japonesa. Lutas políticas, conspirações e muita disputa por poder acabam entrando em jogo nesse momento de intensas emoções.

Um degrau acima

Se o primeiro game era grandioso e ousado, Star Successor é um salto considerável de qualidade, profundidade e grandiosidade para a série. O desenvolvimento, mais uma vez, ficou nas mãos da Treasure, só que agora a Nintendo acompanhou de perto o processo, sendo responsável pela distribuição do game ao redor do mundo.



Nessa continuação, o jogador vai controlar Isa (o filho de Saki e Airan, os personagens principais do primeiro jogo) e uma menina chamada Kachi. A trama relembra momentos do original e a história é muito mais tecnicista, elemento que se reflete no design dos personagens e ambientes. Engraçado é que agora a história é muito mais tecnicista, elemento que se reflete no design de personagens e ambientes.

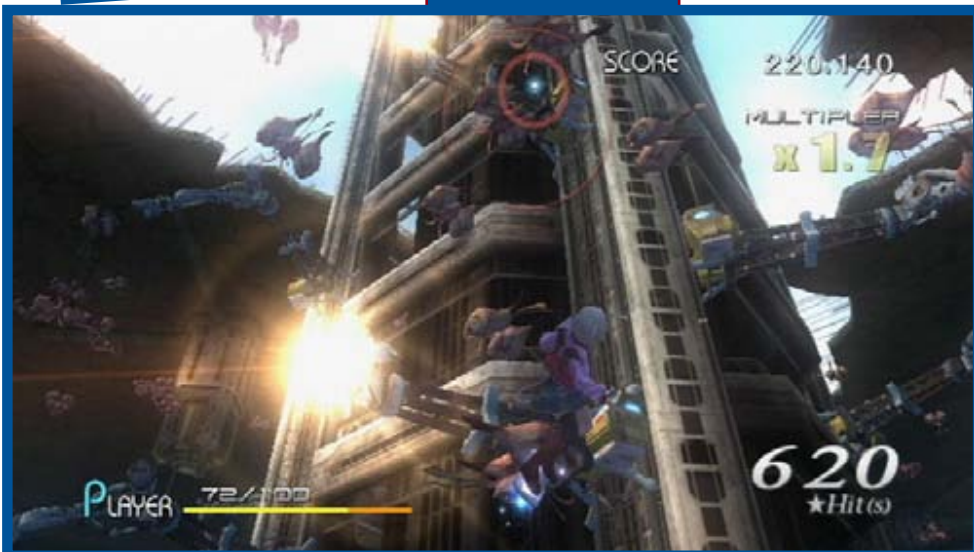
Ambientes que são gigantescos, muito bem trabalhados e com efeitos de explosão, luz e animações bem acima da média – características que inclusive já tinham sido um grande destaque do primeiro Sin and Punishment. Vale destacar ainda a fluência que a Treasure conseguiu para esse visual. O game roda em 60 fps constantes, logo, nada de serrilhados ou slowdowns em meio à toda a ação.

Rail shooter sim, com muito orgulho

A jogabilidade de Sin and Punishment pode ser resumida em uma palavra: desafio. A movimentação dos personagens e da câmera acontece em um esquema pré-determinado – o super falado rail shooter. Porém, resumi-lo a esse tipo de experiência é errôneo, pois há muita variedade de ações, movimentações e angulações de câmera, levando o gênero a um outro nível.

Atingir os inimigos é tarefa das mais fáceis: basta apontar o Wiimote para a tela e disparar toneladas de tiros para cima deles. Mas engana-se quem pensa que a jogabilidade é apenas apertar botões rapidamente. Se você adotar esse estilo de jogo, as chances de êxito são pequenas. É preciso dosar a hora certa de atirar, saber se esquivar e ser ágil e preciso nas decisões. Lembra aqueles games que tanto nos encantavam em épocas passadas, só que ampliado pelas possibilidades que a geração atual permite.

PRÉVIA

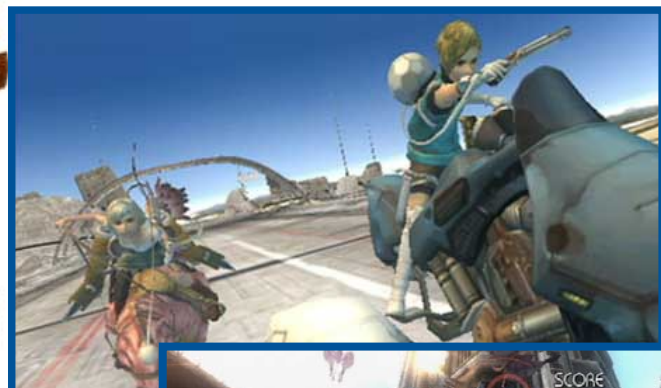


Existem algumas funcionalidades bastante interessantes. Por exemplo, com o botão B é possível travar a mira em um inimigo, embora isso cause uma perda de potência nos tiros. A presença do jetpack além de permitir o jogador planar durante as fases, também adiciona uma certa variedade aos controles, otimizando o uso do espaço na tela. Essa característica chegava a ser um problema no primeiro game da série e foi solucionada nessa continuação.

Assim como todo game de ação, os chefes possuem um papel crucial. Gigantescos e baseados no esquema de possuírem um ponto fraco, cada um deles tem relação com a fase determinada em que o jogador está naquela hora. Star Sucessor ainda possui suporte ao Classic Controller, o que por si só é uma grande adição – não que precise, já que a jogabilidade original funciona muito bem. Há a presença de um modo cooperativo para duas pessoas que apesar de simples, pode ser uma boa opção para superar os desafios absurdos que o game propõe com um ajudante.



Se você procura um game realmente hardcore no Wii, talvez esteja próximo de alcançar esse objetivo. O lançamento de Sin and Punishment: Star Sucessor está marcado para 26 de junho.



Monster Hunter G (Wii)



Dá até para apostar que a maioria dos leitores da revista está ocupada demais jogando o belíssimo e incrível **Monster Hunter Tri** - e enquanto jogam, se perguntam: “minha nossa! Como um jogo tão bom quanto esse ainda não existia?” A verdade é que um jogo desse tipo existiu antes sim, desde o dia 23 de abril de 2009.

Como alguns já suspeitam, estou falando de Monster Hunter G, um título exclusivo do Japão que foi lançado em 2005 para o PlayStation 2. Opa, espera aí, Playstation 2? Isso mesmo. E somente em 2009 é que a Capcom percebeu o tamanho do sucesso que a franquia estava fazendo no Japão. Sucesso o suficiente para relançar uma versão do título para o Wii.

Monster Hunter G funciona basicamente como uma expansão do Monster Hunter original de PlayStation 2. Ou seja, estamos falando de um hack and slash, com pitadas de aventura e estratégia até não poder mais.

O que é, e quais são as diferenças?

Para aqueles que não estão familiarizados com o estilo do jogo, em Monster Hunter você cria o personagem com o qual irá se aventurar num mundo habitado por diversos dinossauros e dragões. O modo singleplayer conta com uma história para acompanhar, mas geralmente não é tão importante, servindo apenas para entender direito o mecanismo do jogo. O título encontra seu ápice no modo online, onde você se reúne com até três companheiros para dizimar as criaturas mais gigantes enquanto usam diversas armas e estratégias extremamente complexas.

Monster Hunter G, para o Nintendo Wii, saiu um pouco tarde e, apesar de ser considerado uma expansão do primeiro título – cujo qual teve seu lançamento no Ocidente –, contou com várias novidades, que inclusive ditaram as novas tendências que foram usadas em Monster Hunter Tri, por exemplo. Estamos falando de criaturas de mesma espécie, porém com cores e tamanhos diferentes; o novo ranking de missões extremamente difíceis, chamado G (daí o Monster Hunter G); a possibilidade de contratar Felynes cozinheiros que aumentam (ou diminuem) os atributos através de refeições e, principalmente, um sistema de habilidades, baseado em números singulares para cada peça de armadura, ao invés de contar somente quando o set estava completo, o que demorava muito tempo. E olha que essas são só algumas novidades.



Aceitação Nipônica

É curioso ver como Monster Hunter G vendeu bem no Japão. Como dito no começo deste artigo, seu lançamento foi realizado dia 23 de Abril de 2009. Ou seja, pouquíssimo tempo antes do lançamento de Monster Hunter Tri no Japão, que aconteceu no dia 1º de Agosto do mesmo ano. Foram 200 mil unidades vendidas somente nas primeiras semanas, alcançando no fim a marca de 250 mil unidades. Isso levando em consideração que o Tri sairia poucos meses depois.

Na verdade, o título foi vendido num bundle que trazia consigo a demo de Monster Hunter Tri e o controle Classic, o que o ajudou a alavancar no mercado, gerando até expectativas de que uma versão pudesse ser lançada no Ocidente, mas o que parece pouco provável.

Monster Hunter G redefiniu e aprimorou o mecanismo da franquia de forma a influenciar diretamente nos outros jogos da série, inclusive em Monster Hunter Tri. Ele obteve um número de vendas consideravelmente bom, ainda por cima levando em consideração que era apenas um port da versão de PlayStation 2, lançado anos atrás e, infelizmente, parece ser mais um título de Wii que entra na lista dos que não jogaremos por aqui.





GameDev

PARTE 7: CONCEITOS DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS NO XNA

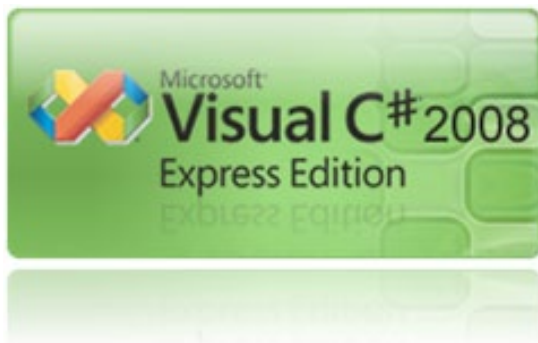
Por Sérgio Oliveira

Nos nossos últimos dois encontros aqui na coluna **GameDev** do **Nintendo Blast** conhecemos melhor o XNA, suas camadas, vantagens e possibilidades. A partir de hoje aliaremos a teoria à prática e começaremos a utilizar as ferramentas do XNA, bem como escrever e, principalmente, compreender as linhas de código. Apesar de tomar “ares” de tutorial, não deixaremos de abordar e explicar os aspectos técnicos sobre o desenvolvimento de um jogo com XNA em nossa coluna.

Na coluna de hoje iremos criar um projeto XNA em branco, analisar sua estrutura e entender os conceitos básicos por detrás do jogo.

Para acompanhar a coluna de hoje e aproveitá-la em sua magnitude, precisaremos fazer o download e instalar a última versão do XNA Game Studio e o Microsoft Visual C# Express Edition, ambos gratuitos, que podem ser encontrados na sessão de downloads do XNA Creators Club (<http://creators.xna.com/en-US/downloads>).

Após feito o download dos dois, instale primeiramente o Visual C# Express Edition e logo em seguida o XNA Game Studio. Ao longo das próximas colunas eu utilizarei uma versão diferente do Visual C# que na verdade é o Visual Studio Team System 2008 (versão paga e licenciada) que, para a nossa coluna, faz as mesmas coisas.



O primeiro contato com o Visual Studio

Após as devidas instalações, abra o seu Visual C# Express Edition e uma janela parecida com a Imagem 1 deverá aparecer. Clique em **File->New->Project** (ou aperte Ctrl+Shift+N) para criar um novo projeto. Na janela que aparecer, selecione a opção **XNA Game Studio 3.1** e em templates selecione **Windows Game (3.1)** (Imagem 2).

No campo name você definirá qual o nome desse seu projeto e em Location o nome da pasta onde seu projeto ficará salvo - escolha qualquer nome e a pasta que você quiser para isso e dê OK.

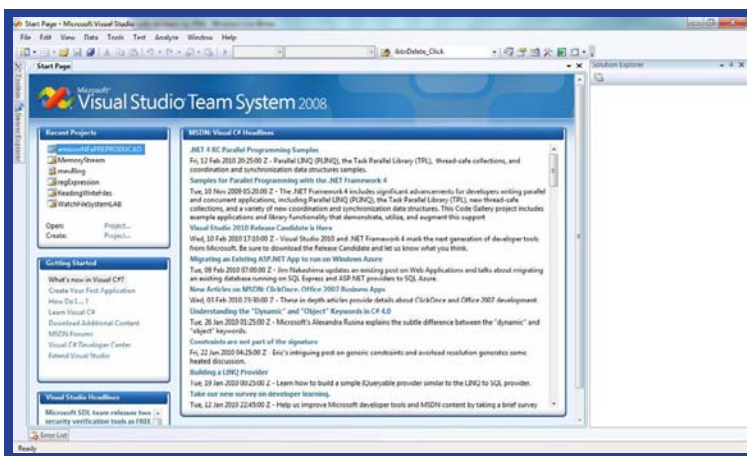


Imagem 1

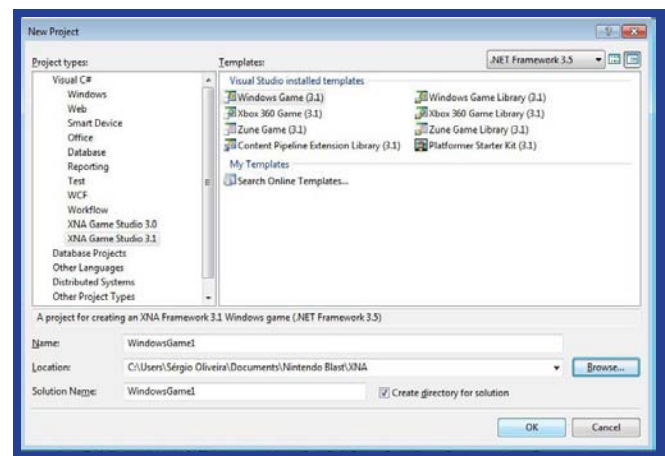
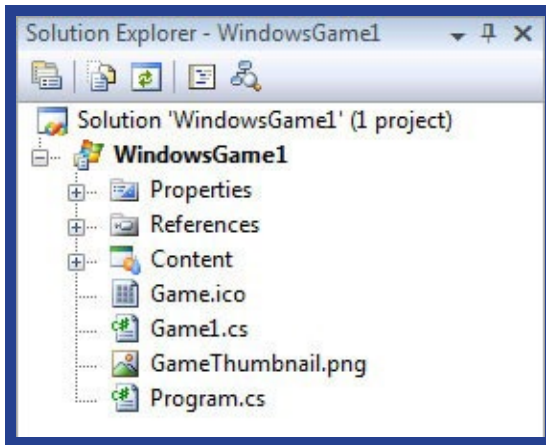


Imagem 2

Após o projeto ter sido criado, aperte F5 no seu teclado para compila-lo e colocar o jogo para funcionar. É claro que não aparecerá jogo nenhum – ao invés disso aparecerá uma entediante tela azul que indica que você está pronto para desenvolver o seu primeiro jogo com XNA. Feche a janela azul e volte ao Visual C# Express Edition e perceba



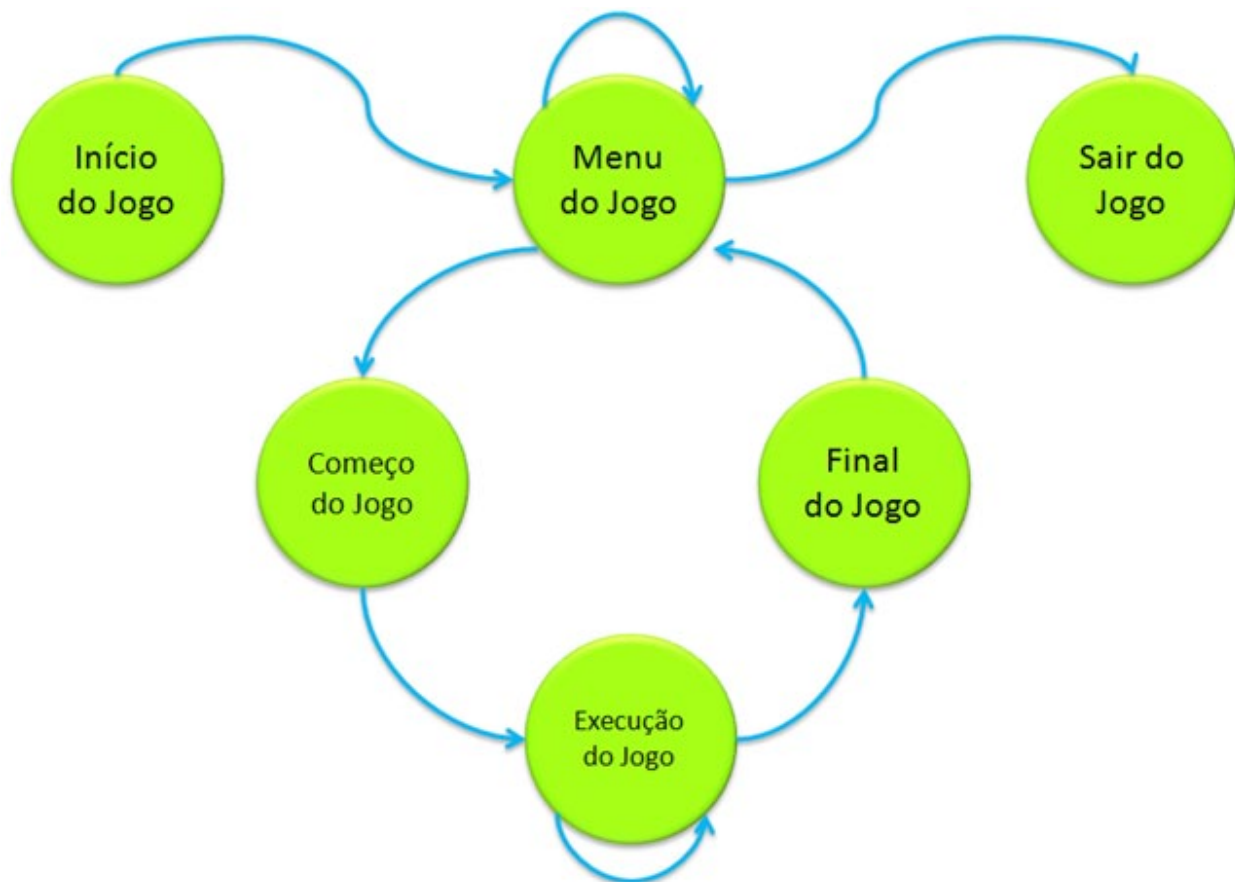
que, à direita, a aba do **Solution Explorer** foi “povoada” com vários arquivos e pastas (Imagem 3).

Perceba que com os arquivos de imagem **Game.ico** e **GameThumbnail.png**, seu projeto foi criado com dois arquivos de extensão .cs (**Program.cs** e **Game1.cs**) que são arquivos de código C#. Também foi criada uma pasta chamada **Content** que armazenará todo o conteúdo do jogo: sons, imagens, modelos 3D, texturas e por aí vai.

Antes de começarmos a entender a estrutura dos arquivos de código do XNA, vamos recapitular um pouco a estrutura básica de um jogo.

Estrutura genérica de um jogo

No nosso último encontro apresentamos um fluxograma básico sobre como um jogo funciona e citamos que uma vez dentro dele, este fica “dando voltas” dentro de si próprio verificando se cumprimos todos os objetivos para alcançarmos o final e, finalmente, saímos do jogo de uma vez por todas. Agora teremos essa visão de um lado mais técnico da coisa.



A lógica central de qualquer jogo inclui a preparação do ambiente onde ele será executado, a execução do jogo em loop até que o critério de fim dele seja alcançado e, finalmente, a limpeza desse ambiente. Se formos representar tecnicamente essa estrutura, podemos construir o seguinte pseudocódigo:

- Inicialização dos gráficos, dispositivos de entrada de dados e som
- Carregar os recursos
- Iniciar o loop do jogo. A cada loop:
 - Capturar os comandos do jogador
 - Executar os cálculos necessários (IA, movimentos, detecção de colisões, etc.)
 - Testar se o critério de fim de jogo foi alcançado – em caso positivo, o loop para
 - Renderizar gráficos em tela, gerar sons e respostas aos comandos do jogador
- Finalizar os gráficos, dispositivos de entrada e som
- Liberar os recursos (placa de vídeo, memória e CPU)

Claro, essa é uma visão bastante simplista, mas que já nos dá uma boa visão de como devemos “construir” o código do nosso jogo. Antes do XNA, os desenvolvedores não se preocupavam somente com essa estrutura, mas também em como tudo isso iria funcionar – todos os mínimos detalhes que não faziam parte do projeto de desenvolver o jogo em si deveriam ser pensados também.

Se voltarmos ao Visual C# Express Edition e observarmos atentamente os arquivos **Game1.cs** e **Program.cs** perceberemos que eles apresentam métodos que nos permitem afirmar que a estrutura dos jogos em XNA é bastante similar a estrutura do pseudocódigo que mostramos anteriormente. Sem entrar em maiores detalhes por enquanto, temos o seguinte pseudocódigo nos dois arquivos:

- **Game1()** – Inicialização geral (Game1.cs)
- **Initialize()** – Inicialização do jogo (Game1.cs)
- **LoadContent()** – Inicializa e carrega recursos gráficos (Game1.cs)
- **Run()** – Inicia o loop do jogo (Program.cs). A cada loop:
 - **Update()** – Captura os comandos do jogador, realiza cálculos e testa o critério de fim de jogo (Game1.cs)
 - **Draw()** – Renderiza os gráficos em tela (Game1.cs)
- **UnloadContent()** – Libera os recursos gráficos

A inicialização do jogo

Observemos o seguinte pedaço de código:

```
public class Game1 : Microsoft.Xna.Framework.Game
{
    GraphicsDeviceManager graphics;
    SpriteBatch spriteBatch;
    public Game1()
    {
        graphics = new GraphicsDeviceManager(this);
        Content.RootDirectory = "Content";
    }
}
```

Nele podemos perceber que a classe **Game1** está sendo definida e criada, tendo como classe pai a **Microsoft.Xna.Framework.Game**, que nos permitirá trabalhar com gráficos, sons, controles e cálculos de lógica para o nosso jogo.

Logo em seguida definimos e inicializamos dois objetos do tipo **GraphicsDeviceManager** e **SpriteBatch** – esse nos permitirá desenhar textos e imagens 2D na tela do nosso jogo, enquanto aquele nos dará acesso aos recursos do

gerenciador de dispositivos gráficos para que trabalhem com os gráficos do nosso jogo. Além disso, ainda temos a definição da pasta raiz onde ficará todo o conteúdo do nosso jogo – isso é importante pois é a partir daqui que teremos acesso ao gerenciador de conteúdo do nosso jogo.

Observação: daqui para frente entraremos em um linguajar mais técnico da coisa. Sempre que possível, tentarei esmiuçar o palavreado e explicar da forma mais simples possível. Entretanto, é importante que haja um conhecimento básico sobre programação e o paradigma de Orientação a Objetos. Caso se interessem pelo assunto de verdade, aconselho o download e leitura de algumas apostilas de algoritmos, técnicas de programação e orientação a objetos.

O Graphics Device Manager (gerenciador de dispositivo gráfico)



Como seu nome sugere, o gerenciador de dispositivo gráfico nos permitirá lidar diretamente com a camada gráfica do nosso dispositivo. Ele inclui métodos, propriedades e eventos que nos permitem consultar e alterar essa camada. Trocando em miúdos, é o gerenciador que nos dará acesso aos recursos da nossa placa de vídeo.

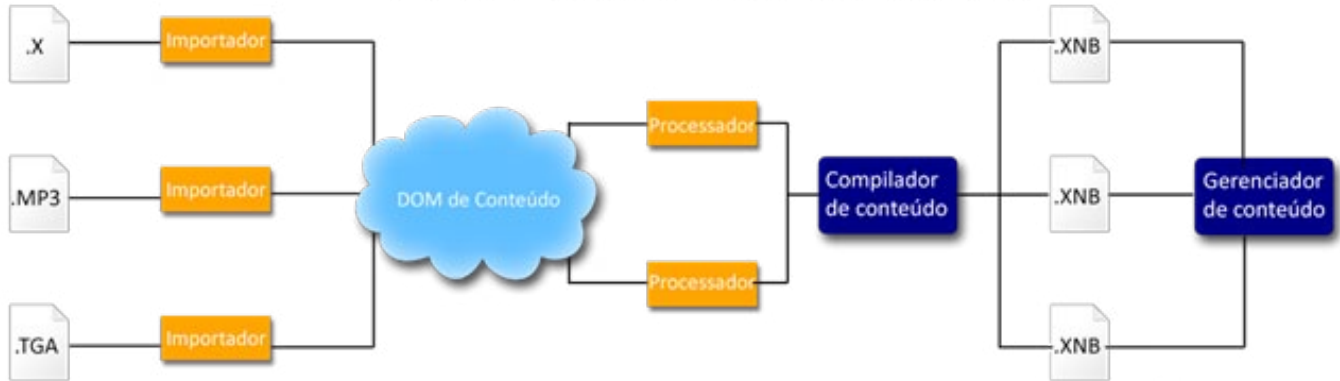
Mais uma vez, antes do XNA havia a preocupação de programar a placa de vídeo para que essa trabalhasse corretamente com o jogo. Com a classe `GraphicsDeviceManager` do XNA, toda a preocupação, complexidade e detalhes de se trabalhar com uma placa de vídeo se esvai. Por ora, o que precisamos ter em mente é que sempre utilizaremos o objeto criado a partir da classe `GraphicsDeviceManager` para realizar qualquer operação gráfica.

O Content Pipeline (gerenciador de conteúdo)

O gerenciador de conteúdo é um dos recursos mais interessantes do XNA. A forma como foi desenvolvido permite que importemos para o jogo qualquer tipo de conteúdo de ferramentas diferentes. Em jogos que não utilizam XNA os desenvolvedores precisam se preocupar em como carregar tais conteúdos, onde esse conteúdo está armazenado, se existem as bibliotecas corretas para importação e execução e mais uma série de dores de cabeça desnecessárias.

O gerenciador de conteúdo do XNA dá conta de todo o recado, fazendo com que esse doloroso processo se torne bastante agradável. Basicamente o que ele faz é importar os conteúdos, processá-los com o compilador de conteúdo e gerar um arquivo de conteúdo (extensão .XNB) que será utilizado pelo jogo.

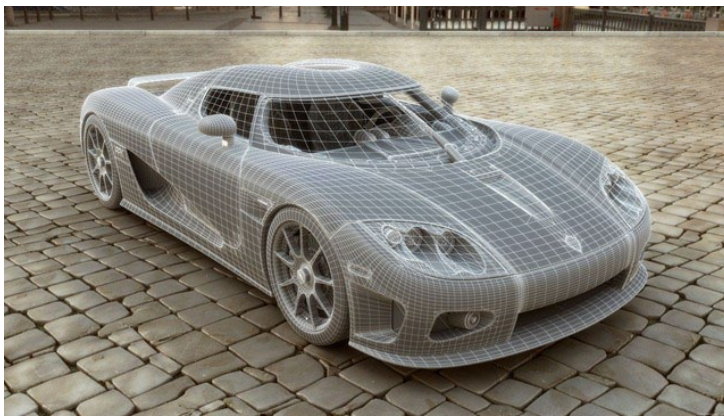
FLUXOGRAMA DO CONTENT PIPELINE



O mais interessante é que, apesar de abranger uma enorme quantidade de formato de arquivos, você ainda poderá desenvolver seus próprios compiladores para trabalhar com um conteúdo específico de alguma ferramenta que o XNA ainda não dê suporte (inclusive já existe uma boa quantidade dessas bibliotecas no XNA Creators Club – <http://creators.xna.com>). Discutiremos mais sobre isso em outros encontros.

Os métodos de inicialização do jogo

Se voltarmos um pouco ao começo desse artigo e analisarmos o pseudocódigo que contém os métodos gerados e utilizados pelo XNA, perceberemos que temos duas inicializações do jogo e que cujos propósitos ainda não foram devidamente explicados. Antes de começarmos a trabalhar no nosso jogo, precisamos entender o porquê dessas duas rotinas de inicialização.



O método **Initialize()** é chamado apenas uma vez quando o método **Run()** (que inicia o loop do jogo) é executado. É no método **Initialize()** que devemos trabalhar as rotinas de inicialização de componentes não-gráficos do nosso jogo, como, por exemplo, preparar o conteúdo de áudio.

Os gráficos precisam ser carregados em um método diferente porque às vezes o jogo precisa recarregá-los. Para que o jogo rode em ambiente ótimo, os gráficos são carregados de acordo com as

configurações da sua placa de vídeo. Quando as configurações da placa são alteradas, a resolução mudada, ou coisas desse tipo, os gráficos precisam ser recarregados. Como o método **Initialize()** é chamado apenas uma vez, antes do loop do jogo ser iniciado, os gráficos são inicializados no método **LoadContent()**, que é chamada toda vez que o jogo precisar carregar ou recarregar os gráficos.

O loop do jogo

A maior parte do processamento do jogo acontece dentro do seu loop. É no loop que o jogo verifica os comandos do jogador, processa-os e dá o feedback no personagem do jogo, calcula a inteligência artificial, os movimentos são calculados e executados, as colisões entre objetos detectadas, a vibração do controle é ativada, o som é tocado, os gráficos desenhados na tela e os critérios para alcançar o fim do jogo checados. Enfim, praticamente tudo ocorre no loop do jogo.

No XNA, o loop do jogo depende de dois métodos derivados da classe **Microsoft.Xna.Framework.Game: Update()** e **Draw()**. No **Update()** são incluídos todos os cálculos do jogo, enquanto no **Draw()** você desenha os componentes do jogo em tela. Para compreender melhor, observemos os dois métodos:

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
    if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
        this.Exit();
    base.Update(gameTime);
}

protected override void Draw(GameTime gameTime)
{
    graphics.GraphicsDevice.Clear(Color.CornflowerBlue);
    base.Draw(gameTime);
}
```

Em relação as demais classes que já vimos, o que primeiro podemos denotar é que tanto o método **Update()**, quanto o **Draw()** recebem o parâmetro **gameTime**. No momento, o que precisamos saber é que esse parâmetro é crucial para a lógica do jogo. A partir dele é que o nosso jogo saberá quanto tempo passou desde que o último loop foi executado. Isso é extremamente importante para que possamos fazer os cálculos corretos – por exemplo, calcular a posição correta dos componentes do jogo de acordo com suas velocidades no jogo. Sem esse parâmetro, seria impossível organizar e desenvolver o jogo.

Outra coisa a ser observada é que, no método **Update()**, há um código pré-definido para sair do jogo quando se aperta o botão “Back” no controle do Xbox 360:

```
if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
    this.Exit();
```

A classe **GamePad** nos permite acessar o controle e permite ativar a vibração dele. A captura dos comandos dados pelo usuário é em tempo real e não há nenhum atraso quanto a isso. Se observarmos atentamente, podemos ver que o trabalho com a interface do controle é bem simples e intuitiva, pois as propriedades são auto-explicativas:

- **GamePad**: classe de acesso ao controle
- **GetState**: pegue o estado do controle
- **PlayerIndex.One**: apenas do primeiro controle
- **Buttons**: acessa os botões do controle
- **Back**: especificamente o “Back”
- **ButtonState.Pressed**: quando o botão for pressionado
- **this.Exit()**: sair do jogo

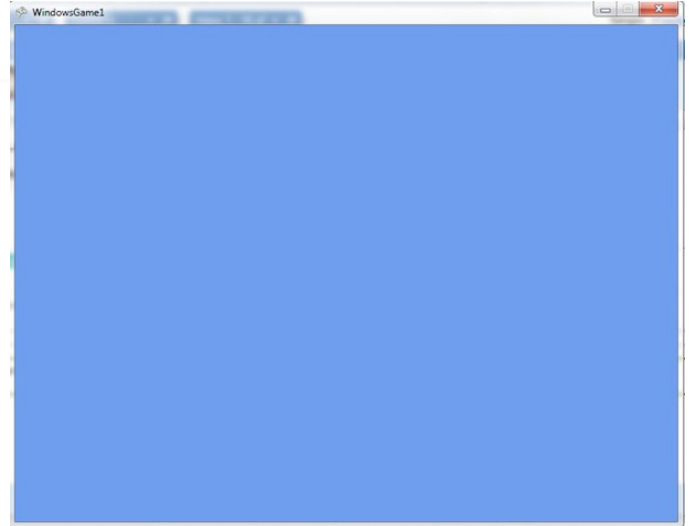


Logo, sem nenhuma dificuldade, podemos dizer que esse código está dizendo ao jogo que “quando o botão Back do controle 1 for pressionado, saia do jogo”. Simples, não?

Já o método `Draw()` inclui uma linha para limpar o dispositivo gráfico e preencher a tela do jogo com uma única cor – **CornflowerBlue**:

```
graphics.GraphicsDevice.Clear(Color.CornflowerBlue);
```

Como falamos anteriormente, o gerenciador de dispositivo gráfico (representado aqui pela variável `graphics`) é o nosso principal meio de acesso às propriedades do nosso dispositivo gráfico. Nesse exemplo, em específico, utilizamos a propriedade **GraphicsDevice**, que expõem as propriedades e métodos que nos permitem ler e configurar os vários detalhes da renderização do nosso jogo.



A finalização do jogo

Se formos fazer uma analogia bem rasteira de como as coisas são, podemos comparar desenvolver um jogo em XNA à organização de uma festa. Para realizarmos uma festa de sucesso, primeiro temos que planejá-la e preparar o ambiente em que a festa será realizada. Ao término da festa, precisamos limpar o ambiente para “devolvê-lo” nas condições que o pegamos. E assim acontece com o XNA também.

Vimos que antes de começarmos o jogo em si, precisamos preparar o ambiente em que o jogo será executado (classes **Game1()**, **Initialize()** e **LoadContent()**), para começarmos a festa (métodos **Run()**, **Update()** e **Draw()**). Ao término do jogo, também precisamos dar uma geral no ambiente. Precisamos esvaziar a memória da plataforma em que o jogo está sendo executado e tudo o mais. O grande diferencial aqui está no método **UnloadContent()** do XNA.

É como se tivesse uma pessoa exclusivamente para executar a faxina no nosso sistema ao término do jogo. O `UnloadContent()` possui o “coletor de lixo” (**garbage collector**) oriundo do .NET Framework que simplifica bastante o desenvolvimento e execução de rotinas de encerramento em jogos XNA. E, o melhor de tudo, ele não atua somente quando o jogo é finalizado, mas também enquanto está em execução. Dessa forma, não precisamos nos preocupar muito com essa coleta de lixo dentro do jogo, a não ser que passemos a desenvolver jogos realmente complexos. Mas isso é assunto para depois.

Hoje tivemos o nosso primeiro contato com o Visual C# Express Edition e com a estrutura de um jogo em XNA. Pudemos sentir de perto como as coisas funcionam e já temos consolidadas as bases para começarmos a desenvolver o nosso jogo em XNA. No nosso próximo encontro iremos ver como funciona o esquema de gráficos 2D no XNA, desenharemos nossos primeiros elementos em tela, daremos vida a eles e os faremos colidir um com os outros. Fiquem atentos que o nosso próximo encontro promete. Até lá!

Tempo de Jogar



Vivemos em uma grande época.

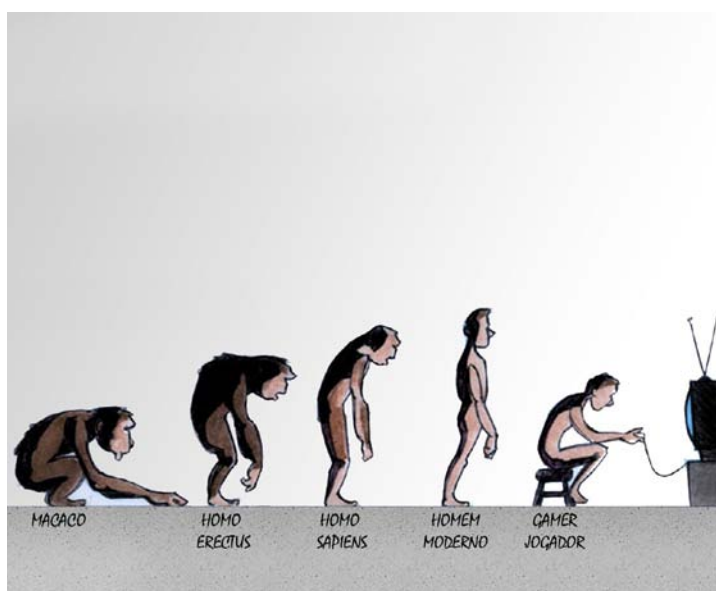
Enquanto pedras no chão serviam como peças em algum jogo da antiguidade ou apresentações teatrais ocorriam nos castelos medievais, um elemento sempre permaneceu igual: divirta-se, oras!

Evolução tecnológica, cultural e comportamental

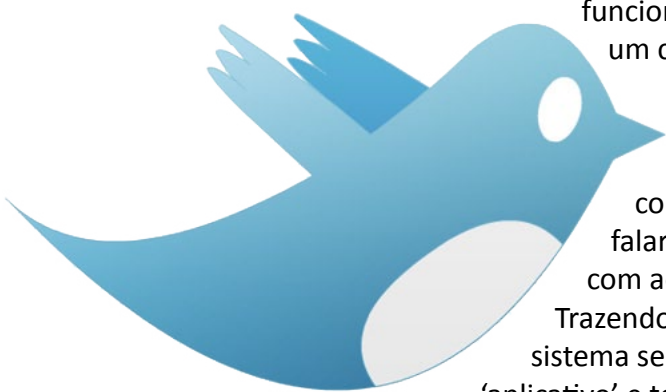
O estudo do comportamento animal em relação ao ato do Jogo, e que vai muito além das fronteiras da raça humana, reside em lugares mais apropriados do que nesse mero artigo. Mas é a sua essência facilmente percebida que abre caminho para enxergarmos, com orgulho, o mundo ao nosso redor.

Nas últimas décadas evoluímos de forma acelerada em vários segmentos da sociedade - tecnológico, cultural, comportamental. É impossível negar o papel da tecnologia durante esse processo, mas um olhar atento mostra que o termo 'tecnologia' nada mais é do que outro nome para a o centro de tudo: **As ferramentas.**

Sejam físicas, como um tabuleiro de xadrez ou uma bola sobre o gramado do Maracanã, ou fictícias, na mente de toda criança, as ferramentas para o Jogo escondem os reais segredos da diversão plena. Porém, essa diversão não virá até que as ferramentas desapareçam do cenário e entre em cena a imaginação 'pós-surpresa'.



Quando uma nova atividade é introduzida na vida humana nossa primeira preocupação é perguntar 'Como isso funciona? Do que é feito? Como se faz?' - tanto com profetas explicando um cometa ou pais dando aula sobre a internet aos filhos.



Passado o momento de exaltação da ferramenta (ou da tecnologia, como preferir) embarcamos na exploração das possibilidades; começamos a experimentar versões, produtos, opções; passamos a falar com os amigos sobre isso, a procurar outras opiniões, a 'viver' com aquilo dentro de nós.

Trazendo isso para o mundo prático, pense no Twitter. À primeira vista um sistema sem propósito, mas que em pouco tempo esconde sua face óbvia de 'aplicativo' e torna-se parte do comportamento social.

Viajemos rapidamente até o início do cinema. Sempre muda e calada, a mídia fazia sucesso justamente devido à curiosidade que o ser humano tinha pela ferramenta - audaciosamente projetando cenas reais em uma tela de pano.



Charles Chaplin teve a chance de utilizar a fala em seus filmes, mas se negou prontamente. Não que o avanço técnico fosse desprezível. Porém, o mestre havia encontrado uma fórmula que atendia perfeitamente à imaginação do público e não via nas falas algo que justificasse abandonar seu conceito original.

Claro que esse ainda era um período em que não existia a globalização social - e econômica - de hoje. Vivendo em um mundo conectado temos a chance e o privilégio de nos manter informados a respeito dos novos conteúdos que vem por aí.

Mais e as ferramentas?

Os videogames vêm sofrendo uma evolução semelhante à das grandes mídias em seu período de nascimento: avanço técnico, procura por excelência numérica, comparações meramente racionais.

A experiência de vivenciar esse processo deve ser vista como um privilégio por todos nós. Sejam os mais velhos que brincaram com Pong ou os mais novos que começaram com God of War, nossa cross-generation tem a chance de acompanhar a procura de um significado para essa nova ferramenta chamada game.

Assim como em toda a história, a evolução não está nas mudanças pontuais e de incremento mecânico. Ela situa-se em um plano superior, que afeta comportamentos da sociedade de maneiras imprevisíveis. Antes da narrativa, dos gráficos, da computação de nuvem, olhemos para a importância que os videogames vêm ganhando no mundo atual.

Linha do tempo dos consoles.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br



NINTENDO BLAST

www.teletudo.com.br



EDIÇÃO Nº09 JUN/2010



DRAGON QUEST

Sentinels of the Starry Skies



ÍNDICE

PERFIL

Slime

03

MARIO BITS

A Bordo da Starship Mario

04

BLAST FROM THE PAST

Série Dragon Quest

05

POKÉMON BLAST

Pokémon Black & White (DS)

16

TOP 10

Destaques E3 2010

20

ANÁLISE

Bit.Trip RUNNER (WiiWare)

28

NINTENDO CHRONICLE

E as Cores Chegam às Nossas Mãos

31

PRÉVIA

Dragon Quest IX (DS)

35

E3 2010

3DS - O Show foi Dele

40

ANÁLISE

Super Mario Galaxy 2 (Wii)

51

N-BUSINESS

Entendendo o Ambiente Externo

57

ANÁLISE

Photo Dojo (DSiWare)

64

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Gustavo Assumpção
- Eduardo Jardim
- Pedro Pellicano
- Ricardo Scheiber

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Rafael Neves
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Gustavo Assumpção
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Marcus Dejean
- Diego Miler

INTRODUÇÃO

Maior sucesso no Japão, a série **Dragon Quest** começa uma nova empreitada para conquistar o coração do ocidente. É **Dragon Quest IX**, que ganha a capa e uma prévia especial nessa edição da revista Nintendo Blast. E como não poderia deixar de ser, você ainda vai poder conferir tudo o que aconteceu na coletiva da Nintendo na E3 2010 e um Top 10 com os destaques da maior edição da feira nos últimos tempos. Você ainda vai poder conferir uma análise de Super Mario Galaxy 2, uma matéria sobre o clássico NBA Jam e mais. Boa leitura!

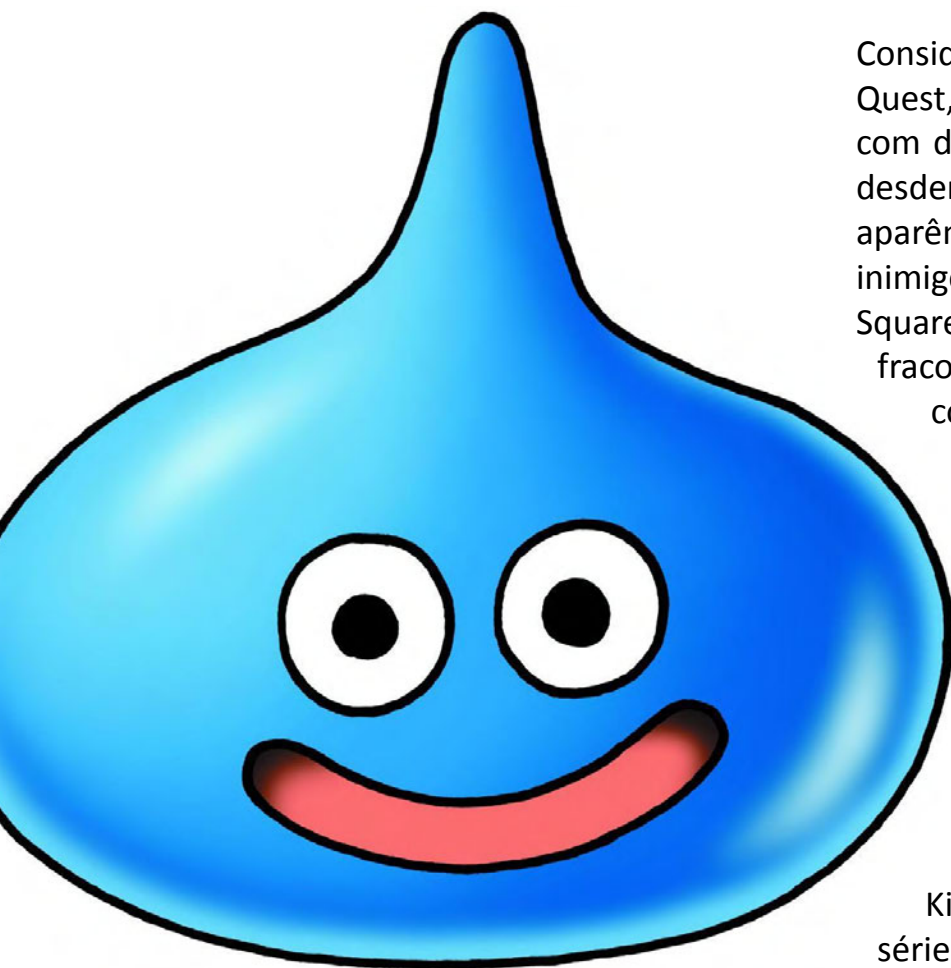
- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA





Slime



Considerado o mascote da série Dragon Quest, Slime é uma espécie de gota d'água com dois olhos enormes e com um sorriso desdentado sempre presente. Apesar da aparência pacífica, os slimes são os primeiros inimigos do jogador na série de RPG da Square Enix, e por isso, também os os mais fracos. Existem vários tipos de Slimes, como o Healslime (que tem tentáculos e podem usar magia), os Nautical Slimes (que ficam dentro de conchas), e até o King Slime (uma versão maior e mais forte do slime azul). Ainda temos os raríssimos Metal Slimes (que tem uma defesa insana e adoram fugir das batalhas, mas em compensação dão quantidades gigantestas de experiência) e os fodásticos Metal King Slimes. Em algumas versões da série, os Slimes também aparecem em cidades, como habitantes pacíficos.



Jogos/Séries em que está presente: Dragon Quest, Dragon Quest Monsters, Dragon Quest Swords, Dragon Quest Heroes, Dragon Quest Wars

MARIO BITS

A bordo da Starship Mario



Para começar bem as coisas... Bom, você já sabe das notícias intergalácticas. Elas estão em todo o lugar. Não, não estou falando de uma visitante alienígena brasileira ludibriando toda a raça humana, mas sim de Super Mario Galaxy 2. Minha função é falar sobre Mario. Mario é a poesia-base dos acontecimentos na minha vida, é uma filosofia envolvendo coragem e uniformidade de classes que nos prepara para os acontecimentos do Mundo Real.

Então, seguindo as notícias, empolgado, olhando para os céus e para as maiores fontes de pesquisa, me sinto feliz filtrando e espalhando as novidades.

O tema desta edição limita-se a falar da Starship Mario. Traduzido como “Nave Mario”, ela é uma nave usada no jogo para viajar pelo universo. A nave tem o formato da cabeça do Mario, o que deixa o conceito massivamente interessante; cortesia da Luma. Embora esta seja notavelmente menor do que as áreas centrais de jogos anteriores conhecidos, a Nave Mario ainda serve como uma área central (tal como o Observatório Cometa, do primeiro jogo), só que móvel: os planos de fundo mudam constantemente, uma aparência que segue a posição em que a nave estiver no mapa do jogo. Enquanto estiver na Starship Mario, o herói é capaz de explorar e interagir com vários personagens não jogáveis, como Lubba (uma Luma roxa e gordinha que você pode ter visto na boxart oficial do jogo), a Brigada Toad (Toad Brigade, que estreou no jogo anterior) e a Assist Luma (a Luma rosada que Mario encontra em sua aventura inicial em 2-D, na cena de abertura de Super Mario Galaxy 2). Outros personagens, como Hungry Lumas e Bob-Omb Buddies também habitam a nave. Assim como em Delfino Plaza de Super Mario Sunshine, Mario pode cavalgar no Yoshi na Starship Mario, e o ovo que contém o dinossaurinho fica no narigão da nave.



O propósito principal da nave, acima de tudo, é permitir que Mario viaje entre as galáxias selecionadas para poder visitá-las. Para deixar o planeta-nave e dirigir-se ao mapa do jogo, você deve ir ao topo do nave, próximo ao timão, em um botão ativado por peso. Ao ser pressionado, o personagem é enviado para o mapa, no qual ele pode selecionar as galáxias que deseja visitar.

por Rafael Neves

BLAST FROM THE PAST

Se o gênero dos RPGs nos video-games fosse uma grande árvore, com certeza Dragon Quest seria a semente. A franquia que dominou as mentes japonesas, de forma a interferir na legislação japonesa e no idioma do país, consagrou-se como o verdadeiro embrião dos games de RPG. Pai de uma série de clichês e tornando-se sucesso absoluto no mundo todo, Dragon Quest é uma das séries de vídeo-game mais influentes desde muito tempo, sendo rival dos jogos Final Fantasy (mesmo

que, atualmente, ambos estejam nas mãos da mesma empresa: Square Enix). A série é famosa por trazer sempre um herói com características típicas e quase sempre pré-determinado a salvar o mundo. Dragon Quest conquistou uma legião de fãs dentro e fora das terras nipônicas, dando margem a produtos temáticos e a uma série de spin-offs. Porém, seu núcleo está nos 9 capítulos da série principal, e são esses episódios que iremos falar aqui. Embarque conosco nessa viagem no tempo!

A Gênese

Na época do NES, RPGs de papel faziam muito sucesso no território japonês, mas nunca tinham entrado no mundo dos jogos eletrônicos. Nesta era, a Enix era uma pequena desenvolvedora de games que não ia lá muito bem nos últimos anos. E foi nesse cenário que o game designer Yuji Horii, o mangaká Akira Toriyama e o compositor Koichi Sugiyama se juntaram para criar um jogo que levaria o conceito de RPGs ao limite. Sim, era Dragon Quest!



Dragon Quest

Dragon Warrior

Lançamento: 1986
Sistema: NES e MSX
Vendas: 1,5 milhão de cópias



O Primeiro (muito, muito grande) sucesso

Dragon Quest foi lançado no Japão para o NES e o MSX, antiga plataforma da Microsoft, no dia 1 de Agosto de 1986. Mesmo com as dificuldades técnicas de um console 8-bits, Dragon Quest estourou no Japão, galgando 1,5 milhão de cópias vendidas (isso sem contar seus diversos remakes para plataformas futuras). Batendo recordes na crítica de jogos, tornou-se logo um item de consumo de qualquer jogador japonês. O jogo conquistou fãs pelos desenhos de Akira Toriyama (criador de Dragon Ball) e pelas músicas orquestradas de Koichi Sugiyama (um dos primeiros jogos a ser orquestrado). Apresentando uma história que logo se tornou clichê, onde um protagonista (cujo nome era escolhido pelo jogador) tinha em suas veias o sangue de um antigo herói, Erdrick (ou Loto/Roto, a depender da versão), e por isso deveria salvar o mundo do Dragonlord. Apesar de ser uma trama simples, o ritmo de jogo e as brilhantes ferramentas que o Famicon (como era chamado o NES no Japão) proporcionou ao RPG prendiam os jogadores à tela da televisão por horas. Trazendo uma infinidade de itens, NPCs e monstros, um grande universo foi expandido num cartucho que hoje é mais do que obsoleto.

O jogo fazia uso do sistema de lutas aleatórias e em turnos, sobre a perspectiva em primeira pessoa. As batalhas eram apenas de um contra um, mas agradavam bastante o público quanto ao desafio. Bem, não demorou tanto para que o game viesse para o ocidente. Infelizmente, desembarcou aqui sob o nome de Dragon Warrior, já que o nome Dragon Quest aqui nas Américas estava sobre a patente de uma outra empresa de RPGs. Mesmo assim, as vendas americanas impressionaram (ainda que ínfimas perto das japonesas), levando o jogo a ser classificado como um dos melhores games do NES. A semente dos jogos de RPG estava germinando. Dragon Quest não foi o primeiro jogo de RPG para um console – já existia Wizardry e Ultima –, mas certamente foi o mais influente até então.



O Sucessor

A Enix (divulgadora) e a Chunsoft, agora que já tinham uma base instalada e os bolsos cheinhos, não perderam tempo em lançar uma continuação do primeiro Dragon Quest, tanto para o Famicom quanto para o MSX. Era 26 de Janeiro de 1987, o trio de desenvolvedores já tinha deixado pronto Dragon Quest II: Akuryo no Kamigami (ou apenas Dragon Warrior II, na América). No entanto, aqui no ocidente a coisa foi um pouco mais lenta, só estando disponível em Dezembro de 1990. O sucesso de Dragon Quest II foi ainda maior que o do primeiro, alcançando um número assustador de cópias vendidas, 2,41 milhões (desconsiderando também os remakes).



Dragon Quest II: Akuryo no Kamigami Dragon Warrior II

Lançamento: 1987

Sistema: NES e MSX

Vendas: 2,41 milhões de cópias



O segundo jogo trouxe melhorias em relação ao antecessor, como os três slots para salvar o jogo, um mundo mais de duas vezes maior, grande número de armas e mais funcionalidades das mesmas, possibilidade de ter mais heróis no grupo e o incremento dos veículos de transporte.

Isso sem falar nas batalhas, que não eram mais de um contra um, como no primeiro Dragon Quest. Outras funcionalidades clássicas dos RPGs como os status ruins, tipo poisoned ou blinded, foram adicionadas, assim como o uso dos desníveis de relevo que podiam ser pulados pelo herói. No entanto, a questão do save foi divergente entre as versões americana e japonesa. Na primeira o jogador só podia salvar por save points (que eram determinados NPCs), utilizando mais de um save slot. Já na versão oriental, os jogadores precisavam usar o antigo sistema de passwords para recuperar o progresso.

Outro retrocesso que aconteceu em Dragon Quest II foi a perda dos cenários de fundos das batalhas, mas isso não interferiu no alarmante sucesso do segundo jogo. O enredo dessa vez é mais complexo, se passando 100 anos após o primeiro game. Após a derrota do Dragonlord, um mago das trevas chamado Hargon destrói o país Moonbrooke. No entanto, um dos sobreviventes da tragédia consegue escapar. Antes de morrer, avisa ao rei do país de Lorosia sobre o atentado, que envia seu filho para derrotar Hargon. Nessa jornada ele se une ao príncipe de Cannock e da princesa de Moonbrooke. As várias adições, a melhoria nos gráficos e as músicas igualmente belas fizeram deste mais um sucesso da série Dragon Quest.





Dragon Quest III: Soshite Densetsu

Dragon Warrior III

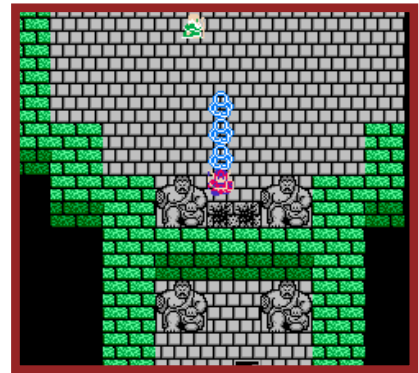
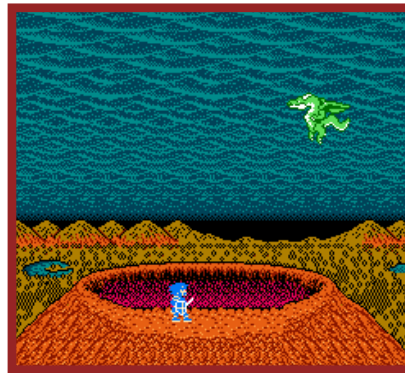
Lançamento: 1988

Sistema: NES

Vendas: 3,77 milhões de cópias

Fechando a Trilogia

As classes foram a principal adição em Dragon Quest III: Soshite Densetsu, lançado apenas para o NES. O terceiro jogo da série usava-se do famoso sistema de classes de RPGs. Cada classe tinha sua vantagem e desvantagem, sendo da competência do jogador combiná-las em seus heróis para fortificar suas estratégias. Fora o protagonista (que estava sempre na classe Hero), o jogador podia escolher para seus aliados as seguintes profissões: Soldier/Warrior, Fighter, Pilgrim/Cleric, Merchant/Dealer, Wizard/Mage, Goof-off/Jester e Sage. A questão da criação do próprio grupo foi levada ao máximo nesse jogo, pois o jogador tinha muito mais liberdade para selecionar seus aliados e suas classes na Ruida's Tavern, além de definir o sexo do protagonista. Para aumentar ainda mais a questão estratégica do jogo, novos atributos como velocidades, sorte, vitalidade e inteligência fizeram suas estréias. Além disso, o aumento no número de magias, equipamentos e monstros foi tanto que algumas adições especiais do jogo tiveram de ser cortadas por falta de espaço.



O lançamento do jogo foi mais do que épico. Em 10 de Fevereiro de 1988, o Japão quase que parou tudo para por as mãos no "cartucho sagrado", rendendo 3,77 milhões de cópias. Nas Américas, o título demorou mais alguns anos para ser lançado, sob o nome de Dragon Warrior III. Somente em 12 de Junho de 1991 que o ocidente teve acesso a essa pérola. Dragon Quest III se passa muito tempo antes do primeiro jogo, num mundo ameaçado pelo monstro Baramos. O herói (ou heroína) é filho(a) de uma antiga lenda, Ortegás. Ele(a) parte numa jornada atrás de Baramos, mas a descoberta da real identidade do vilão dá um giro de 180° no enredo do jogo, pois manda o jogador para um mundo paralelo, o Dark World. É nessa dimensão alternativa que o game tem seu desfecho, onde, após o duelo final, o protagonista é consagrado o famoso herói Erdrick/Loto/Roto, cujo sucessor é o herói do primeiro Dragon Quest.



THE PAST

O Quarto Capítulo

Após o fechamento da primeira trilogia, o caminho estava mais do que aberto (talvez até escancarado) para que Dragon Quest IV: Michibikareshi Monotachi dominasse o mercado japonês e americano. O quarto jogo da série foi lançado no dia 11 de Fevereiro de 1990, tendo um considerável espaço de tempo entre o lançamento do Dragon Quest III para o IV, já que quase sempre esse tempo era bem menor. No entanto, isso não tirou todo o brilho do jogo, que alcançou mais de 3 milhões de unidades vendidas dentro e fora do Japão. Mas, nós aqui, só tivemos nossas cópias em mãos dois anos depois, em Outubro de 1992, sob o nome de Dragon Warrior IV e, assim como o antecessor, apenas para o NES/Famicon.



A que se deve o sucesso de Dragon Quest IV? O quarto capítulo teve sua principal mudança no enredo. Agora que a série já tinha absorvido quase que todos os elementos de um bom RPG, não houve muito mais o que ser implementado na parte de utilidades e ferramentas. Diferentemente dos outros três jogos da franquia, a história de Dragon Quest IV é contada em cinco capítulos (existe ainda um episódio extra disponível apenas nos remakes). Cada capítulo tem um protagonista diferente, tendo sua história vivida pela jogador. No entanto, os capítulos não são paralelos, pois ao fim do jogo, os quatro se juntam ao real herói do jogo. Unidas, a trupe vai atrás do vilão Psaro para derrotá-lo. Um estilo de história único, mas que deu certo, propiciando um dos melhores enredos da série Dragon Quest.

Porém, a história do quarto jogo não tem relação com a primeira trilogia. Na verdade, é o início de mais uma. Além dessa modificação, a adição do cassino e dos aliados que não são totalmente controlados pelo jogador marcaram Dragon Quest IV. Continuou também com o esquema de escolher o sexo do herói. Nos remakes, foi renomeado como Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen, agora já com direitos autorais sobre o nome "Dragon Quest" mesmo no ocidente.

Dragon Quest IV: Michibikareshi Monotachi Dragon Warrior IV

Lançamento: 1990
Sistema: NES
Vendas: 3,04 milhões de cópias



A Nova Era

Passou-se a era 8-bits e chegamos ao Super Nintendo (ou Super Famicon). A nova plataforma da Nintendo possibilitou melhorias na série Dragon Quest, e isso levou a mais um capítulo: Dragon Quest V: Tenkū no Hanayome (ou apenas Dragon Quest V). Dessa vez, o lançamento se deu apenas em terras nipônicas, no dia 27 de Setembro de 1992, pois houve alguns problemas com a instalação do Super Nintendo nos EUA. Muitos fãs já haviam feito suas próprias traduções do jogo. Hoje já é possível jogá-lo em inglês oficialmente graças aos remakes.

Além da melhoria nos gráficos e do uso de músicas numa qualidade ainda melhor, Dragon Quest V trouxe uma grande adição para a série que serviu de base para outros jogos. Trata-se da possibilidade de incluir monstros no grupo, um sistema que possibilitava o uso de estratégias diferenciadas para utilizar as vantagens e desvantagens de cada criatura, inspiração para Pokémon e para diversos spin-offs da série Dragon Quest. Outros detalhes também aumentaram a qualidade do jogo, como a possibilidade de interagir com os elementos do cenário apertando apenas um botão (o que descarta os frustrantes menus que aparecem toda vez que se quer praticar alguma ação nos jogos passados). A volta dos planos de fundos na hora das batalhas também agradou, assim como animações para magias mais refinadas.

Quanto ao enredo, o jogo é uma sequência de Dragon Quest IV, se passando tempos depois da vitória do Zenthian Hero. Durante o jogo, o jogador tem acesso ao castelo de Zenithia. Este lugar é comum em Dragon Quest IV, fazendo com que ambos os jogos sejam incluídos na trilogia Zenithia. A história é contada de maneira semelhante ao antecessor, mas, ao invés de capítulos com heróis diferentes, o game conta com um único herói em cada uma de suas fases de vida. Este novo enredo não foi tão bem visto pela comunidade gamer, e isso se refletiu no número de vendas. O jogo vendeu bem (mais ou menos 2,79 milhões), mas abaixo do número de vendas dos jogos anteriores da franquia.

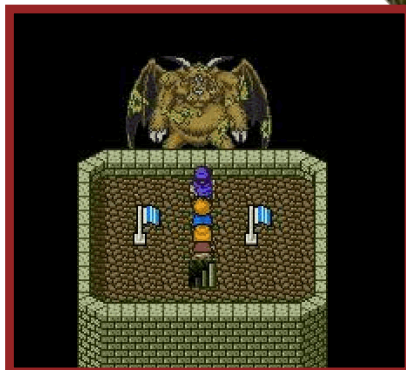


Dragon Quest V: Tenkū no Hanayome

Lançamento: 1992

Sistema: SNES

Vendas: 2,79 milhões de cópias



Sexto Sucesso

O último Dragon Quest para o Super Nintendo também foi lançado originalmente apenas no Japão. Dragon Quest VI: Maboroshi no Daichi (Dragon Quest VI: Realms of Reverie nos remakes, ou somente Dragon Quest VI) foi mais um grande lançamento japonês, arrebatando 3,19 milhões de cópias. O sucesso do jogo foi grande mesmo não sendo mais produzido pela Chunsoft (responsável pelos cinco jogos anteriores), e sim pela Heartbeat. Sua ausência no mercado americano também impulsionou traduções feitas independentemente por fãs da série, mas um remake do jogo chegará ao Nintendo DS em território ocidental logo.

Graficamente houve uma significativa evolução desde Dragon Quest para o V, afinal, enquanto o antecessor usava um cartucho de 16-megabitbit, Dragon Quest VI se apropriava de um cartucho mais potente, com 32-megabit. O sexto capítulo da saga aproveita o sistema de classes já usado em Dragon Quest III, mas com algumas mudanças. Funciona da seguinte forma: ao chegar a determinada parte do jogo, o jogador escolhe as classes de seus heróis. Após sucessivas batalhas com a mesma classe, ela se aperfeiçoa. Quando o jogador aprimora pelo menos duas ou três classes, ele pode usar uma nova, fruto da fusão das que já foram levadas ao máximo. Por exemplo, depois de se aprimorar nas artes de um Soldier e um Wizard, é possível usar um Magic Knight. Mas havia classes híbridas mais complexas, como a junção de um Magic Knight com um Sage, Superstar e um Ranger para formar um ostentoso Hero. É claro que esse sistema criava um grande jogo de magias e itens a ser usado com sabedoria pelo jogador.



O enredo de Dragon Quest VI também é um pouco diferente do clichê. Ao invés de tomarmos o controle de um herói comum, o protagonista da trama já começa lutando contra o chefe final. Só que é derrotado e acaba perdendo as memórias de sua batalha. O jogo faz uso de mundos paralelos (característica que já se tornou marca da série), o mundo real e o mundo dos sonhos, ambos co-existem no mesmo espaço, mas em planos diferentes. Fora a questão das classes, não houve muita mudança em Dragon Quest VI. A opção de usar monstros como aliados permanece, mas a velocidade maior do personagem nas dungeons e cidades, assim como o uso de uma mochila para guardar itens, até aquele momento, eram exclusivos de Dragon Quest VI.



Dragon Quest VI: Maboroshi no Daichi

Lançamento: 1995

Sistema: SNES

Vendas: 3,19 milhões de cópias





**Dragon Quest VII:
Eden no Senshi-tachi**
Dragon Warrior VII

Lançamento: 2000
Sistema: PlayStation
Vendas: 4,14 milhões de cópias



A Grande Perda, mas um Grande Sucesso

Talvez o pior caso de empresa que deixou a Nintendo tenha sido quando a Enix e a Heartbeat nos largaram, deixando o Game Cube e o Nintendo 64 órfãos de um jogo da série principal de Dragon Quest. Até aquele momento, a parceria entre as empresas estava mais do que concreta, mas a franquia Dragon Quest (assim como a Final Fantasy e muitas outras) migrou para o lado da Sony. A série voltou a ser lançada também na América, Dragon Quest VII saiu nos dias 26 de Agosto de 2000 (Japão) e 1 de Novembro de 2001 (América).

O sétimo Dragon Quest, intitulado Dragon Quest VII: Eden no Senshi-tachi, foi lançado com exclusividade para o PlayStation. Produzido pela Heartbeat e pela ArtePizza e publicado pela Enix, o número passou perto das 4 milhões de cópias vendidas (4,14 milhões, mais ou menos), tornando-se um dos mais bem sucedidos jogos da plataforma e da franquia. O sucesso expantoso de Dragon Quest VII está nas novidades implementadas. Para começar, o uso da terceira dimensão possibilitou uma expansão das possibilidades deste novo jogo, mesmo que as batalhas em 2D tenham sido conservadas. Além de um ritmo de aventura diferente (divido em partes), o jogo contava com a possibilidade de conversar com os membros do grupo para que estes te dessem dicas sobre o próximo local a se viajar ou simplesmente desabafar algo. O sistema de classes foi reutilizado de forma bem semelhante ao antecessor, onde existem várias classes a serem aperfeiçoadas para gerar novas. Só que dessa vez o uso de classes para monstros foi implementado, aumentando ainda mais a estratégia de jogo.

Dragon Quest VII tem uma história repleta de clichês, mas muito bem vivida e elaborada. O jeito como o jogo progride agrada bastante. Se tornando o jogo mais vendido do Play Station em 2000 e o Dragon Quest mais lucrativo até aquele momento, a aliança da Enix com a Sony parecia algo que substituiria para sempre a relação com a Nintendo. O primeiro jogo da série em 3D parecia ser também o primeiro dos muitos que viriam na era Sony. Sim, a Nintendo parecia ter sido esquecida para sempre pela Enix com lançamento de Dragon Quest VII.

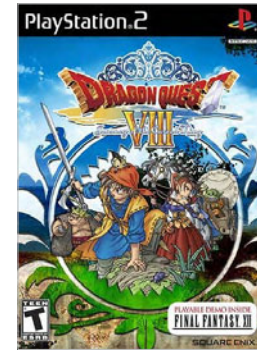
Oitava Pérola

Galgando mais de 3 milhões e meio de cópias vendidas (3,68, pra ser exato), o oitavo capítulo da série Dragon Quest foi mais um sucesso absoluto da recém-unificada Square Enix (junção da Square com a Enix, as duas responsáveis pela séries rivais: Dragon Quest e Final Fantasy). Além da Square Enix como divulgadora, a Level-5 foi a desenvolvedora do game, tirando a HeartBeat e ArtePizza do cargo. Dragon Quest VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi (lançamento japonês dia 27 de Novembro de 2004) conseguiu trazer um ambiente totalmente em 3D, com um espantoso avanço no visual e no som, afinal, estávamos falando agora do PlayStation 2.

O sistema de lutas (agora com visão em terceira pessoa, mas ainda em turnos) agradou bastante, ainda mais com toda a evolução gráfica, mesmo que pudesse ser substituída pela jogabilidade clássica em primeira pessoa. Aqui, nas Américas, só chegou um ano depois, 15 de Novembro de 2005, e sobre o nome de Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (o nome "Dragon Quest" foi finalmente licenciado à empresa aqui no ocidente). Além do mais, foi a primeira vez que o jogo foi oficialmente lançado na Europa e na Austrália - mas estes dois esperaram até Abril de 2006 para isso. Contudo, mesmo sendo levado a diversas partes do mundo, o sucesso foi muito maior em terras nipônicas, como sempre ocorreu em qualquer jogo da série.

Dragon Quest VIII fez proveito de diversas mecânicas e ferramentas inseridas nos jogos anteriores da franquia. O jogo retornou com os ciclos subseqüentes de dias e noites, assim como o implemento de adições exclusivas. Uma delas está nos equipamentos, que mudam a aparência dos personagens conforme são usados. O uso de um mini-mapa no canto da tela dentro das dungeons ajudou bastante, evitando freqüentes pausas para conferir o mapa separadamente. Porém, a beleza é, de longe, o maior diferencial na parte técnica do jogo, os gráficos em cel-shading deixaram os cenários, personagens e monstros cheios de detalhes e muito bem retratados.

A história é um tanto quanto clichê: o vilão, Dhoulmagus, amaldiçoa o reino de Trodain, transformando o rei e sua filha em uma espécie de cogumelo e em um cavalo, respectivamente. O Herói (que, como de praxe, é nomeado pelo jogador), parte com seus aliados para salvar o reino, derrotando o maquiavélico Dhoulmagus. Uma história simples, mas narrada e vivida de forma intrigante, rendendo ao jogo o posto de game mais vendido da série Dragon Quest.



Dragon Quest VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Lançamento: 2004
Sistema: PlayStation 2
Vendas: 3,68 milhões de cópias





Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Lançamento: 2009

Sistema: Nintendo DS

Vendas: 4,15 milhões de cópias

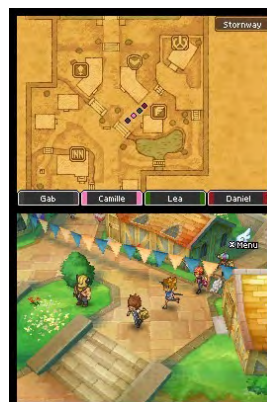


A Enorme Reviravolta

Os anos foram se passando e nada de um novo Dragon Quest, apenas spin-offs razoáveis. Mas, para a nossa sorte, num evento de 20 anos da série, eis que a Square Enix anuncia Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito para o Nintendo DS (primeira vez que um episódio principal da franquia é desenvolvido para um console portátil). O novo capítulo da saga foi inicialmente pensado como um Action RPG, mas por conta da massa de fãs conservadores, a Level-5 se viu forçada a voltar ao esquema de turnos.

Dragon Quest IX é considerado por muitos como o game definitivo da franquia, conquistando longas filas de jogadores logo no lançamento japonês (11 de Julho de 2009). Diferentemente dos jogos anteriores, este é focado no multiplayer, sendo desenvolvido propositalmente para garantir a melhor experiência de cooperatividade em um RPG. Além disso, Dragon Quest IX é tido como um jogo quase inacabável, pois frequentemente a Square-Enix disponibiliza novas quest extras a serem baixadas via internet.

O game traz uma alta customização do personagem principal, dos olhos ao cabelo, do nome à voz, tudo é personalizável. Além de reutilizar o sistema de armas que mudam a aparência do Herói, Dragon Quest IX pega emprestado também os gráficos em cel-shading do antecessor, Dragon Quest VIII. A tela de toque deixou as batalhas mais práticas, e estas não são mais aleatórias, mas sim acionadas quando o Herói entra em contato com uma criatura. Mesmo com todos os atrasos (lançamento estava marcado inicialmente para 2007), o nono capítulo já alcançou mais de 4,15 milhões de cópias sem nem ter saído do Japão (tornando-se o Dragon Quest mais bem sucedido, até agora). Além disso, bateu o recorde de ad-hocs, que são trocas de mapas e dados automaticamente quando dois Nintendo DSs com o jogo se cruzam.



Há uma grande esperança a cerca do lançamento do jogo aqui no ocidente (exatamente um ano após o japonês, dia 11 de Julho de 2010) - o próprio presidente da Square espera que as vendas ocidentais façam com que os números totais ultrapassem os 5 milhões.

A história difere um pouco em relação aos demais jogos. O jogador controla um anjo que cai do céu, tendo de agir como humano para recuperar Star Aura's (conseguidas após ajudar as pessoas) que servem de oferenda para a World Tree. O enredo dá margem a diversas side-quests e conteúdo extra, que são um grande expoente para o jogo. Além disso, a história converge para a experiência multiplayer, já que o Herói não conhece seus aliados ao longo da aventura, mas sim monta equipes junto a outros amigos que possuam o game. A única coisa que podemos fazer, por enquanto, é aguardar ansiosos pelo nono capítulo da série, o interminável (há alguns que afirmar que o game mereça cerca de 100 horas de jogo) Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies.



A Décima Incerteza

Após o sucesso estrondoso de Dragon Quest IX no Nintendo DS e dos demais remakes, a aliança com a Nintendo estava, mais uma vez, selada. O designer chefe da série Dragon Quest anunciou o décimo capítulo da série para o Nintendo Wii, só que, além dessas palavras, nenhum outro detalhe foi divulgado. Satoru Iwata, presidente da Nintendo, disse estar fazendo o máximo para popularizar a franquia aqui no ocidente. Segundo ele, a tarefa não é difícil, uma vez que o plano de popularização funcionou muito bem com a série Brain Age. E a voz dessas duas pessoas ilustres foi o bastante para Dragon Quest X (nome provisório) figurar entre os primeiros da lista de jogos mais aguardados da Famitsu (revista japonesa). Agora é hora de curtir os capítulos que já temos e aguardar por novidades a cerca do décimo capítulo dessa ilustre saga!

Como pudemos ver, a franquia Dragon Quest galgou o sucesso absoluto em todos os 9 capítulos da linhagem principal. Uma série que começou beirando o fracasso, como um simples jogo 8-bits, e que agora é um dos games mais jogados do Nintendo DS. Não há como não admitir que todo o espantoso sucesso se deve à toda a equipe de desenvolvimento. No centro de todo esse grupo estão o game designer, o mangaká e o compositor Yuji Hoirii, Akira Toriyama e Koichi Sugiyama, respectivamente. Mesmo que as vendas japonesas sejam várias vezes maiores que todas as outras juntas, é certo que nós, daqui do outro lado do mundo, amamos a franquia e mal podemos esperar pelo nono capítulo da saga. Que venha!



POKÉMON BLACK & WHITE

Mudanças drásticas em séries consagradas são sempre complicadas. Depois de pouco alterar a fórmula desde a chegada ao DS, a série Pokémon promete muitas mudanças para Black & White, que chegam em setembro ao mercado japonês. Conheça um pouco do que vem por aí na nossa prévia especial:

Eu sei que assim como eu, você também não deve ter entendido o anúncio de Pokémon Black & White para o Nintendo DS. Essa decisão é ainda mais inexplicável se lembrarmos que a Nintendo acabou de apresentar seu novo portátil, o Nintendo 3DS, na E3.

Anunciar um game de peso tão grande para um console meio antigo e em fim de carreira foi algo extremamente inesperado. Mas algumas considerações atenuam essa escolha. A principal delas é que o 3DS será um console retro compatível. Com isso, jogadores que adquirirem o Nintendo 3DS também poderão jogar B&W sem problema algum. Além do mais há a possibilidade de que o game tenha uma versão com suporte ao 3D exclusiva para o novo portátil (isso não passa de especulação, mas convenhamos que seria uma jogada de mestre).

Quanta diferença!

Pois bem, se o anúncio foi inesperado, mas mais inesperado ainda são as mudanças que a Game Freak pretende para essa versão. De forma resumida, acho que é possível finalmente afirmar que teremos uma evolução real na série (o que deveria ter acontecido antes, com Pearl & Diamond).

As principais mudanças parecem ser técnicas e estruturais. Na parte técnica, cidades e rotas ganharam mais vida e movimentação. Agora o game não é mais visto de uma só perspectiva e sim de várias, dando um ar completamente inédito a uma fórmula meio exaustiva até então. Aparentemente há uma quantidade maior de NPCs (personagens não jogáveis) para se interagir e eles parecem mais inseridos dentro da proposta do título. O “up” no visual é algo que já poderia ter sido feito antes – e que infelizmente agora já não tem tanto resultado, parecendo obsoleto.

Essa mudança de visual também se estende até as batalhas, que ganharam várias novidades. Além dos Pokémon se movimentarem o tempo todo, eles possuem uma animação muito mais



fluente e podem ser vistos inteiramente no campo de batalha – uma mudança muito bem vinda, sem dúvidas, mas ainda sim insuficiente. Queremos batalhas totalmente em 3D!

É um novo mundo de aventuras!

Revistas japonesas têm sido as responsáveis por boa parte das informações divulgadas até agora. A mais importante delas dá conta do nome do novo continente onde a jornada vai se passar. Trata-se da região de Isshu (伊ッシュ), que segundo informações, fica situado bem distante das localidades dos games anteriores. Talvez isso explique o fato das cidades possuírem muito mais vida e serem muito mais desenvolvidas.

Algumas novas localidades acabaram aparecendo aos poucos. Até agora sabemos que a região de Isshu possui muitas pontes, algumas delas elevadiças. Pelo mapa do continente, existirá uma pista de pouso, um parque de diversões, uma fábrica abandonada, uma região desértica com tempestades de areia, ruínas antigas... e isso é só o começo, já que é provável que essa seja a região mais grandiosa e cheia de lugares diferentes entre todas que já existiram na série.

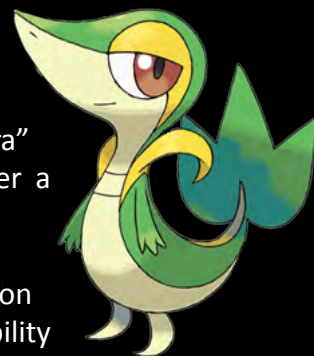
A cidade central do continente é Hiun (algo como “má sorte” ou “desgraça”). Os personagens dessa vez são mais velhos, parecendo ser adolescentes – e não mais os pirralhos dos games anteriores. Por isso, espere por atividades mais arriscadas e perigosas – embora Pokémon nunca tenha tido medo de colocar uma criança em situações de risco.

Também já está confirmado o nome e detalhes dos três Pokémon iniciais (confira box ao lado), que dessa vez serão entregues pela Prof. Araragi, primeira mulher a exercer essa função na série.



Os iniciais

de grama (Grass), sua Ability é Overgrow, possui 0,6 m (2 pés) de altura e pesa 8,1 kg (17,9 lbs). “Tsuta” significa “hera” e “ja” é uma maneira de dizer a palavra “cobra”.



Pokabu é um Pokémon porco de fogo, sua Ability é Blaze, possui 0,6 m (2 pés) de altura, e pesa 9,9 kg (21,9 lbs). O nome deriva de “pokapoka”, que significa “quente” em japonês, e “bu”, o som que um porco faz na cultura japonesa (aqui é “oink”).



Mijumaru é Pokémon lontra do mar, sua Ability é Torrent, mede 0,5 m (1,6 pés) de altura, e pesa 5,9 kg (13 lbs). “Mijuku” significa “imaturo”, e “maru” significa “círculo” ou “bola”.



A Coro Coro (revista Japonesa) ainda revelou detalhes sobre Zorua e Zoroak, os Pokémon lendários protagonistas dessa versão. Ambos possuem a Ability Illusion, que permite que o monstinho adquira a aparência de outro Pokémon. O Pokémon Zoroak poderá ser capturado através de uma promoção que dará bilhetes especiais para quem for assistir o novo filme de Pokémon nos cinemas – uma estratégia interessante da Nintendo, tanto para o filme como para o game.

Na sequência, foi a vez do site oficial dos monstinhos revelar as primeeiras imagens dos Pokémon lendários de Pokémon Black & White para Nintendo DS. Não se sabe muito sobre as criaturas, apenas que se chamam Reshiram e Zekrom, e que aparentemente estamparão a capa das versões Black e White, respectivamente.

O lançamento japonês de Pokémon Black & White já tem data para acontecer: 18 de setembro. Mesmo assim, muitos detalhes ainda permanecem encobertos em muito mistério. Quantos serão os Pokémon novos? Quantos ginásios existirão no game? Quais mudanças reais serão feitas na estrutura de treinamento? Infelizmente só o tempo dirá, e se continuar no ritmo de novidades que estamos enfrentando, isso nem deve demorar muito.



Outros Pokémons confirmados



Chiramii - É o Pokemon Chinchila, do tipo normal. Seus moves são Cute Charm e a nova "Sweep Slap", que atinge o oponente várias vezes. Tem 0,4 m de altura e 5,8 kg de peso.

Mun'na - É um Pokemon Dream Eater, do tipo psíquico e tem como prevenir e sincronizar suas habilidades. Um novo ataque que ele possui é a "Telekinesis", que faz com que o adversário flutue no ar. Tem 0.6m de altura e 23,3 kg de peso.



Gear - É um tipo de aço e sua habilidade é chamada de "Plus" ou "Minus". Tem um novo ataque chamado de "Gear Saucer", 0,3 m de altura e pesa 21,0 kg.

Mamepato - Pokemon pombo bebê do tipo Normal / Voador. Suas habilidades são ou "Pidgeon Mama" ou "Super Lucky". Tem 0,3 m de altura e pesa 2,1 kg.



Hihidaruma - Pokemon Flaming, do tipo fogo. Sua ability é "Encourage." Tem 1.3m de altura e pesa 92,9 kg.

Shimama - Elétrico, tem "Lightningrod" ou "Motor Drive", como suas abilities. Tem um novo ataque chamado de "Wild Volt", que faz causa danos, mas também fere o usuário. Tem 0,8 m de altura e 29,8 kg.



Meguroko: Do tipo Ground /Dark. Suas abilities são Intimidate e "Earthquake Spiral". Tem 0,7 m de altura e pesa 15,2 kg.



TOP 10

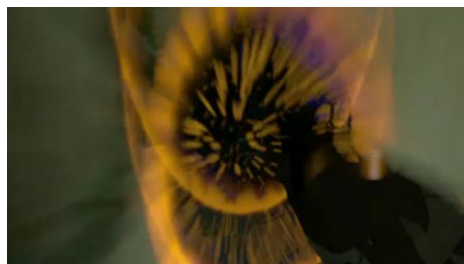
Destaques e3 2010

por Alveni Lisboa

A E3 (Eletronic Entertainment Expo) está para os gamers assim como Meca está para os muçulmanos. Anualmente milhares aficionados em videogame aguardam ansiosamente estes três dias que podem, definitivamente, mudar suas vidas. A feira, que andou em baixa durante alguns anos, tem recuperado o prestígio e mostrado a sua força. Não é a toa que as principais novidades da indústria do entretenimento digital são anunciadas lá. Em 2010, mais uma vez, as gigantes Nintendo, Microsoft e Sony mostraram que não estão para brincadeira (ou estão – entretenimento, né?!?!). Por isso, a equipe da Nintendo Blast listou os 10 maiores destaques da E3 2010. Veja:

10

Portal 2

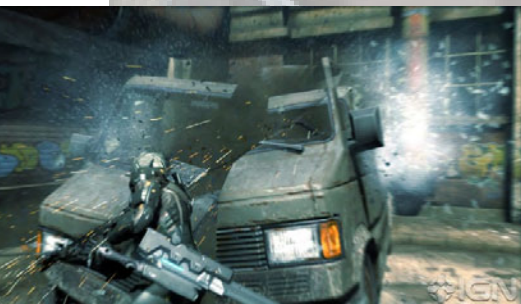


Quando foi lançado em 2007, Portal desafiou os jogadores mais experientes com sua mecânica diferenciada. A Valve, criadora de Half-Life, provou que não é especialista apenas em shooters. O jogo consistia em superar quebra-cabeças com ajuda da “Portal Gun”, uma arma capaz de criar portais em superfícies planas. Dessa forma, a personagem era teletransportada para algum lugar do cenário. Lógica e um certo conhecimento em física são necessários para conseguir transpor os obstáculos. Agora, o game inovador retorna com gráficos melhorados, cenários ampliados e novos desafios para gamer nenhum botar defeito. Portal 2 será lançado para Xbox 360, PS3 e PC em 2011.

9

Metal Gear Solid: Rising

Metal Gear Solid foi um dos grandes trunfos da Sony na época do PSone. A partir daí, a série entrou pro hall das grandes franquias. Os games que levaram o nome “Metal Gear” eram garantia de sucesso, graças à inteligência de Hideo Kojima, o criador da série. Rising é um game totalmente diferente dos anteriores. Sai Hideo Kojima, entra Shigenobu Matsuyama. O protagonista agora é uma espécie de samurai high-tech que corta tudo (tudo mesmo!) que vê pela frente. Você pode destruir a sacada de um prédio e soterrar os inimigos embaixo, por exemplo. A velha tática da paciência e cuidado para não chamar atenção parece ter dado lugar a mutilações sangrentas em plena luz do dia. Essa grande mudança na mecânica faz com que o game figure entre os principais destaques da E3. Metal Gear Solid: Rising sairá para Xbox 360, PS3 e PC no final de 2010.





8 Mortal Kombat

Principal rival de Street Fighter durante anos, Mortal Kombat está de volta. Na verdade, a franquia sangrenta de Ed Boom, nunca se foi – mas agonizava nos últimos anos. Os recentes MK's foram verdadeiros fracassos do ponto de vista comercial, levando a Midway a entrar em estado de falência em 2009. Agora, Sub-Zero & Cia. retornam em duas dimensões, prometendo uma volta às origens. Personagens e estágios clássicos, como "The Pit", estarão presentes totalmente remodelados. A novidade fica por conta da barra de especial. Os fatalities prometem ser extremamente violentos – o jogo deve receber a indicação para maiores de 18 anos. Enfim, um anúncio que deixa os fãs de uma boa pancadaria animados. Mortal Kombat será lançado no primeiro trimestre de 2011.

A série "Vs" está de volta. Após o imenso sucesso de Marvel vs Capcom 1 e 2, principalmente nos fliperamas, um novo game está a caminho após dez anos de espera (o último foi lançado em 2000). A fórmula é a mesma do antecessor: gráficos 3D com jogabilidade 2D. As lutas continuam no esquema três contra três, permitindo alternar os personagens a qualquer momento. A grande novidade é o motor gráfico, que é baseado em "Resident Evil 5". Os fãs, portanto, podem esperar cenários exuberantes e personagens bem definidos. Serão 30 lutadores no total, a imensa maioria herdado dos jogos anteriores. Pela Marvel estão confirmados: Captain America, Deadpool, Hulk, Iron Man, Wolverine. Já no time da Capcom integram: Chris Redfield, Dante, Felicia, Morrigan e Ryu. Devido a alta definição, o Wii novamente ficará de fora. Marvel vs Capcom 3 chegará no primeiro trimestre de 2011 para Xbox 360 e PS3.

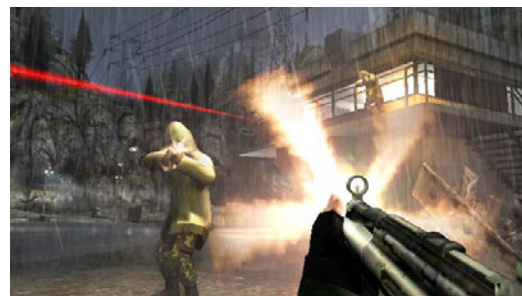


7 Marvel vs Capcom 3



6 GoldenEye 007

Acredito que não haja um ser humano que tenha jogado o Nintendo 64 e não tenha experimentado GoldenEye 007. O jogo é dos maiores clássicos do videogame e um dos maiores shooters de todos os tempos. Antes de Counter Strike ou Call of Duty fazerem sucesso, milhares de jogadores, com a tela dividida em quatro, se divertiam em tiroteios frenéticos proporcionados por GoldenEye. Agora é a vez do Wii receber uma releitura do jogo. A novidade, além dos gráficos melhorados e da inteligência artificial aprimorada, é a presença de Daniel Craig no papel do agente secreto. Contudo, a principal inovação implementada é o modo online. É nostálgico pensar que Trevelyan, Jaws, Janus e companhia estarão de volta para fazer a alegria dos fãs. Vamos torcer para a Eurocom fazer um trabalho tão bom quanto a Rare fez. GoldenEye 007 é exclusivo para Wii e está previsto para ser lançado em novembro de 2010.



5 Epic Mickey

O nome da já diz tudo: Epic Mickey (Mickey Épico, em tradução livre). O game é, sem dúvida, um dos mais promissores da E3. Não se deixe levar por ser um título estrelado pelo famoso camundongo da Disney. Epic Mickey não é daqueles jogos bobinhos destinados à crianças. A mecânica funciona com um misto de aventura e RPG. Você deve andar pelos locais procurando missões para cumprir e precisa aprimorar o personagem. Mickey consegue alterar partes do cenário através de jatos de tinta. É possível “pintar” uma ponte que aparentemente não existia ou então apagar uma pedra que bloqueia seu caminho. Essa habilidade de manipular o cenário proporciona uma liberdade incrível. Em certos momentos, a perspectiva muda para o 2D e a jogabilidade lembra aventuras saudosas, como “Castle of Illusion”, por exemplo. Epic Mickey é exclusivo para Wii e deve ser lançado em dezembro de 2010.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

4 Donkey Kong Country Returns

É inacreditável a capacidade de criação de mascotes da Nintendo. Donkey Kong nasceu como vilão no primeiro jogo de Mario. Somente no Super Nintendo, que o macaco ganhou um jogo próprio no qual era protagonista. Donkey Kong Country tinha gráficos impressionantes, mecânica apurada e uma diversão absurda. O jogo transformou o então vilão em mascote oficial da Nintendo, junto com Mario e Link. Novamente ele está de volta, dessa vez numa releitura do clássico para o Wii. O game foi sucesso de público da E3. Em Returns, há a incorporação de elementos de Jungle Beat, como a batida no chão, por exemplo. Assim como no original do SNES, dois jogadores podem controlar DK e Diddy, que agora carrega um jetpack para acessar áreas inalcançáveis normalmente. A perspectiva é em 2D – igual a Jungle Beat –, o nível de dificuldade é alto e a diversão parece ser a mesma do original. Fases e inimigos estão totalmente remodelados. Essa é uma ótima chance para as novas gerações conhecerem uma verdadeira obra-prima da Nintendo. Donkey Kong Country Returns tem o lançamento previsto para dezembro de 2010.

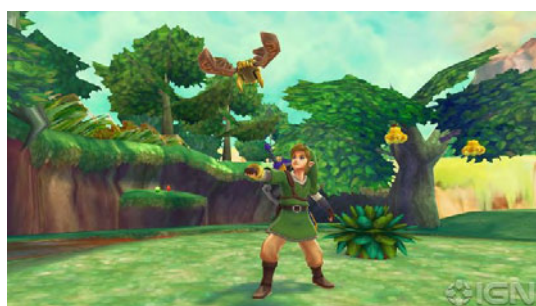




3 The Legend of Zelda: Skyward Sword



Finalmente um jogo da franquia Zelda será lançado para o Wii. Até o momento, o único game da franquia é a adaptação de Twilight Princess, originalmente lançado para Gamecube. Skyward Sword faz uso do acessório Motion Plus para aumentar a fidelidade de movimentos do herói Link, especialmente com a espada. Toda a mecânica do jogo foi desenvolvida para aproveitar o potencial do Wii. Com o Wiimote você controla a espada, enquanto o Nunchuk serve de escudo. Os inimigos estão espertos: não adianta sair chacoalhando o controle, é preciso estratégia e movimentos precisos para romper a guarda adversária. A seleção de itens está bem simplificada, evitando pausas repetitivas. Estilingue, arco e flecha e bombas são usados de forma peculiares e extremamente efetivas. Os gráficos são bonitos, um misto do bom e velho cel-shading (desenho animado) com o realismo do 3D. Tem tudo para ser um dos melhores jogos da série. O novo Zelda está previsto para meados de 2011.





2 Kinect



A investida da Microsoft não é exatamente uma novidade, já que foi anunciado no ano passado com o nome de “Project Natal”. Contudo, é inegável a revolução que este periférico pode causar no ato de se jogar videogame. A possibilidade de se jogar apenas com movimentos é algo que permeia a imaginação dos gamers mais antigos. A Microsoft percebeu o potencial e tratou criar uma tecnologia jamais vista. A questão é que nem sempre é divertido jogar apenas se mexendo, que o diga os donos de Wii. Além disso, os jogos ainda são simples e apostam no “público casual”, que não é o forte do Xbox 360. A maioria ainda são meras cópias de sucessos da Nintendo, como Kinectimals e Kinect Sports. Porém, não é bom subestimar a empresa de Mr. Gates – vira e mexe ele tira um coelho da cartola. Resta saber se o novo acessório vai emplacar ou entrará para o rol das experiências fracassadas, como o Virtual Boy, 3DO ou 64DD.

1

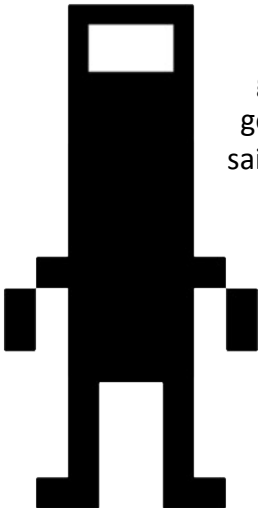


Apesar do anúncio ter sido feito meses antes, a Nintendo novamente mostrou seu poder de inovação. A Big N, que é a líder absoluta no mercado de portáteis, voltou com o bombástico anúncio do primeiro dispositivo capaz de rodar o efeito 3D sem uso de óculos. Para se ter uma ideia: nem mesmo a TV mais moderna dispensa os encômodos óculos. Mas, como estamos falando da Nintendo, tudo é possível. E não é que o aparelhinho cumpre o prometido? Mal foi anunciado e já possui um leque interessante de títulos, incluindo clássicos como Kid Icarus, Star Fox 64, Resident Evil, Final Fantasy. O Nintendo 3DS é, sem dúvidas, a principal atração da E3 2010. Mais a frente você terá maiores detalhes sobre o pequeno notável da Nintendo. Não deixe de conferir.



Análise

Bit.Trip RUNNER (WiiWare)

Bem vindo, Sr. Commander Video

A série Bit.Trip chega ao quarto game com fôlego de sobra para ainda impressionar e deixar um saboroso gosto de quero mais. Mantendo a inspiração em gêneros de jogos clássicos dos títulos anteriores, Runner sai do mundo abstrato e apresenta uma mecânica bem mais familiar.

O destemido herói pixelado Commander Video desce de sua nave, abandona os lasers e finca pé no planeta (Terra?) que buscava desde o primeiro Bit.Trip. A história não é fundamental, mas ela ajuda a criar um interessante cenário para o personagem. E é esse o enredo que dá a partida, literalmente, na nova aventura.

*Uma plataforma diferente*

A homenagem aos jogos de plataforma é mais do que evidente, seja nas fases normais ou em fases bônus. Um observador desatento pode achar que Runner é apenas um Mario acelerado. Puro engano.

Assim como Beat parecia Pong, Runner só parece Mario. Os comandos que você deve executar estão totalmente relacionados à música e ao ritmo do que você vê (e ouve); essa é a primeira e talvez mais importante lição do jogo.

Commander Video corre automaticamente e cabe a você a tarefa de pular, abaixar, bloquear, chutar e até sair voando brevemente usando plataformas que aparecem nas fases. E espalhadas pelo caminho estão barras de ouro para pegar e símbolos que ativam a trilha sonora.

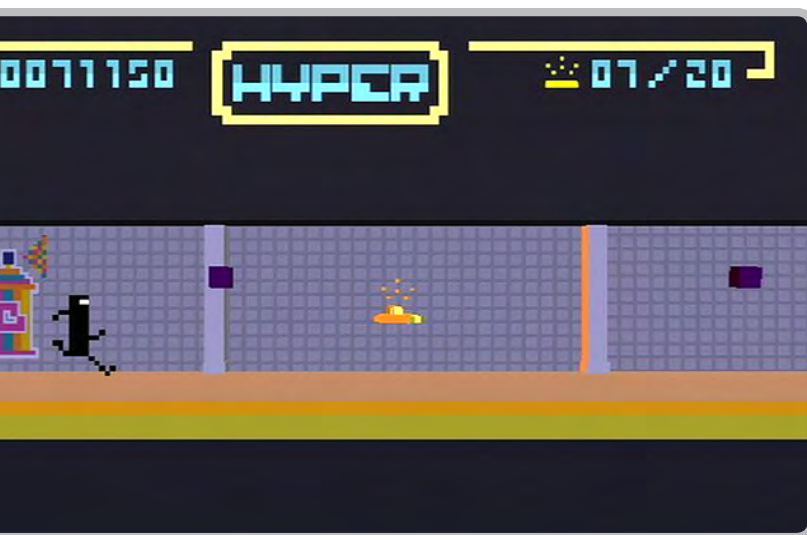
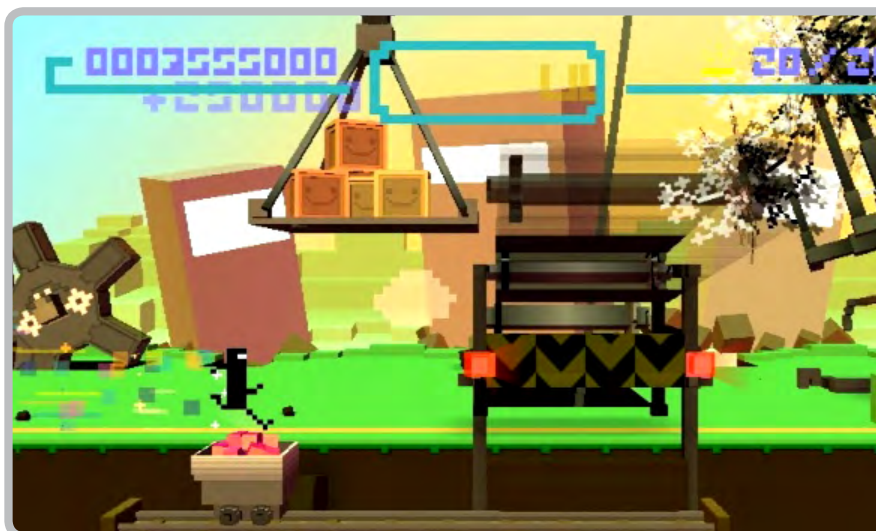
A combinação de botões em estágios avançados exige muita agilidade e a precisão com que eles devem ser apertados deixa claro que só os que abraçarem o ritmo chegarão ao final.

Aprendendo a errar

O início do game é relativamente fácil e apresenta ao jogador os diferentes comandos dando exemplos pontuais dentro das fases. Mas nem perca tempo achando que dominou uma técnica porque a próxima missão certamente provará que você ainda tem muito a aprender.

Alguns podem não gostar do excesso de dificuldade e esse é um aspecto que varia de pessoa para pessoa. Por isso é bom saber que Bit.Trip Runner remete aos clássicos também em termos de desafio: fácil de entender, insano de dominar. Mas o bom é que o jogo equilibra os dois lados de forma justa.

São três mundos cada um com 11 fases e um estágio final de chefe. No começo dos mundos as fases são convidativas e com dificuldade moderada. É nesse momento também que novas habilidades são apresentadas, dando espaço para experimentar, entender e conhecer.



Uma fase curta pode ser seguida de outra enorme, mas o tamanho nunca é parâmetro para avaliar o desafio; a posição dos obstáculos, das barras de ouro e símbolos é que dirá quanto tempo você levará para decorar o que deve fazer – como em uma partitura musical.

Próximo ao final de cada mundo há momentos que beiram a desistência. Mais de uma vez eu achei que nunca conseguiria ser tão rápido como o jogo exigia, sentindo nos dedos a câimbra causada pelas tentativas frustradas. Mas eu sabia que era culpa minha; um salto prematuro, um chute mal dado ou mesmo o puro esquecimento de que eu TINHA que abaixar depois da escada foram alguns dos inúmeros motivos para meus erros.

Isso é um ótimo sinal de que os controles em Runner são muito precisos, talvez mais até do que eu jamais consiga experimentar. Com atenção, dedicação e paciência aos poucos as fases vão sendo dominadas e o prazer de chegar ao final toma conta de seu corpo e dá o alívio merecido... até a próxima fase, claro.

Ode aos 'beeps & bleeps'

Sou suspeito para elogiar qualquer game que adote visual retrô. Entretanto, é difícil imaginar alguém que não reconheça a beleza áudio visual de Bit.Trip Runner. Cada mundo possui o mesmo fundo, mas os obstáculos variam de um para o outro.

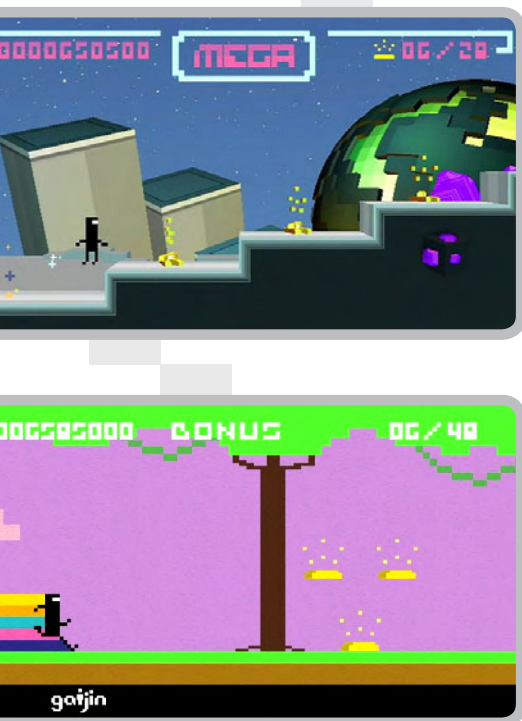
Além disso a Gaijin Games deu atenção especial à disposição de itens e progressão dentro das fases. De longe pode parecer tudo igual, mas logo você consegue identificar cada estágio assim como diferenciamos músicas que são tocadas por um mesmo instrumento.

Aliás, quando digo que Runner é um jogo de ritmo e música não falo apenas de forma metafórica. Os saltos, desvios e as barras de ouro que você pega nas fases combinam com as marcações da trilha sonora. Mas o show fica por parte dos símbolos musicais (cruzes rosadas).

São quatro deles por fases e cada um que é pego dá um gás à trilha sonora adicionando batidas e efeitos eletrônicos, subindo o volume e deixando Commander Video com uma áurea brilhante. Pegue todos e o herói ganhará um rastro colorido que é alegria pura e, mesmo não tendo nada a ver com habilidades ou poderes, faz você sentir-se o verdadeiro dono da fase.

Os obsessivos também irão apreciar as fases bônus. Elas ficam disponíveis sempre que você consegue pegar todas as barras de ouro de uma fase normal e levam o conceito de Bit.Trip Runner a uma rápida versão de Pitfall (com direito a logotipo da Gaijin na borda inferior da tela).

A trilha sonora oficial deverá ser lançada muito em breve no iTunes. De toda a série Bit.Trip, Runner com certeza é o melhor na área musical e isso é ótimo dada à dependência que a jogabilidade tem em relação ao som do game.



Considerações Finais

Ótima pedida para fãs de jogos clássicos e dos outros games Bit.Trip. A precisão dos controles aliada a um visual retrô de encher os olhos e às músicas que embalam a aventura de forma empolgante completam esse pequeno, mas primoroso pacote. Pelo justo preço de 600 points não há do que reclamar.

BIT-TRIP
RUNNER



Bit.Trip RUNNER (WiiWare)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 10

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 9.0

LICENSED BY

Nintendo

THE #1
ARCADE
SMASH HIT!
DER ARCADE-
SUPERHIT
NR. 1!

N°1 DES JEUX
LE D'ARCADE!
DE NUMMER
1 SUPER
ARCADE-HIT



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Acclaim



BLAST FROM THE PAST **NBA JAM (SNES)**

por *Sérgio Oliveira*

O basquete já foi o segundo esporte mais popular no Brasil – nossa equipe se destacava nos campeonatos internacionais e sempre ficava entre as 5 melhores do mundo. Após a década de 80 o que se viu foi um verdadeiro buraco negro na história do basquete no Brasil. É verdade que hoje temos a promessa de uma equipe tão boa quanto aquelas da década de 50 e 70, afinal de contas temos o Leandrinho, o Nenê e o Varejão jogando no melhor basquete do mundo, a NBA. E, ao contrário do que você pode pensar, esse texto não é sobre os brasileiros na NBA, tampouco sobre o basquete nacional, mas sim de um fenômeno que contaminou os gamers fanáticos por basquete nos anos 1990.

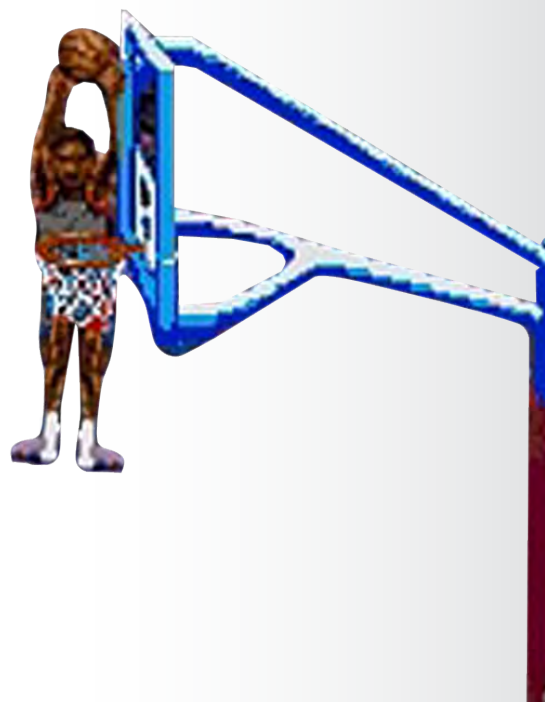


He's heating up!

Sucesso instantâneo, NBA Jam foi lançado em 1993 pela Midway para os arcades e de cara gerou mais de 1 bilhão de dólares em lucro para a empresa. Baseado nos games Arch Rivals, High Impact e Super High Impact, NBA Jam revolucionou os jogos esportivos de basquete com sua jogabilidade simples, gráficos digitalizados, trilha sonora envolvente e comentários inflamados de Tim Kitzrow. Pode-se dizer que os jogos de basquete são divididos em “antes de NBA Jam” e “depois de NBA Jam”. Explico o porquê. Antes de NBA Jam existiam jogos com boas ideias, sim, existiam, mas nenhum trazia licenças oficiais de todos os times da liga norte-americana

– dificilmente se via os rostos dos famosos astros da liga em um vídeo game. Um exemplo disso é o próprio Arch Rivals, no qual NBA Jam foi inspirado – só haviam alguns times da NBA lá e seus jogadores eram todos fictícios. Em NBA Jam haviam todos os 27 times oficiais da temporada 1992-1993 da NBA e dois jogadores de cada um deles.

O sucesso alcançado nos arcades logo fez com que a Midway pensasse em portar o jogo para as plataformas de mesa. Não demorou nem um ano para que NBA Jam logo estivesse disponível no Mega Drive, Mega CD, Game Boy, Game Gear e, principalmente, Super Nintendo. Por algum motivo, eu sempre gostei dos jogos de basquete – já joguei todo tipo de “porqueira” que tenha a bola laranja, mas foi com NBA Jam que aprendi a reconhecer um bom jogo de basquete. Lembro-me de sempre ir à locadora pegar o cartucho para passar o fim de semana inteiro jogando. Sempre pegava NBA Jam e mais dois outros cartuchos.



He's on fire!



O que sempre me chamou atenção em NBA Jam é que sua jogabilidade foi simplificada ao máximo em prol da diversão. Nada de táticas, botões para lançar um especial ou as regras chatas da liga. Apenas 3 botões são usados: R ou L para correr, B ou A para arremessar e Y ou X para passar a bola – nada além disso. Da infinidade de regras que existem no basquete, apenas duas foram usadas aqui: 24 segundos para arremessar a bola e não bloquear a bola na descendente. De resto, pode bater a vontade no jogador adversário, e até mesmo no seu amigo de quadra, que está tudo certo, não haverá falta.

Para melhorar mais ainda as coisas, as habilidades dos jogadores são sobrehumanas. Que graça tem enterrar da linha de lance livre se você não pode pular mais alto do que

a tabela? Ao contrário do que se via em outros títulos da época, como os da série NBA Playoffs e NBA Give 'n Go, aqui o jogador dava saltos sobrenaturais para enterrar, com direito a mortais, cambalhotas e até mesmo barulho de helicóptero para dar uma descontraída.

Apesar de ser um jogo essencialmente arcade, a Midway foi bastante inteligente não só em licenciar os times e os seus jogadores, mas também em digitalizá-los. Sempre considerei o “poder ver o jogador” como um fator essencial para a identificação do gamer com o jogo. Em NBA Jam é possível não só ver os jogadores em quadra, mas também ver suas fotos na hora de selecionar seu time. Aliás, desde a abertura temos a sensação de estar entrando em uma quadra de basquete – a trilha sonora, composta por Jon Hey, dá todo o clima de jogo de basquete transmitido às sextas-feiras a noite. Quando se dá o início do jogo, vemos torcedores disparando seus flashes e soltando gritos enquanto seus ídolos voam (literalmente) para uma enterrada.



Fora isso, os fervorosos comentários de Tim Kitzrow botavam fogo na boca do balão e tornaram NBA Jam uma lenda dos vídeo games até mesmo para quem nunca gostou de jogos de basquete! Ou você vai dizer que nunca ouviu “He’s on fireee” e “Boom-shaka-laka!!” ?



Boom-shaka-laka!

O basquete maroto, simples, descontraído e cheio de easter eggs de NBA Jam associados a times e jogadores licenciados foram a fórmula perfeita para o sucesso no início dos anos 1990. Sabendo que ainda tinha muito leite para tirar daquela vaca, a Midway rapidamente lançou uma continuação para a série. NBA Jam Tournament Edition chegou um ano depois do original e trouxe consigo uma enxurrada de novos recursos, novos easter eggs e muitos, muitos jogadores. Agora eram de 3 a 5 jogadores por equipe, além da equipe de calouros da temporada 1993-1994 da NBA.

Uma outra coisa que melhorou bastante aqui foram os atributos dos jogadores – aliás, essa é uma das coisas que NBA Jam também foi pioneiro: os atributos dos jogadores. Houve todo um estudo para determinar o nível de atributo de cada jogador – arremesso de 2 pontos, de 3, velocidade, bloqueio, rebote... e por aí vai. Em Tournament Edition esses atributos foram refinados. No mais, o sucesso foi o mesmo. A mesma jogabilidade estava lá, o mesmo exagero que dava comicidade ao jogo, os mesmos comentários, a bola pegando fogo... mas mais jogadores, trilha sonora renovada e efeitos sonoros melhorados.

Monster Jam!

Com todo o sucesso, NBA Jam ganhou várias sequências – muitas delas medíocres e outras muito boas. NBA Jam Extreme (Acclaim) para Sega Saturn trazia gráficos 3D e os comentários do famosíssimo Marv Albert (hoje narrador da franquia NBA Live), NBA Hangtime trouxe o inédito modo de criação de jogador e gráficos e física melhores e mais exagerados. Depois de Hangtime, o que se viu foram inúmeros jogos medíocres feitos tanto pela Midway quanto pela Acclaim – nenhum deles alcançou o mesmo sucesso dos seus antecessores. Mesmo com o fracasso das versões subsequentes (como College Slam, NBA Showtime: NBA on NBC e NBA Hoopz), a força do nome “NBA Jam” e do seu estilo de jogo continuam aí até hoje, mesmo em jogos que não são de basquete. Jogos mais recentes ainda utilizam a ideia básica do NBA Jam original de 1993, dentre eles NFL Blitz, MLB Slugfest, NHL Hitz, NBA Ballers, NBA Street e NBA Street Homecourt.

A força da marca é tão grande que a EA Sports anunciou uma nova versão de NBA Jam exclusiva para o Wii e os fãs devem esperar coisa boa pela frente. Para manter a fidelidade ao original, a EA contratou Mark Tumell – criador, designer e programador da versão original – para trabalhar no projeto e Tim Kitzrow para inflamar os comentários. Se o jogo manterá o nível de qualidade do original, ninguém sabe. Mas sabemos que NBA Jam é um daqueles jogos que sempre ficará na memória dos seus fãs, dos seus jogadores casuais e até mesmo daqueles que nunca o jogaram, mas que ouviram, em algum momento, os comentários que dão título às sessões desse Blast from the Past, dessa viagem nostálgica, ao gostoso... ao gostoso passado dos fins de semana livres jogando SNES com os amigos e fazendo malabarismos com a bola laranja.



Nintendo

Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 9:

E AS CORES CHEGAM ÀS NOSSAS MÃOS

Na última parte da Nintendo Chronicle, nós paramos em um ponto crucial da história da Nintendo: o fracasso em fazer do Nintendo 64 um console atraente e competitivo frente ao Playstation. O curioso é apontar que, nesse interim, seria injusto dizer que a Nintendo fracassou. Esse tipo de afirmação, além de imatura, seria simplista demais. A tal complexidade desse momento que a Nintendo viveu vem de um dualismo importante, resultado do fracasso nos consoles de mesa, mas um sucesso impressionante nos portáteis.

Color!

O sucesso do GameBoy foi uma viga de concreto que sustentou a Nintendo nos seus momentos mais difíceis. Se os resultados do Nintendo 64 eram abaixo do que se esperava, lá estava o portátil conquistando uma legião imensa de jogadores. O sucesso do primeiro Game Boy foi tão estrondoso que o lançamento de uma versão com capacidade técnica superior era praticamente essencial.

Assim, o mais correto é pensar o conceito da criação GameBoy Color como resultado de uma evolução natural das possibilidades técnicas. Outro fator que empurrou a criação do portátil foi uma pressão imensa dos desenvolvedores, que viam o GameBoy antigo como um limitador muito grande da criatividade.

Dessa forma, a Nintendo iniciou o desenvolvimento e lançou no dia 21 de outubro de 1998 no Japão, 19 de novembro de 1998 na América do Norte e 23 de novembro de 1998 na Europa o primeiro portátil colorido de sua história. Adotando a retrocompatibilidade (ou seja, cartuchos do GameBoy original funcionavam no Color) o GBC já chegava às lojas com uma biblioteca de milhares de títulos – o que por si só já se tornava elemento importante para a estratégia de domínio desse mercado.

Muito além das cores

Engana-se quem pensa que o GameBoy Color apenas ganhou uma palheta de cores. Boa parte do seu hardware teve que ser modificado para conseguir suportar o visual mais robusto. O console possui velocidade de clock de aproximadamente 8 MHz - duas vezes mais rápido que o original, além de ter quatro vezes mais memória (RAM 32 kilobytes, 16 kilobytes de RAM de vídeo). A resolução da tela permaneceu a mesma do Game Boy original, que é 160x144 pixels.

Outras alterações técnicas importantes foram a adição de uma porta de comunicação infravermelha e alterações no peso e tamanho. Mais leve, o GBC chegava a consumir menos bateria que o original – o que era algo surpreendente.

Outro ponto que contribuiu para o sucesso do GBC foi a existência de cartuchos que não funcionavam nos demais modelos. Com isso, para que o jogador desfrutasse dos games mais recentes, era obrigatoriamente necessário ter o novo portátil.

GAME BOY™ COLOR





Uma curiosidade é que o logotipo COLOR é resultado das cinco cores que o portátil era fabricado em seu lançamento: Strawberry, Uva, Kiwi, Dandelion e Teal. Além dessas, ainda existiam a Atomic Purple, que mostrava detalhes internos do portátil, e a Cherry, em um tom avermelhado.

Como é de costume, ainda foram lançadas versões especiais do portátil em alguns lugares ou em bundles com alguns games. Infelizmente, muitos deles sequer chegaram ao ocidente. Algumas das versões especiais são verdadeiras raridades e chegam a custar centenas de dólares em sites de compras. Alguns especiais:

- Translúcido ouro/ prata, comemorativo do lançamento de Pokémon Gold & Silver
- Edição Pichu/ Pikachu
- Pokémon Edition, edição especial com frente amarela, fundo azul, um botão vermelho e outro verde além de imagens do Pikachu, Togepi, e Jigglypuff ao redor da tela.
- Pokémon Center Edition, amarelo ou vermelho com um botão laranja, um botão verde, e uma seta de luz azul decorada com vários Pokémons. Foi lançado apenas no Japão.
- Hello Kitty Edition, rosa pastel com a cabeça de uma Hello Kitty na parte central. Também lançado apenas no Japão.
- Tommy Hilfinger Edition, amarelo com o logo da Tommy Hilfinger acima do Start / Select
- Clear, lançado somente no Japão.
- Clear Black, lançado somente no Japão.
- Verde claro, lançado somente no Japão.
- Midnight Blue, lançado somente no Japão.
- Ice blue, lançado somente no Japão.
- Laranja Clear, lançado somente no Japão, produzido para a empresa de bebidas turca Yedigün
- Azul claro, lançado somente no Japão.
- Australian Edition: Verde e Amarelo

O portátil ainda teve acessórios que ampliaram a experiência de jogo. Além do Rumble e do sensor de movimentos (usado em Kirby Tilt'n Tumble) ainda tivemos o Transfer's Pak (que fazia a comunicação com o Nintendo 64), a GameBoy Camera, a Game Boy Printer e o famigerado Cabo Game Link – responsável por horas e horas de jogatina com os amigos.



Uma linha de games absurdamente grande... e inesquecível

Logo no lançamento, o GameBoy Color já contava com toda a biblioteca anterior do GameBoy. Logo próximo ao lançamento, tivemos versões melhoradas de games já existentes como Zelda: Link's Awakening DX e Super Mario Bros. DX – ambos ganharam cores e faziam uso das possibilidades da palheta do console. Na sequência, muitos games de qualidade irrefutável. Tivemos as versões de Pokémon mais bem recebidas e vendidas de todos os tempos, quatro games da série Dragon Quest, três da série Zelda e muitos games do bigodudo.

O portátil ganhou versões de praticamente todas as principais séries existentes, incluindo alguns dos games mais expressivos da história dessas franquias, como Metal Gear Solid (que no Japão possui o subtítulo Ghost Babel) e Bionic Commando. Abaixo, segue uma listinha dos games imperdíveis do console. Garanto que você lembra com saudades de boa parte deles....



Um sucesso arrebatador

Ao todo, o GameBoy Color foi responsável por quase metade das 120 milhões de unidades do GameBoy vendidas em sua história. É um console que faz parte da memória gamer de muita gente e que sustentou a Nintendo financeiramente em um momento delicado. Com o sucesso consolidado – e uma nova saturação técnica – a Nintendo já começava a pensar em um sucessor para o GBC.

Assim, depois de rumores e muita conversa fiada, no fim do ano 2000, a Big N mostra pela primeira vez a versão Advance do Game Boy. Mas isso é conversa pra décima parte da Nintendo Chronicle. Até lá!

Alice in Wonderland
Bionic Commando Elite Force
Crystalis
Dragon Warrior I & II
Dragon Warrior III
Dragon Warrior Monsters
Dragon Warrior Monsters II
Donkey Kong Country
Kirby Tilt'n Tumble
Mario Tennis
Mario Golf GB
Metal Gear Solid
Magical Tetris Challenge
Pokémon Gold
Pokémon Silver
Pokémon Crystal
Pokémon Puzzle Challenge
Pokémon Trading Card
Rayman
Super Mario Bros. DX
Street Fighter Alpha
Shantae
Spiderman
The Legend of Zelda Oracle of Ages
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Tomb Raider
Wario Land 3
Warlocked



Por *Gustavo Assumpção*



Muito carisma, jornada épica, boa dose de heroísmo e uma longa aventura. Essa sempre foi a fórmula básica de Dragon Quest, a série de RPGs mais importante do Japão. Ano passado, o Nintendo DS recebeu o nono game da franquia – o primeiro da série principal lançado originalmente para um portátil. Depois de muita espera, é hora do público americano experimentar essa mágica aventura, que você conhece em detalhes agora.

Há muita coisa inexplicável na série Dragon Quest. A principal delas é como um game extremamente tradicional, com design simplista e objetivos até certo ponto repetitivos consegue ter respaldo tão grande do público japonês. Talvez a resposta esteja exatamente nessa simplicidade exacerbada em todos os detalhes.

Uma jornada épica, na palma da sua mão

Concebido e pensado completamente para um portátil, Dragon Quest IX foi anunciado para o DS em dezembro de 2006, durante um evento comemorativo dos 20 anos da franquia, se tornando o primeiro game portátil da série principal. A ideia era investir num público mais amplo e isso só seria possível graças ao sucesso e magnitude do DS

É interessante lembrar que, ao longo do seu desenvolvimento, DQ IX sofreu várias alterações. No início, seria um game mais focado na ação. Com os fãs insatisfeitos, a Square Enix refez o sistema de batalha, adotando um estilo bem tradicional. Mesmo repetindo elementos de outros games da franquia, os produtores souberam dar um ar de novidade ao game, inserindo elementos que combinam com a roupagem portátil dessa versão.

Com isso, são permitidos diversos recursos de conectividade para que os jogadores unam suas forças para vencer missões. Assim que o jogador se conecta com um novo jogador, ele pode automaticamente participar do mundo do outro, circulando livremente nas fases e localidades do game alheio, sem qualquer tipo de restrição. Por outro lado, é possível permanecer agrupado com seus amigos, derrotando inimigos mais fortes e acumulando experiência. Um detalhe interessante é que a Square Enix evitou problemas desnecessários, fazendo com que todos os jogadores ganhem itens ao fim das batalhas, evitando confrontos.

Outra possibilidade interessante é a presença da função Tag, que permite que os jogadores façam trocas de informação entre si, tendo acesso a diários de combate, personagens e aos elementos personalizados, além, é claro, de mensagens pessoais dos seus amigos. O esquema existe para possibilitar uma interação ainda maior entre os milhões de jogadores de DQ IX.



Faça você mesmo

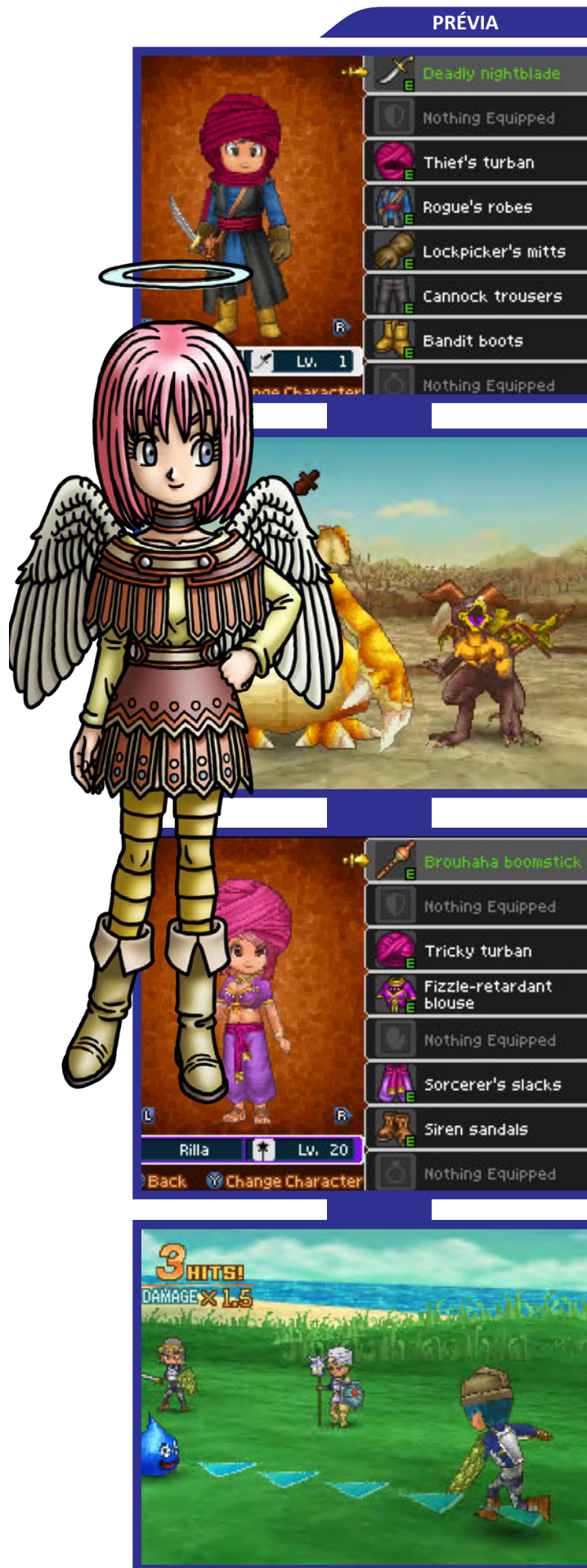
Além da preocupação com a portabilidade, a Square Enix inseriu diversos mecanismos para tornar o game o mais individual possível ao jogador. Assim, os jogadores podem criar seus próprios personagens do zero, definindo gênero, altura, formato do corpo, cor da pele, cabelo e olhos e o tipo de penteado, em uma variedade absurda de possibilidades.

Ao longo da jornada, essa variedade vai sendo aumentada com a disponibilização de vários outros itens como roupas novas, acessórios, chapéus, botas e muitos outros adereços. O sistema acaba se tornando um dos grandes atrativos do game, já que incentiva o jogador a completar missões extras a todo momento para conseguir itens cada vez mais raros.

Assim que o jogador cria seu personagem, ele começa sua jornada no vilarejo de Angel Falls, uma localidade tranquila e interiorana. O local é guardado por anjos guardiões, os Aquila Celestian, sendo que o personagem que você controla é um aprendiz desses guardiões. Seu principal objetivo é manter o local seguro, enfrentando desafios cada vez mais complexos – isso sem contar que você vai descobrir vários detalhes da história dos Celestians.

Tradicional, mas evoluído

Assim que a jornada realmente começa, duas coisas chamam a atenção. Primeiro a grandiosidade do game (incluindo dezenas de localidades imensas, cheias de detalhes e missões). Segundo, o fim das batalhas aleatórias, ou seja, os inimigos aparecem no mapa e podem ser enfrentados ou não pelo jogador, um livre-arbítrio dos mais importantes. Assim que se começa uma batalha, é bem interessante observar que pouco mudou no sistema em si, seguindo o mesmo esquema típico dos RPGs japoneses. Há opções para atacar, usar magias, habilidades e outros elementos típicos da série. As opções estão dispostas na tela inferior e podem ser escolhidas com apenas um toque, acontecendo automaticamente na tela superior com animações e movimentações poucas vezes vistos no DS.



A Square Enix confirmou a presença de mais de 180 inimigos diferentes, que podem ser vistos circulando pelos cenários com todas as suas particularidades. Uma característica interessante é que inimigos mais fracos que você irão correr das batalhas e inimigos mais fortes virão ao seu encontro. A movimentação possui duas opções de controle: pela Stylus ou pelo direcional analógico – ou seja, o jogador pode escolher aquela que mais se adequa às suas habilidades.

Se você acha que a jornada será curta, não se engane. Serão mais de 50 horas para completar a jornada principal – isso sem contar as side-quests e DLCs extras, que serão dezenas, ampliando ainda mais o tempo de dedicação que o jogador deve ter com o título. Essa nona versão talvez seja o título da série mais esperado pelo público ocidental. Aproveitando a base instalada do DS, essa versão quebrou todos os recordes de venda. Com 4,15 milhões de unidades vendidas, acabou se tornando o Dragon Quest mais bem recebido pelo público em todos os tempos – e olha que isso não é pouca coisa para a série mais querida do Japão. Nunca um game da série teve potencial tão grande para se tornar um sucesso também no ocidente. E a ajuda direta da Nintendo – que investe em marketing e vinculação de marca – pode ser decisiva para o crescimento da importância da série por aqui.

Falta muito pouco para esse início. O lançamento de Dragon Quest IX acontece no dia 11 de julho, exclusivamente no Nintendo DS.

Os jobs

Vindos diretamente da série Final Fantasy, os jobs são uma adição bastante interessante para a série Dragon Quest. Funcionam de maneira bastante simples, mas não deixam de oferecer uma experiência rica e bem-vinda. Muitos deles estão relacionados com a natureza ou o papel do personagem na trama, mas nem sempre vai ser assim.

São várias opções diferentes, incluindo guerreiros, ladrões, magos e lutadores de artes marciais. Cada uma dessas profissões concede poderes e habilidades especiais, deixando os personagens criados ainda mais únicos.

Outra ideia interessante é que os personagens podem alterar seus jobs durante o jogo. Algumas vezes são necessárias várias condições para se ser elevado a determinada posição – uma forma convencional na maioria dos RPGs.





O show foi dele

Em cada canto dos pavilhões da E3, nos sites e blogs especializados, nos fóruns de discussão, o **Nintendo 3DS** atraiu todas as atenções. Ao término da feira, é hora de relembrar os momentos e os destaques da melhor coletiva de imprensa da Nintendo nos últimos tempos

A expectativa em torno da coletiva da Nintendo na E3 foi algo extremamente desleal. A promessa da aparição do novo Zelda, do Nintendo 3DS e dos próximos lançamentos de Wii e DS eram os pontos chave do evento. Pois bem, eis que finalmente aconteceu. E foi mágico.

Uma contagem regressiva daquelas de acelerar o coração começa. Reggie sobe ao palco e fala sobre a importância da feira. Diz, com razão, que para os gamers, aquele é a semana mais esperada do ano. Fala de tecnologia como ferramenta para o crescimento da jogabilidade. Um trailer começa, e de cara *The Legend of Zelda: Skyward Sword* aparece no telão. O público vibra.

No trailer, um Link com um visual inédito aparece. O estilo, inspirado no impressionismo, privilegia as animações e o uso de cores quentes nos cenários e personagens. A jogabilidade, focada no uso do WiiMotion Plus, surpreende pela tradicionalidade, mesmo sendo o primeiro game da série a ser pensado exclusivamente para o console. Na sequência, Miyamoto sobe ao palco para mostrar as novidades do título. O que parecia ser uma apresentação grandiosa, falhou olímpicamente. Problemas na recepção do sinal do Wiimote fizeram com que os movimentos não fossem reconhecidos, causando sérios problemas na apresentação. Miyamoto ficou tenso, pediu desculpas. O mestre não está acostumado a falhar.

Várias funcionalidades são mostradas em detalhes: ataques com a espada, uso do arco e flecha, bombas e chicote e até mesmo um besouro mecânico que pode chegar a lugares aonde Link não alcança. Mais um trailer é exibido, mais aplausos e Miyamoto se vai. E esse era apenas o começo do que estava por vir.



Reggie volta ao palco e cita games esportivos, além da eterna disputa entre simulação e jogabilidade arcade. Comenta a importância para o console do gênero e cita *Madden NFL 11*, *Pro Evolution Soccer 2011* e *NBA Jam*, esse último exclusivo para o Wii, como exemplos para agradar a esse público específico. Então, Mario Sports Mix é anunciado, com lançamento para 2011. É um game de esporte com vôlei, basquete, hockey e queimada. Mais tarde ficamos sabendo que quem cuida do desenvolvimento é a Square Enix – que já desenvolveu Mario Hoops 3 on 3 para o DS.

Falando ao público casual, Reggie apresenta Wii Party, grande aposta da Big N para esse ano na área. O jeito mais fácil de definir o título talvez seja como uma mistura entre Wii Play e Mario Party. Promete ser o grande best seller da Nintendo esse ano. Na sequência, trailers de Just Dance 2 (Wii), Golden Sun: Dark Dawn (DS) e o anúncio de Goldeneye 007 (Wii), confirmando os rumores. O público vem abaixo.

Surpreendendo a todos, o próximo game apresentado foi Epic Mickey, que apareceu jogável pela primeira vez. Seu criador, Warren Spector, subiu ao palco para contar um pouco sobre o processo de desenvolvimento. Exclusivo para o Wii, o título utiliza o Wiimote para criar uma aventura única na história do ícone da Disney. Misturando elementos de RPG e plataforma, há passagens em lugares clássicos de filmes da Disney – e a participação de outros personagens do estúdio estão confirmados.



A apresentação agradou ao público presente e mostrou que é um dos games do Wii com maior potencial para esse ano. O lançamento está praticamente certo para o período de festas do final do ano.





Na sequência, momentos incríveis para qualquer fã da Nintendo. Reggie citou franquias antigas e lembrou Kirby. Pronto, todo mundo já sabia o que estava a caminho: mais um game do personagem mais fofo da Nintendo. Só que ninguém imaginava que esse novo game fosse tão incrível assim. Kirby's Epic Yarn, a primeira continuação da série para um console em sete anos, surpreendeu todo mundo com seu estilo visual absolutamente fantástico.

Misturando linhas, botões, tecidos e músicas fofas e grudentas, Epic Yarn foi ovacionado pela platéia presente no Nokia Theatre. Talvez seja o mais inesperado e o mais incrível entre todos os games mostrados pela Nintendo em sua coletiva. Sua criatividade exacerbada em cada centímetro é a prova de que games mudam... e muitas vezes para melhor.

Para os donos do DS, uma apresentação digna para Dragon Quest IX, que chega às lojas no começo de julho e tem ganhado um grande apoio da Nintendo – uma tentativa de dar um up na série no ocidente.

Depois, foi a vez de um novo trailer de Metroid: Other M, um retorno da franquia aos seus dias de glória, misturando novamente ação e aventura na medida certa – claro que com altas doses de exploração. Desenvolvido em conjunto com o Team Ninja, o lançamento está marcado para 31 de agosto.

Quando achávamos que as surpresas para o Wii tinham acabado, eis que temos um dos momentos únicos, para nenhum jogador das antigas esquecer. Reggie cita a Retro Studios e diz que eles estão trabalhando em um novo game de uma franquia amada pelos gamers. A música toca e é inconfundível. Um trailer no telão e está confirmado: Donkey Kong Country Returns vem aí. A platéia vai ao delírio.



E pelo que deu para perceber, é um retorno da maneira como a gente queria. Elementos clássicos, a mesma jogabilidade rápida, a mesma trilha sonora fabulosa. E o lançamento está perto: chega as lojas ainda esse ano.

Nintendo 3DS, o dono do show

Até aquele momento, a coletiva da Nintendo foi épica. Mas faltava o golpe final. E ele tinha nome definido: Nintendo 3DS. Reggie voltou ao palco e contou um pouco da evolução da tecnologia 3D, sem deixar de fazer piada com a necessidade do uso de óculos para sentir os efeitos da estereoscopia. Reggie enfatiza: “Com o Nintendo 3DS, é o fim dos óculos.”

A platéia vibra, mas fica na expectativa. Satoru Iwata sobe no palco, pega o novo DS com uma das mãos e começa a comentar as possibilidades do portátil. A cada comentário, a cada anúncio, a surpresa é maior. O Nintendo 3DS não é apenas mais um portátil, é o portátil definitivo para o mercado de massa, oferecendo todos os mecanismos e características que um líder de mercado precisa ter.

O portátil possui mais uma vez duas telas, sendo a superior maior e a inferior touchscreen. Haverão diversas funcionalidades online, como a capacidade de se procurar automaticamente por sistemas Wi-Fi, mesmo em modo sleep – permitindo que DLCs e atualizações sejam baixadas automaticamente sem a cobrança de qualquer taxa mensal. O portátil também possui duas câmeras, possibilitando que sejam retiradas fotos digitais em três dimensões – indo além do que qualquer outro portátil foi – e isso inclui a presença de uma plataforma online muito bem pensada e repleta de recursos.



Outros dois anúncios interessantes foram a confirmação da presença de sensores de movimento e o anúncio de uma parceria com Disney, Warner Bros. e Dreamworks para a exibição de filmes 3D. Quando o público ainda digerira as informações, Iwata lembrou a criação do Project Sora, por ele e Masahiro Sakurai em 2009. O projeto rendeu seu primeiro fruto, e é para o 3DS: Kid Icarus Uprising. Isso mesmo, depois de muita expectativa, de muito falatório e de muitos rumores, a série retorna depois de



mais de 20 anos no completo ostracismo (sem contar as participações na série Smash Bros., claro). A recepção do público foi incrível.

Mas, talvez o momento mais impressionante da apresentação do 3DS tenha sido a divulgação da quantidade de games que estão sendo desenvolvidos para o portátil. Trata-se de um apoio nunca antes visto na história da Nintendo. Um turbilhão de anúncios começa a ser feito: Nintendogs + cats – que utiliza a câmera do portátil para o reconhecimento das expressões do jogador e interação com o animal na tela – foi apenas a ponta do que estava por vir. A cada novo game anunciado (confira a lista completa abaixo), a platéia respondia



Nintendo 3DS - Games confirmados

- | | |
|---|--|
| DJ Hero 3D (Activision) | Animal Crossing (Nintendo) |
| cubic ninja (AQ Interactive) | Kid Icarus: Uprising (Nintendo) |
| Etrian Odyssey (Atlus) | Mario Kart (Nintendo) |
| Shin Megami Tensei (Atlus) | Nintendogs + Cats (Nintendo) |
| Shin Megami Tensei: Persona (Atlus) | Paper Mario (Nintendo) |
| Shin Megami Tensei: Devil Survivor (Atlus) | PilotWings Resort (Nintendo) |
| Resident Evil Revelations (Capcom) | Star Fox 64 3D (Nintendo) |
| Super Street Fighter IV 3D Edition (Capcom) | Steel Diver (Nintendo) |
| FIFA Soccer (EA) | Crash-City GP (Rocket) |
| Madden NFL (EA) | VS-robot (Rocket) |
| The Sims 3 (EA) | Sonic (Sega) |
| Asphalt GT (Gameloft) | Super Monkey Ball (Sega) |
| Jogo musical (Harmonix) | Codename: Chocobo Racing 3D (Square Enix) |
| Bomberman (Hudson Soft) | Dragon Quest (Square Enix) |
| Deca Sports (Hudson Soft) | Final Fantasy (Square Enix) |
| Kororinpa (Hudson Soft) | Kingdom Hearts (Nintendo) |
| Jogo de baseball (Konami) | Carnival Games (Take-Two Interactive) |
| Contra (Konami) | Dead or Alive 3D (Tecmo Koei) |
| Frogger (Konami) | Dynasty Warriors (Tecmo Koei) |
| Metal Gear Solid Snake Eater 3D "The Naked Sample" (Konami) | Ninja Gaiden (Tecmo Koei) |
| Pro Evolution Soccer (Konami) | Samurai Warriors 3D (Tecmo Koei) |
| Professor Layton and the Mask of Miracle (Level-5) | Lovely Lisa 3D (Takara Tomy) |
| BloodRayne: The Shroud (Majesco) | Naruto Shippuden Action (Takara Tomy) |
| A Boy and His Blob (Majesco) | de Blob 2: The Underground (THQ) |
| Face Racers: Photo Finish (Majesco) | Kung Fu Panda: Kaboom of Doom (THQ) |
| Lion's Pride: Adventures on the Serengeti (Majesco) | Marvel Super Hero Squad: Infinity Gauntlet (THQ) |
| Martha Stewart (Majesco) | The Penguins of Madagascar (THQ) |
| WonderWorld Amusement Park (Majesco) | Puss N Boots (THQ) |
| Harvest Moon 3D (Marvelous Entertainment) | Saints Row: Drive-By (THQ) |
| Dragon Ball (Namco Bandai) | Assassin's Creed: Lost Legacy (Ubisoft) |
| Gundam (Namco Bandai) | Battle of Giants: Dinosaur Strike (Ubisoft) |
| Pac-Man & Galaga (Namco Bandai) | Driver Renegade (Ubisoft) |
| Ridge Racer (Namco Bandai) | Hollywood 61 (Ubisoft) |
| Super Robot Wars (Namco Bandai) | Tom Clancy's Ghost Recon (Ubisoft) |
| | Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft) |
| | Batman (Warner Bros. Interactive) |
| | LEGO (Warner Bros. Interactive) |



com surpresa. Ao anúncio de uma versão de Metal Gear Solid, gritos entusiasmados ditavam o que para muitos naquele ponto já era certo: a Nintendo venceu a E3.

Como se não bastasse, um vídeo com diversos desenvolvedores contando suas experiências com o portátil é mostrado, evidenciando ainda mais esse apoio. Karthik Bala da Vicarious Visions, Hideo Kojima da Konami, Ryan Stradling da Electronic Arts, Jeremiah Slaczka da 5th Cell, Keiji Inafune da Capcom, Melissa Cazzaro da Ubisoft, Yusuke Hayashi do Team Ninja e Akihiro Hino da Level 5. Um time mais que respeitável.



Reggie sobe ao palco, faz uma recapitulação de todos os games que foram mostrados durante a coletiva. E para encerrar, um vídeo absolutamente incrível mostra os medalhões da Nintendo, fazendo piada com o portátil com o 3D. E assim terminou a coletiva mais épica dos últimos tempos na E3. E nós ainda digeríamos as informações.

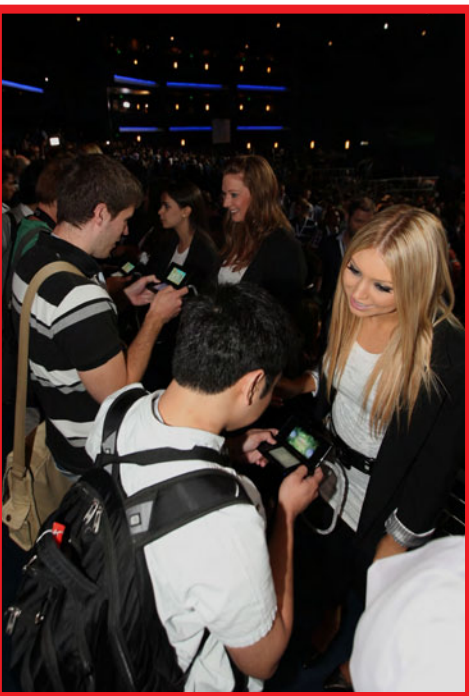
De forma bem resumida, a Nintendo foi a grande vencedora dessa E3. Não correu riscos desnecessários, mostrou uma quantidade de novidades impressionante, apresentou o 3DS como gente grande e ainda conseguiu atrair todas as atenções – exatamente como havia acontecido nem 2006 com o anúncio do Wii.

Mostrando um 3D sem necessidade de óculos, fez o suporte do Playstation 3 a funcionalidade parecer completamente obsoleta. Ofuscou o Kinect com games hardcore – exatamente o que Microsoft e Sony se gabavam tanto em outros momentos. Foi criativa (com Kirby), surpreendente (com Donkey Kong) e impactante (com Kid Icarus). E terminou essa E3 mostrando pra todo mundo o que é ser Nintendo: é se superar sempre e nunca deixar de inovar. Exatamente como fez nessa E3.

Só deu Nintendo

Após o término da feira, vários sites começaram a eleger os destaques do evento. Para o IGN, o título de Melhor Game da Feira foi para o shooter Rage, da id Software que vai ser lançado para o PC. Epic Mickey, o título de Warren Spector para o Wii, ficou entre os melhores e acabou vencendo outras duas categorias: melhor game de Wii e melhor game de plataforma. Super Scribblenauts venceu a categoria melhor game de DS e NBA Jam na categoria melhor game de esporte. Por fim, Disney's Guilty Party foi o melhor game familiar.

No site 1UP, Kirby Epic Yarn foi o melhor game de Wii e o 3DS foi eleito "O melhor do show". Mesmo título dado pelo GamePro e pelo GamesRadar que ainda elegeu Kirby como a melhor continuação de uma franquia.





por Pedro Pellicano

www.wiiclube.com.br



UMA VIAGEM AO COSMOS

Quase três anos se passaram desde a primeira aventura de Mario no Wii. A drástica mudança apresentada por Mario Galaxy é um daqueles momentos que ficaram marcados na história dos games. Fãs e mídia não compreendiam os trailers do jogo, mas todos receberam de braços abertos o novo design baseado em mundos esféricos, no uso da gravidade e em fases completamente independentes umas das outras - algumas até compostas por meros pedaços flutuando no infinito do espaço. Foi uma experiência incrível, memorável e, após terminá-la, era hora de pensar na próxima evolução do encanador mais famoso do mundo... ou será que ainda não?



It's-a-me again, Mario!

O número 2 no título de um jogo nem sempre é bom sinal. Excluindo as trilologias planejadas, muitas sequências ocorrem puramente pelo sucesso comercial do jogo anterior. Mario Galaxy até foi razoavelmente bem nas vendas, mas a Nintendo não usou unicamente esse parâmetro para decidir que a série precisava, ou até merecia, de outro game.

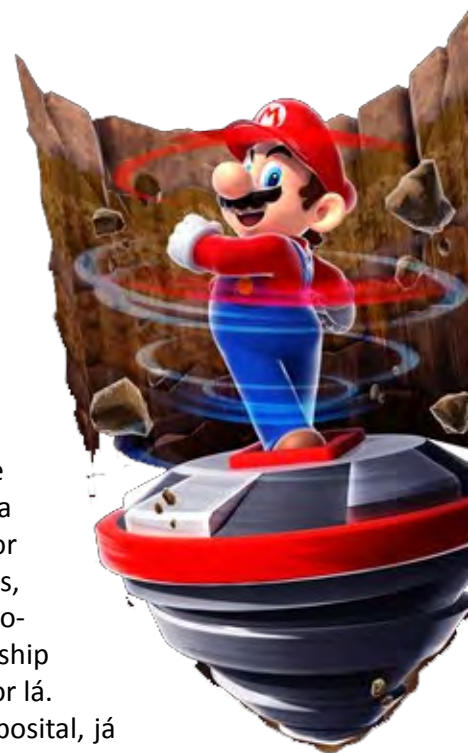
A história por trás do desenvolvimento de Mario Galaxy 2 é um prato cheio aos amantes dos bastidores da indústria. Em resumo, a equipe responsável sentiu que a mecânica do primeiro jogo oferecia possibilidades gritantes para expandir - e explodir - o design de um jogo de plataforma 3D.

O que começou como um projeto indefinido virou uma sequência digna de comparação ao Império Contra-Ataca (o melhor filme da trilogia original de Star Wars, sem discussão). Melhor e maior, Super Mario Galaxy 2 pode até trazer um número após seu nome, mas ele é muito pequeno para expressar o tamanho da festa que a Big N preparou para os jogadores. Vamos a ela, então.

Mais do mesmo? Yes, please!

O início de Mario Galaxy 2 já é um sinal de aprendizado por parte da Nintendo. A introdução com jogabilidade 2D, mesmo que breve, é um amistoso convite aos jogadores mais receosos em relação aos games tridimensionais e também ameniza a impaciência dos mais fanáticos, que desejam cair de cara na ação. A história é a mesma de sempre. Não, mintó. É bem mais simples, boba e genérica, como todo game de plataforma do Mario deve trazer: Bowser roubou a princesa, quer dominar o mundo (no caso, as galáxias) e derrotar o herói Deu pra entender? Ótimo, hora da ação!

O que no primeiro game era um hub world com atratividade discutível, nesse virou uma experiência linear bem semelhante à Super Mario Bros. 3 (ou ambos NSMB). A introdução da Starship Mario é o aviso inicial de que sua missão é explorar as fases e não o caminho até as mesmas. A nave que leva Mario através dos mundos não chega a superar o castelo de Super Mario 64. Entretanto, pelo tamanho reduzido o jogador sente-se incentivado a dar uma volta de vez em quando para descobrir novos visitantes, pegar uma vida aqui outra ali, ou apenas saltar com o bigodudo para ouvir seus deliciosos e gratificantes gritos de alegria. Não se deixe enganar pela 'simplicidade' da Starship Mario. Perto do final do jogo, você usará - e muito - alguns dos serviços oferecidos por lá. As primeiras fases de Galaxy 2 passam a impressão de "já vi isso antes". Isso é proposital, já





que nem todos jogaram o game anterior e é preciso começar com calma. 10 estrelas depois, você já estará se perguntando “como é que eles pensaram nisso?”. Para se ter uma ideia de como o jogo é amplo, saiba que a maioria das galáxias traz duas ou três estrelas no máximo. Essa decisão é um claro sinal de que a Nintendo não se preocupou apenas em fazer um novo título, mas sim em apresentar novos desafios.

Em um momento você está passeando por um mundo amplo e gramado para, logo em seguida, explorar uma fase com jogabilidade totalmente em 2D. Se tiver fôlego, prepare-se para encarar pedaços de chão no meio do espaço que irão desafiar a sua noção sobre os limites dos saltos de Mario. Os gráficos, como todos podem conferir em imagens e vídeos do game, são os melhores já vistos no Wii. Não uma grande evolução em relação ao jogo anterior, mas a Nintendo deu retoques na engine que proporcionaram uma fluidez majestosa ao visual. A criatividade do estúdio usou e abusou dos efeitos que o console pode gerar. Espere reflexões, bumb-mapping e transparências de cair o queixo. E preste atenção aos pequenos detalhes, como as asas dos goombas voadores ou as caras que Mario faz ao longo do game. Nada foi esquecido ao longo do desenvolvimento.

O que mais impressiona no design de cenários em Galaxy 2 é que já vimos Mario em planetas que brincam com a gravidade; já sabemos que um breve movimento do Wiimote faz ele girar. Mas existe um algo a mais nesse game, uma atenção incrível ao elemento de plataforma que a série sempre mereceu. Mesmo nos espaços mais 3D de Galaxy 2 você precisará dominar apenas uma habilidade: o pulo correto. À medida que você avança pelos mundos esses pulos exigem precisão insana e a recompensa pessoal ao completar uma fase certamente ficarão guardados por anos na sua memória.

Controles precisos e balanceados só tornam essas tarefas mais justas. Dificilmente você colocará a culpa de uma falha no jogo, mas sim nos seus dedos. E a câmera, algo tão criticado por quem se arriscou a terminar o primeiro Galaxy até as 120 estrelas, comporta-se de forma primorosa. Eu não encontrei NENHUM momento em que fosse necessário mudar a perspectiva apresentada pelo game. Isso mostra a atenção que a equipe deu a um elemento tão fundamental em qualquer jogo 3D: a forma que EU, jogador, vejo a ação.

Bem MAIS do que o mesmo

Um dos melhores atributos de Mario Galaxy 2 é a capacidade de surpreender quando menos se espera. Não vou estragar nenhuma surpresa, mas é impossível ignorar elementos que transcendem as fundações estabelecidas pelo primeiro game. Apesar das referências visuais ao antecessor, esse game vai muito além. Ao longo da aventura, as fases tornam-se mais rápidas pela duração, porém muito, mas muito mais criativas do que no primeiro jogo.

Objetivos simples a princípio provam ser desafios que merecem bastante concentração. E tudo está baseado na disposição de caminhos e opções para Mario. Você sente-se mais fixo no percurso a seguir, mas ao mesmo tempo percebe que o estudo do que está a sua frente é o único caminho para a vitória.



Lembram das fases avançadas de Mario Bros. 3? Pois bem, essa é a hora de reviver aquele espírito corajoso - e suicida - para conquistar os objetivos. Referências a jogos anteriores de Mario não faltam, com inimigos, músicas, itens e inclusive uma galáxia inteira que me fez parar um pouco para lembrar da época do Nintendo 64. Talvez você já saiba do que estou falando, mas não entrarei em detalhes aqui. E se você gostar da pancada que uma galáxia após a outra dará em sua percepção, sugiro muito que explore, no mínimo, as 120 estrelas de Galaxy 2. A última porção oferecida pelo jogo pode fazê-lo arrancar alguns cabelos, hehe. Porém, é ela que testa tudo que você aprendeu durante as fases anteriores - e ainda trás algumas das situações mais interessantes do game. Só a homenagem ao primeiro Mario Galaxy valeria um artigo, mas isso é spoiler... crie coragem e descubra você mesmo!

Power-Ups e Yoshi

As habilidades de Mario, que sempre foram marcos da série, aparecem de novo em Galaxy 2. Além de algumas remanescentes do primeiro game, novos poderes foram introduzidos - e muito bem vindos. O melhor de todo é Mario Nuvem, que permite ao herói atingir pontos aparentemente inacessíveis nas fases. A criação das nuvens pelo movimento do Wiimote faz muito sentido em questão de jogabilidade e uma batalha épica com chefe deixa isso bem claro.

Mario também vira uma “rocha” com a qual dá até para brincar de boliche. Esse é o tipo de criatividade simples, mas eficiente, que Galaxy 2 traz. Não adianta apenas possuir uma habilidade, é preciso que ela faça sentido na fase. E todos os poderes do encanador são mais do que adequados aos objetivos. Achei que alguns poderes poderiam ser mais explorados durante a aventura. Entretanto, como o design das fases serviu de base ao game é possível compreender a introdução rápida e singela de algumas transformações.





Chega a hora então de falar do companheiro mais fofo de qualquer videogame: Yoshi. O dinossauro querido por muitos faz um retorno triunfal em Galaxy 2, ajudando Mario de forma essencial nas últimas fases. O carisma de Yoshi vale as quedas do mesmo; se você for atingido por um inimigo, Yoshi sai correndo, assustado e berrando com os bracinhos balançando. Apenas Mario pode resolver a situação, pois o bichinho procura por ele.

Admito até que desejava ver uma participação maior de Yoshi porque ele não apenas serve como elo sentimental, mas também é uma ferramenta interessante e diferenciada nas fases mais complexas. Ainda mais para quem se aventurar até o final quando... Opa, quase contei! Descubra você mesmo o que ocorre ao término de tudo que é possível em Galaxy 2. Só digo que vale a pena. ;o)

Som na caixa!

Impossível deixar de falar sobre a trilha sonora de Galaxy 2. Para alguns pode ser um elemento passivo, mas garanto que vale a pena aumentar o volume ao jogar esse game. Boa parte das músicas são orquestradas? Sim, mas o que mais empolga é a composição épica, cômica, trágica e aterrorizante da trilha dependendo da fase. O elemento sonoro das falas de Mario é mais do que impactante e ao aliar isso a uma progressão musical compatível, a Nintendo deixou o primeiro Galaxy no chão. Não é uma crítica ao jogo anterior, é apenas um reconhecimento ao título atual.

Quem é das antigas certamente perceberá notas musicais, efeitos e toques que remetem ao passado... e se você perceber isso só posso dizer que é uma pessoa de sorte. Mario Galaxy 2 é um game que merece o som da televisão no máximo. Se alguém da família vier reclamar, não fale nada; deixe a pessoa falar e, ao mesmo tempo, assistir ao que você está jogando. Prometo que ela irá parar, admirar e falar: 'Nossa, mas esse é o Mario? Que lindo!'

Não se ofenda

Se você jogou muito Mario Galaxy 2, se você não quer saber de críticas ou se você acha que o game é perfeito e não merece ressalvas, pule para a próxima seção dessa análise. Continua por aqui? Pois bem, vou passar rapidamente pelos aspectos que me incomodaram em Galaxy 2. Com tantas fases criativas, me senti frustrado nas horas em que o game jogava as plataformas pela janela e voltava à velha - e maçante - mecânica de coletar itens em uma fase.



Os desafios de moedas roxas eu aceito sem problemas; mas pegar X moedas para habilitar uma nova missão para Aí SIM completar outro objetivo que me trará uma estrela? Não tive grandes problemas em cumprir os requisitos, mas acho a mecânica totalmente fora de contexto. Algumas fases deram a impressão de serem experiências de laboratório que me usavam como um hamster inocente. Ótimo, especialmente quando eu era obrigado a executar manobras de pulos incríveis e recompensadores. Mas repetição de tarefas e contabilidade de itens são coisas que eu abomino em qualquer game de Mario - e mesmo apaixonado pela série 2D fiquei chateado ao ver o destaque que esse elemento ganhou em NSMB DS e Wii. Mario é plataforma.

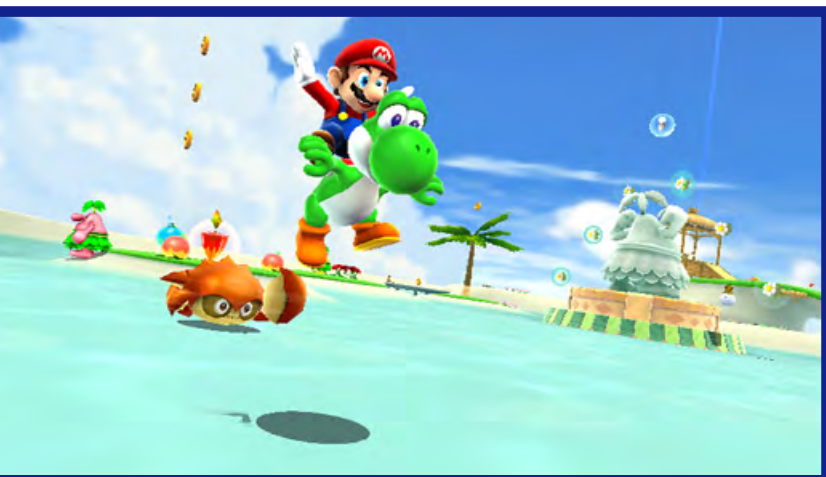
Do ponto A ao ponto B, com todos os desafios possíveis. Moedas e estrelas no meio do caminho e que exijam habilidades de plataformas eu tolero. Porém, subterfúgios usados pela equipe do game não me enganam e são apenas atrasos para fingir que o jogo é maior do que parece.

E porque toda vez que Mario consegue uma estrela ele precisa voltar à nave, fazer a animação de vitória, pegar de novo no leme e pilotar a Starship novamente para fase? Se a ideia era tornar a experiência linear, Galaxy 2 deveria pular de um objetivo para o outro, sem enrolação. Essas reclamações não fazem do jogo algo ruim - MUITO pelo

contrário. Mas eu não consigo e não devo ignorá-las ao fazer uma análise. A Nintendo deveria polir mais essas pequenas arestas e, quem sabe, aproveitar a explosão de criatividade do estúdio responsável para eliminar os objetivos 'contábeis' e criar missões 'puláveis' (se é que me fiz entender). Em toda obra os detalhes merecem atenção, ainda mais dos apaixonados pela mesma. E é no todo que encontramos o significado real da experiência vivida. Sempre haverá problemas e ressalvas e quem as ignora perde a chance de ser sincero consigo mesmo. Mas quando tudo é colocado na balança o resultado final aparecer e Galaxy 2 despenca o fiel para o lado da qualidade. Big Crunch

Mario Galaxy 2 conseguiu superar qualquer expectativa que uma sequência poderia oferecer. O medo de repetição pode ser descartado pelo jogador ainda com dúvidas em relação ao game. Novas fases, mecânicas 2D ressaltadas, câmera mais inteligente e criatividade latente a cada passo de Mario são alguns, mas poucos, argumentos que posso usar para vender o jogo a você. O principal parâmetro que uso para definir a qualidade de um título é a capacidade que ele tem de me viciar. Mario Galaxy 2 me prendeu ao Wii da mesma forma que Mario 64 me transformou em um

zumbi. Alguns podem dizer isso é um sinal malefício que os games trazem ao ser humano. Mas se eles conseguissem aquela última estrela, se recuperassem Yoshi pouco antes dele cair na lava e se ouvissem, de novo, o tema de Mario Bros. 3 remixado em toda sua glória, provavelmente seriam pessoas mais alegres. Eu sei o que hoje sou porque joguei Super Mario Galaxy 2. E você?

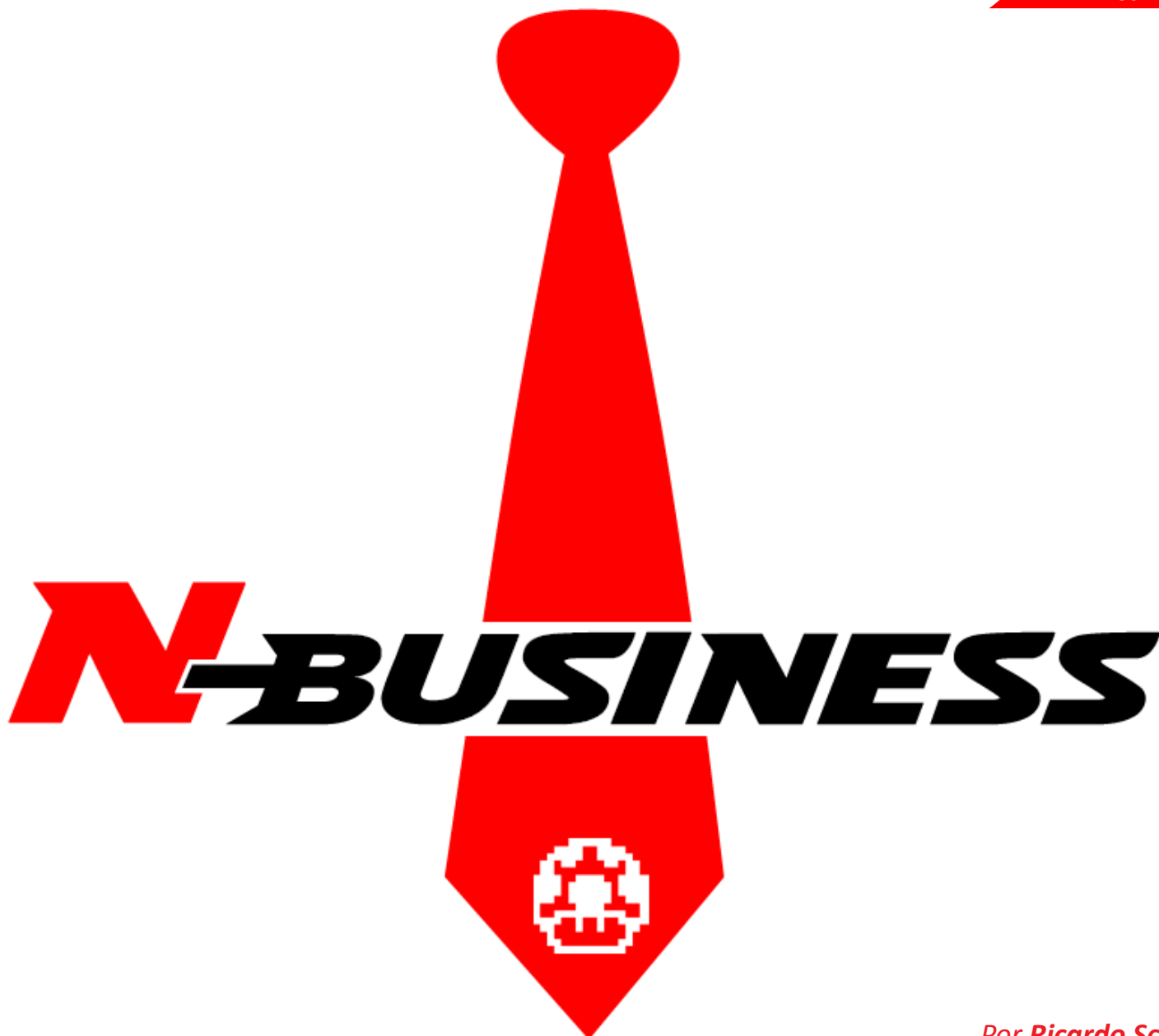


9.5

Super Mario Galaxy (Wii)

GRÁFICOS 10 | SOM 10

JOGABILIDADE 9.5 | DIVERSÃO 10



Por Ricardo Scheiber

PARTE 2: ENTENDENDO O AMBIENTE EXTERNO

Na primeira matéria desta coluna falamos sobre como a Nintendo funciona como empresa.

Vimos um pouco de sua história e como a organização entrou no mercado de jogos eletrônicos, definindo-se da forma que é até hoje enquanto empresa. Falamos sobre o que os diversos grupos do ambiente de mercado desejam da Nintendo. Também comentamos que ela é movida por uma filosofia, a qual orienta todas as suas ações e estratégias.

Antes de começarmos a abordar mais detalhadamente as estratégias da Nintendo, é importante observarmos o item que antecede esse assunto: o ambiente. Afinal, tudo o que a Nintendo faz precisa ter coerência com o ambiente em que ela está inserida; caso contrário ela estaria fadada ao fracasso. Hoje você vai entender como está formado o ambiente do setor de videogames, como a Nintendo consegue lidar com as incertezas, como são firmadas as relações com outras organizações, qual a importância destas relações e de que forma elas podem afetar internamente a Nintendo.

O ambiente externo

Quando falamos sobre o ambiente externo à Nintendo, a primeira coisa que deve vir à sua cabeça são as concorrentes, no que diz respeito aos consoles: Sony e Microsoft. Depois, muito provavelmente, você deve pensar nas third parties (como a Square Enix, Sega, Capcom, Electronic Arts, etc) e first parties (como a Retro Studios). Mas será que é só disso que o ambiente de videogames é formado? Publishers, developers e nada mais? Com certeza não.

Num sentido amplo, o ambiente pode ser infinito e ele engloba tudo aquilo que é externo à organização. Dizemos que o ambiente organizacional é definido como todos os elementos que existem fora dos limites da organização e têm potencial para afetá-la como um todo ou pelo menos uma parte dela. Partindo deste conceito, o ambiente vai muito além das publishers e developers. Você não tem noção de como o ambiente pode ser complexo...

A Nintendo interage diretamente com muitos setores, e todos eles têm um impacto direto na capacidade da organização de alcançar as suas metas. Essa interação forma um ambiente, o qual chamaremos de ambiente de tarefas. O ambiente de tarefas inclui a indústria, matérias-primas, setores de mercado, recursos humanos e setores internacionais. Vamos entender melhor como é formado esse ambiente mais abaixo.

O ambiente de tarefas

A imagem ao lado foi inspirada no modelo do ambiente de organização proposto por Richard Daft, um importante nome da teoria organizacional. Ao observá-la, podemos ver que o ambiente externo é extremamente complexo e que há muitos setores que diariamente podem afetar as decisões da Nintendo. Vamos entender melhor, agora, como cada um desses setores pode interferir na empresa.

O **setor da indústria** é formado primeiramente pelos concorrentes principais da Nintendo: Microsoft e Sony. Neste círculo, devemos pensar também no tamanho da indústria em si e na competitividade que é gerada não somente dentro dela, mas também contra indústrias relacionadas. Na indústria de videogames, sim, podemos incluir as dezenas de publishers e centenas de developers





que desenvolvem jogos para os consoles. Chega a ser óbvio afirmar que os jogos são os que mais afetam a Nintendo, afinal são eles que impulsionam as vendas de um console. Estamos falando sobre um mercado de...*videogames*!

No entanto, seria tolice demais se a Nintendo mantivesse os seus olhos voltados para a indústria de jogos e esquecesse do mundo externo. Sabemos que o mercado de videogames pertence a uma indústria maior: a indústria do entretenimento. No fim do ano, por exemplo, uma pessoa, em vez de um Wii ou um DS, pode preferir comprar um iPhone. A partir disso, a Apple acaba se

tornando uma concorrente indireta da Nintendo – indireta por pertencer à outra indústria, a da telefonia, que hoje também pertence à indústria do entretenimento – afinal de contas, a maioria dos novos modelos de celular tiram fotos, tocam música, rodam jogos e possuem aplicativos que permitem ao usuário conectar-se à rede 3G. Da mesma forma, uma pessoa pode preferir comprar álbuns de música no iTunes para tocar em seu iPod/iPhone em vez de comprar jogos para o seu Wii ou DS.

É claro que a concorrência indireta à Nintendo não se restringe aos celulares. A indústria do entretenimento é vasta – você pode pensar no mercado da música, cinema, televisão, teatro, brinquedos, fotografia... tudo aquilo que lhe render o fundamento dessa indústria: a diversão. Até mesmo produtos relacionados ao esporte e lazer, como as bicicletas, podem ser concorrentes indiretos dos videogames. É por isso que dizemos que, num sentido amplo, o ambiente externo pode ser infinito.

Mas agora você deve estar imaginando que seria inviável pensar individualmente em cada um dos componentes desse ambiente infinito. É por isso que eles são concorrentes indiretos. A Nintendo não pode se preocupar com cada organização das indústrias relacionadas ao entretenimento, mas sim nas indústrias como um todo. A companhia não pode perder o seu foco na própria indústria em que está inserida, nem se esquecer que suas concorrentes mais importantes são a Sony e Microsoft. O que a empresa deve fazer então? Tornar os seus consoles um atrativo aos consumidores por meio dos jogos. Se você quer comprar um iPhone no final do ano, ótimo, desde que você compre um DS também. Mas se você tem dinheiro para apenas um desses produtos, então a Nintendo tenta fazer com que você prefira levar o DS para casa. A ideia não é brigar com as outras indústrias, mas simplesmente vender o que a organização oferece.

O setor de matérias-primas engloba fornecedores, fabricantes, imóveis e serviços. Já falamos um pouco sobre os fornecedores na primeira coluna. A Nintendo possui relações com diversas organizações que fornecem peças, insumos e componentes para a produção dos consoles. Não fossem elas, a empresa teria que se virar sozinha para adquirir todos os itens demandados em sua produção, o que tornaria a estrutura da organização mais complexa, a fabricação mais cara e, por consequência, o preço final ao consumidor seria maior. Em muitas indústrias, o fornecedor pode ser fonte de extrema vantagem competitiva, afinal, a matéria-prima vinda dele afeta diretamente a qualidade do produto final.

O **setor de recursos humanos** está diretamente relacionado ao mercado de trabalho, agências de emprego, universidades, entidades de treinamento, funcionários em outras empresas e sindicalização. Sabemos que a Nintendo quer ter os melhores profissionais como colaboradores. Você se lembra da filosofia Nintendo, abordada na primeira coluna? A última frase desta filosofia diz o seguinte: “Ao desafiar a competitiva indústria de jogos, que coerentemente exige novos e inovadores produtos, a Nintendo vai se esforçar para expandir o seu negócio e aumentar a renda e o lucro, *aproveitando o fato de ser a única fabricante de consoles com um poderoso time de desenvolvimento de softwares próprios.*”

Esse “poderoso time” só existe porque dele fazem parte os melhores profissionais do mercado. Profissionais esses que foram capacitados e qualificados em universidades e escolas, ou que realizaram cursos que lhes permitiram incrementar o currículo e atrair o interesse da organização. Sabemos que o mercado de videogames é caracterizado por constantes mudanças – os ciclos de vida dos produtos são curtíssimos: o GameCube e o Nintendo 64 tiveram um ciclo de 5 anos. Ainda que analistas prevejam um ciclo mais extenso para a geração atual, os profissionais não podem se acomodar. Eles precisam estar constantemente abertos às novidades para acompanhar as inovações do mercado.



O **setor de recursos financeiros** também tem a sua importância. É através dele que a Nintendo consegue o capital que irá bancar seus futuros projetos e suas próprias atividades, seja a criação de novos jogos ou o desenvolvimento dos sucessores do Wii e DS. Esse dinheiro pode vir do mercado de ações, bancos, poupanças e empréstimos ou investidores. A visão de que é mais seguro bancar seus projetos com capital próprio está completamente equivocada. Com certeza o lucro da organização é reinvestido nela própria, mas o capital de terceiros também financia uma grande parte de suas atividades.

No **setor de mercado**, voltamos a nossa atenção aos consumidores, clientes e usuários potenciais dos produtos e serviços da Nintendo. Do que seria o ambiente sem a presença do consumidor? O cliente é a razão de existência não apenas da Nintendo, mas de qualquer organização do planeta.

O **setor de tecnologia** aborda as técnicas de produção, ciência, computadores e tecnologia da informação. Conforme foi dito anteriormente, a indústria está sempre se renovando, sempre buscando melhorias, mais eficiência e mais eficácia. A inovação não consiste apenas nas pesquisas e no desenvolvimento de novos consoles. Percebemos, por exemplo, que os jogos lançados próximos ao final do ciclo de vida de um console possuem gráficos e jogabilidade potencialmente superiores àqueles lançados no início do ciclo de vida, quando as técnicas de produção ainda estavam a ser aperfeiçoadas.

O **setor de condições econômicas** também tem um impacto enorme na organização. Analisamos aqui a economia, se ela está em recessão, como anda a taxa de desemprego, a taxa de inflação, a taxa de investimentos e o ritmo de crescimento econômico.

Já o **setor governamental** está relacionado ao Estado, às leis e regulamentações federais, impostos, sistema judiciário e processos políticos. A Nintendo, no Japão, é uma organização pública e jamais praticará ações que sejam contrárias às políticas do governo. Entendemos aqui que é fundamental que não apenas a Nintendo, mas qualquer organização, obedeça às leis de seu país e dos países em que ela estiver, repudiando, portanto, a concorrência desleal e a infração à ordem econômica.

O **setor sociocultural** diz respeito aos valores, crenças, educação e religiões que regem a sociedade. A Nintendo, como uma organização que faz parte do contexto internacional, precisa atentar para não desrespeitar os valores e crenças de nenhum país, já que isso seria péssimo para a sua imagem. Para isso, é imprescindível que a empresa esteja fundamentada na ética. A ética deve mover o trabalho.

Movimentos ecológicos e sociais também fazem parte deste setor – que é de grande preocupação para a Nintendo. Comparando, por exemplo, o consumo de energia dos consoles de mesa, percebemos que o Xbox 360 consome 187 watts/hora e o PS3 Slim consome 96 watts/hora, enquanto que o Wii consome apenas 19 watts/hora. Ou seja, de longe, o Nintendo Wii é aquele que causa o menor impacto ambiental.



Finalmente temos o **setor internacional** que fala sobre a entrada em mercados estrangeiros, regulamentações e taxas de câmbio. Vimos na primeira coluna que a Nintendo está inserida em todos os continentes do planeta, quer representada por outra empresa, quer por instalações sob a sua responsabilidade.

Você já deve ter percebido que os setores que formam o ambiente de tarefas têm um alto grau de relação entre si. Ora, como é possível avançar tecnologicamente sem recursos financeiros? E é impossível desvincular esse setor das condições econômicas. E assim por diante.

Como lidar com a incerteza?

Um ambiente tão complexo e que diariamente influencia a organização certamente pode gerar uma grande incerteza ambiental. Para entendermos o grau dessa incerteza, devemos pensar em duas questões:

- Com quantos elementos (de cada setor) a Nintendo negocia regularmente?
- Com que rapidez esses elementos mudam?

Apesar da perspectiva ampla ao ambiente fazer com que ele tenda para o infinito, os setores isolados não possuem uma complexidade tão grande no que se refere à quantidade de elementos. O setor da indústria

sim, talvez seja mais incrementado por conta do grande número de players no mercado de videogames e por todas as outras indústrias que a cercam e acompanham. Mas se observarmos o setor de matérias-primas, por exemplo, vemos que a Nintendo possui suas relações sólidas com fornecedores e não precisa ficar alterando contratos o tempo todo. Já o setor de tecnologia é bem limitado no que diz respeito ao acesso. Não é qualquer empresa que consegue dominar as técnicas que as participantes atuais da indústria dominam, caso contrário, teríamos à disposição no mercado produtos mais inovadores e avançados concorrendo com os atuais.

Os elementos externos à Nintendo, portanto, formam um ambiente complexo, mas eles por si só não fazem muito barulho. Será unindo-os que conseguimos ter a noção das dimensões extraordinárias que o ambiente pode formar. Ainda assim, nós devemos concordar que a mudança é frequente e ocorre de forma imprevisível. Quem imaginaria, por exemplo, que a Nintendo fosse adotar o sensor de movimento em seu novo console? Se Sony e Microsoft tivessem previsto isso, talvez o cenário do mercado atual fosse bem diferente...



O ambiente dominado por essa mudança frequente, mas imprevisível, cria uma condição de incerteza elevada-moderada. E para lidar com isso há uma série de estratégias que a Nintendo pode adotar:

- Estabelecer uma **estrutura orgânica** dentro da empresa, priorizando o trabalho em equipe, participativo e descentralizado. O gerenciamento orgânico permite que os funcionários contribuam para as tarefas comuns diárias, tarefas essas que são ajustadas e redefinidas por meio da própria equipe de trabalho, sem a necessidade de um gestor superior que tome todas as decisões por ela. Isso faz com que a hierarquia de autoridade seja reduzida: há menos controles e menos regras. A liberdade propicia a criatividade dos funcionários: eles podem pensar e não agem como meros robôs que se preocupam com as mesmas coisas, as mesmas regras, todos os dias. Em qualquer parte da organização, o conhecimento é interativo.
- A estrutura orgânica só faz sentido se houver a administração de fronteira. Ela ocorre quando a empresa detecta e traz para dentro de si informações valiosas sobre mudanças no ambiente. A própria organização também pode enviar informações para o ambiente externo, de forma que essas possam apresentar a empresa de maneira favorável.
- Também é importante que a organização esteja estruturada numa grande quantidade de departamentos. Frente à incerteza ambiental, um departamento da Nintendo não pode cuidar de mil assuntos sozinho. Por isso há o departamento de produção, de pesquisa e desenvolvimento, de gestão de pessoas, de finanças, de marketing, de logística, de assuntos internacionais, de assuntos jurídicos, de contabilidade...
- Os departamentos precisam ter o seu planejamento orientado para uma alta velocidade de resposta. Os diretores da Nintendo constroem diversos cenários, baseados na previsão de várias mudanças que poderiam afetar a empresa. Assim, eles podem descobrir em que ações a organização poderia trabalhar caso algum dia um desses cenários se torne realidade.

As conexões organizacionais

Talvez a essa altura do campeonato você já saiba que em qualquer ambiente, em qualquer indústria, uma organização que trabalha em cooperação mútua com várias outras organizações consegue uma vantagem competitiva muito grande em relação à empresa que trabalha sozinha e isolada. Na indústria dos videogames isso é muito visível, especialmente na relação das fabricantes de consoles com as third parties. A atração das thirdies para os consoles é vital para a sobrevivência destes. Recentemente o Wii ganhou Dragon Quest e Monster Hunter. Há algum tempo você viu aqui no Nintendo Blast a confirmação de Epic Mickey para o console. A decisão de trazer títulos deste porte não brota da noite para o dia. Ela é fruto de uma série de fatores, e entre eles está a relação que a developer tem com a Nintendo.

Podemos considerar, inclusive, que alianças estratégicas podem ser formadas entre essas empresas para ganhar vantagem em relação aos concorrentes. Um bom exemplo está em Metroid: Other M, onde Nintendo e Team Ninja se unem para o desenvolvimento do novo jogo da franquia, enquanto a Retro Studios mantém o seu foco em algum outro projeto secreto – e que esperamos que venha a ser de grande agrado para nós, consumidores.

Na próxima coluna

Falaremos um pouco mais sobre o ambiente, mas desta vez o macroambiente será o foco. Vamos conhecer a abordagem da estrutura PESTEL, a importância da análise SWOT, quais são os principais condutores de mudança no ambiente e vamos entender melhor como funcionam as fontes de competição por meio da estrutura das cinco forças de Porter. Até lá!



por Rafael Neves

DSⁱWare™



Photo Dojo é um jogo bem simples e, apesar de ser um pouco cansativo montar os lutadores, garante boas risadas. O foco do jogo não é ver quem consegue desferir os maiores combos ou derrotar 100 adversários no menor tempo possível, mas sim a própria comicidade de ver você, seus amigos e familiares na telinha do DS fazendo papel de lutadores.





© 2009-2010 Nintendo

Quando o DSi Shop foi anunciado para o novo modelo de DS, todos tiveram esperanças de que fosse uma loja virtual repleta de clássicos e de novas pérolas como o Wii Shop. Enfim, terminou que os rumores a cerca do download de games para GBA morreram (o que justificaria a retirada do espaço para cartuchos de Game Boy Advance) e o DSiWare se tornou terreno fértil para aplicativos básicos e jogos simples. Salvo por alguns grandes jogos, como o Flip Note Studio, pouco se pode aproveitar do serviço de downloads do portátil da Nintendo. O que deveria ser um fator determinante na compra de um DSi ao invés de um Lite virou um total esquecimento.

No entanto, eis que a Nintendo libera mais um de seus criativos jogos para o espaço virtual (vulgo Photo Dojo), uma grande esperança para o DSiWare. Aproveitando a câmera embutida no aparelho, o novo game mescla a capacidade de captação de fotos com o estilo de luta dos games, trazendo uma experiência de jogo endêmica e engraçada, tendo tudo para se tornar uma mania.

Luz, Câmera...Luta!

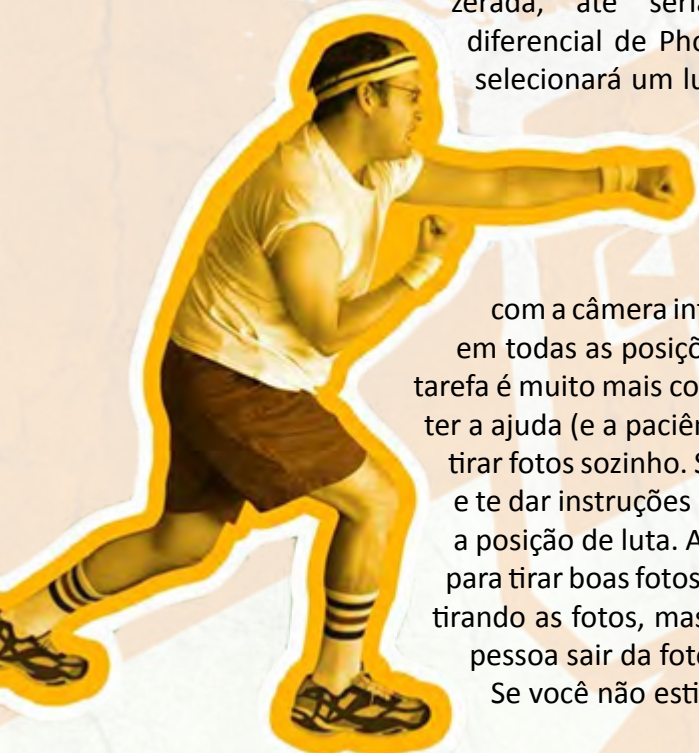
Recheado de botões grandes, cores fortes e tutoriais extensos, os menus de Photo Dojo têm tudo para serem classificados como o padrão de um jogo casual. Para se jogar um jogo de luta, é preciso ter alguns personagens selecionáveis, não é? Então escolha já o seu e comece a pancadaria! Bem, se a lista de personagens do jogo não começasse

zerada, até seria possível. O grande diferencial de Photo Dojo é que você não selecionará um lutador musculoso e cheio de golpes especiais que desafiam as leis da física, mas sim criará o seu próprio. Não funciona como em Wario Ware D.I.Y; aqui

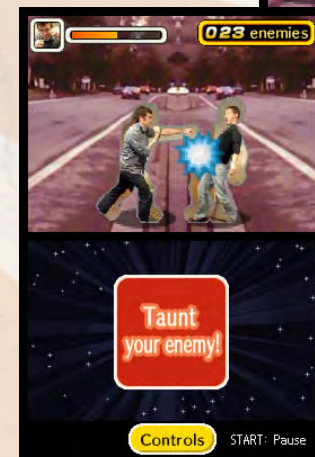
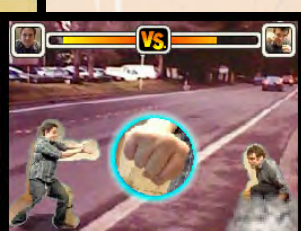
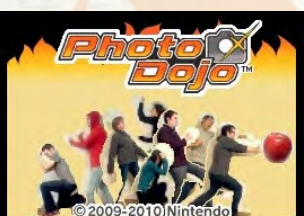
você não desenhará nada, mas sim fotografará. Isso mesmo,

com a câmera integrada ao DSi, o jogador tirará fotos de seu possível personagem em todas as posições necessárias para que o jogo dê vida às fotografias. Mas essa tarefa é muito mais complicada do que parece. Para começo de conversa, é necessário ter a ajuda (e a paciência) de algum amigo, pois é quase impossível usar o sistema de tirar fotos sozinho. Seu amigo terá de ser muito tolerante, pois vai ter de mover o DS e te dar instruções para que você se encaixe perfeitamente no esqueleto que indica a posição de luta. A qualidade da câmera do DSi não ajuda, e a distância necessária para tirar boas fotos também não. Os mais perfeccionistas irão gastar alguns minutos tirando as fotos, mas os menos preocupados não ligarão se uma parte do corpo da pessoa sair da foto ou se pedaços do cenário interferirem na captação.

Se você não estiver com os músculos doloridos por ter de se segurar na mesma

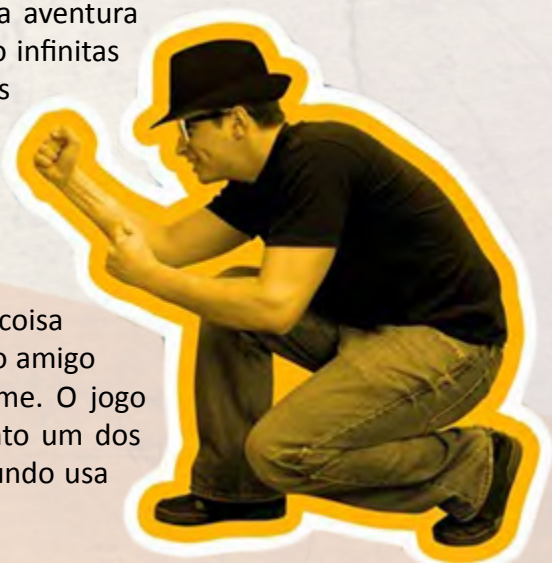


posição por algum tempo e se seu amigo já não perdeu a paciência e jogou o DS na parede, é hora de gravar os gritos de guerra e gemidos do seu lutador. Essa parte é mais relaxante, só peca por ser extremamente fácil apagar, sem querer, um efeito sonoro bem gravado. O microfone do DS capta bem os gritos e frases de efeito, não sendo preciso tanta preocupação nesta etapa. Mas logo depois dessa parte, e de escolher o estilo de luta do seu personagem (o que só modifica um dos golpes), é hora de fotografar o cenário para as lutas e pronto! Agora o jogo está configurado para ser jogado!

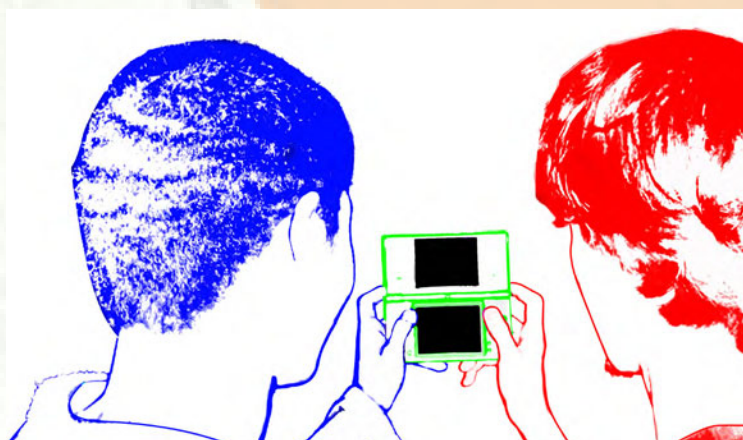


Tudo bem que a parte de tirar as fotos pode não ser a mais divertida, mas é capaz de gerar altas gargalhadas com o resultado. Melhor do que pagar esse mico é ver ele ser colocado em ação, e é exatamente a experiência propiciada por Photo Dojo. Agora que você já tem tudo pronto, para escolher entre os dois modos de luta para começar a pancadaria em duas telas. No modo single player o jogador escolhe um de seus lutadores e se engaja numa aventura side-scrolling derrubando todos os inimigos que vierem. É preciso alcançar 100 adversários derrotados, mas tal tarefa não é tão fácil. É uma aventura simples, o cenário vai sendo repetido infinitas vezes, assim como os inimigos, mas com um certo nível de dificuldade. Não será na primeira tentativa que você derrubará todos os adversários no chão, pois este modo requer certo treino.

No modo multiplayer, obviamente, a coisa se dá em conjunto. E é uma boa hora de recompensar o amigo que passou um tempão tirando fotos suas para o game. O jogo não utiliza dois Nintendo DS, mas apenas um. Enquanto um dos jogadores utiliza o direcional digital e o botão L, o segundo usa



os botões A,B,X,Y e R. É algo bem simples e desconfortável, mas que rende risos, uma vez que os lutadores na arena serão, de fato, você e seu amigo. No entanto, os controles facilísimos, independente do modo escolhido. O direcional digital (ou os botões A,B,X,Y, no multiplayer) servem para se locomover, agachar e pular. Já os botões restantes executam todos a mesma ação: atacar. O único diferencial é quando são mesclados com o direcional, podendo executar golpes característicos de cada estilo de luta ou atirar bolas de fogo (cujo projétil também é fotografado pelo jogador). A força de cada golpe é diferente, cada ataque tem seus prós e seus contras. A matemática é descomplicada, não requerendo tanta prática, mas também não permite um aprofundamento nas mecânicas de jogo.



Tomada final

Não é a toa que a luta em si é bem simples e prática. O foco, com certeza, está na parte de personalizar seus próprios lutadores. É certo que o jogo garantirá horas de risos, ainda mais se você puser todos os seus amigos estranhos para posar para foto (mesmo com o limite de 8 lutadores), mas sinto dizer que não passa disso. O jogo é divertido de início, mas o fato de ser um game de luta bem primitivo acaba por fazê-lo ser deixado de lado alguns dias depois.

Tudo bem que o foco é na criação de personagens, mas isso não quer dizer que o jogo não possa ir além. Outros jogos nos quais o jogador participa da criação de jogos (como

WarioWare D.I.Y e FlipNote Studio) não se limitam apenas a construir joguinhos e animações, mas sim a jogá-las vezes seguidas (no caso de WarioWare) e até compartilhar com o mundo todo. Então por que Photo Dojo se resume apenas a montar uma gama de lutadores para, na hora da luta, o jogo deixar a desejar? Bem, infelizmente essa é uma pergunta que ficará no ar.

Se você não comprou o jogo no período em que estava gratuito, tem uns DSi Points sobrando e não sabe no que gastá-los, Photo Dojo é recomendado. Não é lá a melhor flor para se cheirar, mas numa floricultura esquecida como a DSiWare, é um dos poucos aromas que vale a pena sentir.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO 3DS

MONTAMOS UM TOP 10 COM OS GAMES MAIS ESPERADOS DO PORTÁTIL!

NINTENDO 3DS



NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

EDIÇÃO Nº10 JUL/2010



METROID

Other M

ÍNDICE

PERFIL

Samus Aran

03

MARIO BITS

Mario & Dragon Quest

05

BLAST FROM THE PAST

Série Metroid

07

PRÉVIA

Arc Rise Fantasia (Wii)

15

ANÁLISE

Dragon Quest IX (DS)

19

TOP 10

Promessas do Nintendo 3DS

23

PRÉVIA

Metroid: Other M (Wii)

35

DEVELOPERS

Masahiro Sakurai

43

CUSTOM BLAST

Um Slogan para o N-Blast!

45

ANÁLISE

Green Day: Rock Band

47

GAMEDEV

Trabalhando com Sprites

50

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Filipe Gatti
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Gustavo Assumpção
- Eduardo Jardim
- Leonardo Marinho

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Rafael Neves
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Gustavo Assumpção
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Otávio Santos

INTRODUÇÃO

“Metroid” é uma das franquias mais amadas da Nintendo. Após criar e misturar gêneros, a série ganha sua segunda edição no Wii, mas desta vez, não se trata de um “Prime”, e sim de um título totalmente novo, que promete levar Samus - mais uma vez - a um novo patamar. Nesta edição você confere uma prévia do título, uma retrospectiva de todos os games da série, além de matérias sobre grandes títulos como Arc Rise Fantasia, Dragon Quest IX e outros. E não se esqueça do nosso Top 10 com as grandes promessas do Nintendo 3DS, o novo portátil revolucionário da Nintendo! Boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA





Samus Aran



Após dez jogos, cerca de treze milhões de cópias vendidas e infinitos inimigos enviados para o além, podemos concluir de forma unânime: Samus está acostumada a ser só.

Samus Aran é a protagonista da série Metroid, criada e popularizada em 1986 no NES. Ela é considerada um dos maiores mascotes da Nintendo, principalmente por ser uma personagem do sexo feminino fazendo um papel que é dominado pelos homens nos videogames.

A história de Samus começa quando ela se tornou órfã, após seu planeta K-2L ter sido invadido e dizimado pelos conhecidos Space Pirates e seu líder, Ridley. Ela foi então adotada por uma raça alien chamada Chozo, que a levou para o planeta Zebes e a treinou para se tornar uma grande guerreira.

Após alcançar a fase adulta, Samus decidiu se juntar à Federação Policial, onde serviu até desertar sem nenhuma explicação. Anos mais tarde ela seria reconhecida como caçadora de recompensas.










De forma solitária, acredita-se que nesse tempo ausente Samus se dedicou unicamente à perseguição dos Space Pirates, procurando vingança por terem executado seus pais. Após ter criado fama e ser considerada a maior caçadora de recompensas do universo, ela foi procurada pela Federação Galáctica na missão de destruir todos os Metroids, organismos extremamente letais que estavam nas mãos dos Pirates. Até o presente momento, Samus continua recebendo missões da Federação e ainda persiste no objetivo de se vingar de Ridley, agindo sempre de forma solitária.

Samus teve seu sangue infundido com o DNA Chozo, o que lhe rendeu maior resistência aos ambientes desconhecidos, e também a possibilidade de utilizar a Power Suit, armadura que se alinha biologicamente com o corpo e mente da heroína. Sua armadura é a responsável por permitir que sua força aumente inúmeras vezes, além de poder acoplar um imenso arsenal de armas e equipamentos que a tornam uma máquina mortífera única.

A personagem já participou de dezenas de jogos da Nintendo, e também em outras mídias como a versão em quadrinhos de Captain N: The Game Master.



Lista de jogos em que Samus Aran é protagonista (ordem cronológica):

-  Metroid – NES (1986);
-  Metroid II: Return of Samus – Game Boy (1991);
-  Super Metroid (1994); Metroid: Fusion – GBA (2002);
-  Metroid Prime - GameCube (2002);
-  Metroid Prime 2: Echoes – GameCube (2004);
-  Metroid Zero Mission - GBA (2004);
-  Metroid Hunters – NDS (2004);
-  Metroid Prime 3: Corruption – Wii (2007);
-  Metroid: Other M – Wii (2010).

MARIO BITS

Mario, Dragon Quest e Banco Imobiliário

Hey, paisano! Bem-vindo a mais um Mario Bits, sua conexão entre o Mundo Real e o Marioverso aqui na Revista Nintendo Blast. Falando na revista, a anterior estava simplesmente saborosa, recheada com *Super Mario Galaxy 2*, E3 2010 e *Dragon Quest IX*, o mais novo título da série de RPG da Square Enix que promete encher o seu DS de diversão, estratégia e Slimes. Falando em DS, Square Enix e Mario, você já ouviu falar do crossover dos personagens do Mundo do Cogumelo com a turma de Dragon Quest? Se a resposta for não, amigo, estou aqui!

O game se chama *Itadaki Street DS*, criado pela mesma desenvolvedora por trás de *Final Fantasy* e *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* (o último, quando a empresa ainda era conhecida como Squaresoft). Falando mais amplamente, a série *Itadaki Street* é uma coleção de jogos de tabuleiro criados pelo designer de Dragon Quest, Yuji Horii. O primeiro jogo foi lançado para Famicom em 1991; na época, ninguém sabia que o game se tornaria uma série de 7 jogos que se adaptavam às plataformas conforme a evolução dos video games. Começando pelo Famicom, seguindo para o Super Famicom, desviando-se da Nintendo ganhando portes para o PlayStation, PlayStation 2 e PSP, o filho pródigo retornou à casa N com tanta força que arrastou até mesmo os personagens do Mario para dentro do tabuleiro.



Lançado no dia 21 de junho somente no Japão, *Itadaki Street DS* continua seguindo o legado da série com uma jogabilidade similar ao jogo *Monopoly* – um nome bonito para o *Banco Imobiliário* que conhecemos. Como Mario e amigos já haviam se tornado superastros de jogos de tabuleiro, *Itadaki Street DS* ganhou elementos de *Mario Party*, podendo ser considerado uma mistura entre as duas modalidades.

No game, os jogadores se movem por um tabuleiro, comprando lojas e coletando dinheiro de outros que dão as caras em seus pontos de venda. Dependendo das circunstâncias, os jogadores podem dominar o espaço de outros vendedores ou simplesmente torná-los inativos durante um turno. Somado a isso, os jogadores podem adquirir espaços exclusivos,

nos quais os demais participantes devem pagá-lo uma certa quantia ao pararem. Em Itadaki Street DS você também encontra as mecânicas de bônus e de atualização de nível - mais conhecido como level-up; eles podem ser obtidos passando por 4 espaços especiais no tabuleiro, indicados pelos naipes Paus, Ouros, Copas e Espadas. Tais naipes também podem afetar a jogabilidade ou os jogadores caso eles queiram arriscar um “cartão da sorte”. O objetivo? Atingir um determinado valor de propriedade ou fazer um amigo falir. Vale lembrar também do “Casino”, um espaço onde jogos temáticos podem acontecer.

Há 22 personagens jogáveis ao todo, 11 de cada série. De um lado, estão os personagens do encanador, que consistem de Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Donkey Kong, Wario, Daisy, Bowser, Toad... e até mesmo Waluigi e Birdo, que mesmo sendo menores, não escaparam do tabuleiro. Os membros da turma do Dragon Quest incluem o Slime, Angelo, Jessica, Pudding, Bianca, Dragonlord, Alena, Kiryl, Hassan, Mommonja e a versão mirim de Yangus. Sem contar que você também pode dar as caras com Lakitus, Heal Slimes e Dancing Jewels (ou GoodyBags), que interferem e afetam a jogabilidade. As fases do jogo também são matematicamente divididas entre as séries: há 7 para cada um, que vão de lugares como *Mario Circuit* (de *Mario Kart*), *Yoshi's Island* e a Ilha Delfino (de *Super Mario Sunshine*) até as mais tenebrosas de *Dragon Quest*, como o Vulcão da Morte, o Navio Fantasma e o Labirinto de Mommonja.



Não pense que este jogo não tem mais nada de especial: na fase tutorial, você será lançado ao passado, de volta aos velhos tempos de Super NES, com a canção “Hello, Happy Kingdom”, música tema do Reino do Cogumelo em Super Mario RPG. E além disso, este é um dos pouquíssimos jogos onde Mario possui um diálogo escrito, algo massivamente raro hoje em dia. Nós recomendamos que você dedique um tempo para se aventurar por *Dragon Quest*, se divertir com *Itadaki Street* e continuar ligado nas notícias e curiosidades do mundo dos video games.



BLAST FROM THE PAST

METROID

por Rafael Neves

Dos primeiros pixels até texturas detalhadíssimas, a série Metroid passou vários anos se desenvolvendo em quase todas as plataformas Nintendo. As aventuras da caçadora Samus em busca de vingança e destruição total dos Metroids através das estrelas começaram quando o NES estourou e agora está prestes a ressurgir no Wii com Metroid: Other M. Basta compararmos um sprite de Samus em sua gênese com uma imagem em alta qualidade da mesma nos dias atuais para termos noção das mudanças sofridas pela série. Mas como se deu essa mudança? Todas as dúvidas serão esclarecidas nesse Blast from the Past de uma das maiores séries de vídeo-games do mundo: Metroid. Vamos lembrar cada um dos jogos da série principal, colocando de lado os spin-offs e remakes!

O INÍCIO

Samus Aran era apenas uma garotinha de 3 anos que vivia na colônia terrestre de K-2L quando um ataque dos Space Pirates destruiu para sempre a paz e a tranquilidade de sua vida. Rodney Aran e Virginia Aran eram seus pais, ambos trabalhavam numa nova forma de energia capaz de abastecer a nave da Galact Federation. Ridley, general dos Space Pirates, invade a colônia para extinguir as pesquisas dos pais de Samus e anular as forças da federação. Uma grande batalha cai sobre K-2L, na qual quase todos são mortos. Ridley foge da colônia, mas ele não era o único sobrevivente. Em meio aos destroços da luta, os Chozo, alienígenas homem-pássaro com grande desenvolvimento científico, encontram Samus. Eles a levam para o seu planeta, Zebes, mas para isso modificam geneticamente a garota para ela conseguir sobreviver à atmosfera do planeta. Após anos de treinamento, Samus recebe a Power Suit dos Chozo, uma armadura que imita o esqueleto deles e é capaz de absorver outras armas, adicionando-as ao arsenal. Samus então se torna uma Bounty Hunter, caçadora de recompensas, completando missões consideradas impossíveis. Nesse meio tempo, o planeta Zebes é invadido pelos Space Pirates para servir de base de clonagem de uma forma de vida capaz de sugar a energia de seu hospedeiro até a morte. Eram os Metroids. Samus então é enviada para Zebes a fim de parar a clonagem, descobrindo que os Chozo foram extintos pelos piratas. Chegando lá, começa o primeiro jogo da série... É claro que essas informações são muito omissas no jogo, tendo de recorrer ao mangá oficial para ter acesso.

A série Metroid foi originalmente idealizada em inspiração ao filme Alien e suas sequências. Não é a toa que o nome do pterodátilo Ridley vem do diretor Ridley Scott. Algumas cenas dos jogos também foram inspiradas nos filmes, como a cena final de Metroid II, onde Samus (uma protagonista feminina, assim como no filme) enfrenta a rainha dos Metroids após exterminar todos os outros (o mesmo ocorre em Alien, só que com os Aliens).

METROID

(NES E FAMICOM DISK SYSTEM)



Talvez um jogador da atualidade olhe para Metroid e veja-o como uma porcaria obsoleta, mas é o gamer retrô que enxerga a maravilha por trás deste cartucho. Metroid estreou no NES de uma forma não muito gritante, mas foi o começo de uma franquia muito preciosa para a Big N. Produzido por Gunpei Yokoi, dirigido por Yoshio Sakamoto e com Hirokazu Tanaka compondo as músicas, Metroid foi lançado para o Famicom Disk System em 6 de Agosto de 1986. Aqui nas Américas, ele desembarcou no NES no mesmo mês, mas um ano depois. O jogo apresentou uma fórmula que mesclava o side-scrolling de Super Mario Bros. com a mecânica de exploração de The Legend of Zelda. O híbrido dos dois sucessos iniciais da Nintendo no NES apresentava um cenário obscuro e futurista, no qual o jogador assumia o papel de Samus numa jornada solitária. A missão era invadir a base operacional dos Space Pirates no planeta Zebes e parar a clonagem dos Metroids, bem como garantir a destruição da base e de seus líderes: Ridley e Mother Brain. O jogo era bem simples, mas conseguiu criar um mapa extenso e com uma aparência realmente alienígena, mesmo com as dificuldades técnicas. O ritmo de progressão do game era bem parecido com o de Zelda, pois baseava-se nos itens acumulados. No fim da jornada, a revelação da dama por trás da armadura deixava os jogadores boquiabertos. Metroid foi considerado um dos melhores jogos já lançados para o NES, sendo refeito anos depois para o Game Boy Advance e vendido pelo Virtual Console do Wii.

METROID II: RETURN OF SAMUS

(GAMEBOY)

Somente em 1991 (Japão) e 1992 (América) que Metroid recebeu sua sequência. Zelda e Mario já haviam sido continuados há anos, mas Metroid permaneceu no esquecimento por muito tempo. A estréia da caçadora de recompensas em sua Power Suit no Game Boy com Metroid II: Return of Samus foi tão boa quanto no NES. Apesar do portátil da Nintendo não reproduzir cores, Metroid conseguiu criar outro mundo extenso e obscuro, trazendo mais um sucesso para o Game Boy. Mesmo sendo bem recebido na crítica e nas vendas e ter trazido grandes novidades, como os Save Points e itens exclusivos, Metroid II foi mal visto em alguns aspectos. Sobretudo na progressão do jogo, que não é mais determinada sutilmente pelos itens adquiridos, mas sim pelo número de Metroids mortos, aumentando a linearidade do game. Metroid II narrava a história de Samus após o primeiro game, mas hoje a série Prime preenche o vazio entre os dois games. Nesta sequência, a caçadora recebe a missão de ir até o planeta SR388, planeta natal dos Metroids, e destruir todos os espécimes vivos, garantindo a total erradicação dos Metroids. O jogo então vai avançando conforme você mata Metroids, inclusive há um contador no canto da tela. Ao fim do game, Samus leva consigo um bebê Metroid que a segue como uma mãe.

Metroid II: Return of Samus é uma exceção em muitos aspectos da série, sendo considerado um jogo esquecido hoje em dia. Ele foi o único a nunca ser lançado em outra plataforma, nenhuma de suas músicas foi rearranjada no futuro, é o único a não ter nenhum Space Pirate. Também é um dos poucos a não ter a aparição de Ridley.

SUPER METROID

(SUPER NINTENDO)

Demorou mais um tempo, mas enfim Metroid recebeu sua versão definitiva. Super Metroid foi um verdadeiro marco na história da franquia. O game para Super Nintendo (ou Super Famicom) melhorou os aspectos novos de Metroid II e trouxe uma característica chave do primeiro game, que foi perdida na sequência: as cores. Juntando tudo, Super Metroid conseguiu gerar um mundo altamente explorável e muito bem detalhado. O cenário é rico, os inimigos monstruosos e os efeitos de luz muito mais bonitos. Era possível realmente sentir que se estava num planeta alienígena e que as criaturas ao redor eram realmente de outro mundo. O jogo voltou ao ritmo de progressão original, baseado nos novos equipamentos e armas da Bounty Hunter. A jornada de Samus agora se tornou mais extensa e complexa, incluindo até um pouco de sentimento e confissões da caçadora.

Super Metroid chegou pertíssimo de ser cancelado três vezes durante o desenvolvimento, afinal, era um projeto muito grande se comparado aos últimos dois jogos. Isso sem falar que por pouco não saiu como bônus extra em Metroid Prime 2: Echoes.

Na cronologia, situa-se exatamente depois de Metroid II, quando Samus deixa o bebê Metroid numa base espacial de pesquisa. Lá, o último Metroid vivo é roubado por Ridley, o rival de Samus ressurgue após ter sido reduzido a pó no primeiro Metroid. Samus segue o vilão até o planeta Zebes, onde descobre que a base dos Space Pirates foi reconstruída e está pronta para reiniciar a clonagem de Metroids. Não é preciso ser um gênio para saber que sua missão será destruir tudo lá dentro. Super Metroid tornou-se sucesso absoluto no Super Nintendo, mesmo que as vendas japonesas não tenham sido tão grandes quanto as americanas. No Japão ele chegou em 19 de Março de 1994, enquanto aqui no ocidente o lançamento se deu em 18 de Abril do mesmo ano. A cena final do game tornou-se símbolo da série Metroid. Com certeza esta é a versão definitiva de um Metroid bidimensional.

METROID FUSION

(GAMEBOY ADVANCE)

O primeiro Metroid para o Game Boy Advance marcou muito os fãs da série. Não falo exatamente pelo jogo em si, mas por que ele representou uma nova tomada de esperança, uma vez que a série Metroid caiu no esquecimento por oito anos. Durante a época do Nintendo 64, Samus só apareceu no Super Smash Bros., mas não recebeu nenhuma missão nova durante muito tempo. Eis que, com o novo portátil da Nintendo, abrem-se as portas para mais uma aventura da caçadora, lançada no dia 18 de Novembro de 2002 nas Américas e 14 de Fevereiro de 2004 no Japão. Metroid Fusion foi lançado junto à Metroid Prime (o qual falaremos daqui a pouco), se tornando um sucesso do GBA, com mais de 1 milhão de cópias vendidas no Japão e na América. Metroid Fusion trouxe melhorias para a série, tanto no visual mais trabalhado e vívido quanto nas novas habilidades de Samus. A começar pela armadura (Fusion Suit), que foge do estilo tradicional, terminando em upgrades exclusivos, como o Difusion Missile e a capacidade de se pendurar nas extremidades de elementos de cenário. No entanto, a linearidade do jogo foi um dos pontos negativos, já que o computador Adam dava todas as instruções ao jogador para prosseguir no game. Mesmo assim, o enredo mais profundo e repleto de revelações marcaram Metroid Fusion, que foi o primeiro jogo da série no qual Samus abriu a boca para proferir algo que não fossem gemidos de dor. A história começa anos após Super Metroid e também depois de Metroid: Other M. Samus retorna ao planeta SR388 acompanhando uma expedição científica, mas uma tragédia acontece quando Samus é infectada pelo parasita X. A infecção força os médicos a injetarem o DNA retirado do bebê Metroid de Super Metroid em Samus como única forma de salvar a caçadora, já que a espécie é predadora do X. A operação salva Samus por pouco, mas ela quase não tem tempo de descanso, pois parte



Segundo o manual de instruções de Metroid Fusion, os Metroids foram criados em laboratório pelos próprios Chozo para que estes erradicassem os parasitas X do planeta SR388. Com a extinção dos Metroids em SR388 em Metroid II, eles se multiplicaram sem parar e causaram o acidente de Metroid Fusion.

para a base espacial BSL, a fim de investigar a invasão do X por lá. BSL logo torna-se um lugar hostil, uma vez que o X consegue clonar toda a criatura já uma vez infectada, assim, o parasita consegue o DNA de vários monstros que estavam na base, incluindo Ridley. O final é mais uma vez surpreendente, contando com uma batalha contra o clone de Samus (gerado pelo X): SA-X e a revelação de uma conspiração para clonagem de Metroids em segredo.

Você sabia que, originalmente, Metroid Prime seria um jogo em 3D com visão em terceira pessoa? Há imagens e vídeos na internet do jogo em produção que mostram como ficaria Metroid Prime se assim fosse.

METROID PRIME

(GAME CUBE)



Metroid Prime foi outro marco na história da franquia Metroid. Até então, a série usava uma mecânica de movimentação side-scrolling em cenários bidimensionais. No entanto, eis que a Nintendo e a Retro Studios apresentam uma nova maneira de se jogar Metroid: como um FPS. De início, a comunidade gamer ficou em total alarde, afinal, haviam esperado oito anos por um jogo que fugia à tradicionalidade de um Metroid. Bom, Metroid Prime chegou ao Game Cube no dia 18 de Novembro de 2002 aqui no ocidente e 28 de Fevereiro de 2003 no Japão e galgou índices altíssimos nas críticas, acumulou prêmios e alcançou um bom número de vendas. Metroid é considerado não um mero First-Person-Shooter, mas sim um First-Person-Adventure, pois conta com uma mecânica de exploração nunca antes vista num FPS. Graficamente, Metroid Prime é excelente, pondo inveja até em jogos da geração atual. O planeta Tallon IV foi reproduzido com tamanha riqueza de detalhes, cada parte deste mundo é completamente diferente e muito bem feita. A mecânica em primeira pessoa funcionou muito bem, bem como as músicas muito bem trabalhadas. Novas habilidades como os diversos visores de Samus e a intensidade dos tiroteios em primeira pessoa agradaram muito. Cronologicamente, situa-se depois do primeiro Metroid, sendo o primeiro jogo da série a não ser um sucessor cronológico do antecessor. A história começava com Samus numa base espacial abandonada, onde ela encontra com seu rival Meta Ridley, agora com um corpo de metal. O pterodáctilo foge da luta para o planeta Tallon IV, Samus segue a criatura, mesmo tendo perdido diversas armas e funcionalidades da armadura durante a invasão à base espacial. Chegando em Tallon IV, Samus descobre mais sobre o povo Chozo e do grave problema que o planeta enfrenta com a substância radioativa: Phazon. O Phazon torna-se o foco do jogo, deixando a clonagem de Metroids um pouco à parte. Samus então descobre que os Space Pirates estão no planeta fazendo pesquisas a cerca do Phazon e sua capacidade mutagênica para criar outra arma biológica. O desenlace do jogo é, mais uma vez, épico. Uma das aventuras de Samus mais bem feita de todas.

METROID PRIME 2: ECHOES

(GAME CUBE)

Com o sucesso do primeiro game, a Retro Studios logo aproveitou a mecânica de Metroid Prime para desenvolver sua sequência: Echoes. O jogo usa o mesmo estilo de FPS do primeiro Prime; na verdade, é quase como uma expansão do antecessor. O jogo trouxe melhorias, aproveitando melhor alguns puzzles com a Morph Ball e a Spider Ball e acrescentou o Screw Attack à perspectiva 3D. O nível de dificuldade foi elevado e o primeiro modo multiplayer de um Metroid apareceu. A jogatina em grupo funcionava como qualquer outro FPS, não era algo espetacular, mas também não era chato nem enfadonho. Metroid Prime 2: Echoes também trouxe uma mecânica de antagonismo entre o mundo normal e o Dark. Essa funcionalidade trouxe novas armas, armaduras e um novo vilão: Dark Samus. Em Echoes, Samus parte para o planeta Aether a fim de investigar a perda de contato com uma equipe da Galact Federation. Lá, Samus descobre que o planeta foi dividido em dois com o impacto de um cometa repleto de Phazon, criando uma dimensão alternativa: Dark Aether. Os Luminoth, povo que vivia no planeta, entraram em diversos conflitos com os Ing, raça nativa de Dark Aether e responsável pela destruição da tropa da Galact Federation. Nessa disputa, os Luminoth foram extintos, restando apenas U-Mos, o único sobrevivente. U-Mos encontra Samus e conta toda a história à Samus, implorando para que ela aceite ajudá-lo. Samus aceita e daí em diante uma jornada através de Aether e Dark Aether começa, contando a participação dos Space Pirates também. O sucesso não foi tão esmagador quanto o do primeiro, mas muito satisfatório. Lançado em 15 de Novembro de 2004 nas Américas e apenas 26 de Maio de 2005 no Japão.

Ridley é o vilão de Metroid que mais ressurgiu nos jogos da série, mas um dos games dos quais ele ficou de fora foi Echoes. O pior foi que ele deveria fazer uma aparição no jogo em sua forma Dark, inclusive há uma artwork mostrando como seria, mas acabou que Ridley não teve chance em Metroid Prime 2.

METROID PRIME HUNTERS

(NINTENDO DS)

Um dos primeiros jogos do novo portátil da Nintendo foi Metroid Prime Hunters, inclusive a demo First Hunt vinha junto a alguns modelos de Nintendo DS. Em 20 de Março de 2006 (para os americanos) e 1º de Julho de 2006 (para os japoneses), Metroid Prime Hunters chegou às lojas. Vendo pelas imagens, parece muito com um Prime qualquer, mas não era apenas isso. Hunters usava ao máximo o potencial do DS para criar gráficos lindos e um sistema multiplayer online e local bem confortáveis e divertidos. É claro que o modo single-player estava lá, narrando a aventura de Samus numa missão dentro do sistema Alimbic, disputando com outros caçadores de recompensas o segredo do povo que lá viveu. Mas o foco estava com certeza no modo para múltiplos jogadores. Nele, você pode escolher um dentre os vários Hunters do jogo para disputar contra outros jogadores. O charme do jogo estava em sua mecânica FPS pela touch screen do DS. A jogabilidade com a stylus garantiu uma experiência nova para os jogadores, pois dispensava o uso de dois analógicos (um para se locomover e outro para mirar) como nos FPS da época.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

(NINTENDO WII)

Passou-se a geração do Game Cube e a série Prime recebeu seu desfecho apenas no Nintendo Wii. A Retro Studios mais uma vez fez bom uso da capacidade do console, usando de todo o potencial do Wii para nos dar um jogo brilhante. Visualmente é tão lindo quanto Prime e Echoes, mas sua verdadeira exclusividade está no uso do Wiimote+Nunchuk. Corruption usa o pointer do controle para mirar, o que também dispensava o uso de mais de um analógico. O sensor de movimento também era usado para pular com a Morph Ball e para usar o Grape Lasso. A precisão dos controles do Wii tornaram o game um dos obrigatórios do console. Corruption continuou com a aparição de novos Hunters e a livre escolha entre os planetas que o jogador vai visitar, qualidades importadas do Metroid Prime Hunters. O enredo também é mais complexo e fecha de maneira exemplar a trilogia Prime. Em Corruption, Samus e mais três Hunters recebem a missão de recuperar as Aurora Unit, mas o jogo dá um giro quando um ataque dos Space Pirates quase corrompe todo o planeta Norion com Phazon. A aparição da Dark Samus e o fato dos Hunters terem sido infectados com Phazon faz com que os quatro tenham de usar armaduras especiais, capazes de usar a substância para aumentar o poder do usuário. Samus só volta à consciência semanas depois, muito depois de seus companheiros. Ela então é mandada para investigar o desaparecimento dos outros caçadores e destruir os Leviathans, cometas recheados de Phazon, que caíram em planetas próximos. Metroid Prime: Corruption foi o último jogo de Metroid a ser lançado até então. Do dia 27 de Agosto de 2007 para cá, ou 6 de Março de 2008 para os japoneses, não recebemos nenhum outro jogo de Metroid fora a compilação dos três jogos em Metroid Prime Trilogy.

Na finalização 100% de Corruption, uma nave semelhante à do pirata Sylux de Metroid Prime Hunters segue Samus pelo espaço. Até hoje uma explicação para isso nunca apareceu.

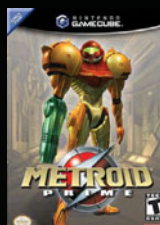
CRONOLOGIA



MANGÁS OFICIAIS



METROID



METROID PRIME



METROID PRIME HUNTERS



METROID PRIME 2: ECHOES



METROID PRIME 3: CORRUPTION



METROID II: RETURN OF SAMUS



SUPER METROID



METROID: OTHER M (AINDA NÃO LANÇADO)



METROID FUSION



*Venha fazer parte da
Equipe Nintendo Blast!*

*VAGAS: **Newsposer, Redator, Designer,
Diagramador, Revisor, Videoposter.***

Mais informações

Inscriver-se

The background of the page is a vibrant anime-style illustration for the game Arc Rise Fantasia. It features a group of characters in a dynamic pose against a blue, starry sky. In the foreground, a young man with brown hair and a red jacket (the protagonist) looks forward with a determined expression. Behind him, several other characters are visible, including a woman with long purple hair and a green jacket, a man with blonde hair and a blue and white outfit, and a woman with pink hair and a blue and white outfit. The title 'ARC RISE FANTASIA' is written in large, stylized orange and yellow letters across the middle of the image.

ARC RISE FANTASIA

por Leonardo Marinho

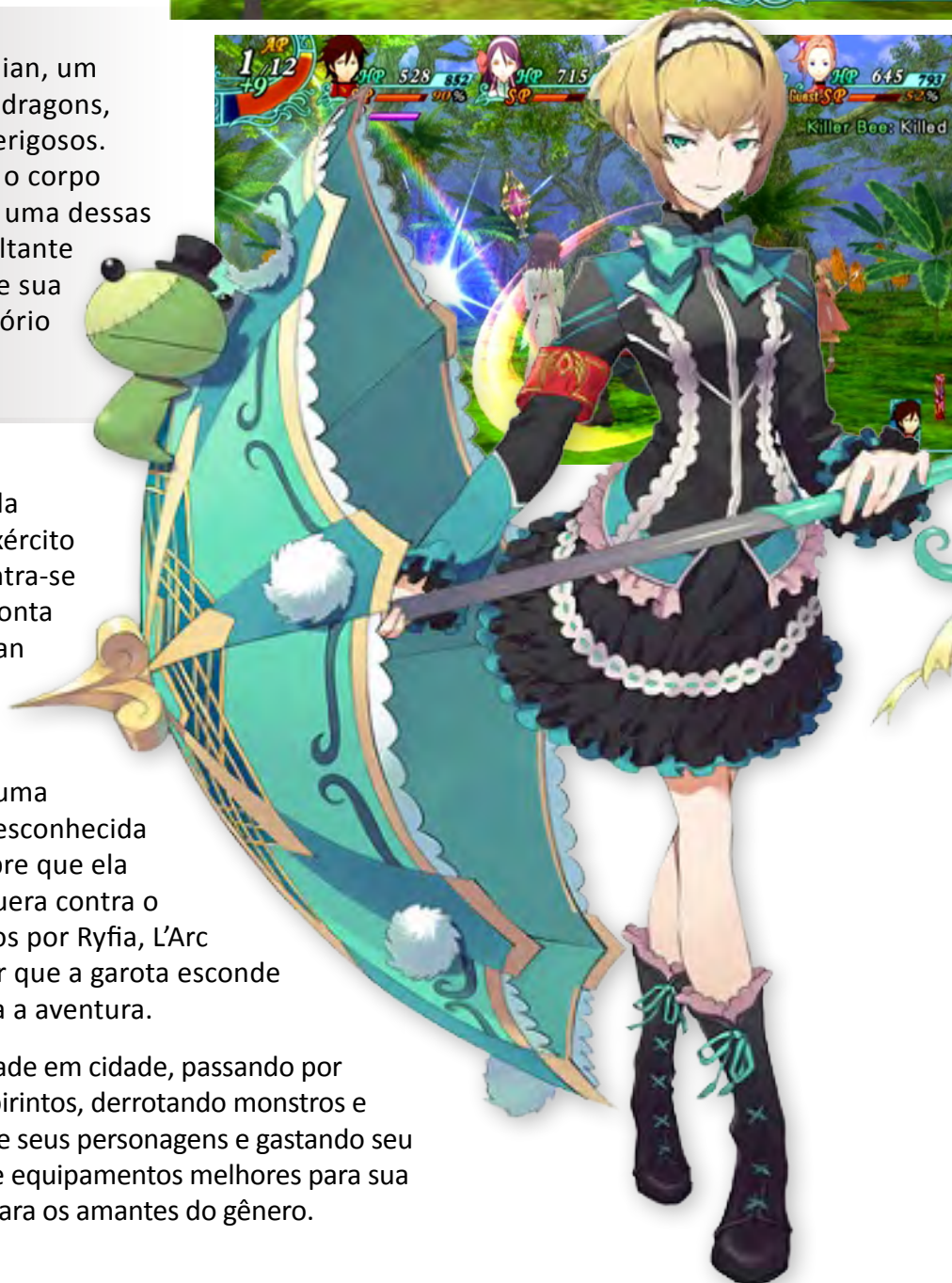
Arc Rise Fantasia é o próximo RPG a aportar exclusivamente no Nintendo Wii. O game foi produzido pela Image Epoch, a mesma de Luminous Arc, para o Nintendo DS, e conta com trilha sonora do honorável Yasunori Mitsuda, o responsável pelas incríveis músicas de Chrono Trigger e Xenogears. O jogo é um clássico RPG japonês com batalhas baseadas em turnos e gráficos no estilo anime.



O game se passa no Império de Meridian, um reino que sofre com a ameaça dos Feldragons, dragões contaminados e altamente perigosos. Para complicar ainda mais a situação, o corpo destas criaturas é tão tóxico que caso uma dessas bestas seja derrotada a explosão resultante contaminará imediatamente o local de sua morte, transformando-o em um território perigoso e impróprio para a vida.

A história começa quando a capital Diamant sofre um ataque de uma horda de Feldragons e o Império envia seu exército como reforço. Entre os soldados encontra-se L'Arc, um mercenário experiente que conta com a ajuda de Alf, príncipe de Meridian e o segundo na linha de sucessão ao trono. Durante a batalha, L'Arc é ferido e cai da airship que o transportava indo parar no meio de uma floresta. Lá ele encontra uma garota desconhecida que se apresenta como Ryfia, e descobre que ela pertence a um reino atualmente em guerra contra o Império. Tendo seus ferimentos curados por Ryfia, L'Arc decide escolta-la até seu lar, sem saber que a garota esconde grandes segredos e dando início a toda a aventura.

Você andarás pelo mapa seguindo de cidade em cidade, passando por cavernas que se revelam verdadeiros labirintos, derrotando monstros e chefes, evoluindo lenta e gradativamente seus personagens e gastando seu suado dinheirinho para comprar armas e equipamentos melhores para sua trupe de aventureiros. Um prato cheio para os amantes do gênero.



Os monstros são visíveis nos mapas, o que significa que você não sofrerá a tensão de batalhas aleatórias e ainda pode projetar suas fugas, tornando a exploração bem mais rápida. Nas batalhas suas ações são limitadas pela sua barra de AP. Cada ação que seus personagens realizam consome AP e o grupo inteiro compartilha a mesma barra, que se regenera no começo de cada turno. Você pode determinar exatamente quem fará o quê e o quantas ações realizará, garantindo maior controle dos AP.

As opções são triviais: pode-se atacar, defender, usar uma de suas magias, mover-se ou não fazer absolutamente nada e simplesmente esperar o próximo turno enquanto seus companheiros suam a camisa. Combos podem ser criados usando uma sequência de ataques e o jogador ainda tem a opção de realizar um movimento chamado “Trinity Act”, uma espécie de ataque especial executado em conjunto pelos personagens e que resulta em grandes quantidades de danos.

O game ainda conta com um sistema de Orbs especiais, que são a fonte de magia dos personagens. Cada arma pode ser equipada com essas Orbs, garantindo uma grande variedade na combinação de ataques e poderes especiais. Utilizando-os com sabedoria, é possível tirar vantagem das fraquezas dos inimigos e causar-lhes mais danos.

No que tange a parte gráfica, Arc Rise Fantasia não faz feio. Os cenários são coloridos e as cores bem vibrantes. Entretanto, a maioria dos diálogos se passa em 2D, com o semblante de seus personagens e a caixa de texto na parte inferior. Nada além do que já estamos acostumados. Tudo muito belo e que faz bom uso da capacidade do Nintendo Wii.





A história principal rende, no mínimo, umas 60 horas de jogo e até mais se você se empenhar em terminar todas as side quests. Há ainda uma preocupação significativa com os diálogos secundários, que ilustram com mais detalhes os relacionamentos entre os personagens e explicam melhor certos aspectos da trama. A dublagem americana deixa um pouco a desejar quando comparada a japonesa. E para os mais exigentes, infelizmente a dublagem original não estará disponível nas opções.

Arc Rise Fantasia chega ao Nintendo Wii dia 20 de julho, pouco mais de um ano após seu lançamento no Japão. O game recebeu nota 32 de 40 da publicação japonesa Famitsu e promete não desapontar. Se estiver procurando um bom RPG que lhe renda uma jornada de mais de 60 horas, então fique de olho neste lançamento.

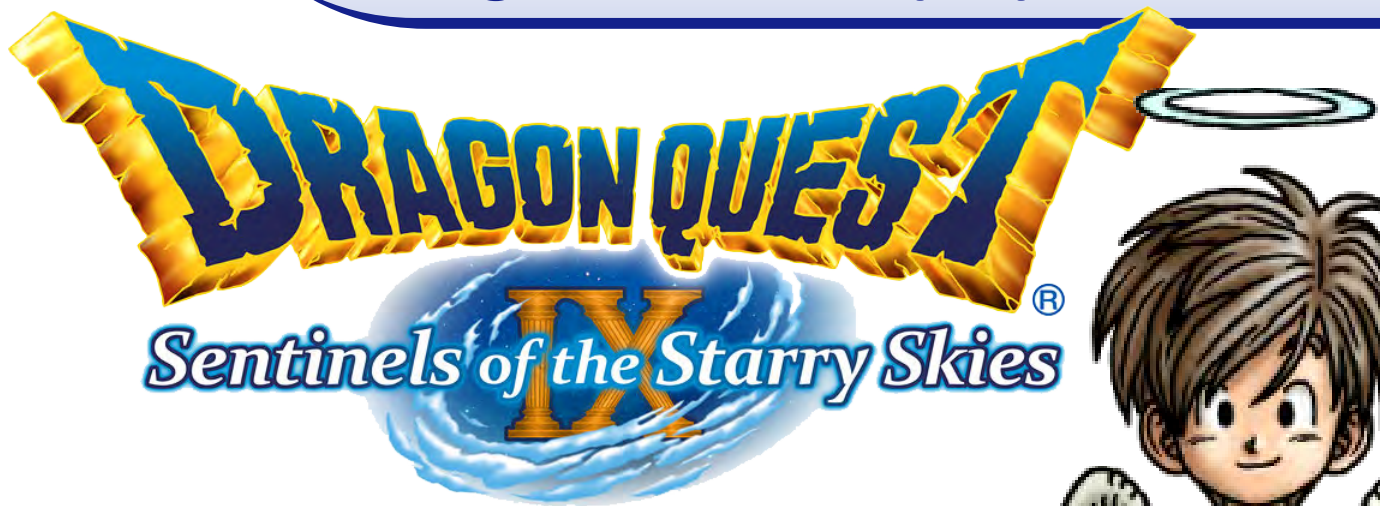


Gênero: RPG
Console: Exclusivamente no Nintendo Wii
Publisher: Ignition Entertainment
Developer: Image Epoch
Data de lançamento: 20 de Julho de 2010 (EUA)



Análise

Dragon Quest IX (DS)



Entender as possibilidades de um console portátil e as funcionalidades próprias que a plataforma propicia é um ponto chave para o sucesso de um game lançado para tal console. Saber fazer essa leitura e adaptar uma grande franquia para um console de bolso é um trabalho que poucos conseguem fazer – e mais que isso – fazer de maneira convincente.

Com Dragon Quest IX, é possível afirmar que a Level 5 conseguiu um trabalho bastante elogiável. Primeiro porque manteve o tradicionalismo da série, tão importante para uma legião de fãs que não está muito aberta a novidades e invencionices. Segundo, porque soube utilizar as particularidades de um portátil para criar uma experiência extremamente satisfatória.

O início é lento e introdutório como todo bom RPG deve ser. Há tempo suficiente para se acostumar com os controles, enfrentar inimigos e aprender os detalhes do enredo. Enredo que dessa vez é protagonizado por um personagem que não possui nem ao menos uma cara. É o próprio jogador que deve criar o protagonista, decidindo se o mesmo é homem ou mulher, escolher cor da pele, formato dos olhos, cabelos, além, claro, de nomeá-lo. Essa capacidade de customização da jornada é um dos pontos centrais desse episódio, que se adapta a cada tipo de jogador de uma forma admirável.

Sentinels of the Starry Skies conta a história do reino de Angel Falls, uma localidade onde uma raça de anjos guardiões são os responsáveis por garantir a paz do local. Apesar de simplista, há um quê de tradicionalismo e humor nos diálogos que conseguem prender o jogador de uma maneira satisfatória.



A jornada fica bem longe do lugar comum. Há várias reviravoltas ao longo da história, justificando as muitas buscas por itens e a jornada longa e funcional. Esse tradicionalismo ainda é mais visível na maneira com que o game se desenrola. O sistema de progressão da história é típico dos JRPGs, exigindo uma grande capacidade de paciência e dedicação para enfrentar a linearidade que a história acaba propondo.

Colete, batalhe, ganhe novas habilidades

Quem está acostumado com Dragon Quest deve se lembrar de como é chato ter que conviver com batalhas aleatórias. Além de maçantes, elas ainda podem ser fatais em um momento no qual o jogador está desprevenido – sem itens de cura por exemplo. Pensando nisso, a Level 5 excluiu esse sistema dessa nona versão. Agora os inimigos são visíveis na área de jogo, embora continuem aparecendo em grande quantidade – ideal para aquele momento onde é preciso subir alguns níveis.

O sistema de batalhas não poderia ser mais simples. Ao se encontrar um inimigo, o jogador é transportado para um menu, onde deve escolher as ações que cada um irá desempenhar no turno. É possível escolher ataque, defesa, magia ou então utilizar um item. Após escolhidas as ações, a tela superior mostra o resultado delas. O esquema, como deu para perceber, é bem parecido – ou até mesmo idêntico – aos demais games da franquia, o que pode ser encarado como uma decisão segura da equipe de desenvolvimento. Mesmo assim, há um certo desconforto, já que melhorias para tornarem esses confrontos menos mecânicos poderiam ter acontecido. É difícil esconder o quão ultrapassado esse esquema é.

Há algumas coisas elogiáveis no sistema dessa nona versão. A primeira é a existência de classes para os personagens – que aqui são chamadas de vocations. São elas que adicionam uma grande quantidade de estratégia, já que cada personagem pode desempenhar um papel diferente durante as batalhas: Warrior, Mage, Priest, Thief, Martial Artist ou Minstrel. Aliás, Minstrel é a classe base, e a partir dela é possível alterar para outras. Classes destraváveis também estão disponíveis. Ter um grupo com a presença de classes variadas é um dos pontos chave para se obter sucesso na jornada.



Multiplayer viciante

Onde Dragon Quest IX realmente brilha é em suas capacidades multiplayer. O game permite até quatro jogadores simultâneos, sendo que um deles atuará como host e outros três como convidados. É possível enfrentar batalhas em grupo, ou então enfrentar batalhas separadamente – cabendo aos próprios jogadores decidirem tal feito. Há a presença de quests especiais para o jogo multiplayer, já que não é possível avançar na história principal nesse modo. Apesar disso, a disputa com amigos compensa, já que se torna um refresco em meio a progressão exigente da história principal.

Outro ponto interessante é a existência de múltiplas side-quests e eventos paralelos, responsáveis por uma ampliação considerável da experiência de jogo. Já estão disponíveis para download as primeiras quests extras e outras dezenas devem ser disponibilizadas ao longo do tempo.

O frescor do título fica pela existência de um sistema de criação de itens que é impressionante, além de muito útil. É possível coletar matéria-prima ao longo do jogo para fabricar suas próprias armaduras, lanças, espadas e tudo mais que for permitido. Receitas são adquiridas em livros encontrados em bibliotecas e masmorras, de certa forma obrigando o jogador a vasculhar cada canto dos cenários.

O medieval em duas telas

Como sempre, a ambientação de Dragon Quest IX é tipicamente medieval, havendo a existência de arquétipos típicos dessa representação. O desenho de inimigos e personagens é bastante convincente, já que é resultado do trabalho sempre acima da média do mestre Akira Toriyama (assim como o que já acontecia em outros títulos da série).

O visual é muito interessante, embora não seja brilhante. A aplicação do estilo cel shading nos gráficos combina perfeitamente com a proposta de um portátil, oferecendo um visual bastante competente. Há um bônus importante: ao se equipar roupas, itens, armaduras, seu personagem também irá mudar de aparência, um recurso poucas vezes visto no DS. Um pouco preocupante, é que não são raras as vezes em que o jogador pode se sentir jogando uma versão portátil de Dragon Quest VIII (lançado em 2005 para o Playstation 2), tamanha é a semelhança visual entre os títulos (salvo as devidas proporções técnicas, claro).

Essa sensação de Deja Vú também acaba atingindo a parte sonora do título. A trilha é pouco inspirada e remete ao trabalho de games anteriores da franquia. Outro destaque negativo é a inexistência de qualquer atuação de voz, o que, convenhamos, é inaceitável para os padrões atuais. Há de se considerar a preocupação com a manutenção do tradicionalismo típico de Dragon Quest, mas não deixa de ser um contra.

Entender o valor da tradição. Esse é o principal requisito para aproveitar Dragon Quest IX em todas as suas particularidades, apesar do estilão old-fashioned que pode incomodar alguns. A jornada é longa, heróica, homérica. Só quem saber reconhecer esses valores como inerentes ao próprio universo da série vai conseguir aproveitar ao máximo essa aventura. E essa jornada tem feeling, pode apostar.



8.5

DRAGON QUEST IX- NINTENDO DS

GRÁFICOS 8.5 | SOM 7.5

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.0

TOP 10

Grandes Promessas

Colaboração:
Eduardo Jardim
Sérgio Estrella

por Gustavo Assumpção



NINTENDO 3DS

O anúncio do Nintendo 3DS na E3 foi uma grande surpresa, principalmente por um aspecto: os games. Fazia muito tempo que um console não conseguia logo de estreia atrair tanto apoio de tantas produtoras diferentes. Passado a E3 2010, elaboramos uma lista com as dez maiores promessas do portátil entre todos os games anunciados. Confira e entre no hype você também!

10 Professor Layton and the Mask of Miracle

A série Professor Layton talvez seja um dos grandes fenômenos dos últimos tempos. Criação da Level 5, já rendeu quatro games diferentes, sendo que apenas os dois primeiros deles (Curious Village e Diabolical Box) chegaram ao ocidente. O terceiro game, Unwound Future, também já está confirmado para lançamento por aqui.

Quando todo mundo imaginava que a série continuaria sua trajetória ainda no DS, eis que a E3 2010 nos revelou uma grata surpresa: o quinto game da franquia será lançado para o Nintendo 3DS. Os detalhes sobre essa continuação ainda são bem escassos, mas já é possível fazer várias especulações sobre o que essa continuação pode trazer - principalmente com relação a sua trama.

Mask of Miracles é o quinto game da série, mas o terceiro se levarmos em conta a ordem cronológica. Ele se passa pouco antes do quarto game, Professor Layton and the Specter's Flute (ainda sem data pra chegar ao ocidente). Layton e Luke chegam à Casino City, cidade criada pelos poderes da misteriosa Mask of Miracle. Lá, terão que explorar a cidade para descobrir a verdade por trás da máscara. A máscara pode conceder desejos, mas também tem sido associada a vários incidentes misteriosos. Já está confirmado o retorno de alguns personagens de outros games da franquia - além claro dos novos, que vão apimentar a história. O jogo deve fazer uso dos novos recursos do portátil, como as imagens 3D e os sensores de movimento, para apresentar novos puzzles ao jogador.

PROFESSOR LAYTON
and the
Mask of Miracle





9 Paper Mario 3DS

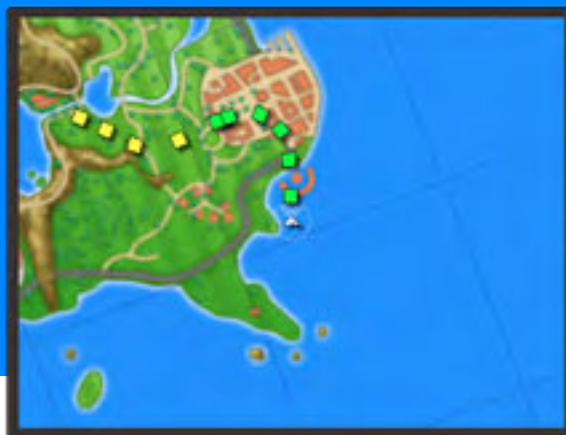
Uma das maiores novidades durante a E3 2010 para os fãs de Mario foi o anúncio de um título da série Paper Mario para o 3DS. O jogo marcará a primeira vez em que a série Paper Mario decolará num console portátil, ignorando a regra de divisão das linhas de RPG do encanador: Paper Mario para consoles de mesa, e Mario & Luigi para consoles portáteis. Esse costumava ser o padrão, pelo menos até agora



Com o pouco que vimos de Paper Mario 3DS (título ainda não confirmado, pode mudar ao longo do ano) já temos uma ideia básica de como será o jogo: o sistema de batalha clássico que pende para um estilo de plataforma (que aconteceu em seu predecessor para Wii, Super Paper Mario), será deixado de lado para dar lugar ao retorno do sistema de luta baseado em turnos dos dois primeiros jogos da série (Paper Mario para Nintendo 64 e Paper Mario: The Thousand-Year Door para GameCube). Os clássicos e originais comandos de pulo (Jump) e martelo (Hammer) estão presentes, com a adição de um layout reprojetado para a touch screen do 3DS. Algumas screenshots mostram que parceiros retornam após terem sido substituídos por Pixls, tais como um aterrorizante Chain Chomp, que é visto ajudando o encanador a derrotar os oponentes. Outras screenshots mostram objetos caindo nos lugares, nos induzindo a deduzir que os jogadores terão de mover certos objetos ao redor da tela para resolver quebra-cabeças. Também é interessante notar que, para fazer boa demonstração da visualização tridimensional, inimigos poderão ser lançados contra a tela, dando a impressão de que estão sendo nocauteados para fora.

Mario é o único protagonista visto até agora, e os inimigos incluem Goombas, Pokeys, Koopa Tropas Vermelhos, Whomps e o Rei das Toupeiras Monty (o último, carrega a força para arremessar rochas gigantescas contra os heróis). Uma fase que lembra o World 4 de New Super Mario Bros., uma sala repleta de cartas gigantes de baralho, pontes movediças, enfim... muita coisa foi reservada para Paper Mario para 3DS. Vamos esperar!

8 PilotWings Resort

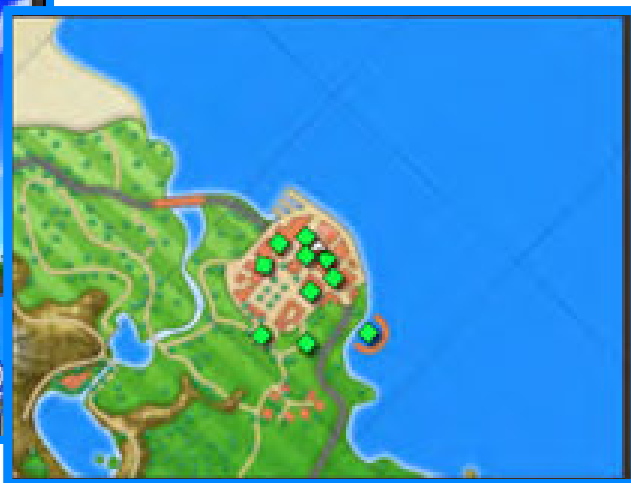


Parece que faz pouco tempo, mas a série PilotWings está há muito tempo desaparecida. O último game da série a chegar as lojas foi o famigerado PilotWings 64, em 1996, no ano do lançamento do Nintendo 64.

Após 14 anos de espera, a série PilotWings finalmente ganha uma nova edição, desta vez no 3DS. Mas quem esperava por algo totalmente inédito pode se decepcionar, já que o novo jogo da série é baseado no modo Airplane de Wii Sports Resort (imagem acima) – que por sua vez baseou-se na mecânica de PilotWings.

Isso não significa necessariamente que o game será algo menor, já que a Nintendo está trabalhando duro para que a experiência oferecida no 3DS seja ampliada e refinada - ainda mais porque agora ele não é algo mais de um pacote e sim o próprio game.

O game para 3DS incluirá até mesmo a Wuhu Island, ilha fictícia que também esteve presente em Wii Fit Plus. Ainda não ficou claro quais mudanças a Nintendo trará ao título, além do suporte ao 3D, é claro, e aos Miis. Vale lembrar que o acelerômetro do 3DS deversá ser o ponto central da jogabilidade.



7 Animal Crossing

Pouco antes da E3, já se esperava o anúncio de um Animal Crossing para o Nintendo 3DS. A informação de que um game da série estaria disponível logo no lançamento do portátil foi uma das principais especulações do período pré-E3.

Pois bem, com a confirmação da versão, muito tem se dito sobre as possibilidades da franquia no portátil da Nintendo. Pelas primeiras imagens divulgadas, é muito complicado fazer qualquer suposição sobre as mudanças que a produtora pretende - mas é lógico que não vamos deixar de especular muito em torno dessa sequência.

Nós já sabemos que o 3DS terá uma série de funcionalidades online ampliadas - como a presença de uma maior quantidade de recursos para o jogador. - ampliando muito o potencial que Wild World (lançado para o DS em 2006) já mostrou. O download de conteúdo extra também deverá se tornar um dos grandes filões do portátil - e por extensão dos games que serão lançados para ele. Outro elemento que parece fazer sentido na mecânica de Animal Crossing seria a possibilidade de fotografar objetos para que eles apareçam de forma tridimensional - graças as poderosas câmeras do portátil.

É possível perceber que a evolução no visual parece ser a única certeza até agora. E esperamos sinceramente uma quantidade suficiente de novidades para evitarmos a frustração que foi o mais do mesmo Animal Crossing City Folk.



6 Nintendogs + cats



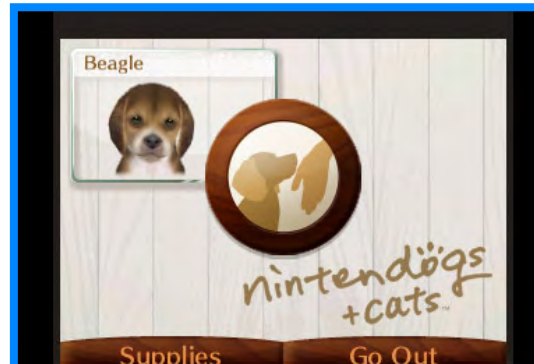
nintendogs
+cats™

Um dos grandes responsáveis pelo sucesso do Nintendo DS atende pelo nome de Nintendogs. Após ganhar nota máxima na publicação japonesa Famitsu, o simulador criado pela mente de Shigeru Miyamoto se tornou um enorme sucesso de público e crítica. Mas, ao contrário do que se esperava anteriormente, o título nunca recebeu uma continuação. Essa injustiça deixa de existir com o lançamento do Nintendo 3DS, já que Nintendogs + cats é um dos principais títulos da primeira leva do portátil.

E logo as primeiras informações sobre o game o tornam simplesmente imperdível. Segundo a Big N, a principal novidade acaba sendo o uso de uma das principais funcionalidades do portátil: a câmera embutida. Nintendogs + cats utiliza uma tecnologia de reconhecimento facial para permitir que os filhotes reajam aos movimentos reais, imitando a inclinação de sua cabeça e lambendo a tela quando você se inclina para ela. Esse é o mesmo preceito de interação presente no Kinect - ou seja, a Nintendo mais uma vez está atenta ao que seus concorrentes estão fazendo.

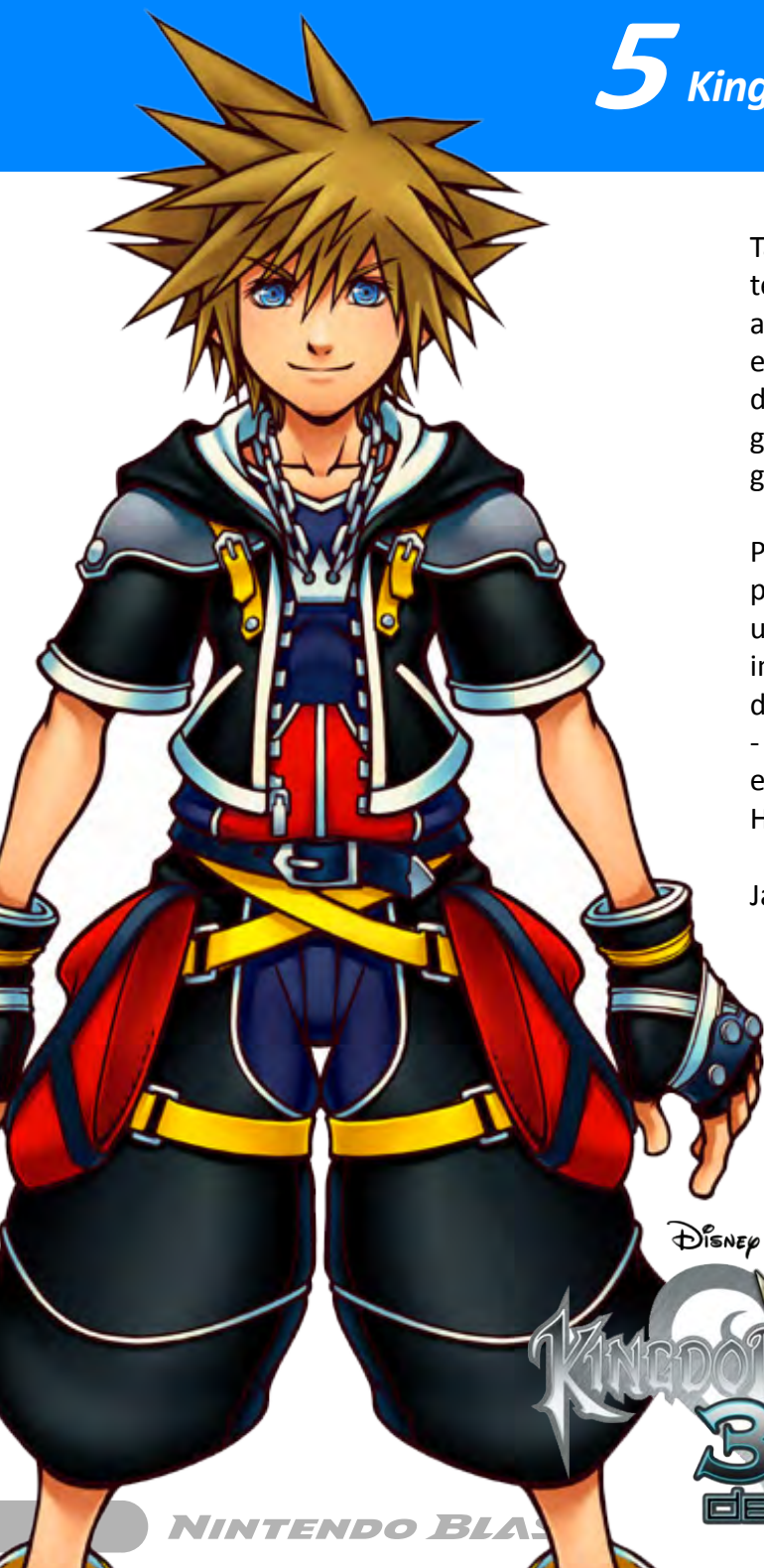
Outra inovação considerável vem do visual evoluído, mostrando uma adição de efeitos e recursos. Os cães agora são muito mais animados e vivos e os cenários utilizam os efeitos de profundidade de uma maneira bastante interessante. Vale lembrar que o uso do 3D permite uma maior percepção desses efeitos, potencializando um trabalho muito interessante.

Dá pra esperar um uso interessante das funcionalidades online do 3DS - e por que não, do acelerômetro. Saberemos mais novidades em breve.





5 Kingdom Hearts 3DS



Talvez a demo de Kingdom Hearts presente na E3 2010 tenha sido a grande surpresa entre todos os games apresentados para o portátil. Mesmo que tenha mais escondido do que mostrado, o título conseguiu se destacar em meio a uma verdadeira enxurrada de games anunciados - sendo que alguns deles foram de grande peso.

Pois bem, hoje já conhecemos um pouco sobre o novo projeto, que será um jogo completamente novo - e não um remake do primeiro título, como muitos podem imaginar pelas imagens. Esse vai ser o próximo passo da franquia após re: Coded, 358/2 Days e Birth by Sleep - provavelmente funcionando como uma ponte entre esses spin-offs e um possível (e provável) Kingdom Hearts III.

Já foi confirmado que o game terá Sora e Riku como personagens jogáveis e que ambos irão visitar novos mundos. Aparentemente, haverá uma conexão entre as histórias de 3DS e Re:Coded. Ou seja, apesar de ser um spin-off, o game terá uma importância crucial na trama da série - já que essa versão é protagonizada por Sora e Riku, dois dos mais importantes personagens de toda a trama criada pela Square Enix.

É lógico que esse é um daqueles games que pouco vão se aproveitar do 3D, já que o visual não é o objetivo principal da série. Mas é certo que dará um gás novo.



4 Mario Kart 3DS



Não tem jeito, virou regra. A cada novo portátil que chega as lojas, a Nintendo lança um novo Mario Kart. Foi assim no GBA, no DS e agora no 3DS. E isso não é algo que devemos criticar, muito pelo contrário. Só que não dá pra deixar de afirmar que a principal inovação em cada game da franquia é o update visual.

Isso não é muito diferente aqui. O que mais chamou a atenção nesse novo game da franquia é o cuidado visual com os detalhes. Feito para um hardware mais poderoso, o título oferece um visual cheio de efeitos e animações novas. É um Mario Kart DS turbinado.

Sedovisualsabemosalgopeloquevimos,o mesmo não podemos dizer dos recursos e funcionalidades dessa versão. Até o momento, a Nintendo fez segredo e não revelou quase nenhuma informação sobre o que o game trará de novo. É óbvio que dá pra especular, já que sabemos boa parte do que portátil vai oferecer. Espere conquistas, um modo online super completo e coisas do tipo. E prepare-se para perder boa parte da sua vida nos meses seguintes ao lançamento...



3

Metal Gear Solid Snake Eater 3D “The Naked Sample”

A revelação de que um Metal Gear Solid estava sendo desenvolvido para o Nintendo 3DS pegou muita gente de surpresa. MGS3D era o projeto secreto em que Hideo Kojima estava atuando como diretor, conforme o próprio alardeava via Twitter – e aliviado, confirmou após o término da conferência da Nintendo.

Mais tarde, o designer revelou que o desenvolvimento da demo foi secreta até mesmo dentro da própria Kojima Productions “Foi um projeto secreto, por isso mesmo até na Kojima Productions ninguém sabia sobre ele, embora nós tenhamos feito isso com a equipe de Peace Walker”.

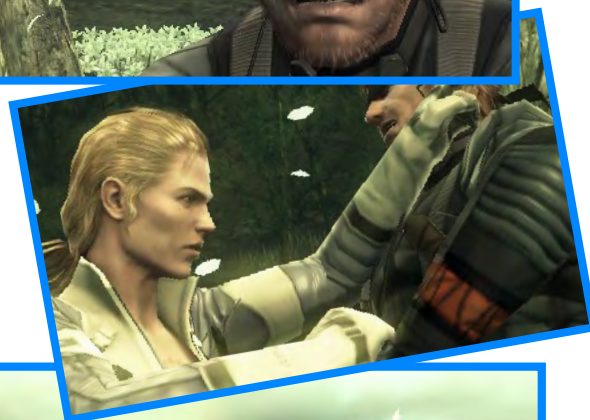
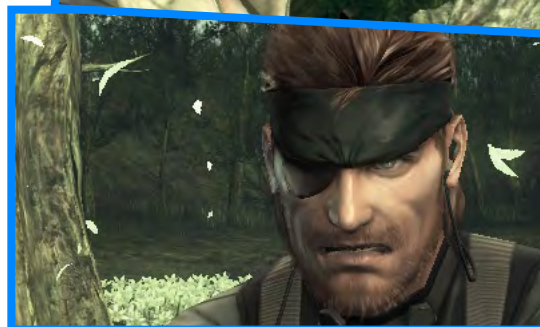
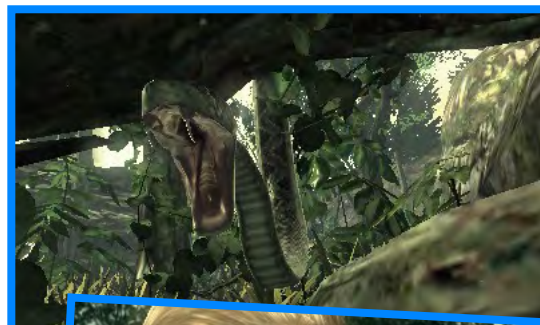
Ele ainda revelou que desenvolveu uma demo maior do que a demonstrada na E3, mas a Nintendo pediu que a mesma fosse encurtada para que mais pessoas pudessem testar. Sobre o visual, um comentário interessante: “Os modelos são de alto nível na mesma qualidade que as coisas que fizemos no PlayStation 3, embora seja difícil ver isso. Se tivéssemos um pouco mais de tempo, poderíamos ter feito algo melhor.”

Mas talvez o mais importante foi a confirmação de que apesar da demo apresentada ter sido basicamente técnica, o game está sim em desenvolvimento para o portátil: “O que nós queríamos fazer neste momento é mostrar que nós estamos fazendo uma entrada na franquia Metal Gear Solid que pode ser apreciado em 3D sem óculos de proteção no 3DS.”.

Para encerrar, Kojima deu algumas ideias do que pode aparecer no projeto final. Segundo ele, elementos de Peace Walker como o jogo cooperativo deverão estar presentes, apesar de não deixar de ser uma versão melhorada do terceiro MGS “A história de MGS3 não pode mudar, por isso estamos pensando em Co-ops, no 3D e elementos no estilo do portátil”.

Não tem como não dizer: além de surpreendente, esse game para o 3DS quebra um paradigma importante: a inércia da Kojima Productions quando se trata de plataformas da Nintendo.

TOP 10

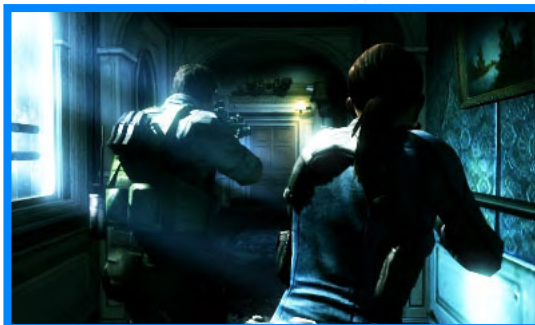
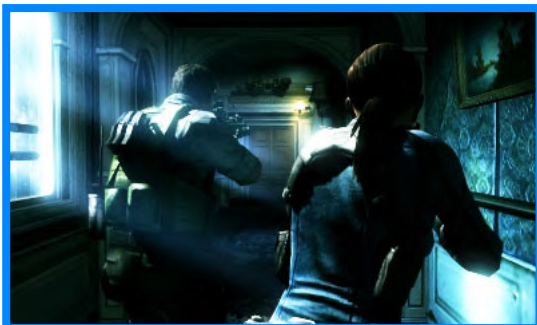
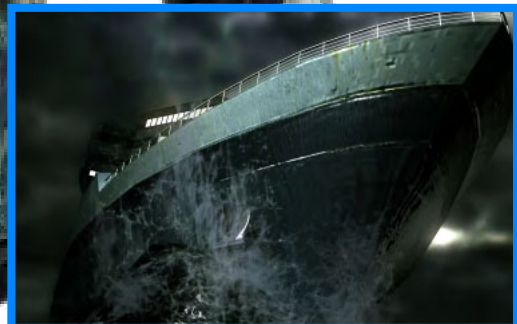
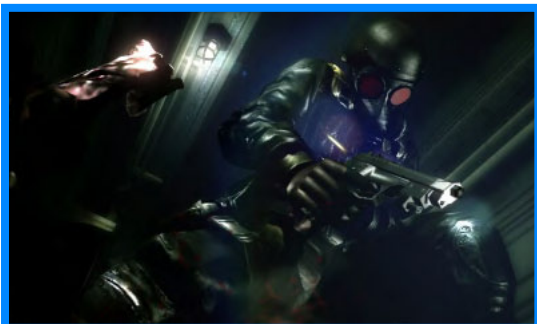


2 Resident Evil Revelations

Talvez o game mais bonito apresentado nessa primeira leva do portátil, Resident Evil Revelations é uma das grandes promessas entre todos os games apresentados para o 3DS até agora.

Utilizando a engine MT Framework, a mesma de Resident Evil 5 e Lost Planet 2, o que mais chama a atenção é o visual riquíssimo. Após a E3, chegou-se a cogitar que a demo apresentada não fosse em tempo real, tamanho a riqueza do que apareceu. A Capcom tratou de negar os boatos e confirmou que o game era gerado exclusivamente pelo hardware do 3DS. Um fato não menos que impressionante.

Pelo que foi apresentado, a ação acontece em um navio de carga gigantesco durante uma tempestade forte em alto mar. Chris Redfield e Jill Valentine estão no navio e enfrentam zumbis bem tradicionais. Há grandes chances desse episódio ser o responsável pela ligação entre o quinto e o sexto games da série principal. Detalhes sobre a jogabilidade ainda são completamente desconhecidos, mas não espere muita mudança. Sem dúvida, promete muito!



1 *Kid Icarus: Uprising*

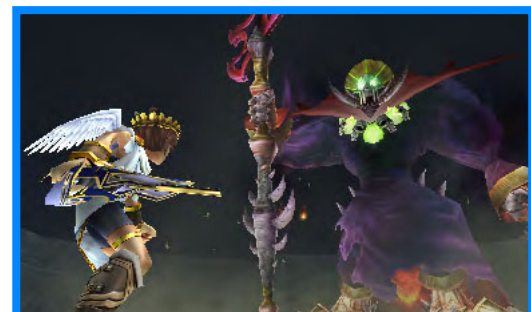
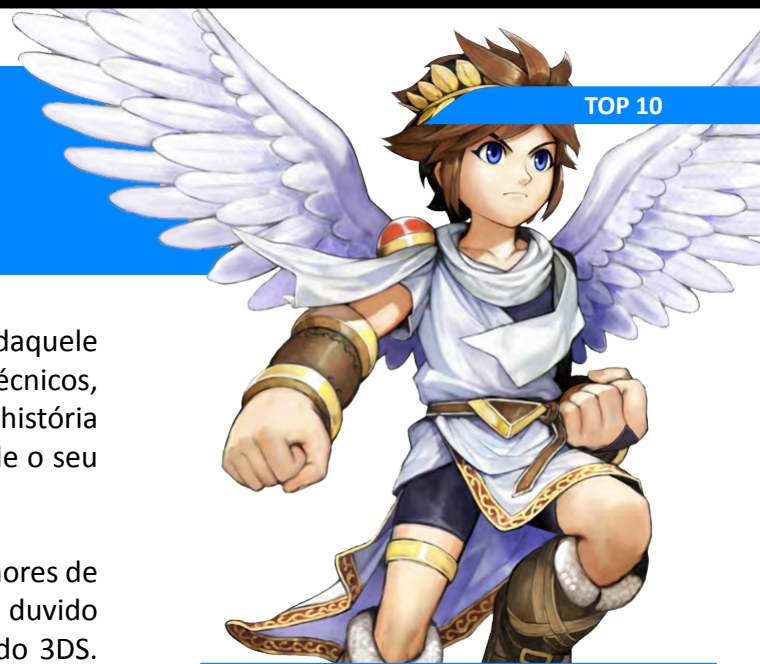
Em 1986, o NES recebia um dos games mais festejados daquele ano: Kid Icarus. Apesar de enfrentar alguns problemas técnicos, o título é até hoje um dos mais lembrados de toda a história do console. E olha que já se passam mais de 20 anos desde o seu lançamento.

Nos últimos três anos, são incontáveis as vezes em que rumores de uma possível volta da série pipocaram na imprensa. Mas duvido que alguém imaginava que o retorno se daria no Nintendo 3DS. E mais: que esse é o tão falado game integrante do Project Sora, criado ano passado pelo presidente da Nintendo, Satoru Iwata, juntamente com Masahiro Sakurai.

Apresentado durante a E3 2010, Kid Icarus agradou. Utilizando o mesmo visual do personagem na série Super Smash Bros., o game se tornou um belíssimo shooter, com foco no voo e nas batalhas aéreas. Existem duas possibilidades de ataque: físicos e por tiros. Quando os inimigos estão próximos, um simples apertado de botão irá fazer o ataque físico enquanto múltiplos apertados farão um combo. O mesmo serve para o tiro.

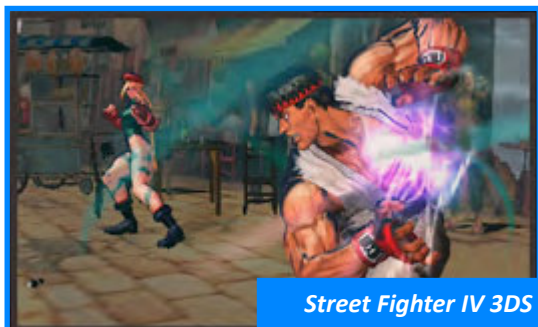
Sobre as armas, haverá basicamente munição infinita. Ao pressionar o botão uma vez, um grande tiro é lançado, enquanto muitos tiros menores saem ao segurar o botão por alguns segundos. Não sei se você notou durante o trailer, mas haviam algumas flechadas que se direcionavam ao inimigo, mudando sua rota. Existe esse tipo de flexibilidade quanta as armas. Diferentemente de um first-person shooter, onde você precisa mirar para alvos pequenos e específicos, tem uma espécie de mira automática, mas uma espécie de elemento corretivo.

Com tantas novidades, não é de se surpreender que esse é o game mais interessante do 3DS até o momento, principalmente porque temos a certeza que está em boas mãos.



E tem muito mais!

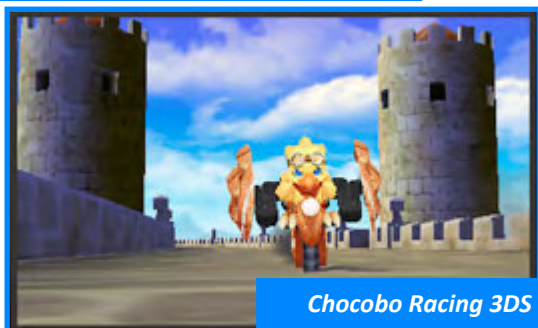
O número de títulos divulgados para o 3DS é tão grande, que muitas promessas ficaram de fora. Fique de olhos bem abertos com eles!



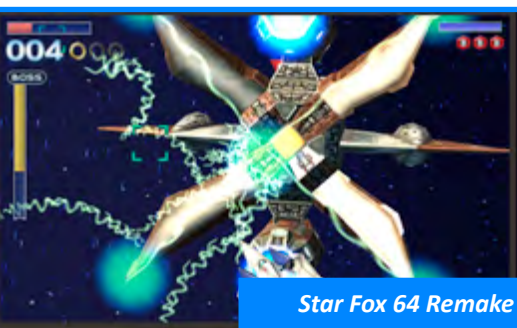
Street Fighter IV 3DS



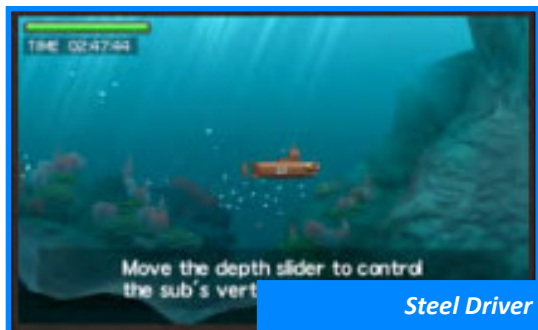
Zelda: Ocarina of Time



Chocobo Racing 3DS



Star Fox 64 Remake



Steel Driver

Qual game você mais espera jogar no 3DS?

Enquete realizada no Twitter oficial do Nintendo Blast: @nintendoblast



Samusam @nintendoblast Kid Icarus, pq só teve pra NES e claro Zelda OoT, nada melhor q um clássico da Nintendo com gráficos superiores da era 3D.

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



Manoantunes @nintendoblast tem o Goldeneye 007 também...gsoto de todos esses classicos do N64

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



tarcisiotm @nintendoblast Dos confirmados, o Ocarina of Time 3D, dos boatos, o possível Super Mario World em 3D. Ambos pela nostalgia =D

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



Manoantunes @nintendoblast Star Fox 64....sempre adorei esse jogo...tenho ainda hoje...

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



hudtechhud @nintendoblast RESIDENT EVIL REVELATIONS, resident é resident né e sempre bem vindo em qualquer plataforma... vlv

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



leandrolopesp @nintendoblast wario. Sempre exploram as possibilidades e ele praticamente define como serão todos os jogos

about 1 hour ago via Twitter for iPhone in reply to nintendoblast



Carurosu @nintendoblast Kid Icarus, o gameplay dele parece instigante e os gráficos 3D vão beneficiar o "mundo aberto" do jogo!

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



kellvilhena @nintendoblast Resident Evil 3DS *-* Pq ele está muito lindo. só O resto não me deixa muito ansioso.

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



hugorcampello @nintendoblast Pokemon B&W. pq com a capacidade D, qro me sentir realmente dentro do jogo e poder ter uma maior interação com o game!

about 1 hour ago via web in reply to nintendoblast



Teo1UP @nintendoblast mario galaxy 3ds!

about 1 hour ago via Power Twitter in reply to nintendoblast



Leonixy @nintendoblast Zelda Ocarina of Time 3D, pois eu quero reviver os belos momentos do 64 em 3D e na palma da minha mão xD

1 minute ago via web in reply to nintendoblast



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

METROID

Other M

por Rafael Neves

Durante uma E3 repleta de continuações incríveis (como Red Steel 2 e Super Mario Galaxy 2), jogos casuais (Wii Sports Resort e Wii Fit Plus, por exemplo), ressurreição de séries por anos esquecidas (podemos citar Golden Sun DS) e até projetos repletos de mistérios (como o novo Zelda Skyward Sword, que na época nem tinha o título definido) eis que a conferência da Nintendo apaga as luzes e tudo o que se vê é um telão mostrando o espaço sideral. De repente, aquele céu escuro e estrelado parece estar sendo bombardeado, como se uma batalha galáctica ali se desenrolasse. E, de repente, o logo da Nintendo surge de uma das explosões. Os espectadores já estavam entendendo mais ou menos o que era aquilo, mas ainda não conseguiam compreender o porquê do logo Team Ninja estar ao lado do da Big N. Então, antes que qualquer um pudesse supor algo, uma base espacial aparece, onde uma bela mulher loira é vista. Rapidamente, ela veste uma armadura conhecida por muitos, não restando mais dúvidas de que era Samus Aran. Então, cenas subsequentes de um jogo de ação frenética enchem os olhos de todos, com Samus desferindo golpes nunca antes vistos em inimigos e cenários variadíssimos. Um verdadeiro show visual, diga-se de passagem. Não era nada e menos nada mais do que **Metroid: Other M**.

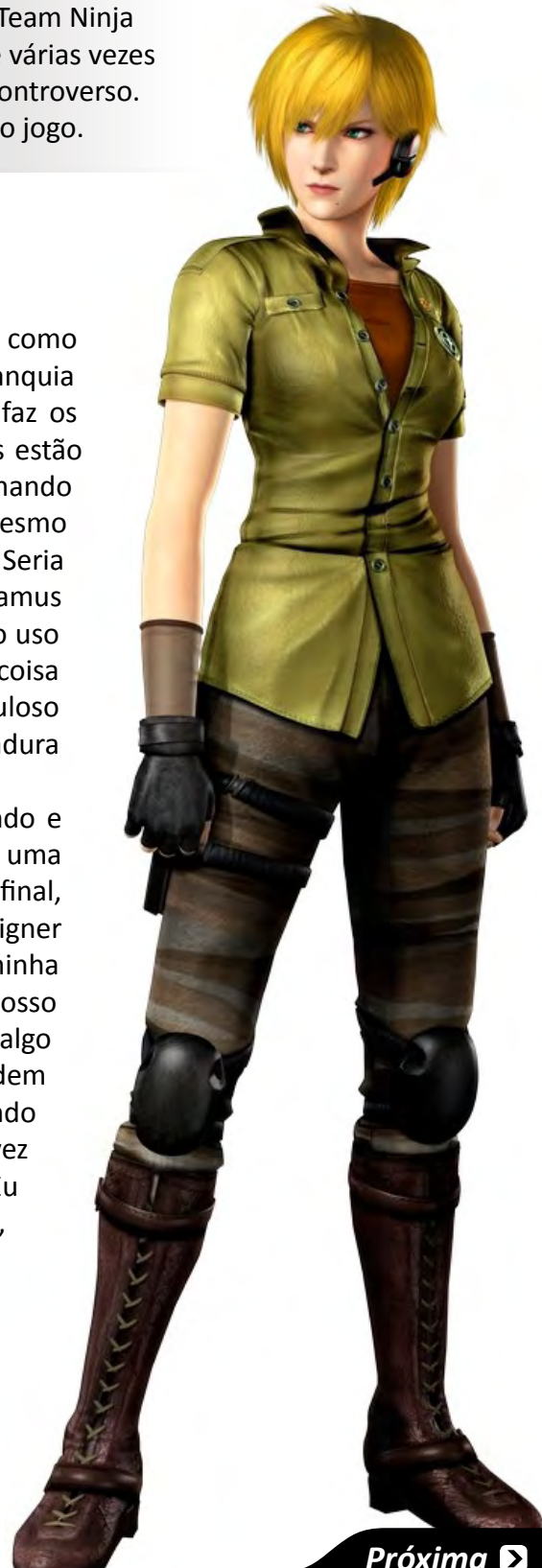
Metroid consagrou-se como verdadeiro pilar da Nintendo, batendo de frente com Zelda, Mario e Pokémon. A trajetória da série é repleta de lombadas: Em alguns momentos a franquia foi muito popular e ativa, mas houve passagens de total esquecimento. Quem não se lembra da ausência de Metroid no Nintendo 64? A série só não desapareceu pela ponta de Samus em Super Smash Bros. De uns tempos para cá, a série ganhou uma cara nova e conquistou novos públicos, mas sem perder sua essência como uma aventura solitária de uma caçadora de recompensas em planetas obscuros e repletos de monstros num ambiente futurista. A saga Metroid caminha agora com um novo jogo, cuja proposta é muito diferente da de vários outros jogos da franquia. A Nintendo e a Team Ninja irão juntas trazer um novo Metroid, equilibrando diversos conceitos que várias vezes foram antagônicos. Não há como dizer que Metroid: Other M não seja controverso. Nesse especial, vamos analisar cada uma das seis principais polêmicas do jogo.

Metroid Gaiden? Ninja Samus?

A Team Ninja, desenvolvedora a cargo de Metroid: Other M, tem como principal desenvolvimento no mundo gamer a série Ninja Gaiden. Tal franquia é marcada pelo ritmo de ação frenético e dinâmico, onde a câmera faz os mais loucos movimentos para acompanhar o jogador. Esses elementos estão aliados a grandes hordas de inimigos monstruosos e arte digna, tornando os jogos da série Ninja Gaiden espetaculares. Mas espere aí! Esses mesmo elementos supracitados também são vistos nos trailers de Other M! Seria então o novo Metroid uma mera cópia de Ninja Gaiden? Bem, quando Samus apareceu fuzilando inúmeros alienígenas num piscar de olhos e fazendo uso de movimentos nunca antes vistos para por Space Pirates na lona, a coisa parecia muito com um Ninja Gaiden. No entanto, ao invés de um musculoso Ninja carregando uma espada, vimos uma forte moça trajada numa armadura com um canhão embutido no braço.

Essa polêmica já foi muito discutida, mas ambas as empresas, Nintendo e Team Ninja, afirmaram que Other M não é um mero Ninja Gaiden e sim uma experiência nova. Bem, não se pode dizer que é “totalmente nova”, afinal, digamos que Other M bebeu de Ninja Gaiden, como bem diz o designer responsável pelo jogo, Yusuke Hayashi: “Antes de qualquer coisa, não é minha intenção criar uma versão de Ninja Gaiden para Metroid com Other M. Nosso objetivo é definitivamente usar nosso conhecimento para desenvolver algo que seja distintamente Metroid, mas com todas as qualidades que podem torná-lo ainda melhor do que as pessoas esperam que seja. Um trailer sendo um trailer contém todas as sequências que são mais voltadas à ação, talvez um pouco mais violento, mas não será o tempo todo assim no game. Eu terei uma versão que vocês poderão jogar muito em breve”. Realmente, não é a cara da Nintendo pegar um jogo de sua linhagem principal e usá-lo como mera “versão” de um outro game.

Other M será recheado de ação, mas, segundo Hayashi, não será sempre assim e nós realmente esperamos que, como todo Metroid, as lutas incessantes sejam interrompidas para momentos de minuciosa





exploração dos cenários. Se esse equilíbrio entre ação, exploração e todo o toque Metroid propiciarão uma experiência única ao jogador, só o lançamento dirá.

Side-Scrolling ou First-Person-Shooter?

A resposta para a pergunta é: Ambas. Voltemos agora àquele primeiro trailer da E3 de 2009. Primeiramente, Samus era mostrada sob uma perspectiva em 3ª pessoa em cenários bidimensionais e em outros com um grau de profundidade maior, configurando-se como um jogo side-scrolling numa espécie de 2.5D. Mas foi só mudar de cena que Samus foi vista mirando num tentáculo de mais uma criatura alienígena do jogo, e, ao contrário do que era mostrado até então, a visão do jogador estava dentro do capacete de Samus, como em Metroid Prime. Desde aí, uma leva de perguntas surgiu: Quando um jogo é anunciado, uma das coisas que devem ficar claras aos jogadores é a jogabilidade? Foi justamente o contrário que aconteceu em Metroid: Other M. Ao invés de saciada, a comunidade gamer ficou em total alarde, especulando sobre uma possível jogabilidade mista. Bem, pelo menos nisso os palpites acertaram.

A jogabilidade de Other M é de fato diferente, com alternância entre os universos bidimensional e tridimensional, mas bem diferente do que foi visto em Super Paper Mario (Wii). Como já foi mostrado, o jogador controlará Samus com o Wiimote na horizontal, uma posição chave para um jogo em side-scrolling, dando a sensação de realmente estar jogando um Metroid tradicional. Nesse modo, o botão A é usado para se transformar em Morph Ball, e os botões 1 e 2 para pular e atirar, sendo a mira automática. Ações como se pendurar em bordas serão automáticas também, e isso só mostra o quanto os controles de Other M são simples. Sabe aqueles movimentos extraordinários que Samus faz nos trailers? Tipo trepar nas costas de um Space Pirate e atirar bem na coluna vertebral do coitado? Esses golpes são desferidos com o uso do direcional digital, que também é usado para a locomoção da Samus, é claro.

Então, quando for preciso explorar os cenários minuciosamente ou mirar com destreza nos inimigos, o jogador simplesmente virará o controle de forma que



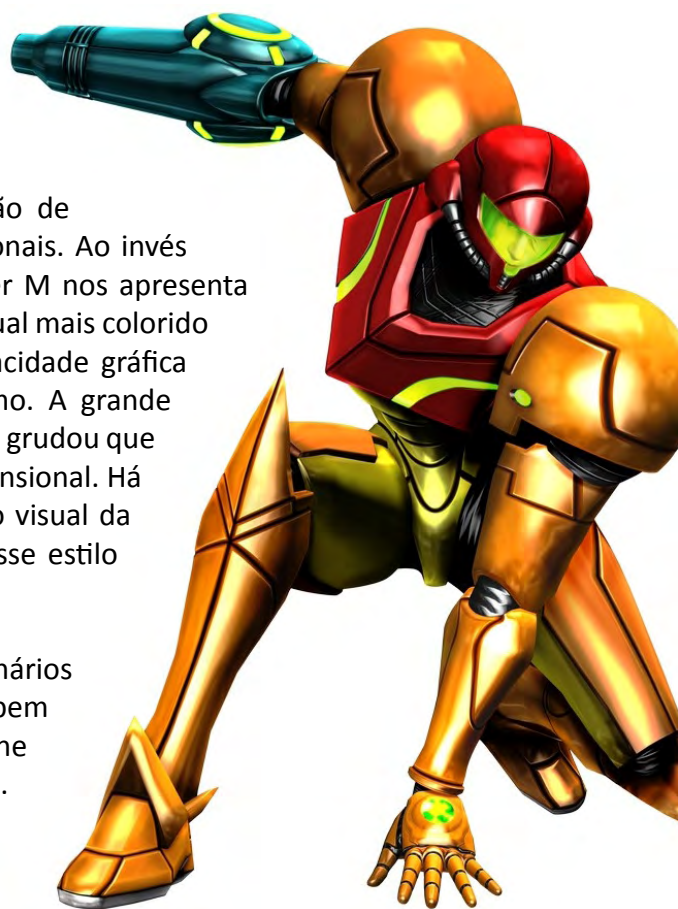
transição entre a jogabilidade tradicional e a em primeira pessoa como algo lento e nem tão confortável. Bem, convenhamos que nem toda inovação é perfeita logo de primeira, mas isso não nos deixa menos ansiosos quanto ao game que será Other M. Afinal, ainda há a possibilidade de uma Zero Suit Samus jogável figurar. Como bem disse Yoshio Sakamoto, considerado

um dos pais de Metroid: “É difícil dizer agora, mas se for algo que os jogadores realmente queiram, então talvez haja uma possibilidade”.

Artisticamente belo ou um retrocesso?

Nem sempre o uso da comparação é o melhor para se analisar um jogo, inclusive porque o que foi mostrado é apenas uma prévia. Às vezes precisamos verificar o histórico de uma série para entender seu atual estágio dela. Metroid é um bom exemplo disso. O visual de Other M remonta aos jogos tradicionais, e isso provavelmente se deve à participação de Yoshio Sakamoto, que trabalhou em muitos Metroid bidimensionais. Ao invés de lindos gráficos realistas, que vimos em Metroid Prime, Other M nos apresenta texturas muito mais vivas e cores mais fortes. Bem, esse estilo visual mais colorido funcionou eficientemente em Metroids 2D, até por que a capacidade gráfica das plataformas passadas não proporcionaria tamanho realismo. A grande polêmica em torno do visual de Other M é se um estilo gráfico que grudou que nem cola nos Metroids bidimensionais funcionará em um tridimensional. Há quem diga que os produtores deveriam ter optado pelo mesmo visual da trilogia Prime, mas também existem aqueles que crêem que esse estilo gráfico é profundo e que funcionará bem.

De certa forma, as animações fluíram bem nos trailers e os cenários obscuros acabaram provocando contraste com efeitos luminosos bem coloridos, característica que funcionou bem em jogos como The World Ends With You (DS). A pergunta é se ficará bom em Metroid. Outro ponto que chama atenção no visual de Other M é a cena





de abertura, que remonta a batalha final de Super Metroid, mas com uma remasterização gráfica que faz inveja até nos consoles HD concorrentes. Ver a Mother Brain, o Metroid que salva Samus sendo reduzido a pó pelo grandalhão, mais monstruosa do que nunca e, no fim, o Hyper Beam se formando no canhão de Samus como um sol é impagável. Na verdade, todas as CGs de Other M parecem ser incríveis e os jogadores que testaram a demo afirmam que a mudança entre jogo e a cutscene é bem sutil. Já foi até afirmado que Other M funciona como uma mistura de filme e jogo, um verdadeiro game cinematográfico. Cenários como bases espaciais, cavernas vulcânicas, florestas tropicais e geleiras foram retratados com uma profunda riqueza de detalhes.

Tudo bem, Other M é belo, mas muitas críticas já foram feitas e a polêmica em torno do visual não para por aí. A armadura de Samus parece ter uma textura muito mais plástica do que metálica, e alguns fãs afirmaram que os inimigos parecem muito mais infantis do que de fato monstruosos. É certo que Other M simplificou os controles, mas isso não quer dizer que o jogo é casual a ponto de tornar os alienígenas fofinhos. Quanto a isso, não há mais o que fazer senão esperar pela vinda do jogo.

Ciborque, Robô ou uma dama?

Parece que aquele susto que levamos ao descobrir que Samus era mulher no final das contas foi simplificado pelo tempo. Quer dizer, foi épico ver uma linda moça saindo de uma armadura ao fim do primeiro Metroid ou ver Samus de biquíni após morrer em Super Metroid, mas será que de fato Samus é uma humana? De que adianta ela fazer tanta questão de ser uma mulher se obedece às ordens da Galact Federation feito um robô e age sem mostrar sentimentos ou qualquer emoção? Bem, para muitos, Samus é uma mera caçadora de recompensas que age conforme ordens de seus superiores. Mas há muitos outros detalhes envolvendo um passado trágico e diversos tormentos ao longo da vida que nem todos os jogadores sabem. E a culpa não é deles, mas sim dos produtores dos jogos, que deixaram esse lado “humano” de Samus literalmente de lado, tendo que recorrer a outras mídias como o mangá oficial para sanar as dúvidas. A proposta de Metroid: Other M é de justamente trazer esse lado emocional da caçadora à tona, deixando-o mais acessível aos jogadores. Como bem disse o diretor Yoshio Sakamoto: “Diferente do resto da série, neste momento



estamos descrevendo o lado humano de Samus através de coisas como animações. Ela é uma mulher forte, mas também tem um lado frágil. Nós queremos fazer um jogo em que haja charme no lado da história e dos toques humanos também. É um jogo de ação, mas é capaz de ter um claro lado emocional”.

Tais palavras geraram fortes polêmicas, afinal, Metroid sempre foi uma aventura muito solitária e tenebrosa. Logo, mesclar a solidão à emoção não será uma tarefa fácil. É quase impossível de se prever o resultado, por enquanto. Mas com Sakamoto a cargo do jogo, já podemos esperar por um bom resultado, visto que sua participação em Metroid Fusion trouxe a questão “humana” de Samus à superfície sem perder o louvor do game. Não é a toa que Samus será dublada pela primeira vez na série (tirando os gemidos de dor da saga Prime). Sakamoto fez Samus perder a mudez em Fusion, mas em Other M a caçadora terá longos discursos. Inclusive o jogador poderá ouvir os pensamentos da caçadora, como se eles estivessem na própria cabeça do jogador, imergindo ainda mais nesse lado sentimental de Samus.

Enredo Profundo ou Pretexto para a Ação?

Uma das coisas que ainda permanece envolta em dúvidas é a questão da história de Metroid: Other M. E mesmo com poucas informações, isso já foi o bastante para gerar uma grande polêmica. Ao que se sabe, o novo jogo começa logo no fim de Super Metroid, assim que Samus derrota Mother Brain e escapa do planeta Zebes, antes que ele vire poeira cósmica. Ela é levada ao pronto-socorro com urgência, onde uma equipe da Galact Federation faz seu tratamento. Logo depois disso, uma tarefa é designada a Samus: ela terá de ir até uma base espacial abandonada e explorá-la. Após alguns tutoriais para Samus “reaprender” os movimentos (o que é só uma desculpa para ensiná-los ao jogador), a caçadora chega à estação. Lá, encontra diversos soldados da Federação, incluindo alguns conhecidos como Anthony Higgs (o “Remember me?” do trailer) e Adam Malkevich (lembra daquele computador que te deu dicas e ordens em Metroid Fusion? Ele não é esse computador – óbvio-, mas foi a inspiração para Samus nomear a máquina com esse nome). Ambos estavam ao lado de Samus em missões quando ela ainda era soldado da Federação. Após o combate contra uma monstruosa criatura roxa de tentáculos, Samus aproxima-se mais da equipe, recebendo maiores informações sobre a missão.

Daí em diante, pouco se sabe sobre o enredo de Other M, apenas que ele promete desenvolver melhor os personagens já conhecidos como Samus e Adam e apresentar bem os novos personagens,

como Higgs. Por ter a promessa de ser um jogo profundo, Other M trará boas explicações para vários buracos na cronologia da série, como o intervalo de tempo entre Super Metroid e Metroid Fusion, que não é tão pequeno assim. Por exemplo, será melhor explicado o motivo para Samus ter abandonado o exército, bem como o clima entre ela e seu ex-chefe Adam estar pesado em Other M. Outras polêmicas surgidas no trailers para apimentar a empolgação em torno do jogo serão esclarecidas, como a estranha mulher que se autodenomina Samus Aran no fim do vídeo e quem realmente é Anthony Higgs.

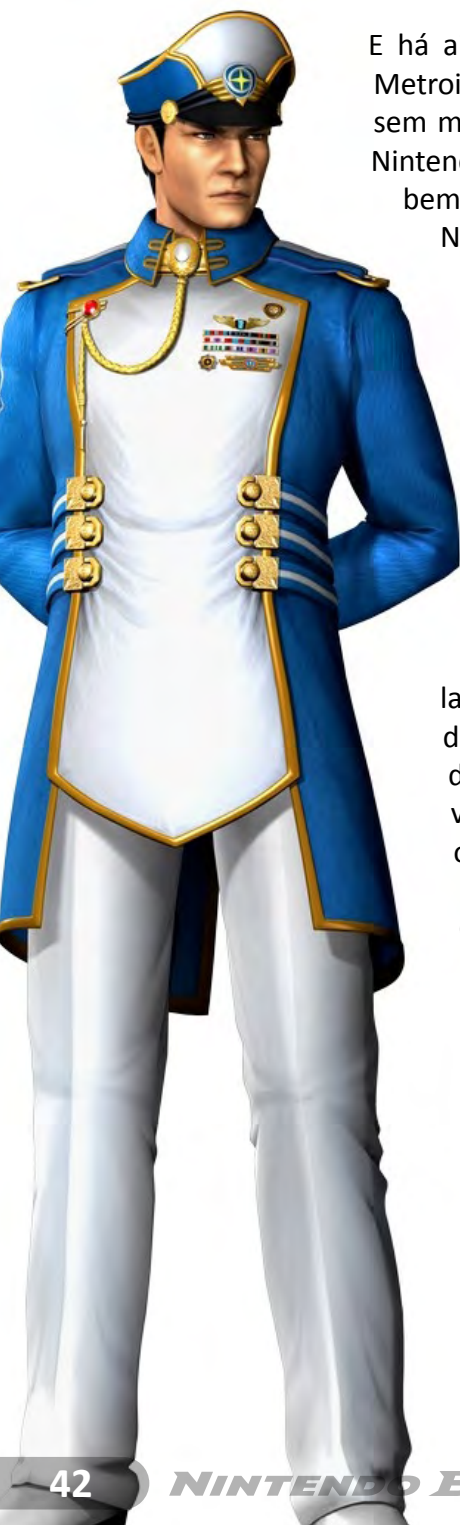
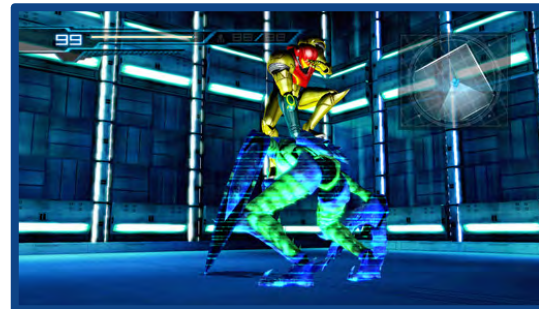
No entanto, há quem queira um Metroid literalmente tradicional em Other M, uma simples desculpa para a ação começar, como “Vá até o planeta ‘X’ e destrua todos os Space Pirates.”. Mas nós sabemos que nem todo enredo básico assim funciona bem na geração atual, principalmente porque Metroid já caminha para uma história complexa desde antes da saga Prime. Já não é de hoje que Metroid tem um enredo bem bolado, e se Other M quer trazer o lado emocional de Samus à tona, provavelmente terá de nos apresentar algo mais complexo e profundo.



Uma Revolução ou um Fracasso Total?

Não há o que se discutir quando falamos que Metroid: Other M apresenta uma proposta de jogo única não só na série Metroid, mas em todo o universo gamer. A última grande polêmica do jogo está no fato desta experiência singular se configurar ou não como uma revolução. Jogos que fogem de modelos tradicionais e que prometem inovar podem ter dois destinos: Sucesso ou fracasso – pois são raros os meio termos. Dentro da franquia Metroid, Other M tem um apelo à complexidade do enredo e ao maior trabalho no lado humano da caçadora de recompensas. Já no amplo mundo gamístico, Metroid: Other M promete trazer uma experiência híbrida entre 2D e 3D incrível e um verdadeiro jogo cinematográfico. Bem, promessas demais poderão levar a um estouro de vendas ou uma decepção completa.

Há quem diga que a retomada de Yoshio Sakamoto à equipe de produção, acoplada às promessas feitas, sejam um sinal de vitória. Mas também existem jogadores esperançosos por uma continuação da série Prime.



E há ainda os mais radicais que jogam a toalha quando o assunto é Metroid: Other M, até porque a Team Ninja nunca fez um Metroid antes, sem merecer tanta esperança na opinião deles. A franquia futurista da Nintendo é muito instável e alguns erros já levaram a grandes depressões, bem como acertos acarretaram em sucesso absoluto. Se a Team Ninja dará mais uma guinada na série Metroid e trará uma nova categoria de jogo ao mundo dos games ou se ela simplesmente arruinará nossas esperanças, não se sabe ainda. É muita polêmica, levando a várias especulações, como a descoberta de segredos e mensagens subliminares no jogo. Já reparou que a sigla do jogo é MOM e que Other M é um anagrama de Mother (ambos significam “mãe” em inglês)? Quem sabe não é um indício de que o jogo focará o lado maternal de Samus ou alguma dica sobre a mulher no fim do primeiro trailer, que diz ser a própria Samus Aran. Ou ainda uma possível data de lançamento, já desmentida, escondida no número de mísseis do jogador durante o primeiro trailer? O desenlace está mais próximo do que parece, e não vemos a hora de por as mãos nessa maravilha... ou, quem sabe, nessa decepção.

O sombrio universo de Metroid nos espera mais uma vez! A hora de subir na nave de Samus e partir para planetas totalmente adversos em busca de uma boa dose de exploração recheada com muita ação chegou! Vamos preencher mais uma lacuna no brilhante enredo da saga Metroid e conhecer um pouco mais sobre a caçadora de recompensas mais poderosa da galáxia: Samus Aran.

“Any objections, Lady?”



Developers

Masahiro Sakurai

Quem nunca jogou Super Smash Bros., ou até mesmo algum título da série Kirby, que atire a primeira bola de fogo. São duas franquias monumentais da Nintendo e, na coluna Developers de hoje, falaremos sobre a mente criativa por trás delas.



Masahiro Sakurai nasceu em 1970, em Tóquio, e iniciou cedo na indústria dos games na **HAL Laboratory**, onde aos 19 anos criou o personagem Kirby. Pouco tempo depois houve o lançamento do primeiro jogo com seu personagem, *Kirby's Dream Land*. O desenvolvimento do seu primeiro Super Smash Bros. iniciou anos depois em conjunto com o atual presidente da Nintendo, Satoru Iwata. Lançado em 1999

para o N64, o jogo, que originalmente teve o nome de *Dragon King: The Fighting Game*, se tornou referência na vida de Sakurai.

Depois de muito tempo trabalhando no desenvolvimento de pelo menos nove títulos pela HAL, Sakurai se demitiu em Agosto de 2003, fazendo muitos acreditarem que suas duas séries de grande sucesso, Kirby e Super Smash Bros., não receberiam sequências.

Sua demissão foi consequência de uma insatisfação com a própria estrutura da desenvolvedora e, por incrível que pareça, por estar cansado de criar sequências para as duas franquias que criou. Não muito tempo depois, ainda no mesmo ano, Sakurai se juntou com Tetsuya Mizuguchi, criador de *Rez*, na **Q Entertainment**, onde criou o puzzle *Meteos* para o Nintendo DS.

Apesar da quebra de laços com a HAL, Sakurai trabalhou como diretor e game designer de *Super Smash Bros. Brawl* lançado em 2008, onde também participou fazendo a voz do personagem King Dedede.



Em Setembro de 2005 fundou sua própria desenvolvedora, a Sora, onde trabalha até hoje. Recentemente, na E3 2010, a Sora, Sakurai e Nintendo anunciaram o desenvolvimento de Kid Icarus para o Nintendo 3DS.

Curiosidades

Apesar de ser reconhecido pelo lançamento de Kirby's Dream Land, o primeiro jogo em que Sakurai trabalhou foi Arcana, um RPG para Super Nintendo no qual seu nome aparece durante os agradecimentos especiais.

O nome original de Kirby era PoPoPo e a decisão sobre sua cor foi muito debatida. Contrariando a sugestão do próprio Shigeru Miyamoto, que disse que ele deveria ser amarelo, Sakurai decidiu que ele seria rosa. Devido a uma confusão na América do Norte sobre a decisão da cor, ele aparece na capa do jogo simplesmente como branco. O nome de Sakurai também aparece nos créditos de Kirby 64 na parte como um dos dubladores de personagens.

Games em que Sakurai trabalhou

- Arcana
- Kirby's Dream Land
- Kirby's Adventure
- Kirby's Pinball Land
- Kirby's Block Ball
- Kirby Super Star
- Super Smash Bros.
- Super Smash Bros. Melee
- Kirby: Nightmare in Dream Land
- Kirby Air Ride
- Kirby & The Amazing Mirror
- Meteos
- Meteos: Disney Magic
- Kouchuu Ouja: MushiKing – Greatest Champion e no Michi
- Super Smash Bros. Brawl
- Kirby's Epic Yarn
- Kid Icarus Uprising





CUSTOM BLAST

Um Slogan para o Nintendo Blast!

Nesta edição temos o orgulho de estreiar a sessão **Custom Blast**, que promoverá concursos de criação com nossos leitores, seja em imagem, texto, ou outros formatos. Tudo acontece através do Fórum Nintendo Blast e os resultados sairão nas edições da revista. Os vencedores receberão pontos e poderão ganhar prêmios! Acesse <http://forum.nintendoblast.com.br> e saiba mais - além de poder participar do próximo Custom Blast!

E na primeira edição, o tema escolhido foi: **Crie um slogan para o Nintendo Blast!**
Confira os resultados e os usuários vencedores:

1º Vencedor Bruno DS

NINTENDO BLAST

Se o assunto é Nintendo, nós detonamos.

2º madmax77

NINTENDO BLAST

Com você até o game over!

3º RedNiNero

NINTENDO BLAST

Quem lê, DETONA!

Menções honrosas:

"Dê 1-up em seu conhecimento sobre Nintendo." (**MatMario**)

"Pensou Nintendo? Pensou no Blast!" (**Jarmin kael**)

"Uma explosão de Nintendo." (**Kojima BR**)

"A diversão da Nintendo com um BLAST de conteúdo." (**Gustavobbp**)

"O Seu Portal de Noticias e Entretenimento." (**Linkzx**)

"Uma explosão de informações nintendísticas para você." (**Tico**)

"A cada jogo, uma nova emoção." (**Crazy Dark Sonic**)

Parabéns aos
selecionados, e até o
próximo Custom Blast!

por *Filipe Gatti*The logo for the video game 'Green Day: Rock Band'. It features the band's name 'GREEN DAY' in a large, white, blocky font with a distressed, paint-like texture. The letter 'G' has a large 'X' over it. Below the band name, the words 'ROCK BAND' are written in a stylized, outlined font. Underneath 'ROCK BAND' are four circular icons representing musical instruments: a guitar, a microphone, a drum, and another guitar. The entire logo is set against a black rectangular background that has paint dripping down its sides. The background of the page is a dark red with a textured, grungy appearance. There are small silhouettes of airplanes in the upper left and lower left corners, and a city skyline silhouette at the bottom.The logo for the video game 'Rock Band'. It features the words 'ROCK BAND' in a stylized, outlined font. Below the text are four circular icons representing musical instruments: a guitar, a microphone, a drum, and another guitar.

Nada mais justo do que ser sincero logo de cara: se você não é fã da banda que habita o título do jogo, então não é necessário dar muito valor à este lançamento. A Harmonix, em conjunto da publisher MTV Games, lançam Green Day: Rock Band, título que não inova em nenhum parâmetro a conhecida franquia musical, mas oferece 47 músicas, 3 CDs inteiros, e uma boa gama de conteúdo extra e exclusivo que pode agradar bastante aos fãs da banda Californiana.





Green Day: Rock Band é um título indispensável para quem é fã da banda e gosta de jogar Rock Band com os amigos, afinal, são 47 músicas, entre várias extras. Mas se você não acha o gênero musical do grupo muito interessante – ou pior ainda – se você não suporta Green Day, pegue a nota abaixo e diminua 8,5 pontos

Os modos, os locais e suas histórias

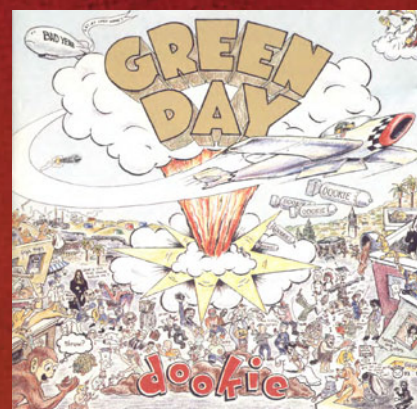
São dois modos de jogo principais neste Rock Band. O QuickPlay traz imediatamente todas as músicas habilitadas por padrão – um detalhe interessante, evitando que o jogador casual tenha que completar todo o modo carreira apenas para jogar as músicas principais com seus amigos. Já o citado Career oferece três localizações diferentes para tocar as músicas, cada uma com sua respectiva importância, característica, e faixas:

A The Warehouse, como descrito pelo próprio baixista Mike Dirnt, é um local fictício que representa bem o tipo de lugar em que a banda tocava no seu início de carreira. Nessa área são apresentadas as músicas do terceiro e provavelmente o mais aclamado CD do grupo, Dookie. O álbum inteiro está presente, então se você é fã da banda desde 1994, data de lançamento da obra, prepare-se para se emocionar enquanto toca sucessos como Welcome to Paradise, Basket Case, She e When I Come Around.

Em Milton Keynes, segundo local apresentado no modo, foi onde a banda fez o primeiro show em estádio de Londres, além de ter sido o cenário para a gravação do DVD ao vivo de Bullet in a Bible. Aqui as músicas variam entre os álbuns Nimrod, Insomniac, Warning e American Idiot, sendo que o último também está representado em sua totalidade.

Por fim, você pode jogar o CD inteiro de 21st Century Breakdown no Fox Theatre, em Oakland, que além de ser a cidade natal da banda, também foi o local onde eles fizeram um show de reabertura após 30 anos de reforma.

São apenas estas três localizações e que já vêm habilitadas por padrão, o que pode ser um ponto fraco para alguns. O interessante é a forma como cada uma é ambientada, seguindo fielmente as diferentes fases do grupo. Exemplo prático é ver que na The Warehouse o visual dos integrantes ainda é de uma típica banda de punk rock no seu começo de carreira, e no Fox Theatre todo o figurino se altera para um tom mais dark e melódico, que foi o rumo que o grupo tomou numa determinada fase.



O progresso do modo carreira e as novidades

É impossível não comparar Green Day: Rock Band com a versão de The Beatles da série, afinal, ambos compartilham o mesmo conceito. Acredito que a grande diferença entre os dois (tirando as músicas, óbvio) está no progresso do modo carreira. Enquanto o The Beatles apresentava cenas de corte, curiosidades, entre outros detalhes que representavam de alguma forma o seu progresso, Green Day: Rock Band não consegue simular isso de forma alguma.

Você simplesmente vai jogando as músicas nas três localizações existentes sem nenhum senso de progresso, afinal, até todas as músicas já estão habilitadas por padrão no QuickPlay. Com o tempo, o que acontece é a possibilidade de habilitar “desafios” que nada mais são do que tocar uma setlist com quase ou total perfeição. Ao concluí-los, você recebe alguns extras como fotos raras, vídeos de shows, e até mesmo entrevistas exclusivas – o tipo de conteúdo que leva os fãs à loucura, e fazem Green Day: Rock Band um título que vale a pena para estes.

Sobre as novidades... bem, na verdade isso é tudo. O título não inova de nenhuma forma a mecânica de jogo. Os modos são os mesmos de outros jogos da série. Existem apenas três localizações diferentes, e o modo carreira não apresenta nenhum tipo de senso de progressão – mas que é recompensado com as dezenas de extras.



Gráficos e comentários finais

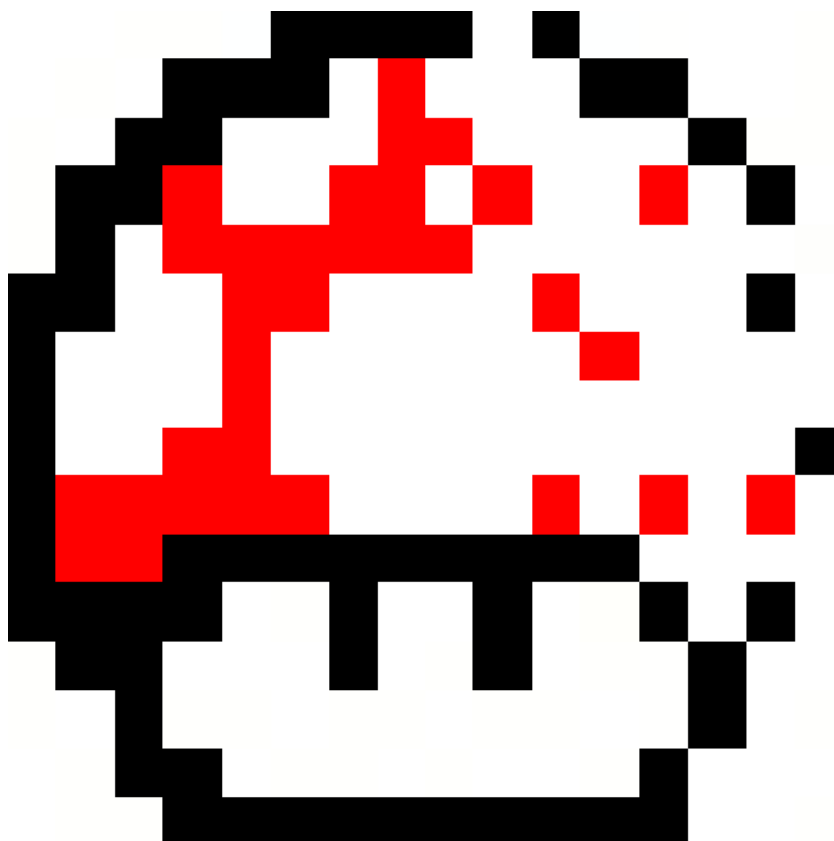
A ambientação, como citada anteriormente, está muito bem detalhada nos cenários, e também nos integrantes das bandas. Se você é um fã ávido, vai perceber os mais singelos detalhes de mudanças em cada local além da forma de se vestirem, como penteados e tatuagens que surgiram com o tempo.

O pacote gráfico, como um todo, segue o padrão de qualidade da Harmonix, então podemos esperar personagens bem modelados e animações sem queda nas taxas de quadros.

8.5**Green Day: Rock Band - (Wii)**

GRÁFICOS 9,0 | SOM 9,0

JOGABILIDADE 8,0 | DIVERSÃO 8,0



GameDev

PARTE 8:

Por Sérgio Oliveira

Criando, desenhando e trabalhando com sprites no XNA

No nosso último encontro aqui na coluna GameDev criamos o nosso primeiro projeto de jogo XNA no Visual C# Express Edition, analisamos cada arquivo desse projeto e trouxemos à prática cada um dos conceitos vistos nas colunas anteriores. Ainda conseguimos visualizar cada um dos principais métodos do jogo e para que cada um deles serve.

No encontro de hoje, continuaremos a trabalhar no projeto vazio criado anteriormente. Entenderemos o que são sprites, os criaremos e aprenderemos a trabalhar com eles no nosso jogo – desenhando e fazendo-os movimentar na tela.

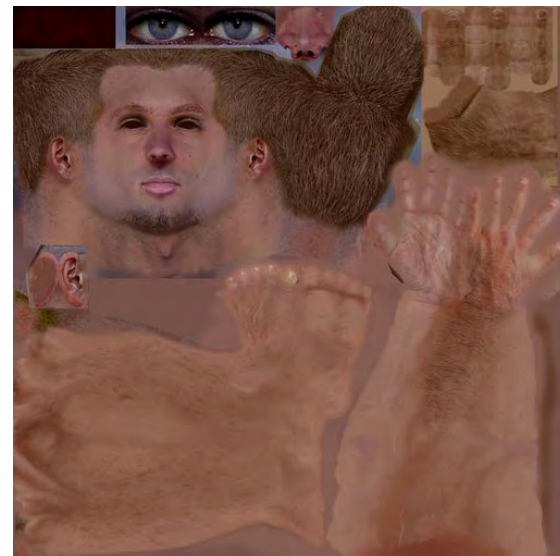
Se você não acompanhou o nosso último encontro e não tiver o projeto vazio que foi criado naquela oportunidade, poderá fazer o download dele acessando o endereço <http://bit.ly/c1eKHw>

Lembrando que, para desenvolvermos o que é proposto nessa coluna, é necessário ter instalado em sua máquina o XNA Game Studio e o Microsoft Visual C# Express Edition, ambos gratuitos, que podem ser encontrados na sessão downloads do XNA Creators Club (<http://creators.xna.com/en-US/downloads>).

Entendendo os termos e os conceitos dos gráficos 2D

Como hoje iremos trabalhar com gráficos 2D no nosso projeto, acredito que seja importante conhecermos um pouco dos termos que são utilizados no meio e que também utilizaremos daqui em diante.

- **Sprites:** é uma imagem 2D que pode ser manipulada independentemente do restante dos gráficos que estão na tela do jogo. Geralmente é o personagem que você controla nos jogos de plataforma, como o Mario em Super Mario World. Porém, ao contrário das demais imagens utilizadas no jogo, possui características definidas em nível de programação, como velocidade, posição, altura e largura. É importante perceber que o computador sempre irá desenhar as imagens como retângulos no jogo e é muito comum nós desenharmos imagens com áreas transparentes para dar noção de desenho não retangular. Ainda fala-se em sprite animado para denominar um sprite que muda de forma a cada determinado
- **Texturas:** é uma imagem 2D que é carregada sobre um modelo 3D para criar a ilusão de gráficos bem detalhados.
- **Billboard:** é um tipo especial de textura utilizada para representar objetos complexos sem que haja a necessidade renderizar um modelo 3D completo. Sua ideia consiste em, aonde pudesse haver um objeto 3D, haverá um sprite 2D com uma imagem da textura do objeto sobre ele. Obviamente não é uma técnica que substitui um modelo 3D e, por isso, é utilizada somente quando se deseja manter a performance de renderização e processamento de uma cena cujos detalhes devem



Confira um exemplo de Billboard no endereço <http://creators.xna.com/en-US/sample/billboard>

- **Background:** essa todos nós conhecemos – é a imagem que fica no plano de fundo nos jogos de plataforma 2D. Fala-se em 3 tipos de backgrounds: estáticos, animados e animados por paralaxe. Como o próprio nome diz, os estáticos não saem do canto e são background para uma tela apenas – Ninja Gaiden era desse jeito. Os backgrounds animados estão presentes nos jogos batizados de scrolling, como SMW. Já os backgrounds animados por paralaxe são formados por mais de um background, cada um deles se movendo a velocidades diferentes, e às vezes em sentidos opostos, dando a falsa impressão de tridimensionalidade e profundidade de cenário.



Não tem como fugir desses termos quando trabalhamos com jogos em 2D. No entanto, como iremos trabalhar apenas os conceitos de desenhar, movimentar e fazer colidir dois objetos no jogo, trabalharemos apenas o conceito de sprites.

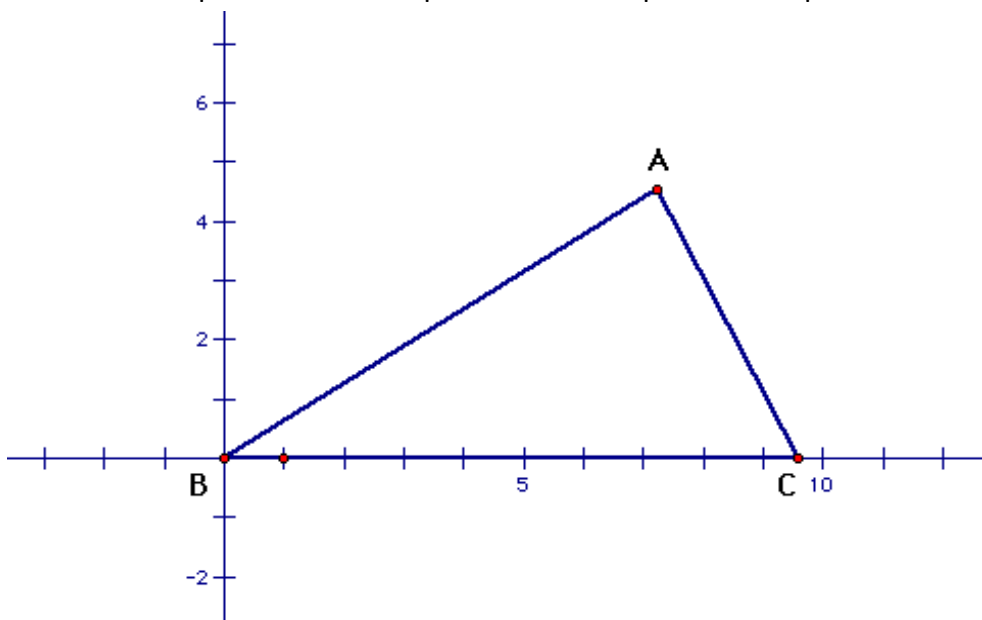
Porém, antes de sairmos criando os nossos sprites e fazermos eles colidirem um com o outro, também é importante ter uma noção mínima de como funciona o sistema de coordenadas 2D no XNA, se não será impossível compreendermos o que estamos fazendo e aonde estamos fazendo.

2D e o sistema de coordenadas da tela

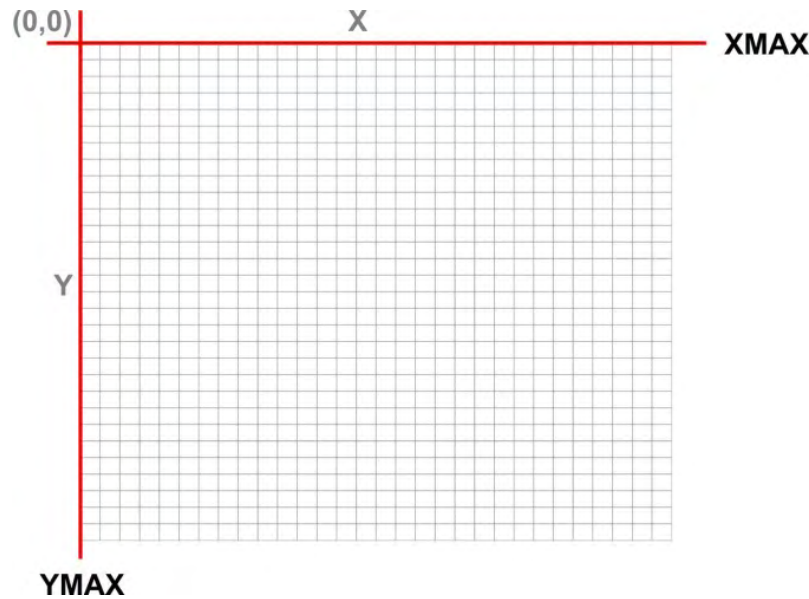
Lembra-se daquelas aulas chatas de geometria plana que você teve no seu ensino fundamental e até mesmo no ensino médio? Quem nunca quis esganar o professor por causa daqueles inúmeros planos cartesianos desenhados no caderno para calcular a distância entre dois pontos, área do triângulo, e tudo o mais a partir das coordenadas cartesianas, que atire o primeiro esquadro.

Pois bem, saiba que aquilo tudo não foi em vão – nós precisaremos daquele conceito aqui. Vamos apenas recapitular como funcionam as coordenadas 2D para que possamos compreender a maneira correta de posicionar os nossos objetos dentro do jogo.

Lá nas aulas de geometria nós utilizávamos o plano cartesiano comum para definirmos as figuras geométricas:



Perceba que nesse plano a origem dos pontos se dá no canto inferior esquerdo e o valor de Y é crescente quando o seu eixo sobe, e decrescente quando desce. Quando estamos trabalhando com computadores, no entanto, também estamos trabalhando com o sistema de coordenadas de tela, que é semelhante ao cartesiano:



Analisando a figura, podemos perceber as três diferenças existentes entre esses dois sistemas. Primeiro, a origem dos eixos se dá na parte superior esquerda do plano. Segundo, o valor de Y é crescente quando seu eixo cresce para baixo e, por último, os valores de Y e X terão um valor máximo que não deverá ser extrapolado.

Ou seja, se você estiver trabalhando em uma tela cuja resolução seja 1024x768, o valor máximo que X poderá assumir é 1024 e Y é 768.

Desenhando um sprite no XNA

Agora sim, vamos começar a usar o XNA para desenhar um sprite na tela do nosso jogo. Para efeitos de demonstração, utilizaremos no encontro de hoje uma imagem simples que pode ser criada no próprio Microsoft Paint – ou você pode pegar qualquer imagem pronta por aí.

Aqui, criei uma imagem de 64x64 pixels, com fundo magenta e que atribui o nome de bola.bmp. Salvei-a em BMP para que eu pudesse esconder a área em magenta, deixá-la transparente. Se eu salvasse-a em JPG, isso não seria possível, pois esse formato não preserva o formato original das cores quando salvamos a imagem.



Agora que temos a imagem criada, devemos ir até o Visual C# Express Edition para criar a classe para os nossos sprites. A classe será criada para agruparmos a imagem do sprite e associá-la a algumas propriedades – tais como tamanho, posição e velocidade. Por enquanto essa classe será bastante simples e iremos trabalhando-a ao longo do desenvolvimento dos nossos encontros.

Observação: como eu havia dito no encontro anterior, nós faremos uso de alguns termos que são comuns a quem trabalha com programação orientada a objetos e que podem ser totalmente novas para aqueles que nunca nem ouviram falar em programação. A ideia e conceito de classe é um desses termos e para que ninguém fique perdido, novamente sugiro a leitura de uma apostila de introdução a programação orientada a objetos e/ou artigos da wikipedia que abordem o assunto. Para entender um pouco mais sobre classes, acessem o link [http://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_\(programação\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Classe_(programação))

Para criar uma classe no projeto, clique com botão direito em cima do nome do projeto no Solution Explorer do Visual C# Express Edition e selecione a opção Add/New Item (Figura 1) e logo em seguida escolha Class e atribua um nome à sua classe – aqui eu atribui o nome classSprite.cs (Figura 2)

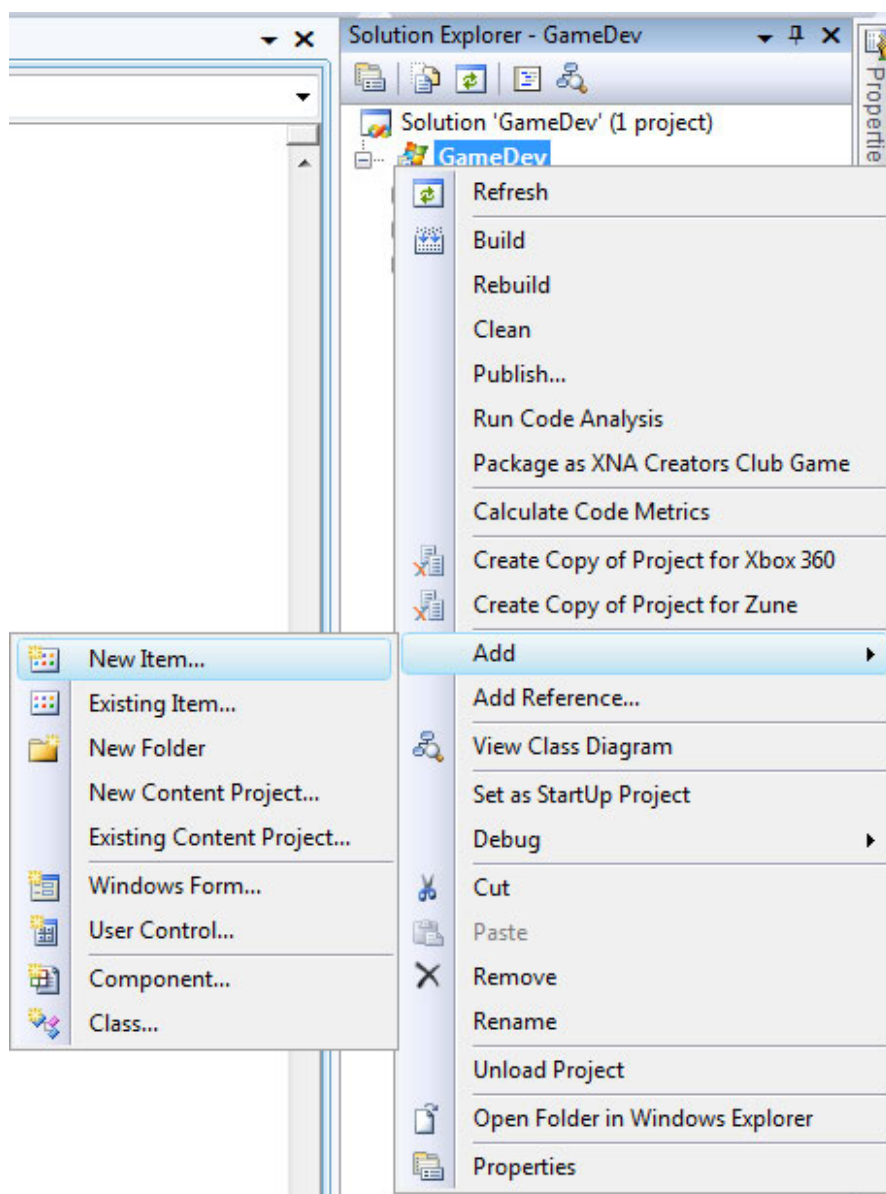


Figura 1

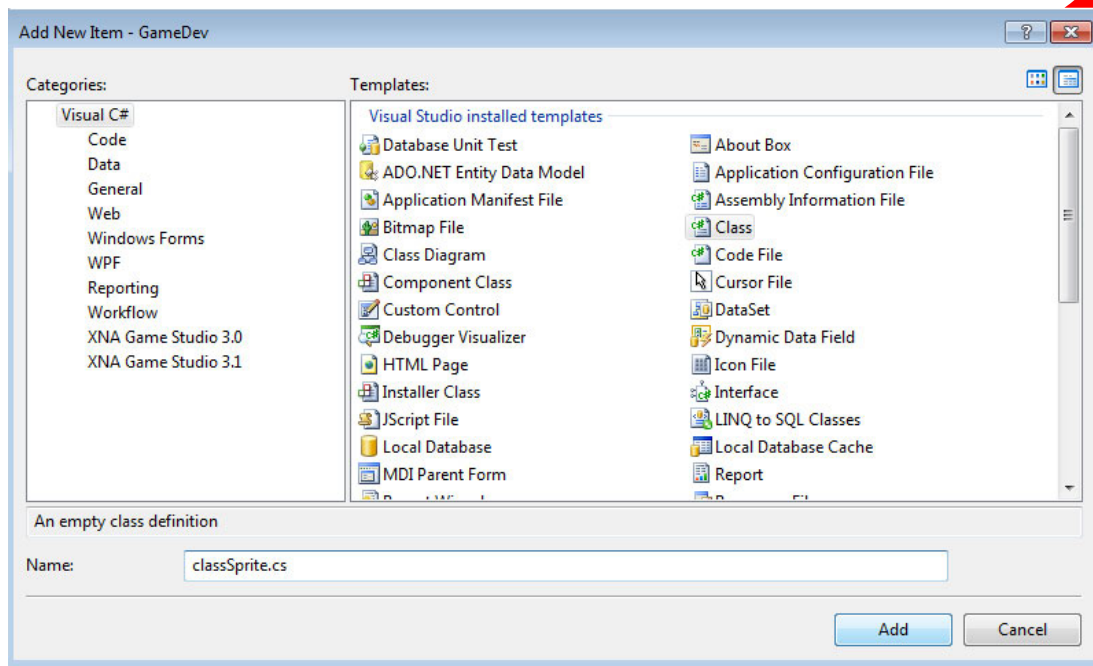


Figura 2

Ao finalizarmos a criação da classe, o Visual C# nos levará automaticamente para ela e nos revelará uma estrutura básica que foi gerada automaticamente. Vamos trabalhar um pouco nessa estrutura – vamos apagar tudo o que está lá e adicionarmos as linhas que seguem abaixo no seu escopo:

```
using Microsoft.Xna.Framework.Graphics; //Para trabalharmos com texturas 2D
using Microsoft.Xna.Framework; //Para trabalharmos com vetores bidimensionais

class classSprite //Declaração padrão do escopo da classe
{
    public Texture2D textura { get; set; } //Declaração de uma textura 2D padrão
    public Vector2 posicao { get; set; } //Declaração de uma variável Vector2 chamada posicao para
    trabalharmos com a posição do sprite na tela
    public Vector2 tamanho { get; set; } //Declaração de uma variável Vector2 para definirmos o tamanho do
    sprite em pixels

    public classSprite(Texture2D novaTextura, Vector2 novaPosicao, Vector2 novoTamanho) //Declaração de
    um método construtor - para saber mais, visite: http://bit.ly/dcQZ5L
    {
        textura = novaTextura;
        posicao = novaPosicao;
        tamanho = novoTamanho;
    }
}
```

Por enquanto a nossa classe não tem nada de especial, mas aqui cabe explicar um pouco as três propriedades que estamos utilizando:

- **Textura:** armazenará a imagem do sprite usando a classe Texture2D do XNA. Essa classe nos fornece vários métodos que nos ajudarão a lidar com os sprites que utilizaremos.

- **Tamanho:** armazenará o tamanho do sprite utilizando a classe Vector2 do XNA. Essa classe tem duas propriedades – X e Y – que serão utilizadas, respectivamente, para definir a largura e altura do sprite.
- **Posição:** tal qual o tamanho, utilizará a classe Vector2 do XNA. Todavia, as propriedades X e Y armazenarão as coordenadas de tela para o posicionamento do sprite.

Agora que já criamos a imagem do nosso sprite e a classe dos sprites do nosso jogo, é hora de importar essa imagem para o **Content Pipeline** do projeto. Para fazer isso, basta clicar com o botão direito na pasta **Content** no *Solution Explorer* do projeto e selecionar **Add/Existing Item** (Figura 3). Na janela que abrir, procure pelo local em que você salvou a imagem do sprite e aperte em Add e voilá – a imagem do sprite estará lá na pasta Content do seu projeto (Figura 4)

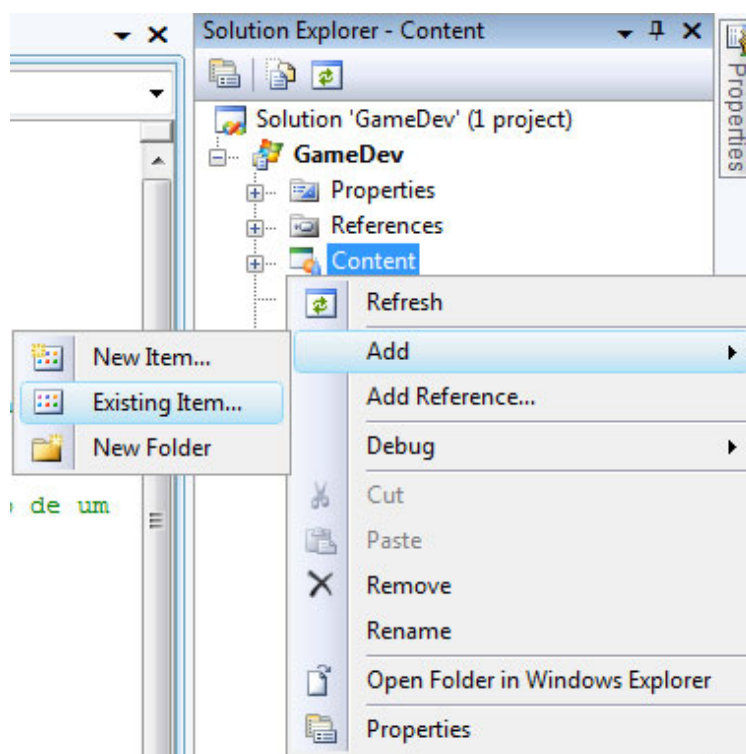


Figura 3

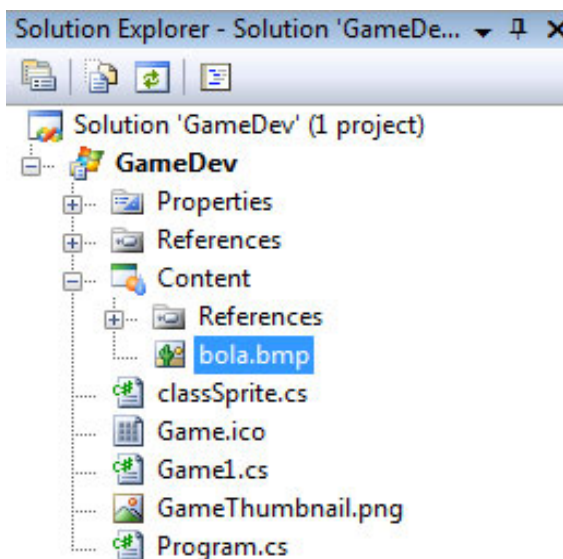


Figura 4

Agora que já temos a imagem do *sprite* criada, temos a classe do *sprite* no projeto, e a imagem devidamente importada para o *Content Pipeline*, nos resta desenhá-la na tela. Para tanto, nós utilizaremos a *SpriteBatch* - uma classe do XNA que auxilia o desenho de sprites na tela – e a textura/imagem que acabamos de carregar – nesse caso, essa textura será carregada para dentro da classe *classSprite* e então a utilizaremos.

Existem diversos meios que nos permitem desenhar o *sprite* na tela. Porém, geralmente ou se lê a textura na classe *classSprite* e desenha no método *Draw* da classe *Game1*, ou se adiciona um método *Draw* dentro da própria classe *classSprite* que desenhará, a partir da classe, o *sprite* na tela. Vamos trabalhar dessa forma por enquanto.

Voltando à nossa classe *classSprite*, adicionemos o seguinte método após o método construtor da classe:

```
public void Draw(SpriteBatch spriteBatch) //Método para desenhar o sprite na tela
{
    spriteBatch.Draw(textura, posicao, Color.White);
}
```

Aqui nós estamos usando o método *Draw* da classe *SpriteBatch* e estamos passando três argumentos para esse método – a textura, a posição e a cor. Essa é a maneira mais simples de desenhar algo na tela.

Caso queira conhecer outras formas de utilizar o método *Draw*, basta acessar o endereço <http://bit.ly/cWHXPt>

Agora precisamos ajustar a classe *Game1*. Ao acessarmos o arquivo, perceberemos que, no ato da criação do projeto, o Visual C# já criou um objeto *spriteBatch* no começo do arquivo. Vamos agora criar um objeto *classSprite* logo após a definição dos objetos *graphics* e *spriteBatch*. Teremos algo mais ou menos assim:

```
public class Game1 : Microsoft.Xna.Framework.Game
{
    GraphicsDeviceManager graphics; //O dispositivo de vídeo
    SpriteBatch spriteBatch; //O renderizador de sprites

    classSprite mySprite1; //Minha classe de sprites
}
```

Como tínhamos comentado no nosso encontro anterior, é preciso carregar o conteúdo que utilizaremos no nosso jogo já no método **LoadContent**, que possui toda a inicialização gráfica do jogo. Então, vamos ao método *LoadContent* da classe *Game1* e inicializemos o objeto **mySprite1**:

```
protected override void LoadContent()
{
    //Cria um sprite com textura 2D
    mySprite1 = new classSprite(Content.Load<Texture2D>("bola"),
                                new Vector2(0f, 0f), new Vector2(64f, 64f));

    // Create a new SpriteBatch, which can be used to draw textures.
    spriteBatch = new SpriteBatch(GraphicsDevice);
}
```


É aqui nessa parte que o método construtor da classe *classSprite* se mostra necessário – a partir da inicialização de *mySprite1*, já podemos definir que “aspecto” ele terá. Carregamos nele a textura que importamos há pouco tempo (*bola.bmp*), a posição inicial do nosso sprite (0, 0 – ou seja, o canto superior esquerdo da tela) e o tamanho do sprite (64, 64). Apesar das poucas linhas de código, até aqui já fizemos muitas coisas.

Uma dica de boa prática de programação é destruir tudo aquilo que foi criado por você após a finalização do jogo. Para quem acompanha a coluna, já deve saber que isso deverá ser feito no método *UnloadContent*. Adicionemos a seguinte linha a ele:

```
protected override void UnloadContent()
{
    mySprite1.textura.Dispose();
}
```

Finalmente, podemos ir ao método *Draw* da classe *Game1* para desenhar o nosso sprite na tela:

```
protected override void Draw(GameTime gameTime)
{
    GraphicsDevice.Clear(Color.CornflowerBlue);

    spriteBatch.Begin();
    mySprite1.Draw(spriteBatch);
    spriteBatch.End();

    base.Draw(gameTime);
}
```

Aqui, estamos simplesmente dizendo ao XNA que começaremos a desenhar algo na tela (*spriteBatch.Begin*). Logo em seguida, desenhamos o que desejamos (*mySprite1.Draw*) e finalmente dizemos ao XNA que tudo foi desenhado (*spriteBatch.End*). Fácil, não?

Uma dica importante aqui – como estamos trabalhando com uma textura que possui áreas de transparência (lembra para que serve o magenta do fundo da nossa bola?), precisamos dizer ao *spriteBatch* isso. Para tanto, basta modificar o *spriteBatch.Begin* para:

```
spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
```

Estamos com o circo armado – se você seguiu todos os passos atentamente, ao dar F5 e mandar o “jogo” rodar, obterá a seguinte tela:



Perfeito – antes tínhamos uma grande tela azul, agora temos uma grande tela azul com um ponto preto no canto superior esquerdo. Você pode brincar com o posicionamento da bola lá no método *LoadContent*, basta alterar os valores que lá se encontram – se divirta, mexa e procure entender como tudo está funcionando mexendo por si próprio antes de seguir para o próximo passo.

Movendo o sprite na tela

Como estamos trabalhando com gráficos 2D nesse projeto, é fácil pensar em como iremos fazer com que nosso sprite se mova na tela. Alguém já consegue visualizar como faremos isso?

Na verdade não tem nada de complicado aqui – é tudo bem lógico. Para movermos o nosso sprite para a direita, basta incrementar a coordenada X da sua posição. Para movê-lo para a esquerda, basta decrementar o valor da coordenada X. O mesmo vale para Y – se quiser que desça, incremente seu valor; se quiser que suba, decamente-o.

É importante não esquecer como funciona o sistema de coordenadas da tela do computador nesse momento.

Na estrutura básica do jogo, o XNA nos fornece um método específico para realizarmos cálculos durante a execução do jogo – é o **Update**. Aqui, poderemos adicionar as lógicas de cálculo de posicionamento, velocidade e muito mais.

Para que o sprite possa mover na tela, podemos adicionar uma única linha de código dentro do método *Update*:

```
//Mudará a posição X do sprite a cada loop do gameTime  
mySprite1.posicao.X += 1;
```

Aperte F5 e observe que a bola se moverá para a direita infinitamente, até desaparecer da tela. Tá, funciona, mas está feio. Vamos fazer algo mais elegante e bonito. Vamos fazer com que o nosso *sprite* fique “preso” aos limites da tela do jogo.

Para isso, primeiramente apague a linha que digitou acima no método *Update* da classe *Game1*. Logo em seguida, vamos à classe *classSprite* para fazermos algumas pequenas modificações.

O que iremos fazer é declarar uma nova propriedade chamada “velocidade” que indicará a velocidade do sprite nas coordenadas X e Y da tela. Também definiremos uma propriedade que armazenará a resolução atual da tela do jogador para que possamos limitar a área de movimentação do nosso sprite.

Teremos, então, o seguinte:

Em *classSprite.cs*

```
private Vector2 tamanhoTela { get; set; } //Armazenará a resolução, o tamanho, atual da tela  
public Vector2 velocidade { get; set; } //Indicará a velocidade do sprite em X e Y
```



```
public classSprite(Texture2D novaTextura, Vector2 novaPosicao, Vector2 novoTamanho, int larguraTela, int
alturaTela) //Declaração de um método construtor - para saber mais, visite: http://bit.ly/dcQZ5L
{
    textura = novaTextura;posicao = novaPosicao;
    tamanho = novoTamanho;
    tamanhoTela = new Vector2(larguraTela, alturaTela);
}
```

Agora voltemos à classe *Game1* para alterarmos a inicialização de *mySprite1* no método *LoadContent*:

```
//Cria um sprite com textura 2D
mySprite1 = new classSprite(Content.Load<Texture2D>("bola"),
    new Vector2(0f, 0f), new Vector2(64f, 64f),
    graphics.PreferredBackBufferWidth, graphics.PreferredBackBufferHeight);

mySprite1.velocidade = new Vector2(1, 1); //Definindo a velocidade do sprite.
```

Como havíamos definido na classe do nosso *sprite* que agora armazenaríamos a resolução da tela, aqui na instanciação do objeto do *sprite* estamos capturando a largura e altura da tela do jogo com o comando *graphics.PreferredBackBufferWidth* e *Height*.

Em seguida, estamos definindo a velocidade do nosso *sprite*. Ao dizermos que ele terá velocidade 1 para horizontal e 1 para vertical, estamos dizendo ao XNA que o nosso objeto se moverá 1 pixel por atualização de tela, tanto na coordenada X, quanto Y – ou seja, ele se moverá na diagonal.

Nós já temos a velocidade do nosso *sprite* e já sabemos quais os limites de tela e, conseqüentemente, de movimentação do *sprite* – agora só está faltando um método que fará com que o *sprite* se mova dentro dos limites da tela.

Na classe *classSprite*, abaixo do método *Draw*, adicionemos um método, que chamarei aqui de “Mover”, que fará o *sprite* se mover dentro dos limites da tela.

```
public void Mover()
{
    //Se o sprite atingir um dos limites da tela, inverta a sua velocidade
    //Verificando o limite da direita da tela
    if (posicao.X + tamanho.X + velocidade.X > tamanhoTela.X)
        velocidade = new Vector2(-velocidade.X, velocidade.Y);

    //Verificando o limite inferior
    if (posicao.Y + tamanho.Y + velocidade.Y > tamanhoTela.Y)
        velocidade = new Vector2(velocidade.X, -velocidade.Y);

    //Verificando o limite da esquerda da tela
    if (posicao.X + velocidade.X < 0)
        velocidade = new Vector2(-velocidade.X, velocidade.Y);
}
```

```
//Verificando o limite superior
if (posicao.Y + velocidade.Y < 0)
    velocidade = new Vector2(velocidade.X, - velocidade.Y);

//Uma vez que ajustamos a velocidade, adicione-a a posição atual do sprite
posicao += velocidade;
}
```

Calma, não precisa se desesperar com o tamanho do código e com esses “if”. Basicamente, o que estamos fazendo aqui é verificar se o *sprite* já atingiu a posição limite da tela e, caso tenha atingido, terá sua velocidade invertida.

Ora, é bem lógico. Como havia explicado anteriormente, para mover o *sprite* para a direita, basta incrementar o valor de X – para mover para a esquerda, basta decrementar. Então, se o *sprite* alcançou o limite da direita da tela, o que temos que fazer? Decrementar o valor de sua velocidade no eixo X, pois é a velocidade que fará com que o *sprite* mude de posição com o passar do tempo – correto?

Dessa forma, só nos resta um passo para finalizarmos essa etapa – adicionar uma chamada do método “Mover” no *Update* de *Game1*:

```
mySprite1.Mover(); //Moverá o sprite dentro dos limites da tela do jogo
```

Pronto, está feito. Ao apertar F5 você perceberá que o *sprite* se movimentará dentro dos limites da janela do jogo! Para consolidar o aprendizado, tente alterar a velocidade do *sprite* e busque por aí a fora uma forma de alterar o tamanho da tela do jogo. Não esqueça também de ler atentamente tudo o que foi feito para garantir que não houve nenhuma dúvida.

Hoje nós aprendemos a desenhar um *sprite* na tela, adicionamos movimentação a ele e ainda trabalhamos com os limites da tela. Também construímos a nossa primeira classe – a *classSprite* – para armazenar os *sprites* que utilizaremos no jogo daqui para frente. No nosso próximo encontro, continuaremos a utilizar o projeto de hoje e adicionaremos detectores de colisão para duas ou mais bolas no nosso jogo. Fique ligado, estude, tire suas dúvidas e até lá!

O projeto atualizado com o código desse encontro pode ser baixado no endereço <http://bit.ly/9xrJJS>



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

www.nintendoblaster.com.br

EDIÇÃO Nº11 AGO/2010



PROFESSOR LAYTON

AND
THE

Unwound Future™



ÍNDICE

PERFIL

Luke Triton

03

ANÁLISE

Professor Layton and the Curious Village

05

BLASTWARE

Dos Puzzles ao Retrô

08

BLAST FROM THE PAST

Sin & Punishment (N64)

13

ANÁLISE

Professor Layton and the Diabolical Box

19

ANÁLISE

Sin & Punishment 2 (Wii)

24

CUSTOM BLAST

A Cena e o Tema!

29

RANDOM BLAST

Layton, dos jogos para o cinema

32

ENQUANTO ISSO

Entrevista: Projeto Jogo Justo

34

PRÉVIA

Professor Layton and the Unwound Future

37

PRÉVIA

Epic Mickey (Wii)

41

N-BUSINESS

Discutindo o Macroambiente

45

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Estrella
- Ricardo Scheiber
- Gustavo Assumpção
- Pedro Pellicano
- Leonardo Marinho
- Marcelo Vasques

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Filipe Gatti
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Douglas Fernandes
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Otávio Santos
- Pedro Pellicano

INTRODUÇÃO

A série **Professor Layton** foi mesmo um grande acerto da Level 5. Misturando Puzzles e Adventure, a franquia conquistou o mundo todo! E nesta edição, você confere uma prévia do game que fecha a trilogia, além de análises dos dois títulos já lançados. Também fizemos um especial sobre os filmes da série, além de matérias sobre Sin & Punishment, Epic Mickey e uma entrevista exclusiva sobre o Projeto Jogo Justo, que pretende revisar os impostos aplicados à games no Brasil. E não perca a estreia da seção BlastWare que vai trazer o melhor da distribuição digital para você! Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA



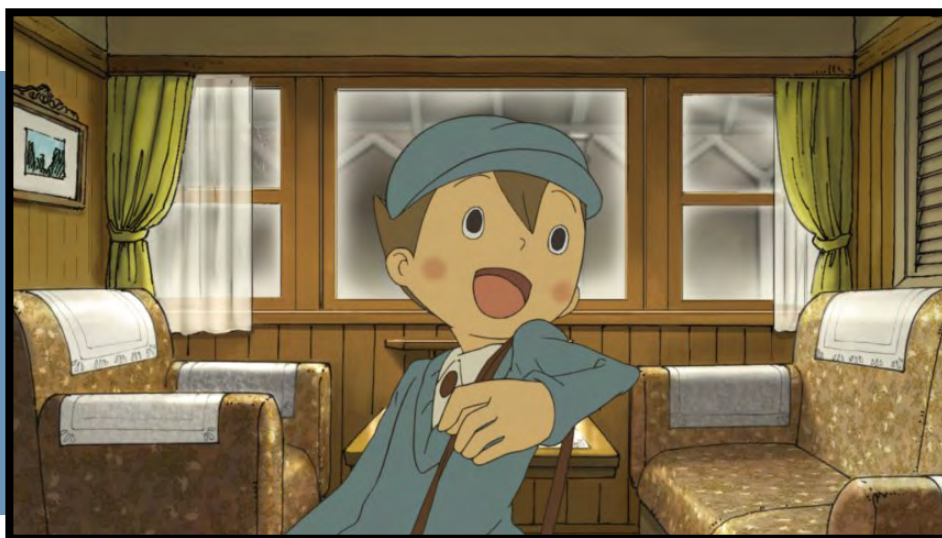


Luke Triton

O Aprendiz

Personagem da série Professor Layton, Luke teve a sua primeira aparição em *Professor Layton and the Curious Village*. Ele é o auto-proclamado aprendiz do Professor Hershel Layton, que é descendente de ingleses. Luke segue o seu professor em todos os lugares, mas ele ainda tem muito a aprender antes que possa ser chamado de Mestre dos Enigmas, como o mentor é. Além dos puzzles, Luke também gosta muito dos animais. Sua habilidade com os bichos permite que ele possa se aproximar deles. O pequeno aprendiz é geralmente doce e sincero, mas, como todos os meninos da sua idade, ocasionalmente ele pode soltar comentários um tanto atrevidos.

Na série, Luke está presente em todos os games, ao lado do Professor Layton. A franquia é composta por duas trilogias que remontam as aventuras de Luke e do Professor Layton nos mais diversos locais. A primeira trilogia já foi lançada no Japão, ao passo que no ocidente ela está muito próxima de ser concluída com a chegada de *Professor Layton and the Unwound Future*. Já na segunda trilogia teve dois jogos lançados no Japão, que voltam ao passado para contar os dias em que Luke acabara de se tornar aprendiz.





Enquanto viajam buscando solucionar mistérios, o Professor Layton costuma desafiar a inteligência de Luke em vários quebra-cabeças, a fim de que o aprendiz vá aprimorando a sua destreza em solucioná-los.

Curiosidade:

Quem dubla a voz de Luke é uma mulher, a atriz Lani Minella, que já trabalhou em mais de 500 games!



Jogos em que está presente:

The Curious Village, The Diabolical Box, The Unwound Future, e The Specter's Flute (somente lançado no Japão) – todos da série Professor Layton para o DS.



Análise

Prof. Layton and the Curious Village (DS)



PROFESSOR LAYTON and the CURIOUS VILLAGE

A Level 5 tem sido uma desenvolvedora muito importante nos últimos tempos. Com trabalhos impecáveis e que fogem da mesmice habitual, eles conseguiram o respeito dos gamers do mundo todo, graças a verdadeiras obras-primas como Dragon Quest VIII, Dark Cloud, Rogue Galaxy e Jeanne D'Arc, todos inovadores e cheios de qualidades. Há três anos, o time resolveu investir em uma nova cartada. Professor Layton and the Curious Village surpreendeu e vendeu quase 1 milhão de cópias só no Japão, mostrando que nem só de RPGs o time sobrevive.

Professor Layton é um fabuloso point-and-click, estilo de game que fez fama no PC, mas que anda meio sumido atualmente. Sem forçar a barra, ele pode ser considerado um jogo a altura dos melhores do gênero que povoaram a década de 90. Em games desse estilo o fator principal do sucesso é oferecer uma trama bem inteligente e personagens carismáticos. E isso Layton possui de sobra.

À primeira vista, o que mais chama a atenção no game é seu fabuloso visual e sua direção de arte. Os gráficos são agradáveis, num pseudo-anime com animações belíssimas.

Tem um estilo europeu irresistível, que lembra em alguns pontos a animação francesa indicada ao Oscar há alguns anos “As bicicletas de Belleville”.

Agradável aos olhos, o design dos personagens é não menos que brilhante. Todos são carismáticos e cheios de vida, como em um verdadeiro anime.

Ao seguir a história de Layton, o professor e seu assistente Luke, você se surpreenderá com os segredos de Curious Village, um local que esconde mistérios inimagináveis e oferece enigmas densos e divertidíssimos. O game possui dois momentos: o primeiro quando você apenas assiste o desenrolar da história e o segundo quando o jogador deve solucionar os enigmas para prosseguir.

Por mais que a primeira parte seja agradável, e realmente é, a segunda é que garante o show. Todos os enigmas são muito divertidos e cheios de inteligência, obrigando o jogador a pensar e quebrar a cabeça mesmo para os resolver. O uso da interface da tela de toque é não menos que fascinante e mais que isso é variada, fazendo com que você não enjoie nem se frustre pela falta de diversidade. Seu grande destaque é juntar elementos típicos de jogos de aventura e puzzle num game tão proporcional, que ao mesmo tempo testa as habilidades individuais do jogador.





Layton

The Elysian Box and the facts we need to solve the mystery of his death are close by. I'm sure of it.



O esquema é bem típico dos jogos do gênero. Os enigmas são propostos e o jogador só avança na história se resolvê-los da maneira correta. Para solucionar cada um deles há uma determinada quantidade de chances. Se conseguir de primeira, há um bônus para o jogador. Vou parando por aqui. Acho que já deu pra perceber o quanto gostei de Professor Layton and the Curious Village. Me apaixonei por ele desde os primeiros momentos. Sua história simples mas carismática, sua atuação de voz, seu carisma... Tudo funciona perfeitamente. É um game inteligente, um pouco curto, mas muito caprichado. Imperdível!



9.0

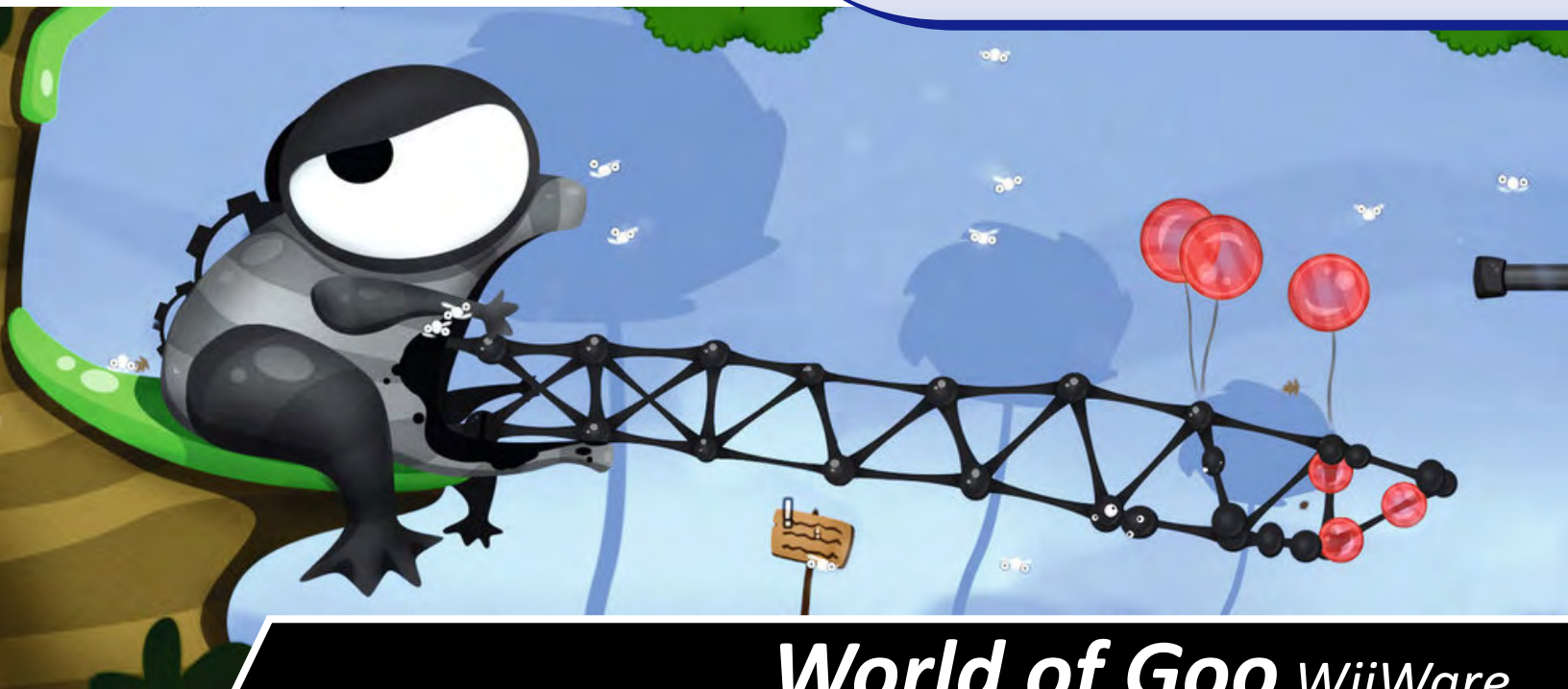
Professor Layton and the Curious Village (DS)

GRÁFICOS 10.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 9.0

BLAST Ware

Dos Puzzles ao Retrô



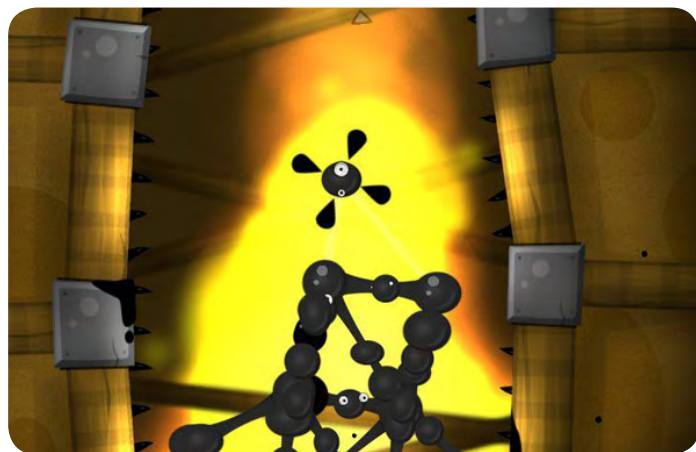
World of Goo WiiWare

UM BOM GAME é aquele que consegue misturar elementos como jogabilidade, visual, som, enredo e mecânicas de forma coerente. Um ótimo game faz tudo isso e algo mais.

Uma rápida olhada em World of Goo fará você pensar que se trata apenas de um quebra-cabeça de “ligar os pontos”. Engano aceitável, mas não perdoável. Ao criarem um mundo vivo e único, os caras do estúdio 2D Boy proporcionaram aos jogadores uma das experiências mais gratificantes e originais da história.

Poderíamos apenas levar as bolas de meleca (Goo) do ponto A ao ponto B, mas porque não dar sentido a esse desafio? Aqui você tem uma missão clara a cumprir: ajudar essas bolas a escaparem da malvada World of Goo Corporation, que escraviza as coitadas para transformá-las em diversos produtos.

Um simples enredo só será válido caso sua proposta esteja inserida em cada pedaço do game. E é nessa área que World of Goo brilha. Cenários apocalípticos, industriais e campestres que mostram a escala da jornada à frente; músicas cativantes, indo de um crescendo épico e passando por momentos noir; estilo gráfico original e sempre bem casado com a trilha sonora e o progresso das fases.



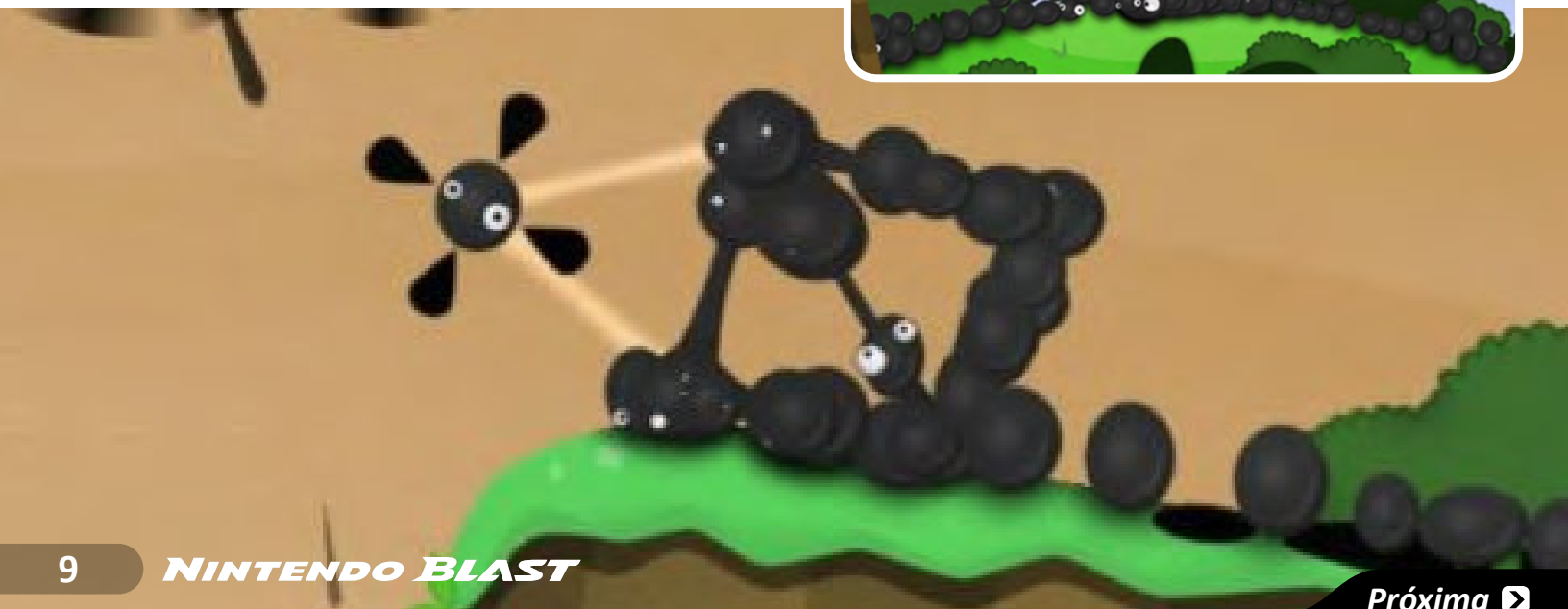
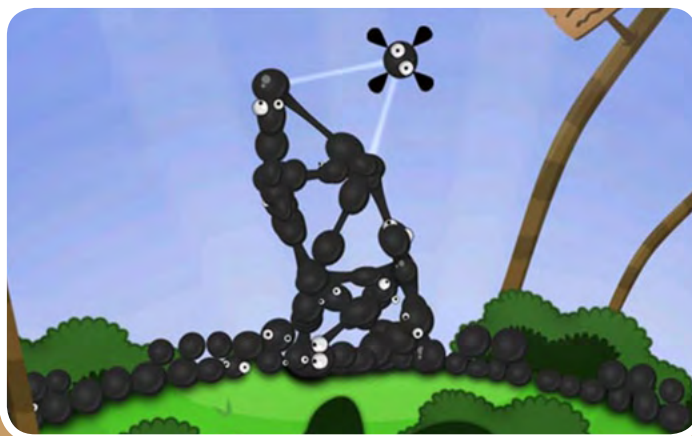
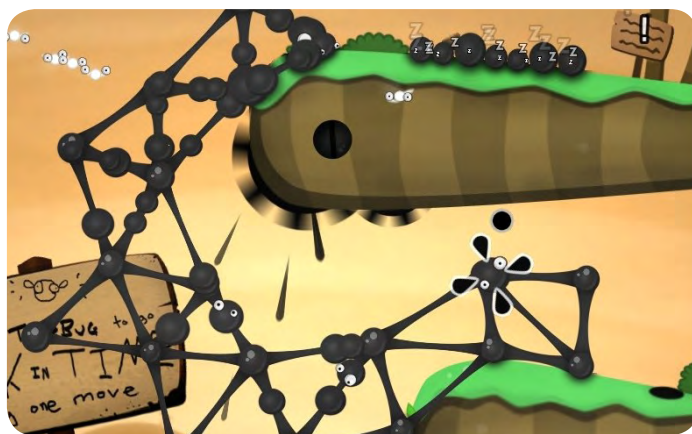
As mecânicas relacionadas aos quebra-cabeças em si também impressionam pela variedade e pela criatividade. Balões para erguer plataformas, bolas que se grudam às paredes e outras que precisam ser “acordadas”. Tudo isso em meio a uma *engine* de física realista que permite solucionar os desafios de maneiras diferentes.

É comum erguer uma parede de bolinhas e observá-la pender de um lado para outro, só torcendo para que não se parta ao meio – e isso acontece muitas vezes. A sensação de derrota pesa nos ombros, mas incentiva você a tentar de novo. A dificuldade em *World of Goo* não é extrema; assim como tudo no jogo, ela está no ponto certo.

Por fim, mas não menos importante, a narrativa. O excelente *Portal* (game da Valve) seria apenas mais um quebra-cabeça não fosse pela inclusão de Glados, sempre falando com o jogador e dando pistas sobre o que se passa naquele mundo. *World of Goo* faz a mesma coisa com as placas espalhadas nas fases e ironicamente assinadas pelo “Sign Poster”.

Algumas vezes essas mensagens dão pistas sobre como resolver um desafio específico; só que elas também vão alimentando a mitologia do game com referências à história. Melhor ainda são as inserções sarcásticas dirigidas ao jogador e que no final ganham uma proporção inesperada.

Não há um único aspecto que diferencie *World of Goo*; cada elemento parece ter sido meticulosamente preparado e colocado no lugar certo, na hora exata. Os afortunados que terminarem o game e derem especial atenção ao monólogo final com certeza terão sua vida mudada – e para melhor.



Toki Tori WiiWare

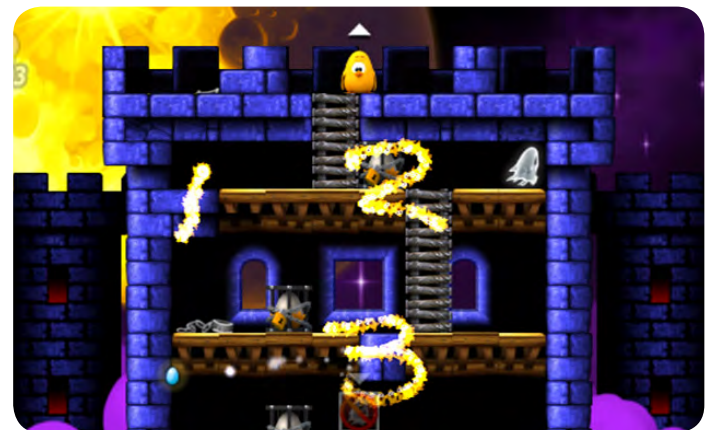


UM PEQUENO PÁSSARO AMARELO contra quebra-cabeças no estilo labirinto. Parece loucura demais? Fique calmo, tudo faz sentido em Toki Tori, um excelente game do serviço de jogos digitais do Wii.

Você comanda o pássaro (que na verdade mais é um pintinho) por diversas fases divididas em quatro mundos. Cada mundo traz um tema principal, tanto em relação ao visual como aos acessórios disponíveis.

Sua missão é simples: pegar todos os ovos espalhados no cenário. Porém eles estão posicionados em locais de difícil acesso (muitas vezes aparentemente impossíveis), com inimigos, perigos e buracos em seu caminho.

Toki Tori não é um jogo de plataforma; é um puzzle que lembra muito os games clássicos. O acúmulo de itens que vão aparecendo abre novas possibilidades, como tele transporte, arma de gelo e até a habilidade de construir pequenas pontes. Mas você geralmente tem um limite para usar certo



item e, nas fases mais avançadas, a quantidade disponível parece incompatível com a missão a ser cumprida. Fique calmo, pois é só o desafio subindo de nível.

Os gráficos de Toki Tori podem ser chamados de fofos, mas não beiram a infantilidade. Tudo faz sentido nesse mundo diferente, sempre na companhia de uma trilha sonora cativante e que não cansa mesmo após 10 tentativas frustradas de resolver uma fase.

O game não é para todo tipo de jogador. Porém, aqueles que apreciam quebra-cabeças inteligentes, que gostam de desafios cabeludos e que usam a jacket no Wiimote (sim, controles voarão) não podem deixar essa jóia de lado.

E mesmo você que não curte tanto assim o estilo de jogo, vale à pena apostar em Toki Tori. Talvez a música doce e a espetacular animação do personagem sejam suficientes para você perceber a qualidade do título.



BLASTWARE



Dark Void Zero DSiWare



TUDO COMEÇOU como uma brincadeira interna para promover uma nova franquia da Capcom em consoles HD e PC. O game Dark Void estava próximo do lançamento quando foi revelado um antigo e esquecido jogo que serviu de inspiração para o novo título.

A história acima não é verdadeira, mas o jogo retrô em estilo 8 bits é. Dark Void Zero chegou ao serviço DSiWare em Janeiro de 2010, sem pretensões ambiciosas e seguindo a mesma prática recente da Capcom vista em Mega Man 9 e 10.

Enquanto seu irmão maior foi mal recebido pela crítica, Zero conquistou fãs rapidamente. É mais uma prova de que gráficos não são tudo e a diversão com boa jogabilidade sempre vence o gosto popular.

Dark Void Zero é um game curto, com apenas três fases. Mas além de elas serem bem longas, com o devido chefe ao final de cada uma, você tem a opção de buscar vários itens adicionais. A mecânica é simples: cenários 2D com muita ação e tiroteio futurista no melhor estilo Contra. A dificuldade também não fica devendo em nada e faz você penar bastante para vencer os desafios.

A boa notícia é que suas armas vão sendo melhoradas e inclusive há o Jet Pack, símbolo da versão HD, permitindo voar e planar ao longo das fases.

Por 500 DSi Points (5 dólares) Dark Void Zero traz tudo que um fã de clássicos pode querer: gráficos caprichados, trilha sonora de peso e um gostinho de “quero mais”. Aproveite e compre logo o game, pois ele certamente voltará no futuro próximo enquanto a versão HD, talvez, não tenha a mesma sorte.





BLAST FROM ***PAST***

SIN & PUNISHMENT (N64)

SUCCESSOR TO THE EARTH

Listar os games que todo fã da Nintendo deve jogar ao longo de sua vida é uma tarefa árdua. O desafio não reside apenas na quantidade de jogos que merecem esse título, mas também na dificuldade de encontrar os que se perderam no tempo e espaço da história.

Donos de Wii fiquem atentos: Vocês têm a rara chance de viver uma experiência inesquecível através do serviço Virtual Console. Viajemos então ao ano 2000...

por Pedro Pellicano



A escolha pelo uso de cartuchos prejudicou, e muito, o sucesso do Nintendo 64. Com espaço reduzido os games do console obrigavam as produtoras a limitarem seu conteúdo, fazendo-as buscar formas criativas de explorar o potencial do videogame sem chance de colocar a cereja no bolo: Animações, vozes e trilhas orquestradas.

Pior que isso, o formato tornava a fabricação mais cara e, por consequência, espantava tanto desenvolvedores como também consumidores. Mas quem abraça o mundo dos games com amor sabe que da limitação nasce o brilhantismo.

Encontrando um tesouro

Não é porque a Nintendo produziu alguns dos clássicos mais memoráveis que ela deixou de se aliar a grandes parceiros ao longo de sua história. O melhor (mas não único) exemplo é a Square, com a série Final Fantasy.



Seguindo essa prática a Big N decidiu que o Nintendo 64 merecia um título hardcore feito por quem mais entendia do assunto. O gênero era de shooter; o estúdio, ninguém menos do que a Treasure.

Gastaríamos uma edição inteira da revista com a história e as obras dessa equipe. Para resumir basta dizer que o estúdio é reconhecido pelos shooters de dificuldade altíssima e produções sempre muito caprichadas na parte técnica.

Entre os destaques da empresa estão **Alien Soldier** (Mega Drive), **Mischief Makers** (N64), **Gunstar Heroes** (PS2), **Ikaruga** (Arcade/Dreamcast e outros), **Wario World** (Gamecube), **Bleach: The Blade of Fate** (DS), **Bleach: Dark Souls** (DS) e **Bangai-O Spirits** (DS).

Sob a direção de **Hideyuki Suganami**, responsável também por **Gunstar Heroes** e **Mischief Makers** (entre outros), **Sin & Punishment** começou a tomar forma e seguia o lema do estúdio Treasure: diversão arcade com dificuldade extrema e muito, muito exagero.



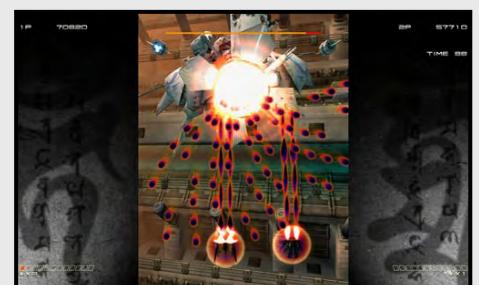
Alien Soldier



Mischief Makers



Bangai-O Spirits



Ikaruga

Miolo do pão

Mesmo sendo um shooter, Sin & Punishment abordou o gênero sob uma ótica diferenciada. O objetivo era o mesmo: atirar nos inimigos que apareciam em sequência ao longo das fases, seguindo um caminho pré-definido conhecido como on-rails.

Mas em vez de comandar uma nave, o jogador controlava personagens humanos. Mais ainda, o progresso era linear e ao mesmo tempo ramificado. Em um momento você andava para frente e, logo em seguida, alçava voo com liberdade total de movimento pela tela.

Qualquer explicação sobre o jogo dará a impressão de ser uma bagunça, mas a Treasure conseguiu manter o ritmo constante e crescente durante a aventura. Aos poucos o jogador percebia as possibilidades que a mecânica oferecia.



Tombos e quedas

Sin & Punishment começou a ser feito em 1997 e seu longo período de desenvolvimento evidencia as dificuldades encontradas pela equipe. O Nintendo 64 era uma máquina muito poderosa, mas ao mesmo tempo traiçoeira.

A complexidade das ferramentas 3D, vindas da Silicon Graphics, possibilitava games avançados e com efeitos inéditos. Porém os desavisados eram pegos de surpresa quando todo o esquema de jogo simplesmente quebrava na frente de seus olhos.

Desenvolver títulos para o console exigia atenção e cuidado adicionais com cada detalhe, desde o código de programação ao uso de texturas de forma inteligente para não sobrecarregar o processador.

Os chefes gigantes de Sin & Punishment foram um dos desafios da Treasure. Mesmo sendo feitos de modelos poligonais grandes, eles apareciam bem menores na tela porque o jogo era tridimensional (maior distância = menor tamanho = perspectiva). Aumentá-los ainda mais tornaria impossível a renderização. Foram necessários muitos testes até que se encontrasse um equilíbrio perfeito.

Até mesmo o sistema de detecção de impacto levou certo tempo para funcionar. Como a mira na tela era um sprite 2D, mas os cenários e inimigos eram em 3D, a Treasure penou até fazer com que o impacto de balas fosse 100% preciso. Uma pequena variação entre sua mira e o local atingido pela bala estragaria a precisão e a experiência do jogador.



Posição Esquerda



Posição Direita



Questão de gosto (mas nem tanto)

Uma das primeiras ideias da Treasure era usar a posição esquerda nos controles de Sin & Punishment (ver imagem). Como todos tinham se acostumado com a outra forma graças a Mario 64, o estúdio decidiu que essa novidade seria um dos objetivos ao longo do desenvolvimento.

Quando a Nintendo viu isso achou legal, interessante, mas informou que os jogadores menos experientes teriam problemas com a posição invertida. A Treasure concordou e, por esse motivo, foi incluída a opção de escolher o esquema de controle em Sin & Punishment.

Como o game é on-rails você comanda seu personagem apenas para os lados, nunca para frente ou trás. O analógico move a mira na tela e os botões C (ou d-pad) esquerda e direita fazem você desviar para o lado. Dois toques nesses botões ativam um desvio mais rápido.

Os tiros são dados com o botão Z; aperte-o duas vezes e você atacará com uma espécie de sabre de luz – entretanto, isso só funciona contra inimigos e objetos que estejam próximos. Por fim, os botões L ou R são usados para pular.

Sin & Punishment também vinha com suporte ao acessório Rumble Pak (uma das muitas inovações da Nintendo ao longo dos anos) e um curioso modo de dois jogadores: uma pessoa controlava o movimento do personagem enquanto a outra ficava encarregada da mira e dos tiros. Funcional? Nem tanto.

Nome da criança

Originalmente Sin & Punishment era chamado de Glass Soldier (Soldado de Vidro. Esse termo inclusive pode ser visto nos créditos do título. Mas na época a Nintendo estava desenvolvendo Red & Black, que viria a se tornar Perfect Dark.

A Nintendo decidiu usar o mesmo esquema com duas palavras fortes no título e foi sugerido o nome Sin & Punishment. Como complemento, o subtítulo **Sucessor to the Earth** foi inserido.

Um dos nomes sugeridos e que foi até a aprovação final era Dark Wasteland.



História

Um dos aspectos mais legais de games antigos era o enredo criado pelos estúdios. Como boa parte dos títulos da década de 70 e 80 envolvia combates de naves ou labirintos, a jogabilidade em si era facilmente absorvida pelo público. Para dar conteúdo aos seus produtos os desenvolvedores elaboravam histórias incríveis, às vezes até absurdas, que tentavam situar os acontecimentos do jogo.

Mesmo sendo um shooter moderno, Sin & Punishment não largou essa tradição e apresentava uma trama pra lá de curiosa.

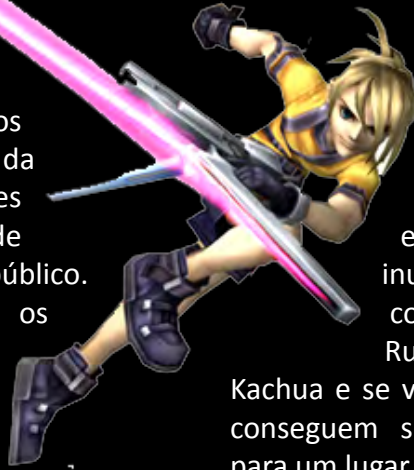
Atenção: a seção abaixo contém spoilers para aqueles que não desejam conhecer a história completa do jogo.

Em um futuro próximo a população mundial chegou a um ponto em que os alimentos passaram a ficar escassos. Os cientistas então criaram uma nova espécie animal para usar como comida aos humanos e colocaram a criação no norte do Japão. O nome desses bichos era 'Ruffians'.

Com o tempo essas criaturas mutaram e começaram a atacar as pessoas do país. A organização internacional de paz chamada Armed Volunteers foi enviada para solucionar o problema, mas esse grupo passou também a oprimir o povo do Japão.

Aparecem então os protagonistas da história. Chamada de Savior Group, a equipe liderada por Achi (mulher) sai em defesa dos japoneses contra os Ruffians e os Armed Volunteers. O jogo se inicia nesse ponto com cenas de animação (em tempo real) mostrando a chegada de Achi e seus companheiros, Airan (mulher) e Saki (homem), a Tóquio.

Mesmo obtendo sucesso em roubar uma nave de transporte inimiga, os três são atacados por tropas dos



Armed Volunteers e por Ruffians. Após vencer a batalha, aparece uma mulher com poderes telecinéticos (Kachua). Saki derruba-a do topo de um prédio e isso faz com que a cidade comece a se inundar de sangue. Saki acaba caindo junto com ela e ambos são transformados em Ruffians durante a queda. Saki mata Kachua e se volta para atacar Airan e Achi, mas eles conseguem se teletransportar para um lugar seguro a tempo.

O destino da dupla é uma nave dos Volunteers comandada por Brad. Ele ordena que a frota ataque Saki enquanto Achi e Airan atravessam corredores da nave para impedir que isso ocorra. Eles chegam até o comandante e após uma luta contra um Ruffian, Brad escapa em um jato. Achi usa seus poderes para colocar Airan em sua cola; eles finalmente derrotam Brad e toda a frota, podendo então se focar em Saki.

Achi acredita que pode transformar Saki novamente em um humano, mas pede que Airan atire na cabeça do companheiro para incapacitá-lo. Ela se nega e Achi cria uma ilusão que engana Airan, fazendo-a pensar que está em um trem cheio de Ruffians quando na verdade estava atirando em Saki.

Quando finalmente consegue se comunicar com Saki, Achi revela seu real plano: os combates contra Ruffians e Volunteers eram apenas um treino para a guerra global que ela vem planejando. Saki recupera as forças e consegue teletransportar-se junto com Airan para longe do local.

Eles acordam em uma praia infestada de Ruffians. Saki agora é metade Ruffian, metade homem e a dupla segue até um pequeno prédio próximo. Nesse momento Achi aparece e leva Airan como refém. Saki vai atrás e quando Achi pede que ele a ajude na dominação do mundo, Saki diz não. Achi decide destruir a Terra e Saki transforma-se novamente em um Ruffian gigante. Com a ajuda de Airan, eles finalmente derrotam Achi.



Beleza frenética

Sin & Punishment não tem modelos de personagem incrivelmente detalhados e algumas texturas podem ser estouradas demais para alguns. Entretanto tudo é recompensado com ação do início ao fim.

A tela se enche de inimigos e balas, obrigando você a manter seu personagem em constante movimento, buscando proteção ao mesmo tempo em que tenta eliminar os oponentes.

E o que se perde em detalhes ganha-se em belos efeitos gráficos, explosões majestosas e chefes de cair o queixo. Os cenários têm vários pontos destrutíveis e que são obrigatórios àqueles que desejam atingir a pontuação máxima.

Sendo um shooter, Sin & Punishment privilegia a precisão e a sobrevivência. O sistema de pontos acumula seus tiros certos e dá bônus a cada nova onda de inimigos derrotada. Mas se você levar algum tipo de dano pode dar adeus aos pontos extras. Sim, a brincadeira aqui é imperdoável.

A parte sonora também depende do gosto pessoal. Usando efeitos e trilhas sintetizadas e com trechos de guitarra, Sin & Punishment passa uma sensação de anos 80. Ótimo? Para muitos sim, para outros, talvez nem tanto.

Mas relaxe porque esse aspecto certamente não será o principal na hora de aproveitar o game. E como ponto positivo de áudio, as animações são totalmente dubladas (em inglês) com vozes reais, motivo que levou ao uso de cartuchos de alta capacidade (ver abaixo).

Pode-se dizer que esse não é um jogo para qualquer pessoa. Até mesmo o tutorial já mostra de cara o nível de dificuldade que vem pela frente. Porém a aventura é relativamente curta, o número de Continues é alto e a diversão é garantida. Sucessor to the Earth

Chega de ler, é hora de jogar!

Caso tenha chegado até aqui você provavelmente já jogou ou quer conhecer Sin & Punishment do Nintendo 64. Então ligue seu Wii, vá até a seção do Virtual Console e compre essa jóia nunca lançada no Ocidente – até agora.

O jogo original vinha com áudio em inglês e a Nintendo foi boazinha o bastante para adicionar menus e textos ocidentais na versão digital (as legendas, entretanto, continuam em japonês).

Isso justifica o preço mais elevado de 1200 Wii Points? Vá, jogue e depois me cobre.

BLAST FROM THE PAST



Ficha Técnica

- Sin & Punishment - Sucessor to the Earth
- Plataforma: Nintendo 64
- Lançamento original: 2000
- 1 a 2 jogadores
- Cartucho de 256 megabit (32 MB) Um dos maiores do console e do mesmo tamanho de Zelda: Ocarina of Time
- Memória Interna para saves
- Suporte ao Rumble Pak



Virtual Console

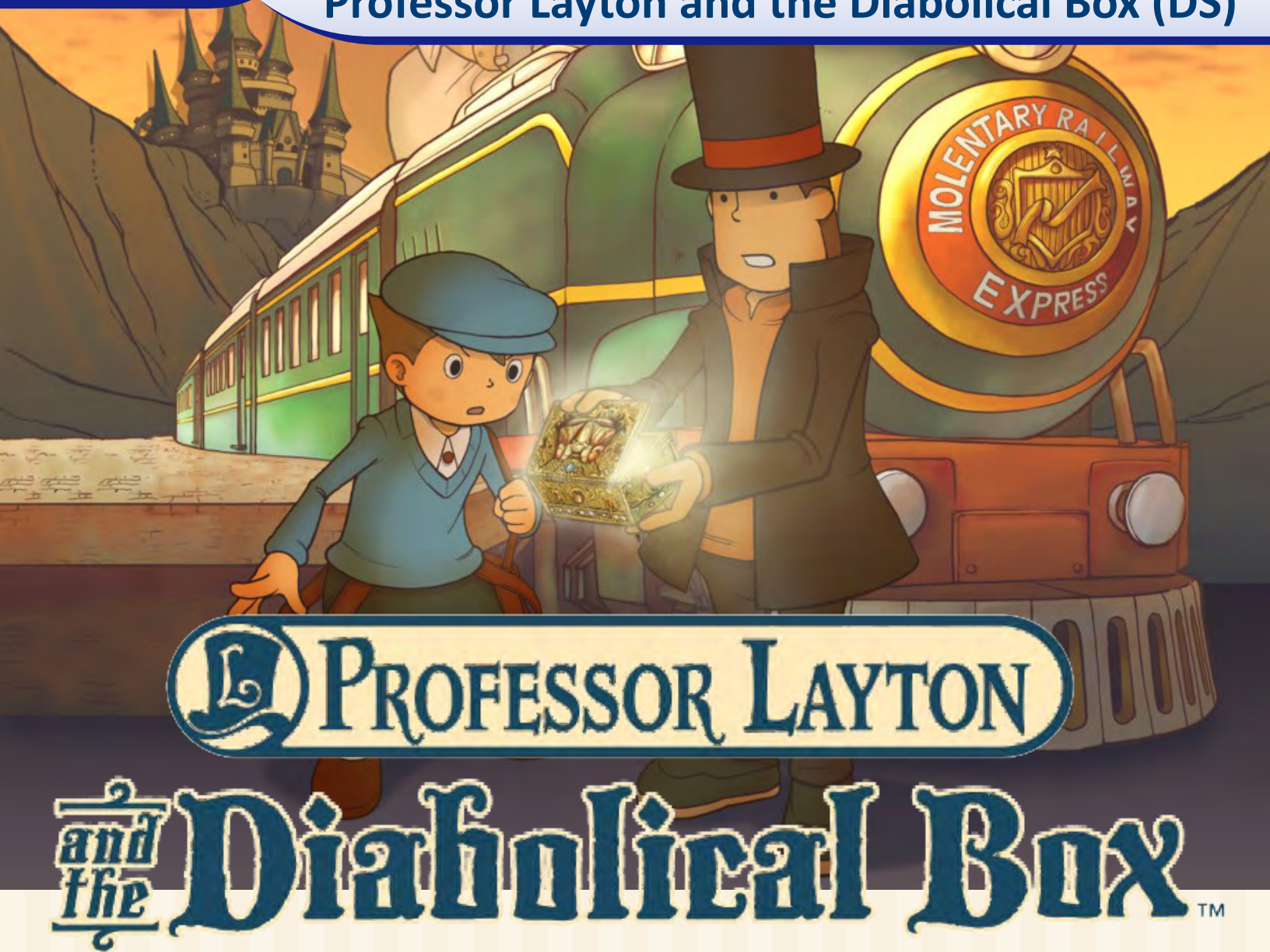
- Lançamento: 2007
- Preço: 1200 Wii Points
- Controles: Classic Controller Pro & Controle do Gamecube



“Sabe o que farei com você se não comprar esse jogo?”

Análise

Professor Layton and the Diabolical Box (DS)



A sequência do primeiro Professor Layton foi certamente um dos jogos mais esperados desse ano para o Nintendo DS. Adicione novos e desafiantes puzzles a uma grande aventura vivida por Luke e Layton, e tenha a certeza de que temos mais um sólido game pela Level 5 à espera. Eu particularmente considero Professor Layton and the Curious Village um dos melhores jogos para o DS. A junção única da narrativa de mistério aos puzzles que testam o seu cérebro de certa forma me cativou absolutamente. Mas será que essa sequência é capaz de superar a todas as expectativas que nós já fãs de cartezinha da série temos pelo jogo? É o que iremos descobrir agora.

Se você não conhece bem ou nunca jogou Professor Layton, vamos a uma rápida explicação: o game basicamente constrói uma aventura ao redor de um clássico mistério e permite que você avance na trama resolvendo os diversos puzzles que encontra pelo caminho. Assim, cada vez que você resolve um puzzle, pode receber alguma coisa realmente valiosa para o desenvolvimento da trama, seja algum item ou alguma informação que poderá ajudá-lo a resolver um mistério. A lógica para o jogo é aprendida rapidamente: em pouco tempo você já se verá usando a stylus para tocar em vários objetos ao redor da tela e interagir com eles. A movimentação pelos cenários continua a mesma do primeiro jogo: clicando no sapato, setas amarelas surgem na tela e através delas você pode se mover para novas áreas do jogo. E a tela superior do DS geralmente vai manter um mapa corrente das áreas junto com uma sugestão de onde você precisa ir.

No canto superior esquerdo da tela há um ícone da mala do professor, que lhe trará uma tela nova com uma série de opções a serem escolhidas. O ícone do diário lhe dará um resumo de tudo o que você já viveu no jogo sob o ponto de vista do Professor Layton. Essa pode ser uma boa ajuda caso você precise voltar e revisar as ocorrências passadas do jogo. Já o ícone de mistérios vai mostrar todos os mistérios atuais em que você está envolvido, e se eles já foram resolvidos ou ainda estão sem resposta. Esse é um bom lugar para você olhar quando estiver perdido ou inseguro do que fazer no jogo. Também há o índice de puzzles que lista todos os diversos puzzles que você já resolveu no game. Você mesmo pode voltar e jogar qualquer um dos puzzles destrancados em qualquer momento durante o jogo.

Junto com a trama principal, há também três mini-games. No mini-game da câmera, você deve juntar pedaços de uma câmera que estão espalhados no decorrer da aventura, e no mini-game do hamster você deve arranjar os espaços para que ele dê um determinado número de passos. Há também um mini-game do chá que vai testar a sua criatividade.

Ao decorrer do jogo, você vai descobrir novos ingredientes para o chá, que você deve combinar para fazer misturas raras, as quais poderão ser utilizadas para curar personagens doentes que encontrar pelo caminho. Ultimamente, mini-games têm recebido uma conotação bastante negativa pela crítica, mas eu particularmente considero esses eventos um anexo de grande valor para quebrar um pouco a rotina do jogo de apenas conversar com os personagens e resolver puzzles.

O elemento mistério agrega um valor de diversão inigualável no jogo, mas são os puzzles que trazem todo aquele charme pelo qual eu fui cativado. Nessa sequência, os puzzles podem variar em problemas matemáticos, labirintos, quebra-cabeças e muitos outros desafios para você resolver. Alguns puzzles são muito simples, mas

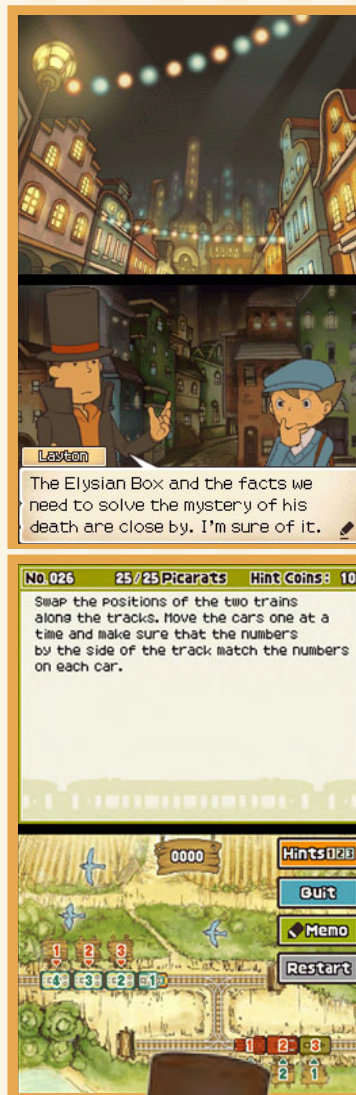


outros são tão difíceis que você vai se ver levando um bom tempo até conseguir encontrar a resposta. Para quem gosta de desafios assim, o jogo é um prato cheio! Você também é recompensado baseado em quantas tentativas foram necessárias para resolver puzzle. Quanto menos tentativas, mais Picarats você vai ganhar. Isso é um incentivo para que você pare e realmente pense sobre o problema antes de sair chutando qualquer resposta.

Professor Layton and The Diabolical Box traz uma trama nova em folha. Desta vez, os mistérios giram em torno de uma caixa que supostamente mata a qualquer indivíduo que abri-la. Uma carta é mandada ao Professor Layton de um amigo seu, o Dr. Andrew Schrader, que diz estar em posse da caixa e ele está decidido a pesquisá-la e desvendar qual o segredo por trás deste objeto. Na carta, o doutor diz que não consegue resistir por muito tempo e que vai abrir a caixa, e pede que, caso algo aconteça a ele, o Professor assuma o comando da pesquisa. Assim, Layton e Luke correm até o endereço de Schrader, ansiosos para descobrir se ele ainda está vivo. E é aí que mistério sobre mistério começa a se revelar...

Para aqueles que jogaram o primeiro jogo da série (e eu totalmente recomendo que todo mundo jogue, ainda que não seja necessário), vai ser perceptível que tudo corre mais ou menos como antes: a conversa com os personagens, a movimentação, os puzzles secretos. A diferença toda está obviamente na situação e no clima. Enquanto que Curious Village se passava numa única aldeia, desta vez você vai viajar para várias vilas diferentes, assim como florestas densas e um enorme castelo – eventualmente até viajará de trem! - o que lhe deixará com o sentimento de que esse jogo é ligeiramente maior que o primeiro. Não só isso, você vai reparar também que há uma variedade maior na trilha-sonora, refletindo melhor o tom dos cenários. Ainda há aquele acordeão simples de música de rua, mas também há cordas dramáticas e piano taciturno, dependendo do lugar em que você estiver. Além da grande variedade de ambientes, você vai reparar que o visual traz a mistura adorável que marcou o primeiro jogo: do ambiente europeu com alguns elementos emprestados do anime japonês.

Assim como no primeiro título de Layton, Diabolical Box também possui o seu encanto, mas eu sinto que a coisa possa ter se perdido um pouco. Esse novo jogo tem de tudo: desde lutas de espada, até povoados dominados





por vampiros, o que faz com que a narrativa perca um pouco da sua naturalidade. De fato, você não sente que as coisas se conectem por conta própria como foi em Curious Village: há personagens sem nenhuma profundidade e de vez em quando você pode se sentir perdido na história, sem entender a importância de algumas coisas e o foco dado em outras.

Mas isso não significa que a fórmula de sucesso de Professor Layton and the Curious Village esteja ausente nesse jogo. Se você gostou do primeiro título da série, Diabolical Box não irá decepcioná-lo. Esse novo jogo possui puzzles incríveis, mini-games muito divertidos, extras mais sólidos, e todo o quê de mistério por trás que os fãs da série com certeza vão adorar. Tudo isso embrulhado em 20, talvez 30 horas, dependendo do seu estilo de jogo. Recomendado!

8.5

Professor Layton and the Diabolical Box (DS)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 8.5





www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

Análise

Sin & Punishment: Star Successor (Wii)

Esqueça tudo o que você sabe sobre joguinhos fofinhos, com menus bonitinhos, tutoriais mais do que óbvios e cores vivas. Deixe para trás qualquer jogo com nível de dificuldade "Very Easy" ou que queira outra coisa que não seja te matar. Ao colocar o disco de **Sin & Punishment Star Successor** no seu Wii, prepara-se para mergulhar num mundo recheado de batalhas intensas onde sua única preocupação vai ser sair vivo. Esteja pronto para enfrentar hordas imensuráveis de inimigos nos mais variados cantos do planeta enquanto luta para não ser atingido por nenhum dos "zilhões" de tiros que vêm na sua direção. Prepare-se para um game difícilimo, prepara-se para **Sin & Punishment Star Successor!**

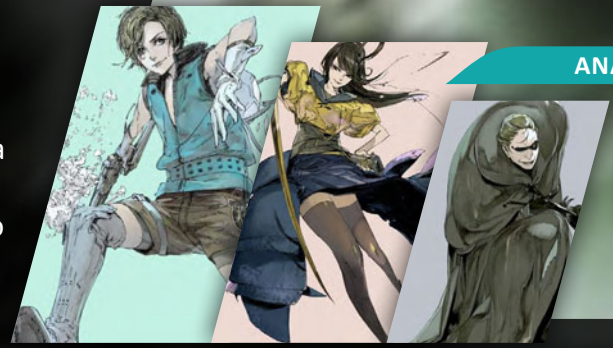


Sin & Punishment Star Successor é a mais nova aposta da Treasure para o Wii. Mas não pense que ela seguiu o caminho de outras empresas que desistiram de lançar jogos de suas séries tradicionais para investir no crescente público casual do console. S&P é um jogo com forte apelo ao público veterano, seja pelo seu nível de dificuldade muito acima da média (inclusive dá para ser morto já na fase-tutorial inicial do jogo) ou pelo seu gênero rail shooter, que fez a infância de muitos jogadores. Sendo o sucessor do igualmente difícil Sin & Punishment lançado apenas no Japão para o Nintendo 64, é a chance de nós, ocidentais, termos acesso a um material que por tempos nos foi privado.

O sucessor estelar

S&P é um rail shooter bem ao estilo tradicional, mas com diversos detalhes que fazem deste game um verdadeiro sucessor do primeiro jogo para o N64. Lançado no fim da vida do Nintendo 64 e apenas em território nipônico, o esplendor do S&P original foi muito limitado. Mas, nessa versão para o Wii, a Treasure traz para nós uma aventura fascinante com diversas melhorias em relação à primeira edição. Em Star Successor, a jogabilidade com o Wiimote+Nunchuk caiu que nem uma luva, conseguindo nivelar bem a tradicionalidade com o conforto de um controle da geração atual. Diferentemente da jogabilidade com o Classic Controller ou com o joystick de Game Cube (que trazem à tona a mesma forma de jogar da versão original e não são nem um pouco recomendados), a dupla Wiimote e Nunchuk faz com que você não precise usar dois analógicos ao mesmo tempo.

Agora que é possível voar também, a tentativa de controlar a mira e os movimentos do personagem pelos cenários é frustrante usando dois analógicos, no entanto, os controles do Wii com sensor de movimento permitem que você mire e ande sem tal desconforto. Isso se deve ao uso do pointer para mirar e do nunchuk para se locomover. É claro que a progressão pelos estágios é automática e contínua (você só para de seguir em frente quando um chefe surgir e ocupar toda a tela), mas você não ficará completamente preso aos trilhos, pois é possível (e necessário) se movimentar para evitar bater de encontro com os inimigos e seus ataques. E para reduzir tantos inimigos a pó, você estará armado com diferentes tipos de golpes, cada um com seus prós e contras, sendo necessário estudar cada um para desferi-los na situação certa. Segurando o botão B do Wiimote você atirárá continuamente, uma das coisas que você passará 90% do game fazendo. Quando você precisar acertar mais inimigos de uma vez e com mais poder de fogo, basta carregar um golpe especial com o A e depois soltar o botão para atirá-lo.



Se os adversários estiverem bem próximos ou se você quiser rebater mísseis e outros projéteis em direção aos seus alvos, pressione o botão B uma vez (ou mais de uma, para um combo) que o seu personagem desferirá um golpe a curta distância. Fora isso, o botão C faz pular, enquanto Z o faz esquivar (o que é uma verdadeira benção do jogo) e um toque no botão A trava a mira de forma eficiente. É claro que cada um dos dois personagens selecionáveis, o corajoso Isa e a enigmática Kachi, tem suas particularidades, mas isso não muda a disposição dos comandos pelos botões. Outro ponto que Star Successor herdou de seu pai foi o grande investimento em gráficos e animações de ponta. O primeiro jogo fugia ao padrão do Nintendo 64 e sua continuação, embora não seja o jogo mais belo do Wii, consegue nos trazer cenários ricos, animações fluidas e efeitos de luz impressionantes (e tudo isso com raríssimas quedas na taxa de quadros por segundo ou qualquer tipo de slowdown). A sonoplastia é repleta de ritmos eletrônicos que revivem os momentos de tiroteios em fliperamas, pode não ambientar bem os estágios, mas é uma boa carga de saudosismo. Mas o visual do jogo traz consigo uma grande falha: ele é péssimo na hora de nos dar noções de profundidade, tornando difícil a escolha entre golpes de curta ou longa distância. É difícil saber se um inimigo está próximo ou longe, o que frustra bastante, pois são muitos adversários na tela e um erro pode ser fatal!





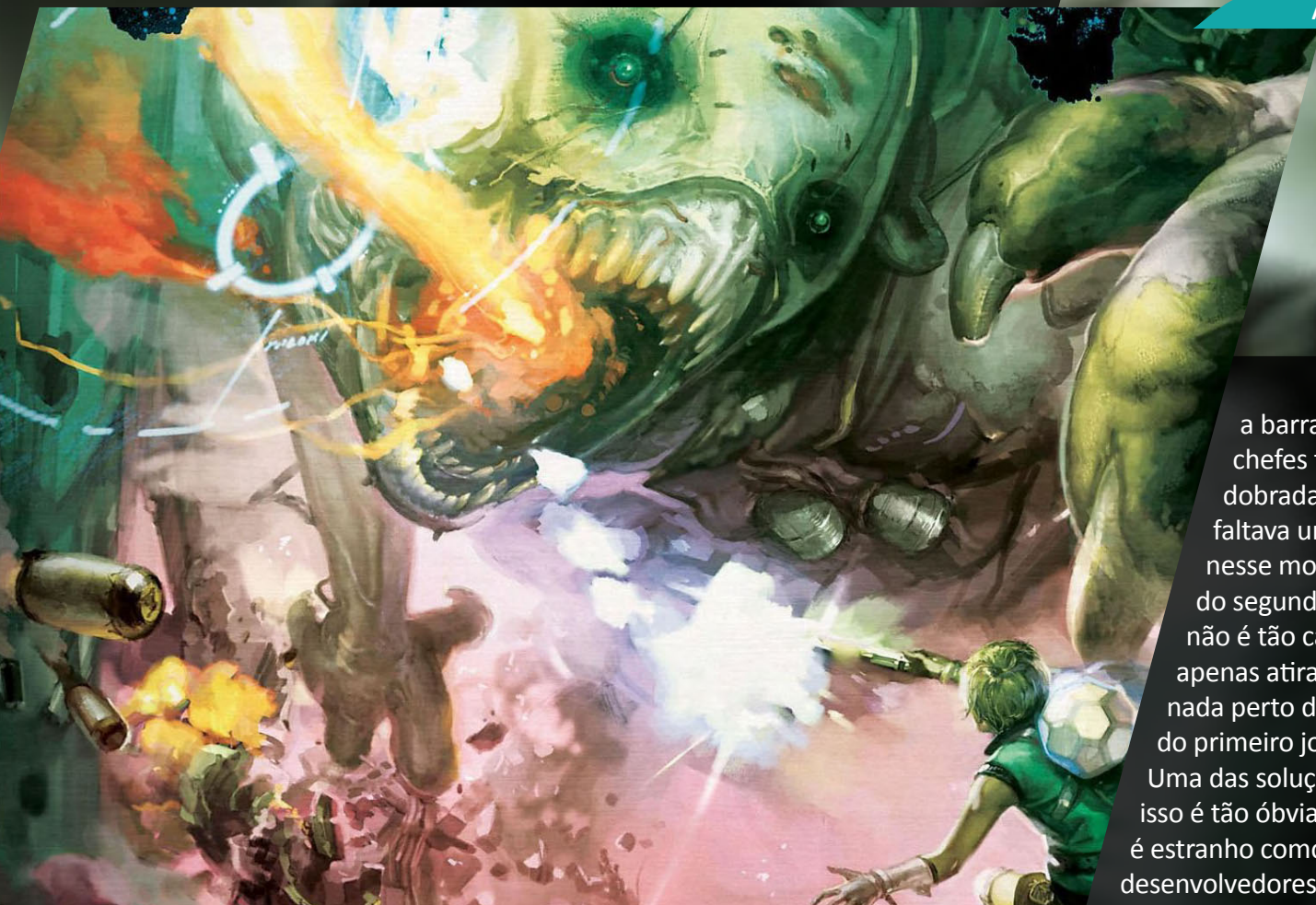
ANÁLISE

Pecado e (muita) Punição

Sin & Punishment (pecado e punição, traduzido), fará você realmente se sentir como se tivesse pecado e sua punição fosse realmente enfrentar tal game. Falo isso por que nas muitas horas em que aproveitei este jogo, quase tudo o que surgia na tela não pensava em outra coisa que não fosse me dilacerar. Se você enjoar do game ao encarar umas cinco vezes seguidas a tela de Game Over, este jogo não é para você, por que até o fim dele você provavelmente não conseguirá mais dormir de tanto medo da maldita tela da morte. Mas eu também incentivo você a continuar tentando, por que não há outro jeito de superar as adversidades do jogo se não for pela tentativa e erro e também pelo estudo e cálculo dos padrões de ataque dos inimigos. É incrível quanto tempo você passará analisando minuciosamente as características de cada chefe para pegar o timing certo de desferir os seus golpes.



Todo esse excesso de matemática pode assustar um pouco, mas quando você vir aquele imenso monstro colossal tombar em chamas depois de sucessivos fracassos, o sentimento de auto-superação tomará conta. Em Star Successor, a Tresaure implementou diversas funcionalidades para deixar o jogo um pouco mais amigável, mas sem perder toda a agressividade do mesmo. As vidas são infinitas, embora uma morte faça você voltar ao último checkpoint, e os tutoriais ajudam bastante os iniciantes. Por outro lado, o verdadeiro “pecado” desse game é sua história. O enredo que tem cara de ser algo sério e complexo funciona mesmo como pretexto para te lançar nos diversos estágios do game. Há muitas coisas na história que realmente parecem ter saído da mente de um louco; você começa numa nave que, do nada, é atacada e logo depois já está numa cidade abandonada sendo atacado por algo que parece um mago futurista. Só o nome da organização criminal inimiga já tem cara de algo bem aleatório: Nebulox. Mas é claro que, embora explorada de forma supérflua, o enredo de Star Successor não desqualifica o game, afinal, um jogo de tiro em trilhos não precisa tanto de um enredo, pois só o que queremos é ir direto para a ação e estourar os miolos de tudo à nossa volta. Mas é claro que o contrário também pode acontecer e os seus miolos serem estourados (o que frequentemente acontece).



a barra de vida dos chefes também é dobrada. No entanto, faltava um pouco mais nesse modo, a função do segundo jogador não é tão cativante, apenas atirar não é nada perto da função do primeiro jogador. Uma das soluções para isso é tão óbvia que é estranho como os desenvolvedores não aplicaram tal idéia: se

Cooperando e Competindo

Não pense que a sua jornada por Star Successor será algo completamente solitário, é certo que o game tem foco no individual, mas o modo para dois jogadores e a conectividade Wi-Fi são fatores determinantes. Na jogatina em grupo, o primeiro jogador tem controle sobre o protagonista e uma mira para atirar, ao passo que o segundo jogador só poderá controlar uma segunda mira independente. Não vou dizer que é um mar de rosas, mas é algo divertido. Joguei bastante na cooperatividade e arrisco dizer que é algo melhor do que o single player, mas poderia ser bem mais desenvolvido. O multiplayer de Sin & Punishment é interessante e requer que ambos os jogadores estejam em sintonia e que haja divisão do trabalho, mas tal modo não facilita em nada a superação de desafios, pois, embora você tenha o poder de fogo dobrado,

são dois personagens selecionáveis, cada jogador poderia muito bem controlar um deles. Simples, não? A conexão Wi-Fi permite ao jogador competir com outros quanto ao Score conseguido em cada fase. São vários os fatores que determinam os pontos obtidos e você confere tudo direitinho no Box na próxima página. Esse recurso não é uma mera desculpa para colocar o símbolo “Nintendo Wi-Fi Connection” na caixa do jogo, mas algo que pode ser muito bem explorado por aqueles que realmente querem se superar mais e mais com Star Successor.



Supere-se

Além de se preocupar em arrebentar todos os inimigos de cada fase, em *Star Successor* você também precisará fazer isso do melhor jeito possível, pois cada mínimo detalhe da missão pode render pontos extras para o Score.

1 A cada monstro que você pulveriza, aumenta-se 0,1 no seu multiplicador de pontos, podendo chegar até x16. Logo, não deixe que grupos enormes de criaturas fracas passem sem serem metralhados em troca de alguns bônus no multiplicador. Mas cuidado, pois se você for atingido por algum adversário, o fator de aumento do Score cairá na mesma proporção..

2 Também é preciso ter atenção com as medalhas de ouro, elas caem quando você cumpre alguma condição especial (e secreta). Assim, concentre-se em destruir tudo o que vier, tentando sempre reduzir a pó grupos inteiros de monstros iguais, e desviar do máximo de golpes possíveis. Mas, fora essas dicas gerais é preciso ir tentando até achar essa “condição especial”.

3 Mantenha os pés no chão e seu Score alcançará os céus. Quanto mais tempo você se manter de jejum da habilidade de vôo, mais pontos extras ganhará. Aproveite bastante os estágios onde o chão existir para aumentar o Score.

4 Fez tudo certinho? Agora conecte seu Wii na internet e compare seu Score com o dos campeões mundiais. Ainda não chegou ao topo? Continue tentando!

Shooter Definitivo?

Dentre os vários shooters que o Wii nos apresentou até agora, o uso do pointer do Wiimote foi uma das melhores evoluções que se podia ter nesse ramo dos vídeo-games. E, embora jogos como *House of Dead* e *Resident Evil* tenham sido bons jogos de tiro em trilhos, é *Sin & Punishment: Star Successor* que veio para ficar. Se você procura nos games atuais algo que relembre suas jogatinas passadas, repletas de desafio e auto-superação, *S&P* é mais do que recomendado. Aconselho-lhe a optar pelo modo Hard logo de cara, será um prato cheio para aqueles que já estão acostumados a se comprometer a um jogo, mas também será um desafio e tanto para os novatos. Seja pelos seus gráficos muito bem feitos, pela sua sonoplastia que nos faz reviver o passado ou pelo seu incentivo à sempre se superar e vencer os desafios, *Star Successor* pode muito bem ser considerado a melhor experiência de tiro do Wii. Cada estágio irá trazer-lhe uma experiência bem diferente. O “felling” de cada fase é bem distinto, em um estágio você terá o céu inteiro para se locomover (A sensação é de estar num simulador ou montanha russa, mas sem qualquer dispositivo de segurança), já em outros fuzilará inimigos dentro de uma corrente marítima. E há ainda fases em que você avançará por progressão lateral, estilo os antigos side-scrolling. Reúna toda a coragem que há dentro de você e prepare-se para um jogo extremamente desafiador e intenso! Não há tempo a perder para pôr as mãos em *Sin & Punishment: Star Successor*.



9.5

Sin & Punishment: Star Successor (Wii)

GRÁFICOS 9.5 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.5 | DIVERSÃO 9.5

CUSTOM BLAST

A Cena e o Tema!

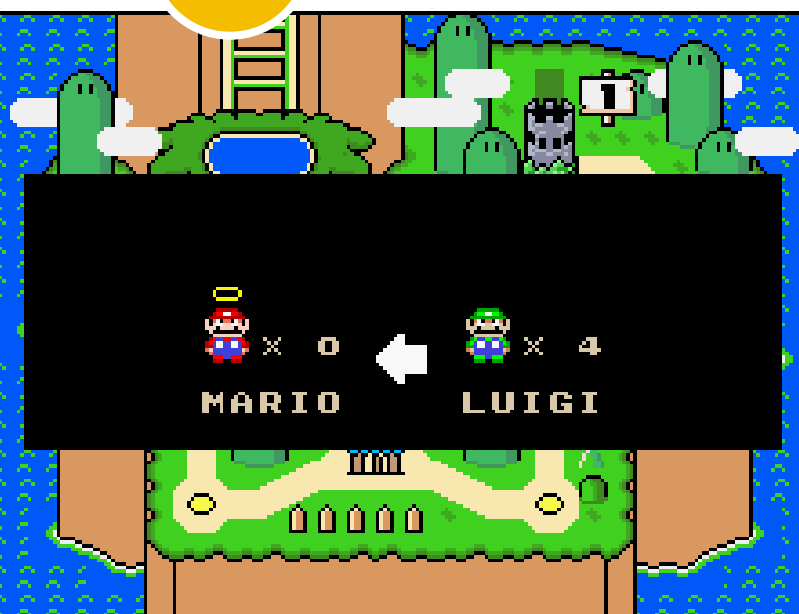
A sessão **Custom Blast** promove concursos de criação com nossos leitores, seja em imagem ou texto. Tudo acontece através do Fórum Nintendo Blast e os resultados são divulgados nas edições da revista. Os vencedores receberão pontos e poderão ganhar prêmios! Acesse <http://forum.nintendoblast.com.br> e participe do próximo!

E nesta edição, o tema escolhido foi:

A Cena e o Tema Escolha uma imagem ou cena de game e combine com uma legenda.

As combinações mais criativas foram selecionadas e você confere agora:

1º Vencedor Mebs



A vida é tão injusta...

Nas páginas seguintes confira os próximos colocados e menções honrosas.



2º Capi

Problemas existenciais

Não são exclusivos de adolescentes

3º

Crazy Dark Sonic



EM QUEM VOCÊ PENSA QUE VAI
ATIRAR ESSA POKEBOLA?

Menções honrosas



Ay'Kie



Tico



Bruno DS



Não é a mamãe! Não é a mamãe!

HLSH



Neko



Capi



VIDA
Sempre imitando os jogos...

Linkzx



DNS

Dos jogos para o cinema, Prof. Layton traz novos mistérios

Pouco após o lançamento do seu quinto jogo para o Nintendo DS, Professor Layton e seu fiel aprendiz, Luke Triton, decidem mudar um pouco de ares. Eis a deixa para que as aventuras da franquia da Level-5 apareçam pela primeira vez nos cinemas japoneses. O Random Blast de hoje falará sobre **Professor Layton and the Eternal Diva**, o primeiro filme da série. Você já ouviu falar?



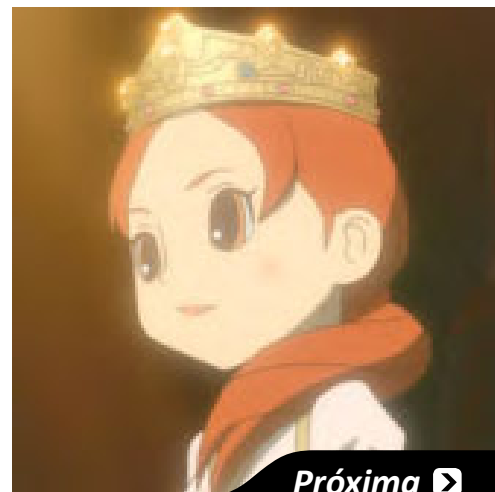
A essa altura, todos já devem saber do notável Professor Hershel Layton: um autêntico inglês, amante de chás, e arqueólogo – com uma queda muito grande por quebra-cabeças. Ele não é realmente um detetive, mas não existem mistérios que ele não possa resolver. Suas aventuras ao redor do mundo envolvem os mais intrigantes casos resolvidos, o que lhe credita uma reputação muito boa. No portátil da Nintendo, nosso querido professor já protagonizou cinco jogos, dois dos quais lançados no Ocidente. O último game, *Professor Layton and the Specter's Flute*, tem a sua sequência diretamente contada no filme, que narra a investigação de Luke sobre o conceito da imortalidade.

Os trailers do filme, no entanto, sugerem que a história inteira possa ser um *flashback*. É bom lembrar que tanto *Mask of Miracles*, quanto *Specter's Flute*, têm os seus acontecimentos antes da primeira trilogia, que inclui os jogos lançados no Ocidente, onde Luke aparece mais velho e experiente.



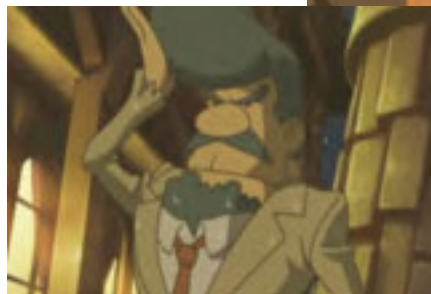
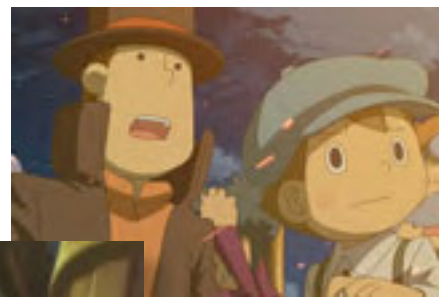
Afinal, qual o caso desta vez?

Jenis Quatlane é uma famosa cantora de ópera. Ela escreve para o professor convidando-o para ir à casa de ópera onde ela está trabalhando, a Crown Petone, para assistir a um espetáculo. Há algo mais, porém: coisas muito estranhas andam acontecendo na casa de espetáculos, e um desaparecimento talvez esteja relacionado ao caso. Um ano atrás, uma amiga de Jenis, Melina, desapareceu misteriosamente, retornando pouco tempo depois. O intrigante foi o relato da garota, que afirmou ter estado a um palmo da imortalidade. Naturalmente, a história deixou Layton e seus aprendizes fascinados. Então, eles viajaram até a casa de ópera para conferir tudo mais de perto.



Assim que chegaram, algo muito estranho acontece: com a casa lotada para assistir a mais um espetáculo, um homem mascarado aparece diante de toda a plateia convidando-os a participar de um jogo. O vencedor ganhará a “vida eterna”. Aos que perderem, restará a morte. E assim Layton, Luke e Remi precisam desvendar os mistérios da vida eterna antes que seja tarde demais.

Além de mais uma excitante história, que certamente vai mexer com a imaginação de muita gente, o filme traz uma grande trilha sonora. Afinal, nosso palco é uma casa de ópera, e não poderia haver situação melhor para uma vasta seleção da refinada música erudita.



A animação foi produzida pelo estúdio OLM, o mesmo responsável pelas séries Pokémon e Berserk. A direção ficou a cargo de Masakazu Kubo, também conhecido pelos filmes dos monstros de bolso. E, embora mesmo no Japão a maioria dos críticos tenha torcido o nariz para os filmes de Pokémon, Professor Layton and the Eternal Diva foi um sucesso de crítica, tornando-se um dos primeiros filmes baseados numa série para videogames a conquistar uma recepção tão boa.

Para você que se empolgou com a história, prepare-se: devido à boa aceitação do filme em terras nipônicas, a Level-5 decidiu lançá-lo em outras regiões esse ano. No Reino Unido, a película só será lançada em outubro, mas já está à venda nos formatos de DVD (£9.99) e Blu-ray (£12.99). Haverá uma edição de colecionador contendo os dois formatos, um disco de bônus com os extras e um livro sobre a série. Para o Brasil, por enquanto, não há qualquer previsão.

Os fãs que quiserem assistir terão que importar os discos e caprichar no inglês.

E tem mais: uma nova produção está em andamento, o que significa que Professor Layton invadirá os cinemas japoneses mais uma vez, no fim de 2010. Vamos esperar e torcer para que chegue ao Brasil.



Enquanto Isso

Entrevista: Deputado Luiz Carlos Busato e o Projeto Jogo Justo



Ser gamer no Brasil não é fácil. O preço dos consoles, games e acessórios são absurdamente caros, tornando a diversão limitada. Não é todo mundo que pode desembolsar mais de R\$ 1.000 em um Nintendo Wii ou R\$ 250 em cada jogo. Infelizmente, as pessoas mais humildes ou são completamente excluídas, ou então apelam para a pirataria. Pirataria essa que afasta grandes empresas da América Latina no geral. A Sony, por exemplo, lançou o PS3 no país quatro anos após o lançamento nos Estados Unidos, e ainda por um preço considerado abusivo por muitos. É um mercado que tem tudo para explodir, mas que não se desenvolve devido à burocracia, os altos impostos e à falta de investimento.

jogojusto

O Projeto Jogo Justo

A partir dessa preocupação nasceu o projeto “Jogo Justo”, que visa reduzir impostos sobre consoles e jogos importados, além de buscar apoio do governo para desenvolver a indústria de games no país. Atento a importância dessa luta, o deputado federal e vice-líder do Governo na Câmara, Luiz Carlos Busato (PTB-RS), resolveu apoiar a causa. É o primeiro mandato dele como deputado federal. Antes, Busato foi secretário de obras na cidade de Canoas (RS). O Nintendo Blast entrevistou com exclusividade o parlamentar gaúcho. Confira:

NINTENDO BLAST - Como o senhor ficou sabendo do projeto “Jogo Justo” e por que resolveu aderir?

DEP. LUIZ CARLOS BUSATO: Conheci a ideia do projeto através de uma amiga que indicou o meu nome para o senhor Moacyr Alves, responsável pelo “Jogo Justo”. Primeiramente, achei a proposta muito boa, mas resolvi aderir ao movimento quando tomei conhecimento de que os jogos e consoles são muitos caros e hoje se tem a possibilidade de reduzir a carga tributária desses produtos. Depois, avaliando, viu-se que a medida também pode gerar empregos e diminuir a pirataria.

Acesso

Levantamento recente do IBGE mostrou que as classes mais baixas não tem acesso à aparelhos modernos, como tocadores de MP3 ou videogames de última geração. A causa são os preços abusivos cobrados do consumidor brasileiro. O país tem tantos impostos que os eletroeletrônicos importados chegam a custar até quatro vezes mais do que deveriam. Por exemplo: o Wii Americano custa US\$ 199. Sem imposto, ele deveria sair por, no máximo, R\$ 500. É um preço ainda bem elevado, mas muito mais acessível. Os jogos vão pelo mesmo caminho: Super Mario Galaxy custa US\$ 49,99. Se chegasse sem imposto ao país, seria vendido por aproximadamente R\$ 120.

Como líder do Governo, o que o senhor tem feito para sensibilizar os políticos e os gestores do governo sobre a importância do “Jogo Justo”?

BUSATO: No momento, tudo está numa fase de estudo. Antes de conversarmos com o Governo e seus representantes, temos que ter um embasamento de que com a redução de impostos aumentará também a arrecadação, e em consequência os benefícios que o Governo terá.

Atualmente, é possível reduzir a carga tributária para que videogames, jogos e acessórios cheguem ao país a um preço mais acessível? Como isso pode ser feito?

BUSATO: Acreditamos que sim, uma vez que será um incentivo para a venda e criação de jogos, novas fábricas e geração de emprego. Mas o estudo que a equipe do Jogo Justo está realizando nos dará mais respostas.

O senhor acredita que essa medida pode reduzir a pirataria no Brasil?

BUSATO: Este é um dos motivos que deverão ser provados junto ao Governo. Com a redução do valor dos jogos, com certeza muitos irão adquirir jogos originais, aquecendo o mercado. Além de outras formas de inibir a compra de jogos piratas.



Dep. Luiz Carlos Busato

O senhor planeja apresentar algum projeto sobre o assunto? Se sim, o que vai propor?

BUSATO: A princípio não. Uma vez que apresentado o projeto, se o Governo não se manifestar favoravelmente, dificilmente será aprovado. Nós estamos indo pelo caminho mais fácil, ou seja, indo direto ao Governo e provar para eles que a redução da carga tributária é favorável tanto para o Brasil, quanto para os consumidores.

Há no país bons desenvolvedores de games, mas que não obtém sucesso por falta de recursos. O que poderia ser feito para desenvolver essa indústria no país?

BUSATO: Em primeiro lugar, aquecer a economia com a venda de jogos com preços justos, tendo este aquecimento, o mercado interno vai começar a desenvolver jogos, visto a demanda de compra. E também as grandes fabricantes se sentirão incentivadas a investir em nosso País.

Na sua opinião, qual a importância dos jogos na vida das pessoas?

BUSATO: A princípio os jogos são uma distração, em muitos casos educativos e temos alguns até ligados à área médica. Por isso, avalio os jogos como o lazer de muitas famílias e a possibilidade de recuperação de doentes e do ensino na sala de aula e em casa.

O senhor joga ou já jogou algum game? Se sim, poderia citar algum que tenha sido marcante?

BUSATO: Atualmente não, eu sou do tempo do Atari. Mas sou admirador e só não jogo por falta de tempo.


Gostaria de deixar um recado para os nossos leitores?

BUSATO: Este movimento realizado através do Jogo Justo está mexendo com vários segmentos de nossa economia e política. Por esse motivo, acredito que, com a manifestação popular, junto ao estudo, poderemos sensibilizar o Governo. Assim poderemos conseguir a redução da carga tributária, a diminuição da pirataria, podendo desenvolver jogos no Brasil, ter a geração de novos empregos e tantos outros benefícios a serem conquistados.

A Nintendo Blast agradece ao deputado pela participação e apoia o Projeto Jogo Justo. Por isso, na capa desta edição incluímos o **selo oficial da campanha** (pode ser visto também ao lado), que será usado por vários participantes e apoiadores da campanha. Fique de olho na Nintendo Blast para mais novidades sobre projeto Jogo Justo!



Participe e apoie você também! Acesse www.jogojusto.com.br para mais informações.

An illustration of Professor Layton and Luke from the game Professor Layton and the Unwound Future. Professor Layton, on the left, is wearing his signature grey suit and top hat. Luke, on the right, is wearing a blue shirt and a green cap. They are standing in a room filled with intricate clockwork mechanisms, gears, and a large clock face with Roman numerals in the background. The scene is dimly lit, with light coming from various sources, including a small clock on the wall and some glowing blue lights on the right.

por Leonardo Marinho

PROFESSOR LAYTON AND THE

Unwound Future™

Quebra-cabeças simples, porém desafiantes, histórias recheadas de mistérios e muito bem contadas e uma qualidade gráfica impecável fizeram da série Professor Layton um sucesso absoluto de público e crítica. Professor Layton and the Unwound Future, com lançamento agendado para 12 de setembro, fecha com brilhantismo a primeira trilogia deste “gentleman” inglês viciado em enigmas e seu fiel aprendiz Luke.

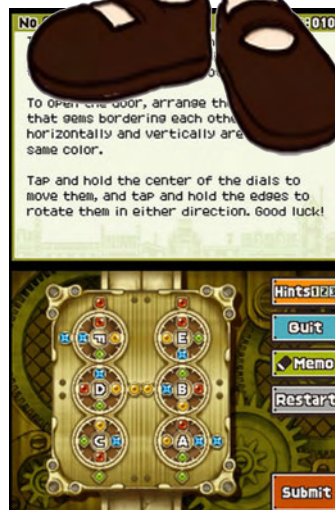
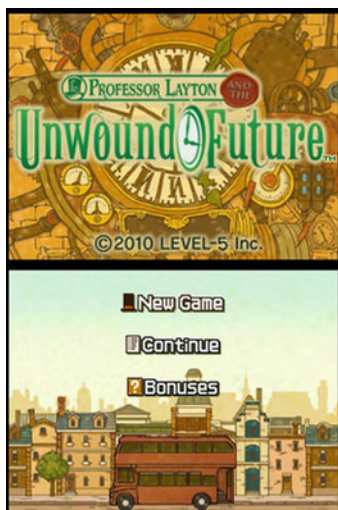
Professor Layton and the Unwound Future é o último game na cronologia da série, mas não o último jogo da franquia a ser lançado. Nele, o jogador continua resolvendo quebra-cabeças que desafiam sua análise e pensamento crítico, exigindo raciocínio lógico e estratégico. O game é produzido pelas mãos da competente Level 5, famosa por Inazuma Eleven, Ni no Kuni e os últimos games da série Dragon Quest. Esta terceira aventura, que finalmente é lançada no ocidente, se mantém fiel às raízes e entrega mais do mesmo, o que não é um problema quando se trata de Layton

Desvendando mistérios... No futuro

Em Unwound Future, Luke recebe uma misteriosa carta que diz ter sido enviada por ele mesmo dez anos no futuro. Na carta, é revelado-lhes que Londres encontra-se em estado de caos e que apenas o professor é capaz de pôr um fim ao problema.

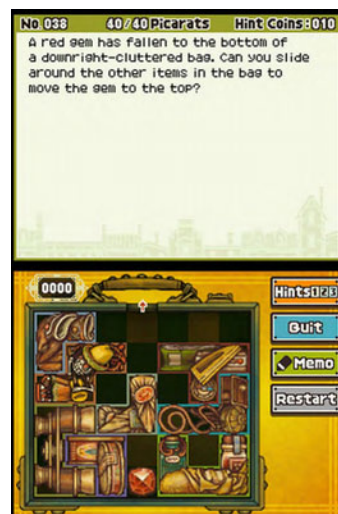
Ainda atordoados com a revelação, um tanto duvidosa, a dupla segue viagem para Londres, afim de testemunhar a apresentação de uma máquina do tempo recentemente construída. Ao longo da demonstração, as coisas não saem como o esperado e, em meio a toda confusão, o Primeiro Ministro, Bill Hawk, desaparece sem deixar rastros.

Com tantos mistérios surgindo você não achou que o Professor fosse deixá-los sem solução, não é? Layton faz jus à sua fama e junto com Luke viaja ao futuro usando a Máquina do Tempo, resolvem enigmas, coletam pistas e pouco a pouco os mistérios sobre o futuro de Londres - além do passado enigmático de Layton - vão sendo revelados.



Todo Quebra-Cabeça tem uma resposta

Você continua utilizando a stylus para resolver os puzzles que são apresentados, navegar pelos cenários, conversar com personagens e coletar pistas que levam ao desenrolar da história. A novidade fica por conta de uma super dica para os quebra-cabeças. Como sempre, cada puzzle conta com 3 dicas para ajudá-lo a solucioná-lo, destravadas em troca de moedas especiais encontradas ao longo do game. Cada dica custa uma moeda especial. Se, ao revelar todas, o jogador ainda não conseguir resolver a charada é apresentada-lhe uma super dica, custando duas moedas. Uma boa opção caso não esteja conseguindo resolver os puzzles e ainda tiver algumas moedas sobrando. Esta pequena adição torna a experiência mais fácil e atrativa aos jogadores que estão tendo seu primeiro contato com a série.





O game continua a cargo da Level 5, portanto, não precisa se preocupar quanto aos gráficos, a aventura de Layton e Luke continuará tão bonita visualmente como sempre foi. O quesito sonoro promete não desapontar: as músicas possuem o mesmo clima inglês e bem ambientado, marcantes na série. As dublagens, que nos episódios anteriores foram sensacionais, estão muito bem feitas pelo que se percebe no material já revelado. Os dubladores foram muito bem escolhidos e as atuações são dignas de aplausos. Com uma ambientação aparentemente impecável, até os jogadores mais exigentes não terão do que reclamar.

O game conta com mais de 165 puzzles, uma campanha principal satisfatória e uma série de extras. Material o suficiente para lhe manter ocupado por um bom tempo. E se tudo isso ainda não for o bastante, haverá quebra-cabeças semanais sendo distribuídos via Wi-Fi Connection.

A julgar pelos games anteriores, podemos esperar uma qualidade excelente, diversão e desafio de primeira. Se você já jogou ao menos um título da franquia, ou é fã de toda a série, então já sabe o que esperar deste Unwound Future. Mais quebra-cabeças, mais mistérios e todo charme e sapiência de Layton em uma aventura que vai tirar seu cérebro do ócio por um bom tempo.



PRÉVIA



PROFESSOR LAYTON AND THE Unwound Future

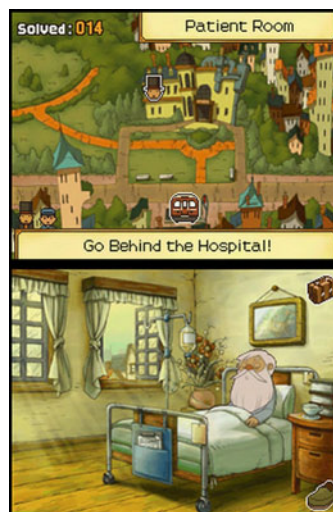
Gênero: Aventura/Puzzle

Plataforma: Exclusivamente no Nintendo DS

Publisher: Nintendo

Developer: Level 5

Data de Lançamento: 12 de Setembro





por Marcelo Vasques

Disney EPIC MICKEY

É fácil encontrar o nome de Mickey Mouse e lembrar-se do seu lado meigo associado a um espírito caridoso. Indo contra essa corrente, contudo, a Junction Point Studios deseja fugir do aspecto comportado e mostrar a face mais sombria do camundongo em Epic Mickey. Liderada por Warren Spector, em conjunto com a Disney Interactive Studios, a desenvolvedora ainda detém uma tarefa complexa até o lançamento no Natal: transformar a próxima aventura da mascote da Disney em um épico dos videogames.



Pelo que se sabe até então Epic Mickey tem chances de ser um dos melhores lançamentos do ano para o Wii. Com um visual fantasioso e cheio de maquinários, o game pretende divertir de formas diferentes cada pessoa que tentar jogá-lo. Além de tudo, ainda será possível reencontrar Donald e Pateta em meio a ambientes que lembram os parques temáticos. Esqueça o que você sabe sobre Mickey até agora, pois, no Natal, ele pretende assumir a personalidade de um épico herói. Ou vilão. Você escolhe.

Mickey encontra o passado

O enredo toma forma em um mundo criado para os personagens esquecidos da Disney, conhecido como Cartoon Wasteland. Mickey, devido à sua fama, não habita o universo junto aos companheiros ignorados, mas Oswald, antigo personagem de Walt Disney e invejoso ao sucesso do meio-irmão, é um líder local. É com essa atmosfera que o perigoso vilão Phantom Blot (o famoso Mancha Negra, no Brasil) invade Cartoon Wasteland e transforma tudo em seu território sombrio.

Mickey é mandado à força para o universo esquecido, e acaba encontrando diversos personagens clássicos da Disney. A forma de interagir com eles fica a cargo do jogador. Entretanto, a fama de Mickey sofre mudanças conforme diferentes tratamentos são usados, tanto para o bem, quanto para o mal.

A aparência do camundongo também arca com algumas modificações em razão do sistema moral, o que interfere na liberação de novas quests e na forma como os habitantes de Cartoon Wasteland enxergam a mascote.



Livre para pular (um monte)

A liberdade para agir é uma das características básicas do game, que se adapta ao estilo de cada pessoa, permitindo, inclusive, evitar chefes e transformar inimigos em amigos, sem atacá-los. Não há uma forma certa de terminar uma fase: o jogador escolhe como resolver os puzzles.

Além de tudo, dependendo das escolhas, opções e habilidades distintas ficam disponíveis e o status de Mickey se altera.

Você quer ouvir e ajudar os habitantes de Wasteland separadamente ou apenas salvar seu mundo? A escolha é sua. Só não tente deixar de pular, pois, sem uma grande variedade de pulos, fica difícil alcançar qualquer objetivo no jogo.

Pinte e remova

Um dos aspectos principais de Epic Mickey, no entanto, é o uso de um pincel e um removedor, que acompanham o camundongo e são os principais responsáveis pela luta ou interação com os inimigos. Além disso, os objetos realizam funções necessárias para prosseguir no game: enquanto o pincel é responsável pela criação de elementos do cenário, o removedor os elimina.

É possível manipular o ambiente conforme a necessidade. Obstáculos podem desaparecer da frente do jogador, ou pontes danificadas passarem por conserto com um toque de tinta.

Por outro lado, há um limite na utilização dessas habilidades. Duas barras recarregáveis habitam os cantos da tela, e o uso do pincel e do removedor depende de cada uma delas. Alguns power-ups podem preenchê-las por completo, mas, normalmente, o jogador deve esperar por sua lenta reposição. Também não é possível apagar ou criar qualquer objeto nos cenários, pois existe um limite que impede a remoção dos componentes indispensáveis. Afinal, destruir todo o universo não pareceria muito inteligente.





Homenagem aos velhos tempos

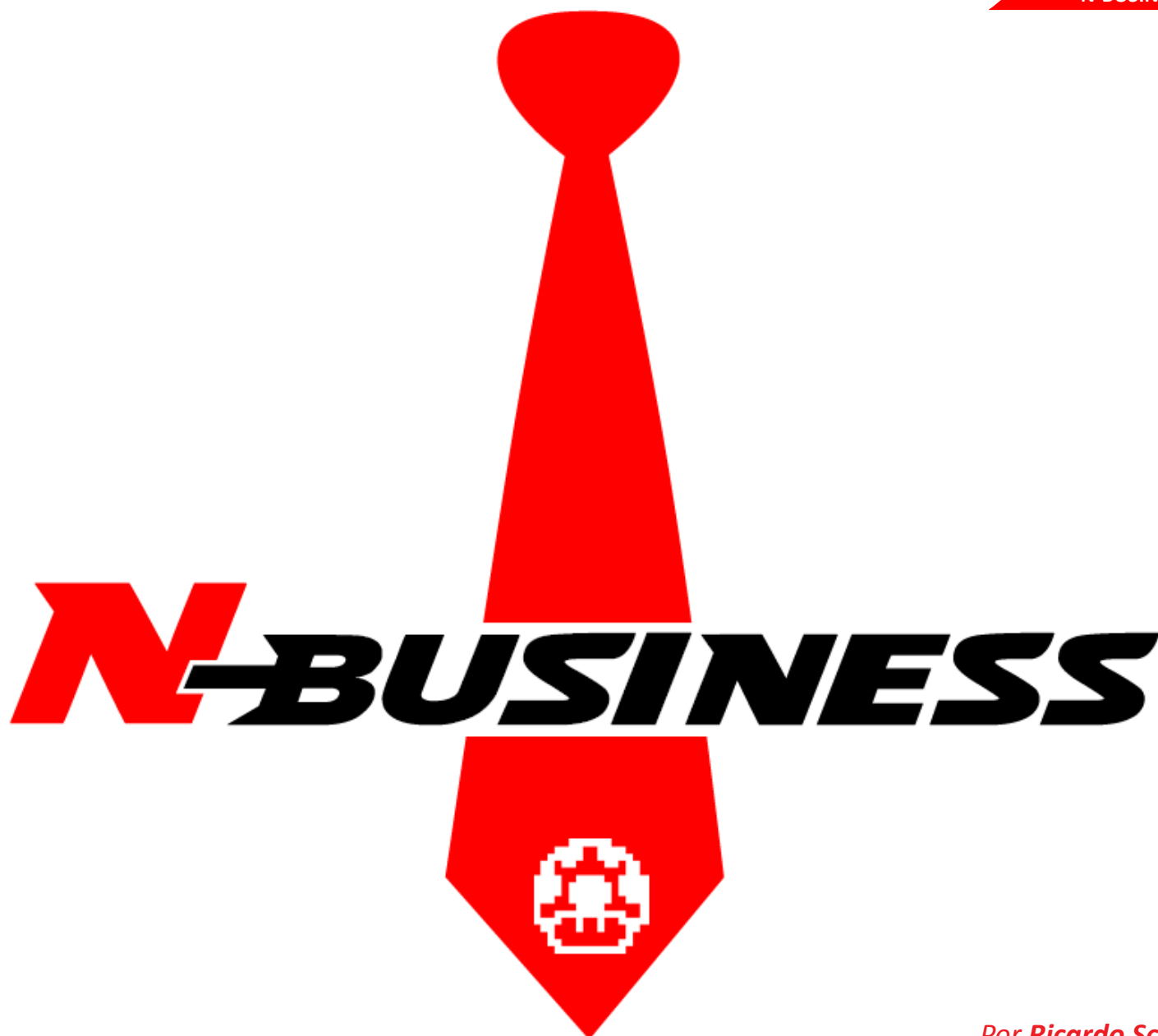
Através do uso desses dois itens importantes, o jogador pode percorrer os diferentes caminhos das fases e encontrar as três zonas distintas que o título oferece, sabiamente nomeadas Quest, Action e Travel. Na primeira, o contato com os personagens predomina e Mickey pode executar quests e puzzles. Porém, é na zona de ação que o combate e a exploração tomam forma, enquanto a última, e mais interessante, se estabelece como área de transição entre os locais do jogo, caracterizada em duas dimensões e estilo plataforma, relembrando os anos monocromáticos do ratinho.

Estrelando um personagem nascido em desenhos animados, Epic Mickey não se esquece de apresentar belas animações em diversos momentos do jogo. Conversas e ocasiões diferentes são logo transformadas em cutscenes, que acabam contando a história de um modo mais claro. Por meio delas, por exemplo, é possível acompanhar a difícil relação entre Mickey e Oswald, que necessitam de mais confiança para salvar Wasteland do cruel Phantom Blot.



Artworks





Por Ricardo Scheiber

PARTE 3: DISCUTINDO O MACROAMBIENTE

Na coluna passada, vimos um pouco do ambiente externo à Nintendo, ou seja, o ambiente do setor de videogames. Muita coisa do ambiente externo será vista hoje também, mas a abordagem será muito maior: entenderemos como funciona a estrutura PESTEL, quais são os principais condutores de mudança em se tratando de videogames, como acontece a competição e a importância da análise SWOT.

Sempre que uma organização inicia o processo de desenvolvimento da estratégia, o primeiro passo é coletar o máximo de informações. São estes dados que nos permitem fazer uma análise da situação, que descreve problemas atuais e futuros e tendências que afetam o macroambiente. Por macroambiente nesta coluna, entenda-se a junção de três ambientes principais: o ambiente interno, o ambiente externo e o ambiente do cliente.

Imaginemos que o ambiente dos videogames possui camadas. A camada mais geral é chamada de macroambiente, cujos fatores que podem impactar as organizações são mais amplos. Por isso, é importante entender como as mudanças no macroambiente podem atingir a Nintendo. Veremos que fatores são esses mais adiante. Dentro dessa camada geral, encontra-se o segmento (ou setor) que consiste num grupo de empresas que oferecem os mesmos produtos e serviços. Podemos associar essas empresas ao ambiente de tarefas visto na coluna anterior. Por fim, a camada mais imediata do ambiente é formada por concorrentes e mercados. Por concorrentes, entenda-se: Sony e Microsoft. Na maioria dos segmentos existem empresas com características próprias, concorrendo em bases diferentes. Vemos, por exemplo, que a proposta da Sony é bem diferente daquilo que a Nintendo apresenta. Ainda assim, ambas são atingidas pelas mesmas forças.

A estrutura PESTEL

A estrutura PESTEL é um pouco mais completa que a análise PEST, bastante usada para estudar o mercado. Essa estrutura categoriza as influências ambientais em seis grupos principais: **p**otical (políticas), **e**conomic (econômicas), **s**ocial (sociais), **t**echnological (tecnológicas), **e**nvironmental (ambientais) e **l**egal (legais).

Fatores políticos incluem a estabilidade do governo, impostos, regulamentações do comércio exterior e a política de bem-estar social. A influência dos impostos é algo que os consumidores conseguem sentir diretamente. Sabemos que eles impactam nos preços dos consumidos – nós, brasileiros, conhecemos muito bem essa realidade. A carga tributária em jogos eletrônicos se dá pelo efeito cascata, e é por esse motivo que os jogos e consoles são tão caros no Brasil. Mas, e o que dizer das outras influências?

A Nintendo possui uma abordagem internacional. Ela está presente em todos os continentes, seja como subdivisão da empresa, ou representada por outra organização. O que faz a Nintendo decidir pela primeira ou segunda opção? A segurança do retorno de seus investimentos. Naturalmente que as condições econômicas e o poder de compra são pesos fortíssimos, mas você concorda que esses fatores estão relacionados à estabilidade política? Quando um país é dominado por um governo instável, ou quando há quebras no poder a todo momento, tudo é afetado: desde leis às relações com empresas e fornecedores. Condições econômicas englobam taxas de juros, inflação e desemprego. Quanto maior o poder de compra do mercado consumidor, mais jogos e consoles poderão ser vendidos -



essa é uma dedução bastante lógica, mas o poder de compra não depende somente de condições econômicas. Fatores sociais como a demografia da população, distribuição de renda e escolaridade também influenciam no potencial de um mercado. Dessa forma, a Nintendo pode criar mercados prioritários: países em que a sua participação será mais agressiva.

Quando se pensa nas influências tecnológicas, há a questão do investimento em pesquisas e novas descobertas. A inovação é algo que move o mercado de videogames. Todas as organizações deste segmento devem investir em pesquisas. Naturalmente, as grandes novidades apresentadas em conferências de eventos como a E3 não surgiram na semana passada. Repare que toda semana há alguma novidade: seja o lançamento de algum jogo de grande relevância que poderá culminar no desenvolvimento de games que sigam o mesmo estilo, a atualização de algum aplicativo, ou ainda a distribuição de uma nova engine.

Com relação às influências ambientais, destaca-se a lei de proteção ambiental. Na coluna anterior, discutimos um pouco disso. Vimos que o Wii é o melhor amigo do ambiente, visto que o consumo de energia é o menor. Consoles “esquecidos” na natureza precisam gerar o menor impacto ambiental possível, ao passo que a produção passa por uma gestão que vise à redução de liberação de toxinas. Finalmente, há os aspectos legais como leis trabalhistas que também podem afetar o relacionamento dentro de qualquer organização.

O que conduz a mudança?

O segmento de videogames possui influências ambientais, descritas acima. Mas, além disso, há forças que podem afetar a estrutura de todo o setor. As principais condutoras de mudança estão diretamente ligadas à **globalização**. Algumas empresas, por exemplo, realizam economias de escala e nesses casos, pode existir a globalização de custo. A produção do PlayStation 2 no Brasil é um exemplo de globalização de custo. Com a intenção de se reduzir gastos de produção, a Sony procurou locais onde a mão-de-obra fosse mais barata e existissem incentivos por parte do governo e indústria. Atraída pelas condições brasileiras, as instalações foram feitas no Polo Industrial de Manaus (AM).

A lógica da economia de escala é a de que quanto mais se produz, menor o custo médio do produto no final. Nesse caso, como se explica a falta de consoles Wii nos estoques norte-americanos no ano passado? Se a demanda era tão grande, a Nintendo não poderia simplesmente aumentar a produção?

O problema estava na capacidade de produção, cujo aumento só veio mais tarde. Isso, com certeza, custou



caro para a Nintendo. Demanda não atendida significa vendas que não são realizadas, as quais são traduzidas em dinheiro perdido para a empresa. Esse problema do aumento tardio da capacidade de produção pode ter sido decorrente de um erro de gestão, ou de erro nas previsões.

Há muito tempo, a Nintendo já percebeu que clientes de várias partes do mundo podem ter preferências similares, mesmo com as diferenças culturais, no que diz respeito aos jogos. Isso permite que ela desenvolva canais e redes globais, o que significa que ela possui parceiros no mundo todo para a produção de consoles (fornecimento de peças e insumos), jogos (profissionais do mercado, engines, parcerias com thirdies), logística (distribuição em lojas), marketing e/ou pesquisa.



As cinco forças da concorrência

A concorrência é moldada por cinco forças principais, ilustradas por um modelo sugerido em 1980 por Michael Porter. Através desse modelo, é possível identificar as chaves para a competitividade num setor específico, e é o que faremos agora para o segmento de videogames.

1. Rivalidade entre as empresas existentes.

A principal fonte de concorrência ocorre entre os atuais participantes. Sony, Microsoft e Nintendo operam num segmento que está mais ou menos equilibrado. O VGChartz, site que acompanha as vendas de videogames no mundo, aponta que a participação atual da Nintendo nas vendas dos consoles de mesa é de 48,4%. Em seguida, vem a Microsoft com 29% e Sony com 22,6%. Essa diferença não é tão grande assim – até o final desta geração, ainda existem possibilidades de Sony e Microsoft alavancarem as suas vendas e ganhar mais espaço. Além disso, vemos que a barreira de saída é muito alta. Pensemos: a Microsoft entrou no segmento em 2001 (aqui me refiro aos consoles e não a jogos para PCs). Se amanhã ela quisesse abandonar o setor, seria tão fácil assim? Obviamente que não. A Microsoft não somente deixaria de produzir consoles como também fecharia ou venderia todos os seus estúdios de produção de jogos. Acontece que a empresa possui muitas parceiras e contratos, além de outras organizações do segmento que dependem dela. A saída do segmento resultaria, por exemplo, na perda de seu altíssimo investimento – tanto para o Xbox quanto para o Xbox 360 – e em altos custos de demissões. Uma vez que é difícil sair do mercado após ter entrado, é natural que a Microsoft concorra com mais empenho para obter sucesso.

2. Ameaça de novos entrantes

Para os consoles de mesa, o surgimento de novos entrantes tem um potencial muito pequeno. Vamos conspirar: a Apple poderia nos surpreender e anunciar, no final desse ano, o lançamento de um console para competir com Wii, Xbox 360 e PlayStation 3. Mas será que há espaço para mais um console no mercado? A incerteza em torno disso é muito grande, e por isso a barreira é tão alta.



Para começar, os custos de entrada não são pequenos: produzir um novo console, e torná-lo atrativo para o mercado consumidor requer capital e investimentos substanciais. Além disso, é difícil pensar que existam lacunas no mercado. Mas, para os portáteis, a coisa é um pouco diferente. Vemos que há dois participantes: DS (68,3%) e PSP (31,7%). Um portátil da Apple poderia roubar um pouco do espaço do DS, que tem vendas superiores a de qualquer console de mesa.



3. Ameaça de substitutos

Esse é um fator fortíssimo no setor de videogames. A substituição tecnológica é algo que costumava acontecer num período de 4 a 5 anos. A geração atual, porém, é uma incógnita. Wii e PlayStation 3 começaram a ser vendidos em 2006. O Xbox 360 em 2005. Pela lógica, no ano que vem já deveriam ser anunciados os sucessores dos atuais consoles, mas você deve concordar comigo que isso ainda longe de acontecer. Tanto PS3 e Xbox 360 terão novos controles, o que certamente alonga o ciclo de vida do console. O Wii com o MotionPlus passa pela mesma situação. Os analistas do mercado não acreditam que novos consoles devam figurar antes de 2012, considerando que o retorno dos investimentos nos atuais consoles ainda foi muito pequeno. No entanto, melhorias incrementais dos produtos ao decorrer da geração podem representar uma grande força competitiva. Para consoles de mesa, temos o exemplo do PS3 Slim. Para portáteis, DS Lite, DSi e PSP Go.

4. Poder de barganha dos fornecedores

Escolher os melhores fornecedores impacta diretamente na qualidade dos consoles. No entanto, não é em qualquer esquina em que se encontra fabricantes que permitam uma melhor capacidade de processamento aos consoles. Quando há poucos fabricantes capazes de atender àquilo que as organizações desejam, eles adquirem mais poder. Ou seja, a concorrência por fornecedores escassos tende a ser mais intensa.



5. Poder de barganha dos compradores

Há um certo limite para o preço que os clientes estão dispostos a pagar por jogos e consoles. Mesmo a Nintendo, que é líder de mercado, passa por episódios em que seus consoles vendem menos que a concorrência. Recentemente, o Wii sofreu uma queda de preço. O DS Lite foi substituído pelo DSi. No mercado de videogames, nós sabemos que a relevância dos jogos é muito maior. Deve-se tomar o cuidado, porém, para não sair deduzindo de que a melhor biblioteca pode ser traduzida nas melhores vendas. Tudo é relativo aos interesses do mercado.

Somadas juntas, essas cinco forças oferecem uma estrutura útil para se avaliar os fatores que provavelmente vão direcionar a concorrência. Para o futuro, podemos esperar que a barreira de entrada continue forte para os consoles de mesa, mas a rivalidade entre as empresas tende a aumentar, especialmente agora que Microsoft e Sony estão tentando atrair o “público casual” abordado primeiramente pela Nintendo.

A Análise SWOT

Uma boa metodologia de análise do ambiente é a abordagem da análise SWOT. Ela é extremamente simples, e permite à organização se posicionar no ambiente. Por que caminhos a Nintendo deve seguir? Que novos jogos de franquias aprovar e quais reprovar? Que estratégia tomar para rebater a abordagem da Sony e Microsoft aos consumidores da Nintendo?

A análise SWOT faz uma abordagem do ambiente interno e externo do cenário, observando pontos fortes e fracos. Para o ambiente interno, observamos as forças (*strenghts*) e fraquezas (*weaknesses*), ao passo que para o ambiente externo, observaremos as oportunidades (*opportunities*) e ameaças (*threats*).

Ambiente interno	<p>FORÇAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - A Nintendo tem a equipe de desenvolvimento interna mais forte do mercado. São raros os estúdios aos mesmos níveis de excelência da Nintendo EAD e Retro Studios, por exemplo. - As franquias da Nintendo estão entre as mais clássicas e lembradas dentre os consumidores. A força desses títulos é uma grande vantagem competitiva. - A Nintendo é uma organização tradicionalíssima no mercado de videogames, já tendo passado por cinco gerações. - Os setores de pesquisa e desenvolvimento dentro da Nintendo são muito fortes atualmente, fazendo da organização uma empresa inovadora. 	<p>FRAQUEZAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O hardware dos consoles Nintendo é mais fraco que os dos concorrentes. No caso do Wii, um hardware mais forte permitiria ao console receber jogos como Street Fighter IV, GTA IV, Resident Evil 5, Final Fantasy XIII, entre outros. Daqui a alguns anos, a diferença de hardware pode se tornar um ponto crítico para a empresa.
------------------	---	--



Ambiente externo	<p>OPORTUNIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A Nintendo tem contratos de exclusividade com mais de 12 grandes estúdios de produção de jogos, dentre eles Genius Sonority, HAL Laboratory e Game Freak. Esses estúdios podem produzir jogos de grande qualidade que não seriam vistos em outras plataformas. - O grande crescimento mercado pode aproximar novos consumidores às franquias mais fortes da Nintendo e torná-las mais populares. 	<p>AMEAÇAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A estratégia da Microsoft e Sony em atrair o consumidor da Nintendo para os seus consoles pode dar certo e, com isso, a participação da Nintendo no mercado vai diminuir.
------------------	--	--

As conexões organizacionais

O problema de hardware do Wii pode ser facilmente resolvido com o lançamento de um Wii HD. No entanto, dada a alta popularidade do console e os ritmos atuais de vendas, um lançamento prematuro não parece ser muito viável. Mesmo assim, é inevitável que ele venha a ocorrer.

Já o crescimento de Sony e Microsoft pode ser amortecido com adições de grande valor à biblioteca de jogos do Wii. O DS é um bom exemplo: atualmente, há 87 milhões de vendas acumuladas para o portátil.

Na próxima coluna

Finalmente começaremos a falar sobre a estratégia Nintendo! Na introdução, veremos quais são os níveis de estratégia existentes e as tendências globais no segmento de videogames a serem seguidas. Até lá!



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº12 SET/2010



Kirby's Epic Yarn™

ÍNDICE

PERFIL

Waddle Dee

03

PRÉVIA

Super Scribblenauts (DS)

05

BLAST FROM THE PAST

Série Kirby

08

BLASTWARE

Gratas Surpresas

13

MARIO BITS

HAL 9001

21

PRÉVIA

Kirby's Epic Yarn (Wii)

23

ANÁLISE

Arc Rise Fantasia (Wii)

28

CUSTOM BLAST

Micro Análises

33

ANÁLISE

Kirby Super Star Ultra (DS)

35

GAMEDEV

Sistemas de Detecção de Colisão

41

PRÉVIA

Wii Party (Wii)

47

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Rodrigo Excova
- Gustavo Assumpção
- Pedro Pellicano
- Leonardo Marinho
- Thiago Oliveira

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Filipe Gatti
- Sérgio Estrella
- Jaime Moraes
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes
- Leonardo Marinho

- Thiago Oliveira
- Rodrigo Estevam

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Douglas Fernandes
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Otávio Santos

INTRODUÇÃO

Kirby é um personagem curioso. Não se sabe exatamente o que é, nem do que é feito, mas originou uma das séries mais adoradas da Nintendo, que permanece até hoje e ganhará continuidade no Wii com **Epic Yarn**, jogo que transforma tudo e todos em fio e tecido. Você confere nesta edição uma prévia do aguardado game de Kirby, além da retrospectiva de toda a série. Também verá **Wii Party**, **Super Scribblenauts (DS)**, **Arc Rise Fantasia (Wii)**, os destaques da seção **BlastWare** e mais um capítulo da série **GameDev**. Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA

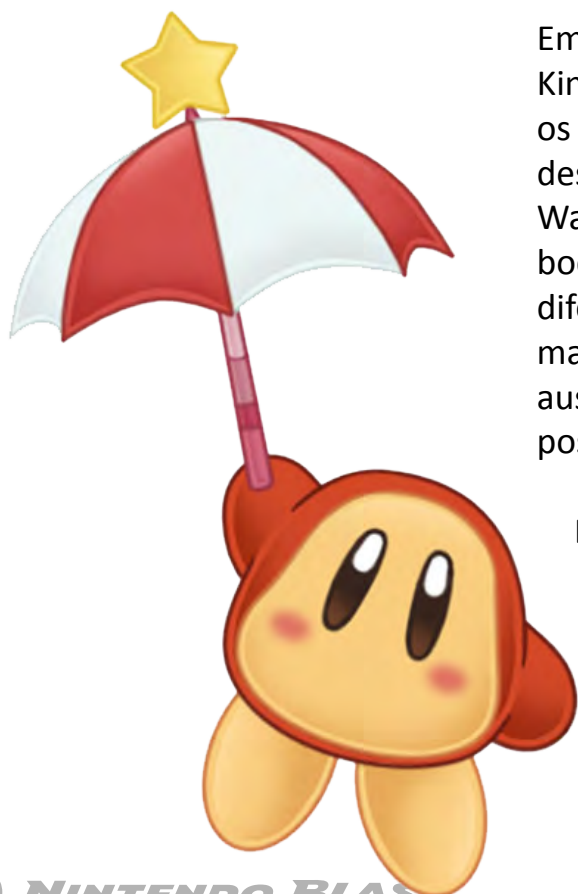




Waddle Dee



Os Waddle Dees são os principais habitantes da Dream Land, sendo a maioria do clã de King DeDeDe. Assim como os Goombas estão para a série Mario, os Waddle Dees são os inimigos mais comuns dos jogos de Kirby, surgindo já nos primeiros games: Kirby's Dream Land e Kirby's Adventure. Apesar de tudo, essas criaturas nunca atacam, apenas ficam andando e pulando pelas fases, e também não concedem poder algum à Kirby. No entanto, existem algumas versões com poderes e características diferentes: Parasol Waddle Dee, Spear Waddle Dee e Bandana Waddle Dee são alguns exemplos.



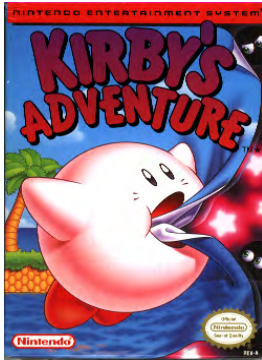
Em Super Smash Bros. Brawl, os Waddle Dees ajudam King DeDeDe a capturar o troféu de Luigi e a roubar os troféus de Wario. Em Kirby Canvas Curse, é possível destravá-lo como personagem jogável.

Waddle Dee tem o corpo redondo, braços curtos e bochechas rosadas, bem parecidos com Kirby. As diferenças estão na cor - eles são avermelhados, na maioria das vezes -, no rosto em formato de pêra e na ausência de boca. Eles usam sapatos laranja-claro e possuem olhos castanhos escuros.

Estes seres costumam usar guarda-sóis abertos para amenizar a queda de alturas - e também evitar um possível problema de pele na sempre ensolarada Dream Land. Em alguns jogos, usam também outros objetos como lanças, bastões, carros, etc.

Jogos e Séries em que está presente:

Kirby's Dream Land, Kirby's Adventure, Kirby Avalanche, Kirby Super Star, Kirby 64: The Crystal Shards, Kirby Air Ride, Super Smash Bros.



E ainda trabalham sem reclamar, coitados.



por Alveni Lisboa



Um quebra-cabeça e várias formas de se resolver. Essa fórmula não é nenhuma novidade para os gamers. Porém, e se as soluções fossem quase infinitas? Impossível? Quem jogou Scribblenauts, para Nintendo DS, sabe do que estou falando. O único limite é a sua imaginação. Não é a toa que Scribblenauts ganhou inúmeros prêmios de Game do Ano. Agora, a 5th Cell retorna com a sequência desse criativo e surpreendente game: Super Scribblenauts.



Imagine a situação: você precisa atravessar um lago infestado de piranhas. Qual a primeira coisa que lhe vem à mente? Construir uma ponte ou arrumar um barco, certo? Estas são as soluções mais óbvias. Que tal usar um jetpack, um avião ou um helicóptero? Exagerado, porém perfeitamente possível. O exemplo ilustra toda a liberdade que o jogo proporciona. Até Deus pode ser materializado diante dos seus olhos. Tudo isso em português do Brasil!

A proposta do segundo jogo é a mesma do primeiro: você controla o protagonista Maxwell e deve coletar as Starites em cada fase. Conforme o número de Starites, novas fases vão sendo liberadas e a dificuldade aumenta. Nada de histórias rebuscadas, diálogo de personagens ou justificativas. Apenas sente e jogue. Prepare o carregador do seu DS, ele vai ser muito usado. Não se engane pelo visual “bonitinho” e “coloridinho”, Super Scribblenauts faz você arrancar os cabelos para superar aquele bendito desafio. E, é claro, que a sequência não decepciona.



Espero protagonista criativo

Super Scribblenauts expande o que já era gigantesco. No primeiro game, um hacker teve acesso ao dicionário do game e encontrou nada menos que 22 mil palavras em inglês. Contudo, segundo o diretor de criação do game, Jeremiah Slaczka, esse número é bem maior. Nessa sequência, há 10 mil novas palavras e uma novidade: o uso de adjetivos.

O incremento da adjetivação faz com que novas (e imprevisíveis) situações ocorram. Um cão pequeno é totalmente diferente de um cão voador (!) ou de um cão bravo. Precisa resolver um puzzle sobre tristeza? Uma “poção feliz” pode ser a solução. Quer matar um lobo sem usar a bazuca? Use um alimento envenenado.

A quantidade de opções fará com que o jogador se prenda mais tempo a cada uma das 120 novas fases, tentando obter o máximo de Starites possíveis. Fala sério: alguma vez na vida você já pensou em criar um “dinossauro vermelho cavaleiro”?



Maxwell in the Wonderland

O limite de coisas criadas foi removido, diferentemente do anterior. Agora você receberá moedas para liberar conteúdos extras por cada objeto novo utilizado, incentivando o jogador a pôr a mente para funcionar. Dê asas à imaginação, literalmente falando.

Outra novidade é o modo de criação de estágios. Qualquer pessoa poderá criar os seus próprios desafios. Infelizmente, não há informação sobre a disponibilização deles online. Seria interessante poder compartilhar seus puzzles com jogadores do mundo todo, assim como WarioWare D.I.Y..

A jogabilidade continua simples e muito fácil de se entender. Não é preciso qualquer tutorial. Os controles, porém, foram o ponto negativo do primeiro game. Bugs em alguns objetos eram extremamente irritantes, mas a 5th Cell prometeu resolvê-los nesta sequência. Usar a corda, por exemplo, era algo muito chato. O protagonista agora poderá ser controlado com o direcional e não somente com a, nesse caso, frustrante stylus.

Super Scribblenauts tem tudo para ser um sucesso. Apesar de não apresentar uma fórmula ou um visual novo, o jogo expande a incrível experiência do primeiro game. Parece que estamos diante do nascimento de uma nova, e possivelmente bem sucedida, série. Resta saber se o público o receberá da mesma forma – o primeiro título vendeu mais de 1 milhão de cópias. Tomara que isso torne-se realidade assim como quando escrevemos algo no jogo. Anote na sua agenda: **Super Scribblenauts será lançado no dia 12 de outubro.**





por **Gustavo Assumpção**

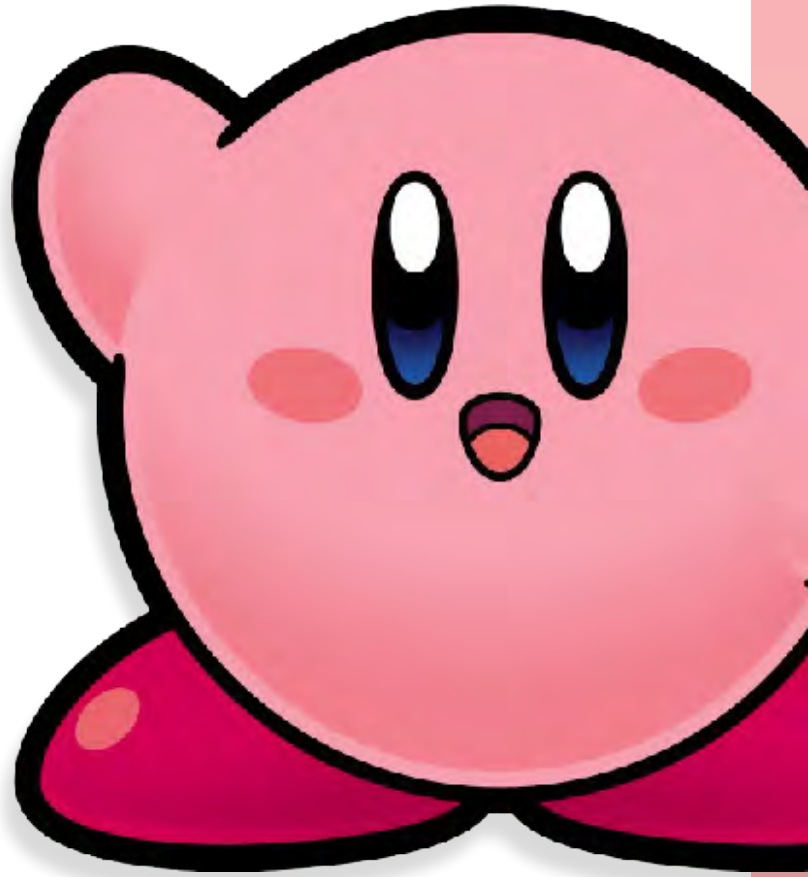
BLAST FROM THE **PAST**

O que Kirby é exatamente?...Uma almofada? Uma nuvem? Um chiclete mastigado? Essa é uma das grandes dúvidas da história da Nintendo. Nem mesmo seu criador Masahiro Sakurai sabe definir o que é ou do que é feito aquela bolota rosa. O que sabemos é que ele é um dos personagens mais únicos já criados. Seu poder de engolir e copiar as habilidades dos inimigos é fantástico e o mundo onde vive é extremamente carismático. Aliás, carisma não falta ao longo desses quase 17 anos de games que transbordam diversão. É o personagem mais fofo da Nintendo que recordaremos a partir de agora.

Fofo, mas de força interior

Originalmente, Kirby se chamaria Popopo. Ele seria apenas um sprite no formato de bola com a cor rosa. Mas Shigeru Miyamoto pensava em Kirby de forma diferente. Ele queria o herói amarelo. Esse impasse fez com que o herói não tivesse uma cor definida quando o primeiro game foi lançado. Nele, Kirby era branco no game e rosa na capa. A escolha do nome Kirby também é rodeada de mistérios. Uns dizem que o nome era uma homenagem a um alto conselheiro da Nintendo, mas a hipótese mais aceita é a de que ele adotou o nome de uma companhia que fabricava aspiradores de pó, principal característica da bolota rosa.

Apesar de sua aparência frágil, Kirby é um personagem muito preocupado com o bem estar das pessoas e não mede esforços para lutar pelo bem. Ele é alegre e inocente, gosta de comer Maxim Tomates e de cozinhar. Não é muito falastrão, geralmente só diz um “olá”. Possui muitas habilidades, mas a principal delas é a de engolir os adversários e copiar os seus poderes. Ele também pode voar, já que é muito leve e quando se enche de ar ganha as habilidades de um balão



Na TV e nos mangás

Engana-se quem pensa que as aparições de Kirby se resumem aos jogos. Ele é um raro exemplo de personagem que conseguiu angariar um universo muito maior. Seu anime *Kirby Right Back No Ya!* é distribuído no ocidente pela 4kids, a mesma que cuidou da série Pokémon. No anime estão presentes os mesmos elementos que fizeram da série um sucesso. As batalhas ferrenhas com King Dedede, as cópias de habilidades e a alegria e surrealidade dos jogos estão todos lá. Nos mangás, Kirby fez aparições, mas todas elas restritas ao público japonês. Das diversas séries, a mais longa foi Kirby of the Stars, escrito por Hirokazu Hikawa com os mesmos temas recorrentes nos games. O personagem também ganhou comics que ficaram famosos na Alemanha, mas esses fugiram demais do original e não ganharam reconhecimento dos fãs.



Nos games

A estréia de Kirby nos games foi em 1992 com o lançamento de Kirby's Dream Land. Agora vamos relembrar todos os momentos da bolota rosa no ocidente, e olha que foram muitos!



KIRBY'S DREAM LAND GAME BOY – 1992

O primeiro game da série possuía uma jogabilidade extremamente parecida com a que temos hoje na série, mas com uma diferença fundamental: Kirby inalava os inimigos mas não copiava suas habilidades. No game de apenas cinco fases, já ficava claro como Kirby possuía potencial. Graças ao bom número de vendas ganhou uma continuação pouco mais de um ano depois.



KIRBY'S ADVENTURE NES – 1993

Foi no segundo game da série que Kirby passou a copiar as habilidades dos inimigos. O primeiro game no NES era mais bonito que o lançado para o Game Boy levando o potencial do console ao limite. Tinha uma grande diferencial: o personagem pela primeira vez tinha a cor que seria uma de suas marcas registradas: o rosa.



KIRBY'S PINBALL LAND GAME BOY – 1993

O primeiro spin-off da série não agradou tanto quanto os demais games. Era um típico pinball com poucas adições das características da série. Divertia, mas não tinha todo o carisma dos games anteriores.



KIRBY'S AVALANCHE SNES – 1995

Dois anos fora do mercado trouxeram Kirby num clone divertidíssimo da famosa série Puyo Puyo da Sega. Apesar de simples e meio bobinho tinha uma excelente trilha sonora e uma jogabilidade excelente. Mas, de novo, Kirby parecia descaracterizado.



KIRBY'S DREAM COURSE SNES - 1995

Mais uma vez descaracterizado, Kirby protagonizava um estranho puzzle com elementos de Golf, pontuado por uma perspectiva isométrica bem estranha. Mais uma vez o game não conseguiu repetir a qualidade dos primeiros da série.



KIRBY'S DREAM LAND 2 GAME BOY – 1995

Finalmente Kirby voltava ao universo que o consagrou depois de dois anos com games frustrantes no mercado. Dessa vez eram sete habilidades diferentes ao longo das fases ambientadas em Dream Land - por sinal muito bem criadas. A presença de outros personagens também deu vida nova à série que voltou ao lugar de destaque.



KIRBY'S BLOCK BALL GAME BOY – 1996

Mais um puzzle da série, Black Ball reinventava o clássico Breakout. Eram diversos níveis e em todos eles estavam presentes as características típicas da série como a cópia de habilidades e inimigos, que já existia nos demais games da bolota.





KIRBY SUPER STAR SNES – 1996

Quando foi lançado, Kirby Super Star superou todos os games da série lançados anteriormente. Dessa vez eram oito jogos diferentes em um, todos tão bons que mereciam ser lançados separadamente. A trilha sonora e o visual eram excelentes com destaque para a primeira, repleta de melodias bem compostas e de efeitos sonoros inesquecíveis. Entre os games haviam puzzles, um game de aventura em planetas e um jogo onde Kirby deveria achar 50 tesouros escondidos, estes remetendo a passagens importantes da história da Nintendo. Até hoje é não só o game mais lembrado da série, como também um dos melhores.



KIRBY'S STAR STACKER GAME BOY – 1997

O melhor puzzle da série. Star Stacker era uma versão de Tetris Attack, sucesso do SNES. Saíam os elementos da série Mario e entravam os da série Kirby. Era curto, mas fabulosamente divertido principalmente por oferecer um desafio bastante grande principalmente nos níveis mais elevados.



KIRBY'S DREAM LAND 3 SNES – 1997

O ultimo game do SNES agradou. Apesar de mais uma vez pecar no tamanho, havia 72 habilidades diferentes nos mais diversos ambientes. Outro destaque era a possibilidade de dois jogadores poderem se divertir ao mesmo tempo.



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS NINTENDO 64 – 2000

A estréia da série nos 64 bits foi interessante. Apesar de pouco inovador e de possuir características muito simples, ainda era muito gostoso de se jogar. Graficamente possuía cenários com poucos detalhes e uma trilha sonora menos inspirada. Na jogabilidade a inovação vinha da possibilidade de se combinar duas habilidades para formar uma mais forte. Apesar de curto, é um game imperdível da série.



KIRBY TILT'N TUMBLE GAME BOY COLOR – 2001

O game Kirby mais inovador. O cartucho provocou uma revolução ao vir com um sensor de movimentos embutido que reconhecia perfeitamente movimentos com o portátil. Em fases inspiradas e muito divertidas, bastava movimentar o Game Boy para que Kirby seguisse a direção apontada pelo jogador. Fugia dos elementos da série, mas era genial.



KIRBY NIGHTMARE IN DREAMLAND GAME BOY ADVANCE – 2002

Remake de Kirby's Adventure de 1993, o game é exatamente igual. Apesar de não ter nenhuma adição, valia a pena pelo esquema completamente retrô e sem complicação. Os gráficos estavam num nível superior, lembrando o dos games do SNES. Curto e fácil, mas muito divertido.

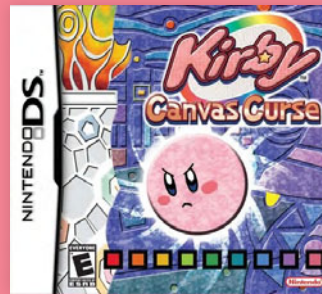


KIRBY'S AIR RIDE GAMECUBE – 2003

Motivo de piada, esse game ficou conhecido como "o game de um botão", graças ao uso simples do controle e exagerado do botão A que fazia todas as funções. Era um game muito fácil e infelizmente decepcionou pela quantidade básica de pistas e de elementos na jogabilidade. Se tivesse sido um pouco mais lapidado poderia ter feito um sucesso grande.


**KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
GAME BOY ADVANCE – 2004**

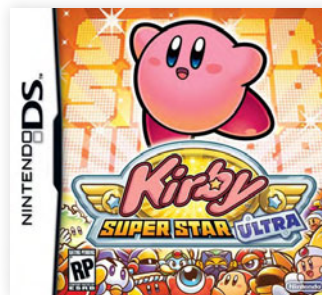
Game divertido, e muito agradável, Amazing Mirror tinha Kirbys de várias cores que o auxiliava nos momentos importantes do jogo. Não trazia nada de novo, mas era bem prazeroso para se perder umas (poucas) horas. Destaque para o celular que chamava os Kirby's para ajudar o jogador.


**KIRBY: CANVAS CURSE
NINTENDO DS – 2005**

Me arrisco a dizer que é o melhor game da série. Mesmo não controlando Kirby (o jogador construía o caminho de tinta com a Stylus onde a bolota deveria passar), o game pode ser considerado genial. Um design de fases incrível e cheio de novidades, belíssimo visual, controles que respondiam muito bem e modos de jogo divertidos, o game é uma jóia rara do DS. Merece ser jogado por fãs de Kirby e de bons games de plataforma.


**KIRBY: SQUEAK SQUAD
NINTENDO DS – 2006**

Aqui a série voltou a tradicionalidade. Eram poucas fases em um game curto que remetia a características dos games mais antigos – e isso inclui passagens bem retrô e um esquema bastante simplista. Não tem nada de exuberante, mas diverte assim mesmo. Pecou exatamente por contrastar com a genialidade do game anterior - Canvas Curse.


**KIRBY SUPER STAR ULTRA
NINTENDO DS - 2008**

Remake do ótimo game do SNES, Ultra recriou alguns momentos, melhorou o visual, adicionou dois novos jogos e tornou o game mais desafiador. Não tem jeito, esse é "O" game da série. O que era bom no SNES, ficou ainda melhor portátil.

PARTICIPAÇÕES COMO COADJUVANTE

Sendo um personagem tão interessante, Kirby fez participações especiais em vários outros games da Nintendo. Abaixo a lista. Se não viu ele lá, procure!

The Legend of Zelda: Link's Awakening (GB, 1993)
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (GBC, 1998)
Super Smash Bros. (N64, 1999)
Super Smash Bros. Melee (GC, 2001)
Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)

Muita coisa pra rolar ainda

Ao longo desses 16 anos foram 17 games diferentes e muitas horas de diversão. Engana-se quem pensa que a série para por aí: Epic Yarn já está chegando ao Wii - sem falar nos próximos consoles da Nintendo. Mas o mais importante é que com Kirby vemos que visual é uma parte do todo, mas não mais importante que o conjunto. Esse visual infantil conduz uma das séries mais cativantes da história da Nintendo.

BLAST Ware

Gratas surpresas para o WiiWare e DsiWare



Swords & Soldiers WiiWare

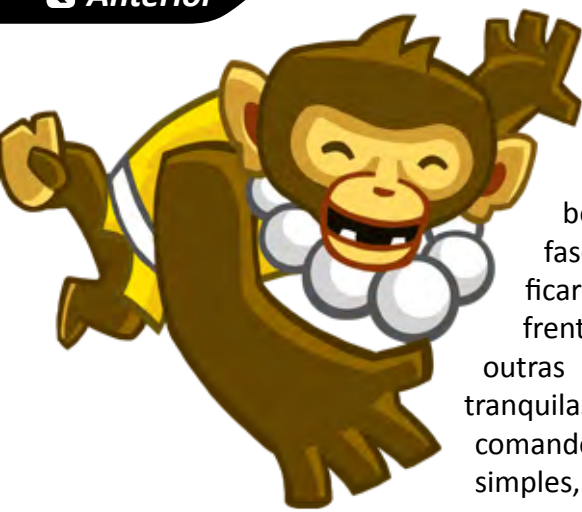
Se você é daqueles que acham que o Wii anda meio fraco em jogos de estratégia, então acho bom dar uma olhada nesse real time strategy com progressão lateral, da Ronimo Games. Swords and Soldiers é um jogo altamente viciante, um verdadeiro "tower defense" em side-scrolling. Nesta brilhante obra de arte que desembarcou no querido WiiWare, em 8 de Junho de 2009, o jogador assume o papel de uma das três civilizações que são as origens da arte da guerra. O objetivo, quase sempre, é percorrer o cenário por progressão contínua e lateral (assim que criado, o soldado segue em frente sem parar) até a base inimiga e pô-la para baixo. Quase sempre o campo inimigo está coberto por uma névoa que só se dissipa quando você se adentra nela. Para superar todas as dificuldades e vencer o desafio, são necessários soldados e magias – e, para isso, é necessário ter "Ouro" e "Mana". O "Ouro" é adquirido nas minas, mas é preciso contratar trabalhadores para escavar tal metal precioso, tudo ao estilo Warcraft e Age of Empires, ambos para PC. A "Mana" é acumulada com o tempo, o que faz com que o uso de magias



e habilidades especiais seja limitado e balanceado. Porém, soldados, torres e magias não são sempre iguais, cada uma das três civilizações tem seu próprio estilo de batalha, sendo da competência do jogador escolher a melhor que se adapte à sua estratégia.

Os **Vikings** são mestres na força bruta, seus soldados têm, em sua maioria, golpes de curta distância. Suas habilidades permitem que você cure combatentes feridos ou acerte os inimigos com relâmpagos vindos do céu. Diferentemente deles, os **Astecas** têm aquele típico estilo de jogo mais estratégico, não recomendado para iniciantes. Possuem unidades de forte poder na linha de frente e soldados capazes de conjurar os mortos, além de magias que permitem controlar unidades inimigas. Como se não bastasse, eles têm um gigante de pedra perfeito para esmagar tropas inimigas inteiras. Com as magias dos **Chineses**, o jogador pode derrubar uma chuva de lanças sobre seu adversário, invocar um dragão para torrar os inimigos e até clonar unidades adversárias sob seu comando. Seus soldados são bem endêmicos, diferentemente dos Astecas, que são um meio termo entre força bruta e habilidades alternativas - as unidades da China são mais voltadas para habilidades alternativas. Elas podem passar pelos inimigos, aumentar a taxa de recuperação de Mana, destruir a alma dos inimigos e até se explodir quando derrotadas, levando adversários juntos para o caixão.





O jogo tem um nível de dificuldade bem balanceado. Há fases que farão você ficar vários minutos frente à TV, enquanto outras são muito mais tranquilas. Apesar dos comandos serem bem simples, o destaque fica para o uso do pointer do

Wiimote como ferramenta ágil e eficiente, conseguindo equiparar-se ao mouse de computador, que cairia perfeitamente para este game. Swords & Soldiers requer muita capacidade de análise e, às vezes, agilidade com os controles. Mas, para que o jogo não fique sempre na mesma, o game dispõe de vários modos de jogos e extras variados, garantindo uma maior longevidade.

O modo campanha é jogado no singleplayer, no qual deve-se cumprir missões com uma das civilizações. As tarefas são quase sempre derrubar a fortaleza adversária ou defender-se dos inimigos usando um número limitado de tropas. Para variar o game, é possível batalhar com um amigo em diversos mapas, com a tela dividida em duas. Os desafios bônus envolvem difíceis testes de sobrevivência, como resistir a ataques inimigos com apenas uma unidade e algumas magias. E os extras não param por aí! Caso você complete o jogo por inteiro, receberá um código que lhe faz concorrer a prêmios reais.



BLAST WARE



Com seu visual cartunesco, colorido e agradável, suas melodias bem feitas e tocantes, e um estilo de jogo que mescla “tower defense”, real time strategy e side scrolling numa coisa só, Swords & Soldiers é uma das melhores experiências do WiiWare. Vale todos os 1000 Wii Points investidos!

X-Scape DSiWare



Games de quebra-cabeça e aplicativos são ótimos, mas o serviço DSiWare brilha mesmo quando os estúdios aproveitam o acesso fácil e o baixo investimento necessário para criarem títulos únicos e experimentais.

À primeira vista X-Scape lembra Star Fox e isso não é por acaso. Esse game é sequência de um título de 1992 lançado para Game Boy apenas no Japão e criado, na época, pelo estúdio de Dylan Cuthbert, Argonaut Software. A Nintendo gostou tanto da tecnologia 3D que chamou a equipe para ajudar em um projeto de SNES, o qual viria a se tornar o primeiro Star Fox.

Passados quase 20 anos, Dylan tem seu próprio estúdio (Q-Games) e decidiu continuar esse clássico. O resultado é X-Scape e já adianto o veredito: imperdível.

Com um espírito arcade e cara de jogo dos anos 80, X-Scape não deixa a desejar em ação e história. Aliás, o enredo é profundo e envolve viagens pelo espaço, desavenças com alienígenas e um antigo companheiro traidor. Tudo isso é só pano de fundo, claro, mas serve de explicação à aventura e dá um tom especial ao jogo. Mantendo a simplicidade, o jogo tem duas seções básicas: exploração e túneis. Quando está em um planeta você deve coletar cristais e derrotar inimigos. Ao atingir um número suficiente de cristais, começa o percurso até o próximo planeta através de um túnel, onde você deve desviar de obstáculos e atirar no que aparecer pela frente. Essa alternância de jogabilidade é muito positiva e traz um bom ritmo de variação ao longo do game.



X-SCAPE™

DSiWare

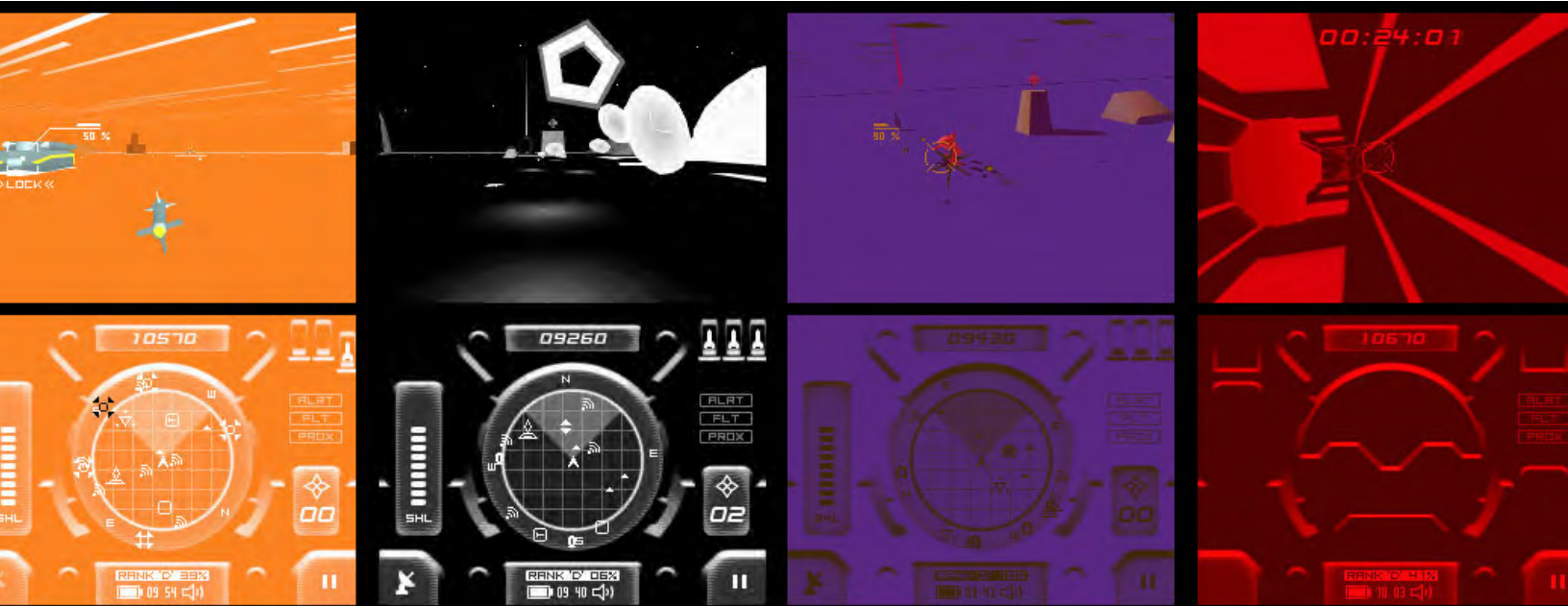


Contudo, é na parte visual e sonora que X-Scape conquista os que amam clássicos espaciais. Os gráficos são praticamente vetoriais, com cenários construídos por linhas e formas geométricas. Cada planeta e túnel têm uma tonalidade diferente, algumas incríveis e outras nem tanto.

A trilha sonora mistura batida techno com efeitos de sintetizador, misturando-se ao barulho dos tiros e explosões em uma experiência vibrante – fones de ouvido são altamente recomendados.

Controlar sua nave ou tanque (cada planeta usa um tipo de transporte) não é difícil, mas exige um pouco de prática. Há opção de usar a stylus para mira e movimento ou então os botões do DS. Recomendo a tela sensível em vez dos botões, o que é estranho no começo mas faz mais sentido nos cenários tridimensionais.

Você não precisa ser fã de Star Fox nem de shooters clássicos dos anos 80 e 90 para adorar X-Scape. Esse é um título primoroso para DSiWare a preço de banana (800 DSi Points). Mas, caso seja um desses fãs do passado, aí nem preciso recomendar porque só pelas imagens você já deve ter gostado da brincadeira.



Cave Story

洞窟物語

Indo no embalo retrô de Megaman 9 e 10, o WiiWare recebe mais uma pérola do side scrolling. Trata-se de Cave Story, uma obra-prima feita por umas pouquíssimas pessoas (fora toda aquela parte burocrática e publicitária, Disuke Amaya compôs tudo, incluindo roteiro, música, gráficos e a programação do game). Mas, não pense que o fato de ter poucas mentes por trás do jogo faz dele um game ruim. Na verdade, ele está muito acima de jogos feitos por grandes estúdios. O motivo de ter associado Cave Story a Megaman 9 e 10 é pelo apelo de ambos ao saudosismo em seus gráficos e trilha sonora e o elevado nível de dificuldade. Em cada mínimo detalhe você perceberá que o jogo, apesar de bonitinho, não tem nada de gentil.

Em Cave Story o jogador acorda numa caverna sem lembrança alguma do passado, nem mesmo o próprio nome, apesar do desenvolvedor ter nomeado-o como Quote (é o nome das aspas em linguagem de programação). Explorando essa caverna, você chega ao mundo dos Mimiga, seres parecidos com coelhos, mas que sabem falar e vivem como humanos. A trama, que parece simples, logo se torna uma história profunda onde a raça Mimiga é alvo de experimentos diabólicos de um cruel vilão.



O herói, um guerreiro da “superfície”, não é ninguém especial. Ele só faz o que os outros mandam fazer, é aquele que liga os pontos da trama. No entanto, é nessa progressão que o enredo torna-se sério e você acaba simpatizando com os personagens, criando uma grande curiosidade a respeito da trama.

Na jornada pelos diversos ambientes, você perceberá a riqueza audiovisual do game. O fato de usar os limitados pixels para compor a arte do jogo não diminui em nada a beleza. O efeito visual é incrível e supera muitos jogos que gozam de gráficos tridimensionais. O mesmo pode-se dizer das músicas. Toda a trilha sonora é muito bem arranjada, apesar de ser bem ao estilo polifônico.





Além da parte artística, a jogabilidade também é bem retro: um side scrolling que adequa-se facilmente ao Wiimote na horizontal. Mas, não será correndo e pulando que você desvendará os mistérios de Cave Story, é preciso estar armado, e, nesse quesito, há uma variedade impecável de armas. Cada um dos armamentos tem seu próprio estilo e adequação a cada situação do jogo.

Para grupos grandes de inimigos terrestres próximos, lançar uma rajada de bolas de fogo pode ser eficaz. Numa fase em que é preciso saltar grandes distâncias, metralhar o chão pode impulsioná-lo para cima como um foguete.

A única parte irritante das armas é que, à cada golpe recebido, o nível do armamento vai sendo reduzido, tendo de recoletar cristais amarelos para melhorar a arma. Essa falha é crucial em chefões, que não são só imensos e fortes, como lançam em você hordas de inimigos menores.



A dificuldade é outro ponto forte no jogo. Mesmo no modo mais fácil, é possível morrer com facilidade caso cometa um engano. O jogo é mais cruel do que seu visual aparenta, pois o jogador pode andar por campo gramados sob uma bela melodia, mas encostar em um grupo de espinhos vermelhos fará você explodir sem dó sob a mensagem curta e grossa: "You die.". Mais incrível ainda é jogar no modo mais difícil, no qual não há itens que aumentam sua capacidade máxima de HP, logo, você terá 3 pontos de vida contra inimigos que lascam mais de 20 pontos por golpe. Dureza, não?



Cave Story é uma aventura sem igual para o WiiWare, é um equilíbrio perfeito entre um jogo agradável e dinâmico, agradando todos os tipos de jogadores. E, mesmo terminando o modo aventura, ainda é possível jogar os extras do game, que não são meros "bônus". Há o modo em que você deve enfrentar todos os chefes sem perder, alguns testes de sobrevivência e tempo e uma versão do game para ser jogada com o segundo personagem principal: Curly Brace - em programação, Curly Brace é o nome das chaves ([]). Pode custar 1200 Wii Points, mas basta jogar Cave Story para saber que o preço é mais do que justo, afinal, não é todo desenvolvedor que passa 10 anos trabalhando num game para enfim lançá-lo num console.



MARIO BITS

HAL 9001

Os mais atenciosos sabem que o TEC-XX, o computador massivo dos X-Nautas de Super Paper Mario, fora baseado no HAL 9000 do filme 2001: Uma Odisseia no Espaço, um filme de ficção científica realizado em 1968 pelo famoso cineasta Stanley Kubrick. Mas o que muita gente não sabe é que as referências ao superclássico 2001: A Space Odyssey no Marioverso não param por aí. Uma menção ainda menos sutil surgiu no episódio 9001: A Mario Odyssey de The Super Mario Bros. Super Show!.



No episódio, o supercomputador HAL 9001 (que no caso também trabalhava como uma máquina de fazer pizza) fora inventado por um brilhante programador chamado Albert Einstein - o próprio -, que havia sido requisitado pelos irmãos Mario e Luigi para que produzisse uma máquina de pizza automatizada. Foi quando Einstein apareceu com uma amálgama entre um computador desktop, um forno de pizzas e várias partes internas de hardware que mal foram vistas pelos espectadores. O resultado final? HAL 9001.

Diferente de outros computadores, Einstein deu a HAL um cérebro, permitindo que sua inteligência artificial perguntasse sobre ordens e comandos específicos. A

ele também foi dado um tipo de olho especial, vermelho, que o permitia uma visão dos acontecimentos ao seu redor (provavelmente uma câmera embutida). No entanto, alguns bugs se abateram no interior de seus sistemas, fazendo-o adicionar ovo frito e anchovas em absolutamente todas as pizzas que fazia, mesmo quando comandado especificamente para que não o fizesse.

Quando foi finalmente apresentado aos Irmãos Mario, Einstein pediu a HAL que realizasse uma demonstração; o supercomputador obteve sucesso, produzindo uma pizza de pepperoni sem anchovas ou ovos. Após Einstein ter saído, Mario e Luigi começaram a pedir a HAL que preparasse uma leva de outras pizzas; porém, o glitch no sistema dele acabou resultando em numerosas pizzas bizarras, como a pizza de lápis golf e a pizza de sapato de enfermeira. Desnecessário dizer que ninguém gostou dos serviços da nova máquina... Luigi ameaçou desplugar os cabos de HAL, o que resultou na ira do supercomputador: HAL hipnotizou os Irmãos Mario com seu olho maligno, colocando-os sob um tipo de transe profundo e forçando-os a comer todas as pizzas vagabundas as quais ele teve o trabalho de preparar. Felizmente (não para o computador), Einstein retornou no instante em que ele forçaria os irmãos a engolir a situação e, para o bem de todos, desplugou HAL, colocando um fim em seu encanto. Moral da história? Às vezes, é melhor economizar umas dúzias de reais e encomendar sua pizza na Mama Celesti mesmo...

Esse foi mais um Mario Bits, dando destaque às participações do Super Mario nas culturas e mídias alternativas. Continue conosco!



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

por Thiago Oliveira
e Leonardo Marinho



Kirby's Epic Yarn tem o lançamento agendado para 17 de outubro de 2010. Até lá prepare seu kit de costura e vá treinando algumas técnicas de tricô, que lhe serão bastante úteis. Caso o sucesso deste jogo se confirme, a carreira de Kirby como costureiro está prestes a decolar.



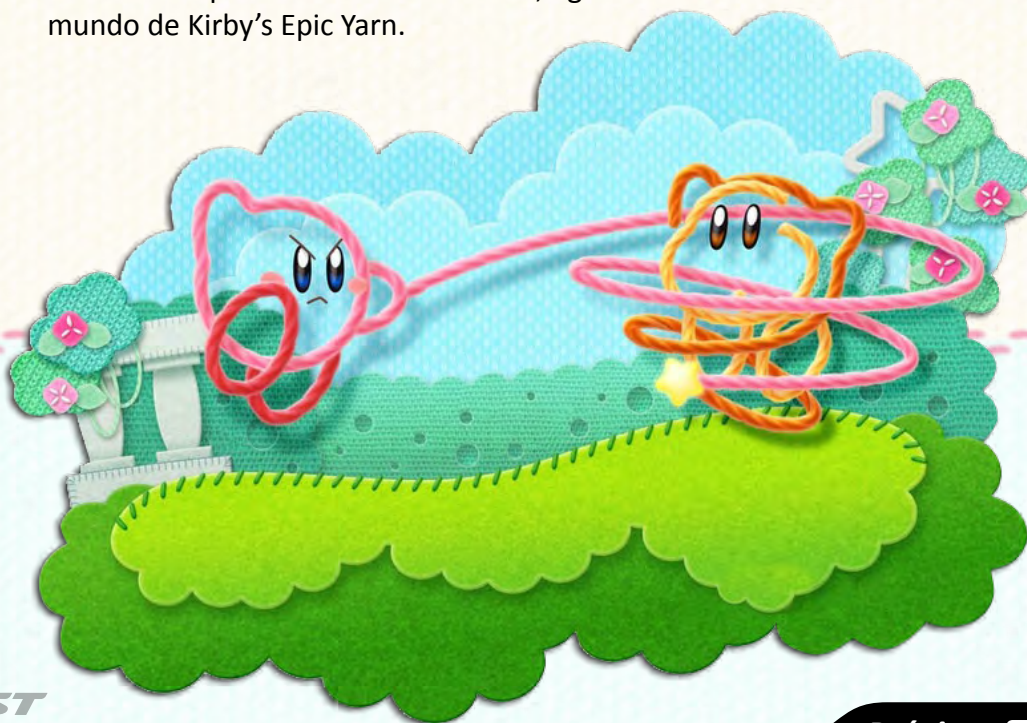


Brincando de corte e costura

A Nintendo sempre teve como um de seus objetivos a quebra de conceitos já estabelecidos. A Big N é viciada em nos surpreender e criar algo totalmente novo em uma franquia com estruturas e padrões já bem consolidados no mercado. Foi assim quando Link decidiu navegar pelos sete mares em *Zelda: Wind Waker*; o novo visual gráfico chocou, dividiu opiniões, mas acima de tudo, foi inovador. Samus Aran nos permitiu vivenciar suas aventuras pelo espaço exatamente do seu ponto de vista quando *Metroid Prime* arrasou quarteirões trazendo a série para a perspectiva de tiro em primeira pessoa. E nem mesmo Mario escapou das mudanças. O barrigudo já se tornou papel, estrelou RPGs, jogos de corrida, tênis e até golf. Esta é a vez de Kirby, o herói rosado e fofo da empresa, sair da mesmice e mostrar que também pode nos surpreender com algo novo. E ele conseguiu.

Desde que debutou no mundo dos games, em 1992, no saudoso Game Boy, Kirby se manteve fiel as origens, sem introduzir muitos conceitos novos e entregando aos fãs exatamente o que procuravam: um excelente game de ação lateral. O herói possuía o poder de engolir inimigos e, posteriormente, aprendeu a absorver suas habilidades, fazendo uso delas para avançar pela aventura. Os cenários sempre foram coloridos e detalhados, e a jogabilidade simples e rápida. Perfeito, não acha?

E em time que está ganhando não se mexe, não é? Errado! A Nintendo percebeu que já estava na hora de dar uma sacolejada no mundo de Kirby e decidiu presentear o herói com uma aventura visualmente inovadora e alguns novos poderes, mantendo a jogabilidade e o carisma da série. Prepare sua linha de costura, agulha e tesoura. Bem-vindo ao mundo de Kirby's Epic Yarn.

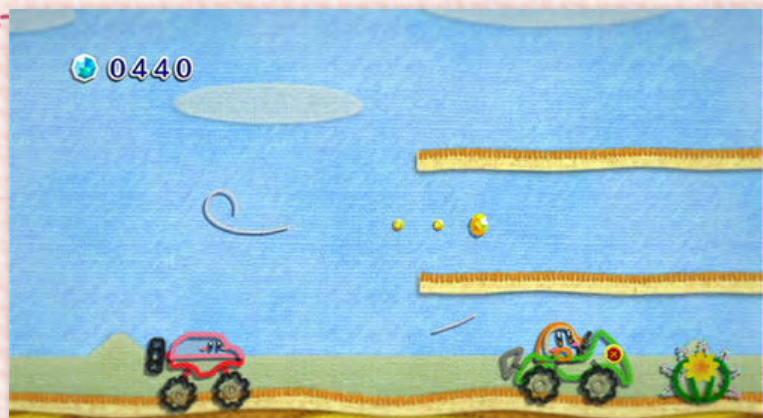


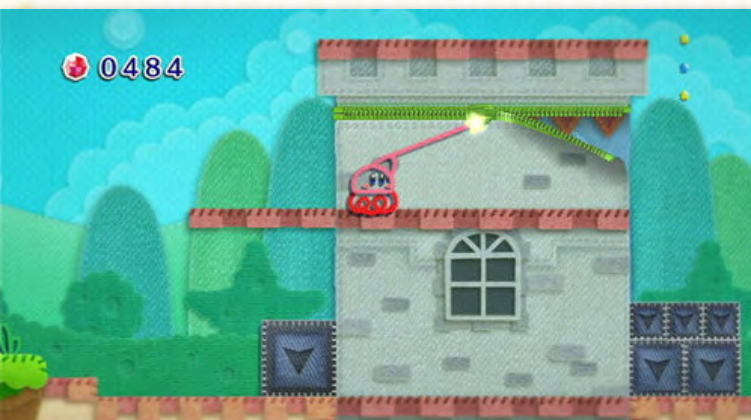
Novelo Versátil

Após sete longos anos de ausência dos consoles caseiros, Kirby retorna em seu décimo jogo de plataforma side-scrolling com uma proposta pouco usual: cortar e costurar. O enredo simples é muito bem costurado com os elementos do jogo. O maligno feiticeiro Yin-Yarn (seu nome é uma referência ao Yin-Yang, símbolo de dualidade da filosofia oriental e à palavra Yarn, que pode ser compreendida como novelo de lã ou jornada) transforma toda a Dream Land em fios de lã. Kirby tenta então devorar um tomate que fica preso à cabeça do feiticeiro, que se enfurece e o transporta para Patch Land onde conhece seu novo companheiro de aventuras, Príncipe Fluff. Ao tentar salvá-lo, Kirby descobre que não consegue mais inalar seus inimigos. O ar passa pelo seu pequeno corpo rosa, agora feito apenas por um fio de lã.

Seu objetivo nesse novo mundo é conseguir os pedaços de novelos mágicos para ajudar Príncipe Fluff a costurar os sete pedaços de Patch Land separados pelo feiticeiro. Essa história, relativamente rasa, dá panos para a manga por ser muito bem alinhada com a nova variedade de poderes adquiridos por Kirby. Com seu novo corpo maleável, nosso herói pode assumir diversas formas que o ajudarão nos desafios encontrados. Kirby se transforma em carro (quando ajuda o Príncipe Fluff a fugir), em submarino (para cenários aquáticos), em paraquedas (utilizado em grandes quedas para descer suavemente) e em uma bigorna (quando há a necessidade de quebrar certos pisos). Os cenários diversificados e interativos também influem diretamente nas transformações do rosadinho, que pode virar um pinguim surfista de cataratas, uma broca que escava algodão, um tanque de guerra e até mesmo um disco voador que tem o poder de abduzir inimigos e disparar rajadas elétricas que atingem toda a tela.

PRÉVIA





Laçando botões e costurando retalhos

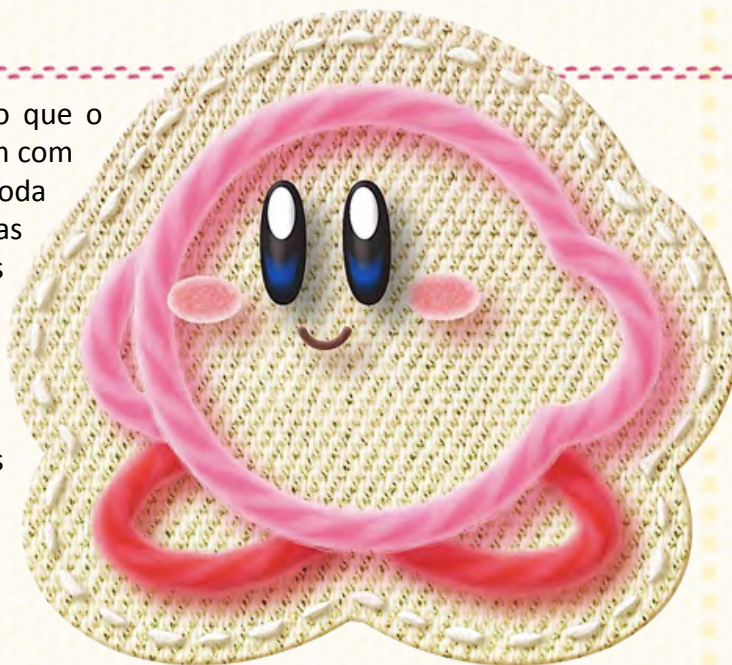
O artefato mais utilizado por Kirby em sua jornada pela colcha de retalhos é seu chicote mágico feito de lã. Com ele, o herói é capaz de atacar e laçar seus inimigos, se pendurar em botões, abrir e fechar zíperes... Zíperes? Sim! E esse é outro ponto de destaque da jornada épica. A interação com os cenários é intensa. Agora, em vez de tentar saltos suicidas em penhascos gigantescos, Kirby simplesmente laça o outro lado do abismo e trás para perto de si criando um efeito deslumbrante de dobra no tecido que compõe o cenário. Esse novo conceito visual aplicado a Kirby's Epic Yarn abre um novo leque de possibilidades. Os cenários tricotados ajudam a esconder passagens secretas e novos itens. Ao puxar um fio solto ou abrir um zíper, novos ambientes vão sendo descobertos. Kirby literalmente caminha por debaixo dos panos que compõem os cenários criando um efeito visualmente muito agradável.

Kirby's Epic Yarn conta com um sistema de multiplayer cooperativo que permite que um segundo jogador utilize

o Príncipe Fluff na jornada. Tal recurso permite que os personagens aliem forças para transformações ainda mais poderosas. Outro importante ponto a se destacar é o sistema de energia, baseado na posse de jóias (muito similar aos anéis em Sonic).

Descosturando a desconfiança

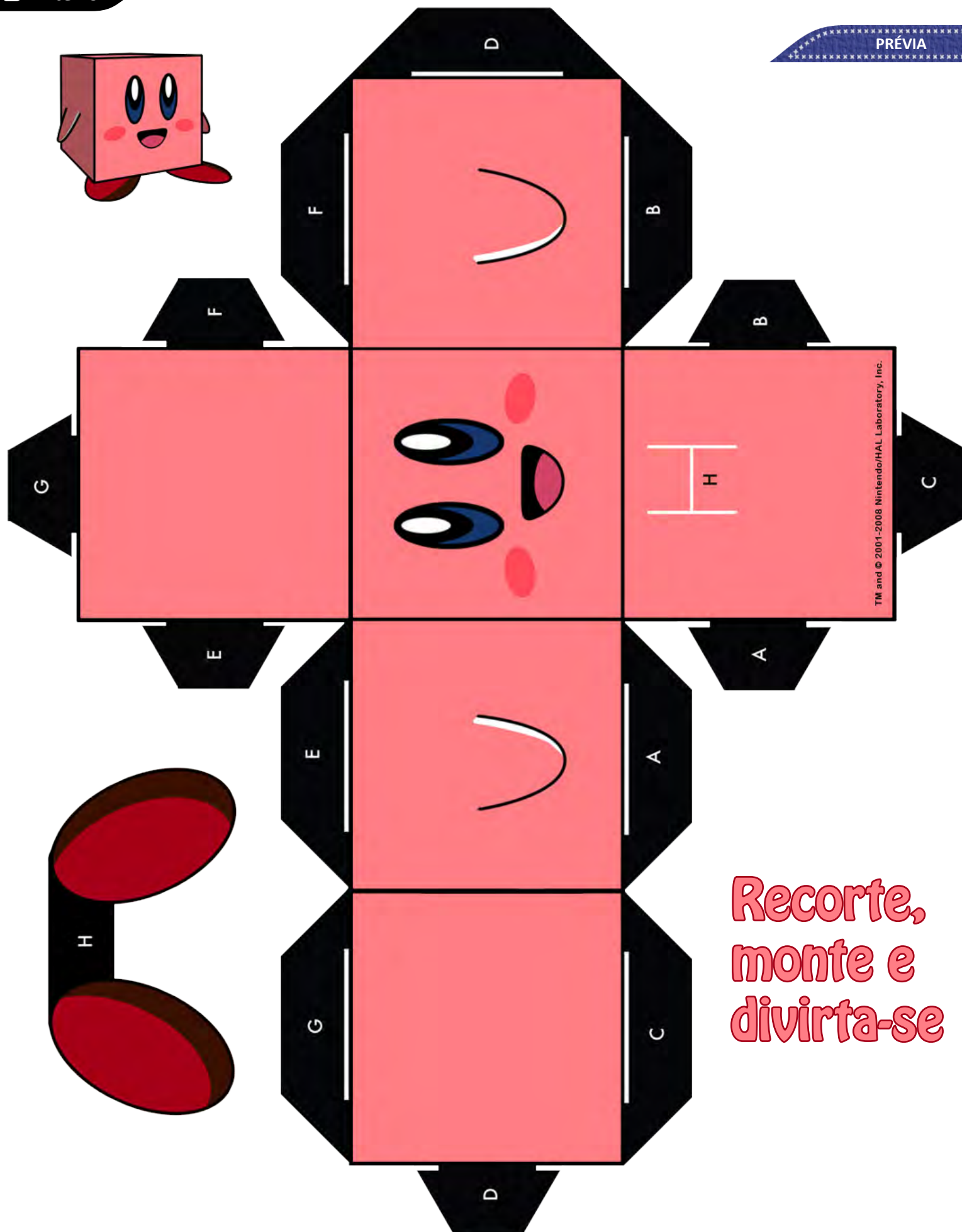
Assim como aconteceu com Zelda, esse novo rumo gráfico que o game propõe à série fez com que os mais puritanos olhassem com certo descaso para a nova aventura de Kirby. Felizmente toda essa desconfiança foi desfiada a cada segundo que as pessoas passavam experimentando o game durante a E3. As novas habilidades são fáceis de serem dominadas, a mecânica do estica e puxa nos cenários é bastante inovadora e conquistava a todos que deram uma chance ao jogo. No final, o chicote, as transformações, o multiplayer e os gráficos foram tão bem aceitos que Kirby's Epic Yarn recebeu diversos prêmios durante a feira, incluindo o de "Game da E3" e "Melhores gráficos", derrotando concorrentes de peso como Gears of War 3 e Killzone 3. Pois é, o rosadinho está com tudo e já conquistou atenções bem antes de seu lançamento.



Kirby Epic Yarn Gênero: *Ação*

Publisher: *Nintendo* **Developer:** *Good Feel* **Plataforma:** *Exclusivamente para Nintendo Wii*

Data de Lançamento: *17 de Outubro de 2010.*



Recorte,
monte e
divirta-se



ARC RISE FANTASIA

por *Filipe Gatti*

Dizer que o Nintendo Wii não está em falta de RPGs é praticamente uma ofensa, ainda mais quando a qualidade também entra na fórmula. Mas não podemos reclamar: quem tem o console sabe que o público hardcore está cada vez mais sendo lembrado. Com isso, a Ignition publica **Arc Rise Fantasia**, um típico RPG Japonês (JRPG) que lembra muito os tempos de ouro do PlayStation 2 – e isso é um elogio, acredite.

Uma história que era para ser boa, mas...

Arc Rise Fantasia conta a história de um jovem mercenário chamado L'Arc Lagoon que estava tranquilamente cumprindo sua missão de retalhar Feldragons, quando então caiu de sua nave e foi salvo por Ryfia, uma bela (e muito estranha) garota proveniente de uma região inimiga à de L'Arc. Como você pode esperar de um JRPG, a trama se desenrola introduzindo novos personagens, espíritos místicos, summons gigantescos, enfim.

O que surpreende é que a trama não é ruim. Apesar de vários momentos clichês, ela conta com reviravoltas bem interessantes, e ainda aborda temas polêmicos como política e religião. Ou seja, houve um trabalho bem realizado na questão de roteiro.

Infelizmente o mesmo não pode ser dito das pessoas responsáveis por “passar” este roteiro ao jogo: os dubladores. Se você não entende inglês e pouco se importa com o que é dito, provavelmente não fará a menor diferença, mas como não é o meu caso, me vejo no direito de realizar esta crítica. Quem quer que sejam os dubladores de todos os protagonistas de Arc Rise Fantasia, certamente não se importavam com o que estava acontecendo. O trabalho realizado é tão ruim que cenas completamente épicas perdem totalmente o seu valor, simplesmente porque o dublador não consegue passar com precisão o sentimento do evento.

Por sorte, há uma opção de ligar as legendas e desligar o áudio em inglês, o que já foi o suficiente para mim, mas gostaria de ter a opção de ouvir os diálogos na dublagem original em Japonês.

Jogabilidade conhecida e sólida, mas com sua personalidade

Se Arc Rise Fantasia peca na história, ganha na sua mecânica de jogo. Se você já jogou algum RPG na vida, fique tranquilo, nada aqui irá surpreendê-lo: o combate é realizado em turnos, é preciso treinar e aumentar de nível para vencer os chefões, há dezenas de missões paralelas pelas cidades, um mapa do mundo para caminhar e explorar, calabouços com baús e itens secretos, vilarejos com lojas e NPCs... você sabe aonde isso vai dar.



Mas não é tudo tão igual assim. Por exemplo, durante as batalhas todos os personagens dividem a mesma barra de AP (Action Points), responsável pela ação que cada personagem executa. Essa é uma característica interessante que adiciona uma camada a mais de estratégia, já que é preciso pensar bem na ação que cada um terá de tomar. Não é nada revolucionário, mas deixa as coisas um pouco mais interessantes.

Falando nas batalhas, vale a pena citar que os encontros não acontecem de forma aleatória como em outros JRPGs – na verdade tenho reparado que muitos jogos estão tomando essa linha, onde os inimigos caminham pelo mapa e é possível evitá-los sem grande esforço. Isso não é necessariamente bom, e nem ruim, mesmo porque você se encontrará na necessidade de lutar para aumentar de nível uma hora ou outra.

Poderes mágicos das armas e o sistema de magias

Outro sistema no mínimo curioso em Arc Rise Fantasia é o de armamentos. Cada arma não possui apenas um poder de ataque próprio, mas também poderes especiais e habilidades que são aprendidas conforme o uso da arma. Algumas dessas habilidades, que são representadas em formato de “pedras” são fixas, outras podem ser passadas às demais armas, possibilitando uma maior customização do seu armamento, deixando-o diferente e mais poderoso.

Também distinto do padrão é o sistema de magias, que ao invés de serem aprendidas pelos personagens ao





aumentar de nível, ou adquiridas de monstros derrotados, são exclusivamente compradas em lojas e alocadas numa espécie de “anel”. Apesar de diferente, não há nenhum tipo de dificuldade em compreender o sistema.

Mas de repente tão difícil!

Provavelmente um dos maiores problemas em Arc Rise Fantasia são seus picos de dificuldade. Em dado momento você consegue vencer os monstros tranquilamente sem nem precisar olhar para tela, e então de repente você deve enfrentar o próximo chefe que por um acaso é impossível de vencer no seu nível atual.

Claro, tudo que você precisa fazer é voltar nos monstros super-fáceis e aumentar dois ou três níveis, mas por que uma diferença tão grande? Por que forçar o jogador a massivas batalhas contra os mesmos monstros para aumentar de nível e só então enfrentar o chefe? Não havia necessidade disso, muito menos quando o chefe não possui um save point por perto.

Para alguns pode não ser um ponto negativo – eu particularmente não me importei tanto –, mas tenho certeza que jogadores desacostumados com JRPGs (uma boa parcela dos donos de Wii) se sentirão ameaçados pela imensa dificuldade nos chefões, e podem acabar abandonando o jogo por causa disso.



Gráficos e comentários finais

O pacote visual de Arc Rise Fantasia é uma mistura de altos e baixos: podemos ver belas cenas em CG de um lado, mas em outras elas ficam com a aparência bastante borrada – provavelmente como técnica de anti-aliasing para evitar serrilhados. Os personagens e mesmo os inimigos não são tão originais assim. Se estiver com dificuldades em imaginar o resultado final do visual, pense num típico RPG de PlayStation 2 e a resposta será obtida.

No meu ponto de vista, é uma pena que a dublagem tenha estragado a história, pois essa é uma parte importante dos RPGs. Isso corrigido, somando com uma mecânica sólida e fácil de compreender para quem tem experiência no gênero, e certamente o jogo seria um enorme sucesso.

O título não inova e certamente poderia mostrar muito mais, porém não é de todo ruim e não deve ser deixado de lado pelos fãs de JRPG. Pense nele como um jogo para ser aproveitado enquanto não temos o lançamento de Last Story.



Arc Rise Fantasia (Wii)

GRÁFICOS 7.0 | SOM 5.5
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 8.0

7.0

CUSTOM BLAST

Micro Análises

A sessão **Custom Blast** promove concursos de criação com nossos leitores, seja em imagem ou texto. Tudo acontece através do Fórum Nintendo Blast e os resultados são divulgados nas edições da revista. Os vencedores receberão pontos e poderão ganhar prêmios! Acesse <http://forum.nintendoblast.com.br> e participe do próximo!

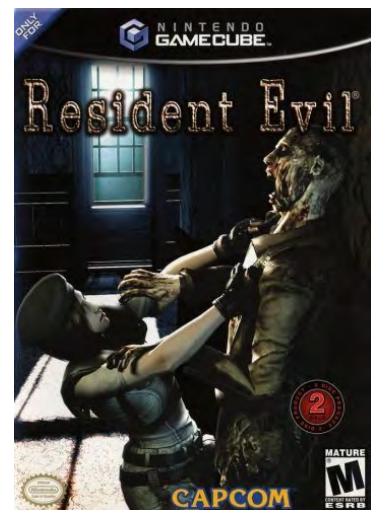
E nesta edição, o tema escolhido foi:

Micro Análises - reviews curtos de 1 parágrafo, explicando e opinando sobre o gamee, cobrindo o maior número de características possível. Confira agora os vencedores:

1º**Vencedor** *Leonardo*

Resident Evil (GC)

O clássico da Capcom chegou com muito estilo no Gamecube. Resident Evil Remake foi lançado em 2001 e foi um sucesso de crítica. Não é para menos: os gráficos estão incrivelmente detalhados e os efeitos de luz e sombra impressionam e muito. E para os que achavam que já conheciam o jogo, o mesmo reserva algumas surpresas, como por exemplo se você não se desfizer dos zumbis adequadamente.... Há vários extras para serem desbloqueados e vários finais diferentes para manter o jogador ocupado por um bom tempo. Enfim, é um jogo indispensável para qualquer fã de Resident Evil.

**2º****Bruno DS**

Golden Sun (GBA)

Em Golden Sun, gráficos e músicas de qualidade, não são os únicos bons motivos para se dedicar algumas 70 horas de jogatina no GBA. Também o enredo e personagens encaixados de forma incrivelmente agradável, assim como a jogabilidade, simples e funcional, de utilizar as psynergy para resolução dos inteligentes puzzles. Com os Djinn e Summons, é nas batalhas que o GBA é levado ao extremo em Golden Sun. Efeitos de luz, rotações e zoom de camera de cair o queixo, em um excelente sistema de batalha por turnos. A épica lenda do Sol Dourado tem início nessa série exclusiva para GBA.

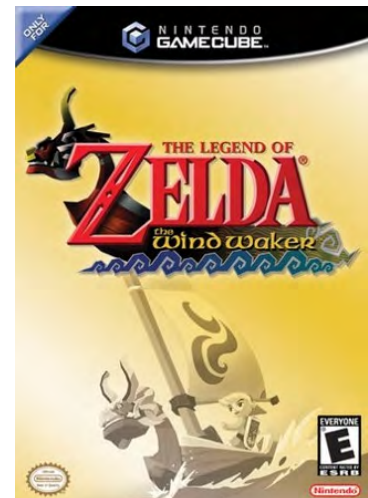


Nas páginas seguintes confira os próximos colocados e menções honrosas.

3º

Ghotic Lokita***Zelda: Wind Waker (GC)***

Windwaker causou alvoroço entre os fãs com seus gráficos cartunescos, em cel-shading. A jogabilidade também foi radicalmente alterada, com os campos sendo substituídos por mar aberto e a montaria por um barco. Apesar de as mudanças terem desagradado a muitos, o jogo mostrou uma história de qualidade e grandes inovações para a mitologia do mundo de Zelda. O Wind Waker, bastão que Link utiliza para conduzir o vento como um maestro e impulsionar seu barco é um instrumento que remete à saudosa Ocarina. Apesar da estranheza inicial, o jogo fez seu nome e trouxe novos jogadores a uma franquia antiga.

**Menções honrosas*****HLSH Metroid: Other M (Wii)***

“Metroid: Other M” aposta num lado pouco explorado pela franquia: o narrativo, focado no “lado humano” de Samus. A jogabilidade também ousa, trazendo um sistema de troca entre Wiimote na lateral (de visão em terceira pessoa) e na vertical (com uso do pointer, sem movimentação), que funciona bem. Entretanto, o jogo peca em outros aspectos, como a linearidade, combates bastante repetitivos (pela falta de botões), cenários que carecem de variedade (apesar dos belos gráficos) e trilha sonora quase inexistente. Tudo isso faz de “Other M” um bom jogo de ação, mas um apagado Metroid.

Becker Pro Evolution Soccer 2010 (Wii)

PES 2010 é um jogo de futebol para o Nintendo Wii. Ele permite que você controle vários clubes ao redor do mundo, em especial, os clubes da Europa (o único clube brasileiro desta versão é o Internacional). PES 2010 contém vários modos, entre eles a Liga Master, onde você é dirigente do clube que quiser, e a partir daí, contrata e dispensa jogadores, além de participar de campeonatos importantes. Os controles são fáceis, podendo utilizar-se o ponteiro do WiiMote, o WiiMote na horizontal ou o Classic Controller. Não perca tempo e transforme-se logo em um astro do futebol!

Mebs Paper Mario (N64)

Com um visual inovador (2D misturado com 3D) e com a mistura dos elementos de RPG e de Plataforma, Paper Mario tornou-se um dos melhores jogos para Nintendo 64. O jogo traz de volta vários personagens esquecidos, como Fuzzies, Bloopers e Swoopers. A história do jogo é fantástica e envolvente, assim como a trilha sonora - que possui as melhores músicas de todos os jogos da série. Os personagens são únicos; cada um tem um jeito próprio de ser. Paper Mario é um jogo no qual é possível divertir-se por muito tempo.

Ryota RE: Darkside Chronicles (Wii)

The Darkside Chronicles foca nos acontecimentos de RE 2, RE Code Verônica e conta um pouco mais da história de Leon S. Kennedy após o incidente de Raccoon City. O jogo segue o estilo de seu predecessor, sendo totalmente On Rails. O jogador deve, basicamente, mirar com o pointer e atirar em tudo o que vir pela frente. Tudo mesmo, porque existem itens escondidos no cenário. RE: TDC traz gráficos lindos para o Wii, mas peca na sincronização entre lábios e voz dos personagens. Fora isso é um ótimo jogo, tanto em modo single quanto multiplayer. É um prato cheio para os fãs da série.

Análise

Kirby Super Star Ultra (DS)



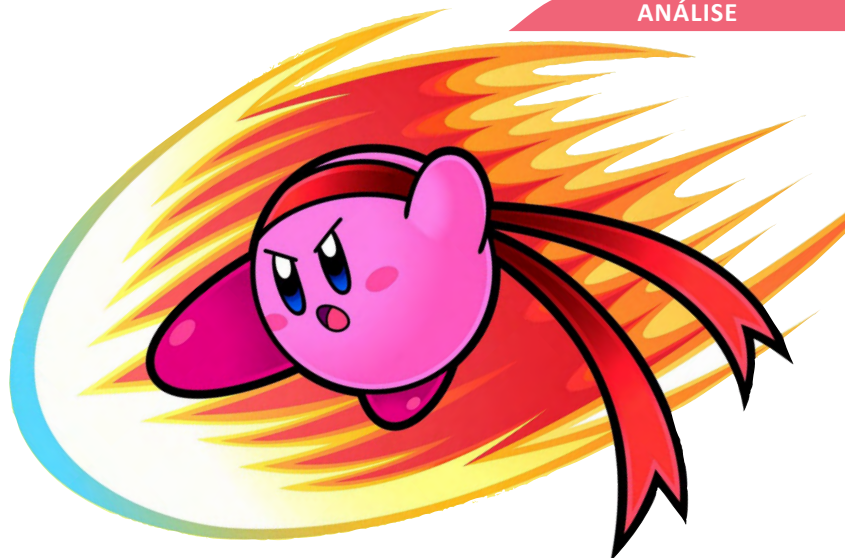
Tudo bem que o lançamento de Kirby's Epic Yarn trará novas adições à série Kirby, mas todos sabemos que a franquia da bolota rosa não seria nada se não fosse por seus jogos tradicionais. Como nessa edição da Revista Nintendo Blast o tema é justamente Kirby, nada melhor do que a análise do remake de um de seus clássicos do SNES. Lançado para o DS, Kirby Super Star Ultra traz tudo do Kirby Super Star original e muito mais!

Com cores que saíram de uma caixinha de lápis de cor, personagens que mais parecem ter sido feitos por uma criancinha e efeitos altamente coloridos e vibrantes, o mundo de Kirby volta mais uma vez ao portátil de duas telas. Ao invés do estilo endêmico de Kirby Canvas Curse (DS), Super Star Ultra segue por um caminho com mais botões do que uso da tela de toque, assim como seu predecessor: Kirby Squeak Squad (DS). Super Star Ultra trata-se de uma coletânea de games do Kirby, podendo ser jogada com um ou dois jogadores, tal qual foi sua versão original. Pode parecer infantil e brilhante o suficiente para fazê-lo ter convulsões, mas é absolutamente divertido. Esqueça o que você sabe sobre o país das maravilhas, pois, perto de Kirby Super Star Ultra, a aventura da dócil Alice não é nada! Vamos juntos nesse mundo fofo e bonitinho, mas fantástico e, apesar de tudo, hostil!



9 em 1 é pouco? Que tal 16?

Kirby Super Star trazia a seguinte mensagem: "8 in 1". Bem na verdade o cartucho de SNES trazia 9 games, mas este não é o lugar para discutirmos a contagem. O fato é que, se 9 não supre seu amor pela bola rosa, que tal 16 jogos em um único cartucho de DS? Isso mesmo, 16! E, para jogá-los, não é preciso muita estratégia nem habilidade avançada, mas apenas um pouco de disposição. Trata-se de um side-scrolling bem simples, com poucos comandos e um estilo de jogo sem muita enrolação, mas com muita ação!



Nessa coletânea, cada um dos games e mini-games traz uma experiência nova e distinta de jogo. Todas as aventuras da versão original de SNES retornam, mas com uma digna remasterização, trazendo também jornadas novas. Em Spring Breeze, Kirby vai atrás do King Dedede, que roubou toda a comida das pessoas, passando por várias fases até um épico duelo com o rei grandalhão. Logo depois vem Dyna Blade, uma aventura semelhante, mas que termina num desfecho lindo que me fez derramar uma lágrima ou duas. Seguido por The Great Cave Offensive, onde Kirby dá uma de explorador, mas o que deveria ser uma gostosa expedição torna-se uma aventura subterrânea. Este game tem um apelo à exploração, pois, durante a aventura, o jogador pode coletar tesouros, alguns deles fazem referências à cultura gamer, como você confere na Box desta matéria. Revenge of Meta Knight é a aventura do Kirby na nave Halberd, a trama é um pouco mais séria e o desfecho conta com a batalha entre Kirby e seu rival mascarado. Milk Way Wishes, esta é a última grande aventura da versão original, onde Kirby se mete numa aventura intergaláctica onde o Sol e a Lua estão numa feroz batalha. É preciso passar por vários planetas onde Kirby não é capaz de absorver os poderes engolindo seus inimigos, pois eles são versões alienígenas, mas quando se adquire o poder uma vez, ele torna-se selecionável pelo resto da aventura. Além desses jogos, a Gourmet Race retorna numa emocionante corrida com o King Dedede, que agora pode ser jogada em dupla, e a The Arena, um verdadeiro teste de sobrevivência que deu origem ao modo All-Star de Super Smash Bros. Melee e Brawl.



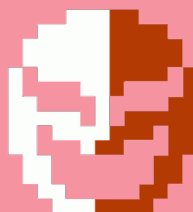
Pérolas!

Mais um dos diferenciais de Kirby Super Star Ultra que consagram-no como épico são suas referências a outros games! Que tal dar uma olhada nelas?

Tesouros do Passado:

Alguns dos achados arqueológicos de Kirby em The Great Cave Offensive são itens de outros games:

- Phanto Mask: Phanto é um dos inimigos de Super Mario Bros. 2



- Kongs Barrel: Não precisa dizer que é uma analogia ao Donkey Kong Country



- Cell Phone: É o mesmo usado em Kirby & the Amazing Mirror (GBA)



- Falchion: É a espada de Marth, personagem da série Fire Emblem

- Screw Attack: Uma das habilidades adquiridas na série Metroid.



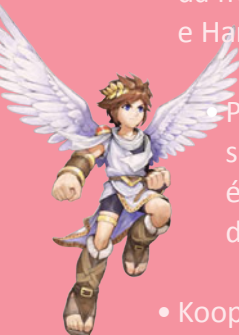
Os mini-games da versão original também estão lá, mas precisam ser desbloqueados, assim, a diversão de Samurai Kirby e de Megaton Punch pode ser revivida!

Mas a HAL não se contentou apenas em trazer de volta todos os games originais dessa coletânea, mas também trouxe jogos totalmente originais, aumentando ainda mais a diversão do game! Revenge of the King pode muito bem se parecer com Spring Breeze, mas seu desfecho é muito diferente, nele o King Dedede retorna, mas com uma máscara e um martelo de metal prontos para esmagar Kirby. Na aventura Meta Knightmare Ultra (uma alusão ao nome do jogo: Kirby Super Star Ultra), o jogador assume o papel do Meta Knight em uma jornada alternativa, mas bem divertida. Helper to Hero parece mais um manifesto de auto-afirmação do segundo player, que sempre ficou em segundo plano no jogo, mas é igualmente interessante. Finalizando com The True Arena, uma versão muito mais difícil de The Arena, onde sua habilidade será levada ao limite. Os novos mini-games usam a tela de toque do DS para promover uma experiência divertida e competitiva.

Bom, acho que já deu para entender que Kirby Super Star Ultra é repleto de conteúdo, merecendo muitas horas de jogo! São muitas aventuras,

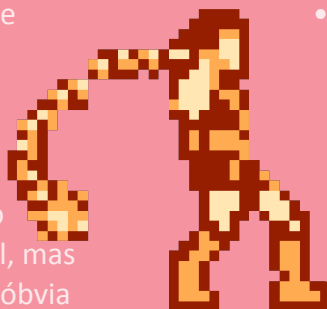


- Gold Watering Can: Um dos utensílios secretos da franquia Animal Crossing e Harvest Moon



- Pegasus Wing: Pode soar genérico, mas é um dos tesouros de Kid Icarus (NES)

- Koopa Shell: Na versão original era Turtle Shell, mas a referência a Mario é óbvia



- Triforce: Outra bem óbvia. Alguém aí lembrou de Zelda? Impossível não lembrar!



- Whip: Lembra o item de Castlevania... Ou será o chicote de Indiana Jones, já que o jogo é de arqueologia?

- Falcon Helmet: O capacete usando pelo Capitão Falcon da série F-Zero.



- Mr. Saturn: Narigudo da franquia Mother, ou Earthbound no ocidente

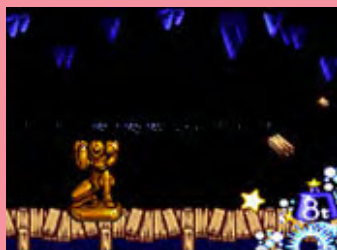


toneladas de inimigos para se derrotar (e absorver) e uma gama de extras em cada jogo. A cada aventura completada, um novo capítulo será desbloqueado, indo nessa ordem até que você libere uma opção extra que é melhor deixar que você mesmo descubra o que é. Inicialmente a dificuldade é bem amigável, não precisando de muito esforço para se vencer desafios. Depois de derrotar vários chefões apenas apertando sucessivas vezes o botão de ataque sem parar, o jogo vai ficando mais difícil. A cada aventura nova, um novo grau de dificuldade, esse sistema de avanço pode não agradar tanto jogadores hardcore, mas é bem sutil e interessante.

As várias faces da bola rosa

Kirby não seria Kirby se você não pudesse sugar, engolir e digerir seus adversários para absorver seus poderes, afinal, é essa habilidade que o difere dos demais side-scrolling. Super Star Ultra traz, mais uma vez, um pilha de inimigos com as mais variadas habilidades, o que deixa margem para que Kirby adquira inúmeros poderes. A criatividade rola solta, dentro dos limites é claro, mas isso não impede de ser divertido ir testando a habilidade conferida por cada um dos variados inimigos. Você pode engolir um Waddle Dee e ele não te render nada, mas basta ele carregar um guarda-chuva

Estátuas do passado: Usando o poder do Kirby pedra, é possível, aleatoriamente, se transformar numa estátua que faz referência a games, nem todas estão na versão de DS.



- Samus: É muito raro, mas Kirby consegue modelar-se numa estátua dourada da caçadora de recompensas



- Mario: O bigodudo da Nintendo está impregnado em Kirby nessa estátua igualmente rara.



- HAL: O logo da empresa pode ser vista nessa transformação. Sempre existe espaço para o marketing!



que Kirby ganhará a habilidade do guarda-chuva. É possível digerir uma bruxinha e Kirby absorverá sua varinha mágica, um boneco de neve rende-lhe os poderes do gelo, mastigar um fantasma concedem-lhe as habilidades do plasma, comer um pássaro dará asas ao Kirby e por aí vai...

Cada transformação tem seus altos e baixos, algumas são potentes e outros mais fracas, algumas possuem golpes de curta e outras de longa distância... É claro que o jogo não abre espaço para tanto estrategismo, basicamente você escolherá o poder que acha mais divertido e pronto!

Uma mão amiga

Aproveitando a conectividade sem fio do DS, Kirby Super Star Ultra conserva uma das adições mais divertidas da versão original do SNES: o multiplayer. Quando se possui uma habilidade copiada de um inimigo, o primeiro jogador (que tem controle sobre o Kirby) pode vomitar o poder fora na forma de um ajudante, que é basicamente o próprio inimigo, mas de outra cor (esse é o segundo jogador). Talvez o ajudante fique meio a mercê da boa vontade do Kirby em sacrificar seu poder para gerá-lo, por que nem todo jogador sabe de um método um pouco secreto no qual o segundo jogador pode se auto-gerar e absorver outros poderes por conta própria,



mas isso não tira a diversão do modo para dois jogadores. Explorar os cenários variadíssimos do jogo não será a mesma coisa com um amigo do lado, dividir essa aventura altamente viciante é simplesmente divertido.

Mas é da natureza humana competir, e Super Star Ultra reconhece isso. Tudo bem que se ajudar para vencer chefes ou resolver puzzles seja divertido com uma mão amiga, mas também precisamos de um pouco de “competição”. Nos diversos mini-games da coletânea, é possível disputar com o seu amigo, o que rende algumas risadas. Talvez esses joguinhos não sejam tão cativantes quanto a aventura principal, mas são um fator determinante nesse game épico.



A versão definitiva

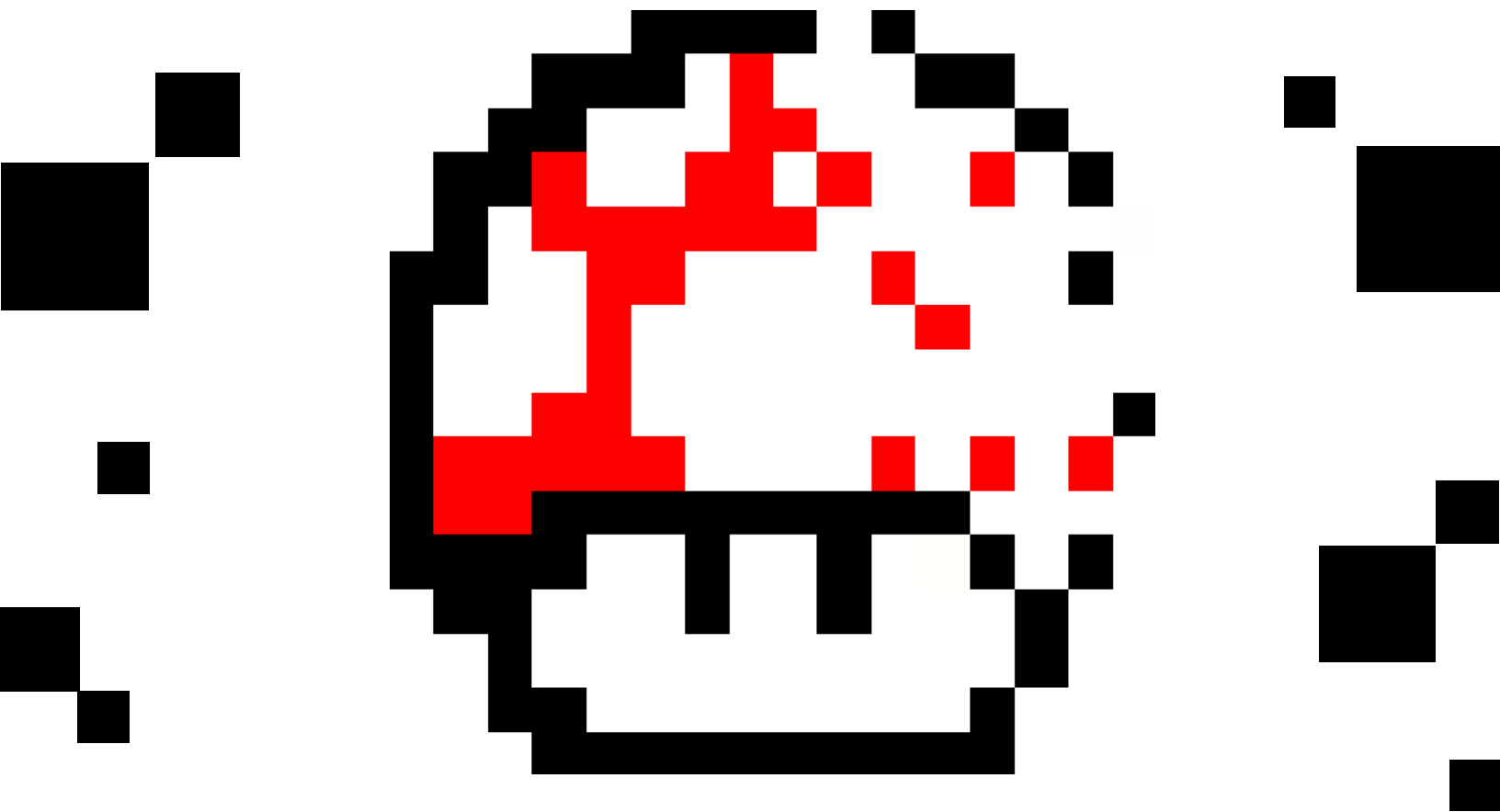
Como estamos entrando numa nova era da franquia Kirby, precisamos ter sempre em mente o passado brilhante da série, e é Super Star Ultra que eterniza a tradicionalidade de Kirby. Para alguns jogadores a versão original foi um dos melhores games do SNES, até por que era um dos jogos que vinha em alguns modelos do console (foi o que aconteceu comigo e me rendeu paixão eterna pelo game). Com Super Star Ultra você receberá vários games pelo preço de um só, não é só a melhor escolha no quesito diversão, mas também no plano econômico. Tudo bem que muitas aventuras possam ser fáceis demais, mas há alguns pontos do jogo altamente desafiantes. E nessa versão para o DS, a HAL teve todo o cuidado de trazer de volta todo o conteúdo da versão original e expandir ainda mais com novos jogos e extras. Além das aventuras inéditas dessa releitura, os tutoriais inseridos nessa versão são muito úteis para se aprender a usar cada um dos milhares de poderes de Kirby, assim como o uso da tela de toque, mesmo que seja bem limitado, trouxe mais comodidade em alguns casos. As remasterizações gráficas e sonoras são fenomenais, vistas nas cutscenes em 3D muito bem feitas e nas músicas eletrizantes.

Não há dúvidas de que, seja você um fã do Kirby ou um jogador louco por um game agradável e divertido, Kirby Super Star Ultra é altamente recomendado. Seja pelos seus gráficos fofos e agradáveis, pela sua música muito bem arranjada e feliz, por todo o seu conteúdo e durabilidade, esse é um dos games que merece destaque na suprema biblioteca de games do Nintendo DS. Tá esperando o que para pôr as mãos nessa pérola? Kirby's Epic Yarn pode ter um conceito bem distinto, mas não é por isso que devemos esquecer algo tão fantástico como Kirby Super Star Ultra!



Kirby Super Star Ultra (DS)

GRÁFICOS 9,25 | SOM 9,25
JOGABILIDADE 9,5 | DIVERSÃO 9,5



GameDev

PARTE 9:

Por Sérgio Oliveira

TRABALHANDO COM SISTEMAS DE DETECÇÃO DE COLISÃO NO XNA

Na edição anterior da coluna GameDev, nós vimos como criar, importar e trabalhar com um sprite dentro de um jogo XNA. Ainda exploramos um pouco do XNA, criando métodos de movimentação para o Sprite e limitando-a às bordas da tela do nosso jogo.

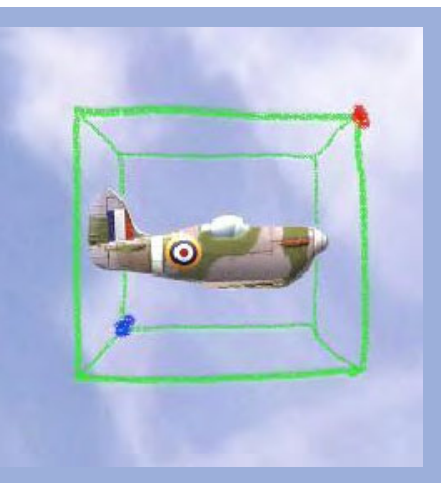
No encontro de hoje, daremos continuidade com o nosso projeto de jogo (disponível em <http://links.nintendoblast.com.br/srqhy>) e adicionaremos a ela um sistema bem simples de detecção de colisão entre dois sprites.

Lembrando que, para desenvolvermos o que é proposto nessa coluna, é necessário ter instalado em sua máquina o **XNA Game Studio** e o **Microsoft Visual C# Express Edition**, ambos gratuitos, que podem ser encontrados na sessão downloads do **XNA Creators Club** (<http://creators.xna.com/en-US/downloads>).



Fazer com que o *sprite* tenha sua movimentação limitada às bordas do nosso jogo não deixa de ser uma forma de detecção de colisão, bem simples, é verdade. Porém, em jogos 2D, geralmente se deseja realizar detecção de colisão entre dois ou mais *sprites* no jogo.

Existem várias formas de trabalhar detecção de colisões em qualquer jogo que se queira fazer – basta dar uma procurada no oráculo para constatar essa afirmação. Porém, o nosso objetivo aqui é apresentar um exemplo simples para os que acompanham a coluna possam entender o conceito.

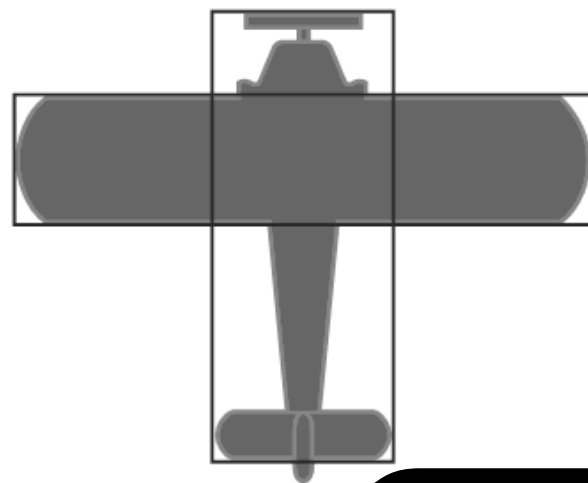


Quando estamos trabalhando com detecção de colisões, não é sensato pensar em trabalhar testando pixel por pixel em cada um dos *sprites* do jogo. Já imaginou o quão trabalhoso isso seria? E o quanto comprometeria a performance do jogo?

Dessa forma, os algoritmos de detecção de colisão trabalham com representações aproximadas das formas dos *sprites*, o que já facilita bastante a elaboração da sua fórmula. Os algoritmos de detecção de colisão mais comuns utilizam o conceito de *bounding boxes* que aproxima a forma do objeto com um ou mais retângulos, ou caixas (dai a palavra boxes). A figura abaixo nos mostra um *sprite* de um avião cuja forma é demonstrada por dois retângulos.

Uma maneira simples de implementar o teste *bounding box* é simplesmente verificar se as posições das coordenadas X e Y da primeira caixa (que envolve o Sprite que você deseja testar) está dentro da segunda caixa (que envolve o segundo objeto a ser testado).

Em outras palavras, o que estamos dizendo aqui é que devemos verificar se os valores de X e Y da caixa que queremos testar é menor ou igual aos valores de X e Y da outra caixa, mais a largura da outra caixa.

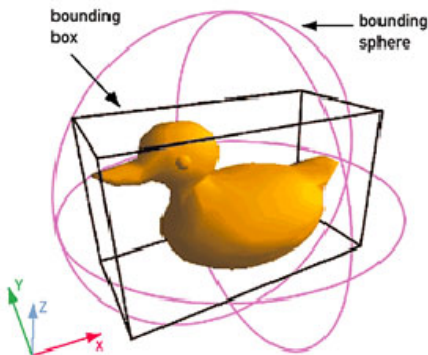
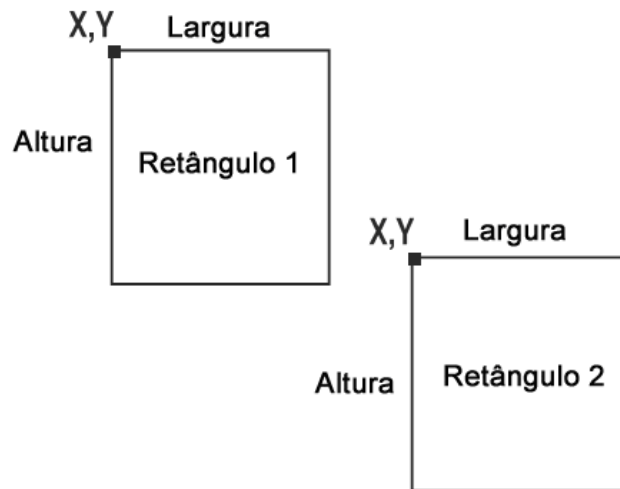


Sendo assim, mãos à obra. No arquivo **classSprite.cs**, vamos adicionar o seguinte método (nomeado de **detectaColisao**) que irá receber um *sprite* como parâmetro e o testará com o *Sprite* atual. Se houver uma colisão, o método nos retornará verdadeiro.

```
public bool detectaColisao(classSprite outroSprite)
{
    //Verifica se o sprite colidiu
    if (this.posicao.X + this.tamanho.X > outroSprite.posicao.X &&
        this.posicao.X < outroSprite.posicao.X + outroSprite.tamanho.X &&
        this.posicao.Y + this.tamanho.Y > outroSprite.posicao.Y &&
        this.posicao.Y < outroSprite.posicao.Y + outroSprite.tamanho.Y)
        return true;

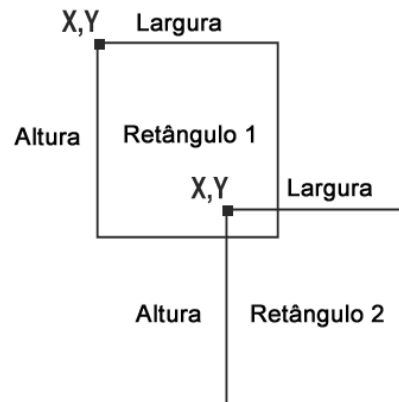
    else
        return false;
}
```

Para entender a lógica desse código, analise-o observando a figura abaixo e prossiga somente se tiver certeza do que está acontecendo aqui.



Analisando o exemplo do código, as duas caixas só irão se sobrepor se ambas as coordenadas X e Y do retângulo 2 estiverem no intervalo (X para X + largura, Y para Y + altura) do retângulo 1. Observando a figura acima, você verá que a coordenada Y do retângulo 2 não é maior que a coordenada Y mais a altura do retângulo 1. Isso significa que suas caixas podem estar colidindo. Porém, quando verificamos a coordenada X do retângulo 2, você verá que é maior que a coordenada X mais a largura do retângulo 1, o que significa que as caixas não estão colidindo.

A figura abaixo ilustra uma situação em que você tem uma colisão. Nesse caso, você pode perceber que ambas as posições, X e Y, do retângulo 2 estão contidas no intervalo do retângulo 1. No exemplo de código, você também faz o teste oposto, verificando se as coordenadas X e Y do retângulo 1 estão contidas no intervalo do retângulo 2. Dessa forma, estamos nos prevenindo de, por exemplo, o canto superior esquerdo do retângulo 2 estar fora do retângulo 1, mas o topo deste estar dentro do retângulo 2.



Para testarmos o método na prática, vamos criar um segundo *sprite* no meio da tela do jogo. Para fazer isso, basta replicarmos o *sprite* que criamos no encontro anterior e incluir o código para testar colisões no método *Update* na classe *Game1*.

Primeiramente, vamos declarar uma nova variável de *sprite* no início da classe *Game1*, junto com as outras definições:

```
classSprite mySprite2; //Segundo sprite criado para o teste de colisão
```

Agora, no método *LoadContent*, incluiremos o código para a criação e inicialização do *Sprite*:

```
mySprite2 = new classSprite(Content.Load<Texture2D>("bola"),
    new Vector2(218f, 118f), new Vector2(64f, 64),
    graphics.PreferredBackBufferWidth, graphics.
    PreferredBackBufferHeight);

mySprite2.velocidade = new Vector2(3, -3);
```

E não nos esqueçamos de adicionar o código para descarregar o *sprite* no *UnloadContent*:

```
mySprite2.textura.Dispose();
```

No método *Update*, incluiremos o código para movimentar o *sprite* na tela:

```
mySprite2.Mover(); //Moverá o sprite dentro dos limites da tela do jogo
```

E, finalmente, no método Draw vamos incluir o código para desenhar o novo *sprite* na tela do nosso jogo:

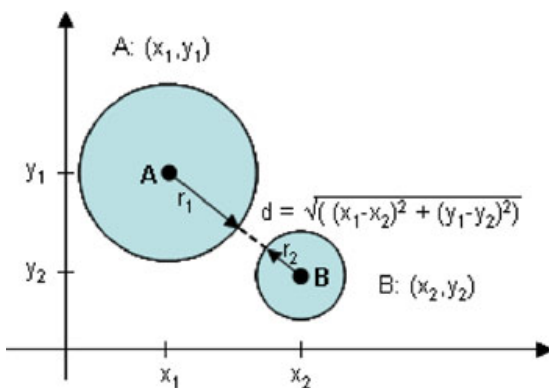
```
spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
mySprite1.Draw(spriteBatch);
mySprite2.Draw(spriteBatch);
spriteBatch.End();
```

Nesse momento, se você executar o seu jogo, perceberá que os dois *sprites* estão se movimentando, mas ainda não estão colidindo. Nós resolveremos isso adicionando uma chamada ao método *detectaColisao* no método *Update* e alterando a velocidade entre os *sprites*, conforme segue abaixo:

```
if (mySprite1.detectaColisao(mySprite2))
{
    //Quando os sprites colidirem, suas velocidades mudarão entre si
    Vector2 tempVelocidade = mySprite1.velocidade;
    mySprite1.velocidade = mySprite2.velocidade;
    mySprite2.velocidade = tempVelocidade;
}
```

Agora sim, se você executar o seu jogo, irá perceber que os *sprites* estão colidindo um com o outro, além de colidirem com as bordas da janela. Bacana, não?

Contudo, apesar do sistema de detecção de colisões estar utilizando o algoritmo do *bouncing box*, depois de alguns testes você perceberá um problema. Se os *sprites* colidirem diagonalmente, eles irão colidir antes de atingirem um ao outro de verdade. Isso está ocorrendo justamente por utilizarmos caixas para representar a forma geométrica das esferas.



Quando queremos testar colisões entre esferas, teremos que verificar se a distância entre os centros delas são menores que a soma dos seus raios. Em caso positivo, então uma colisão ocorreu. Essa é a forma mais eficiente de detectar colisões entre duas esferas.

Para darmos suporte a esse sistema, na classe *classSprite* vamos criar duas novas propriedades, uma chamada *centro* e outra *raio*, que serão calculadas de acordo com outra propriedade do *Sprite*.

```
public Vector2 centro { get { return posicao + (tamanho / 2); } } //O
centro do sprite
public float raio { get { return tamanho.X / 2; } } //O raio do sprite
```


Em seguida, criaremos um novo método para testar esse tipo específico de colisão:

```
public bool detectaColisaoCirculo(classSprite outroSprite)
{
    //Verifica se as duas esferas colidiram
    return (Vector2.Distance(this.centro, outroSprite.centro) <
        this.raio + outroSprite.raio);
}
```

Finalmente, vamos atualizar o método *Update* na classe *Game1* para chamar o método *detectaColisaoCirculo* ao invés do *detectaColisao*. Agora sim, você perceberá que os círculos só irão colidir quando eles de fato colidirem .

No encontro de hoje nós trabalhamos a ideia básica de um sistema de detecção de colisões entre dois sprites em um jogo 2D. Aos poucos estamos avançando nos conceitos de programação de jogos e no nosso próximo encontro capturaremos a entrada de dados do jogador via teclado e a utilizaremos para controlar um dos nossos sprites. Fique ligado e até lá!

O projeto atualizado com o código desse encontro pode ser baixado no endereço <http://links.nintendoblast.com.br/khfvf>



Diversão de longa data

Os jogos de tabuleiro foram com certeza, responsáveis por grande parte dos momentos de diversão e lazer de seus pais e avós. As gerações anteriores aos consoles caseiros “perdiam” horas com suas famílias e seus amigos jogando clássicos, como Ludo, Damas, O Jogo da Vida e outros deste mesmo estilo. Não acredita? É só perguntar. Ou então procure você mesmo, dentro daquele baú de coisas antigas que fica perdido no porão ou no sótão de sua casa ou de sua avó. Certamente você irá encontrar algum dos jogos citados acima. De uns tempos pra cá, porém, as coisas mudaram um pouco. Como poderíamos nos prender à um simples jogo com dados e cartas, se ao alcance das mãos tínhamos Mario, Samus, Link e Kirby nos aguardando para aventuras incríveis e inesquecíveis? Exatamente por isso é que o baú de sua avó está cheio destes jogos e, exatamente por isso também, a Nintendo mais uma vez revolucionou. Mario Party foi o precursor que chegou para unir estes dois tipos de entretenimento: tabuleiro + tecnologia. O resultado: um sucesso fenomenal. Pessoas de qualquer idade ou geração se divertindo em frente ao videogame com uma fórmula extremamente antiga, porém belamente renovada. Pois bem. Mês que vem chega às lojas um dos lançamentos mais aguardados do ano para quem desossou Mario Party e gosta de jogos casuais: Wii Party. Dessa vez, ao invés de personagens carimbados da Big N, você vai participar de disputas com seus próprios Miis, seguindo as fórmulas de Wii Sports Resort e Wii Fit Plus. E, por mais clichê que seja, uma coisa é certa: diversão garantia pra você, o papai e o vovô.

Festas para todos os gostos

São 3 modalidades de jogo para escolher: Party Games, Pair Games e House Party. Dentro de cada uma delas, existem diversas sub-modalidades, bem diferentes entre si. Ao escolher “Party Games”, por exemplo, você pode jogar o “Board Game Island”, clássico jogo de tabuleiro competitivo onde ganha quem chegar na saída primeiro. Neste modo, uma das primeiras coisas que chamam a atenção é a interatividade do tabuleiro e do cenário com os jogadores. Praticamente todas as casas onde você para tem uma ação extra, que pode ser de diversos de tipos: desde as mais simples, que fazem com que você ande um determinado número de casas para frente ou para trás, até alguns inovadores, como pterodátiles, tiranossauros e estátuas de pedra que podem ajudar ou atrapalhar você no cenário.





A interação com o próprio cenário é muito grande também. Você rola dados ao chegar em um cipó, para saber quão longe você consegue ir ao se soltar dele. Ao passar por partes onde você deve caminhar sobre caixas que flutuam sobre a água, somente escolhendo o caminho certo você pode seguir ileso. Caso escolha o errado, o número que você tirou no dado se transforma em um zero e sua rodada termina por aí mesmo. Também existem trechos onde você irá encontrar barreiras de rocha ou entradas de vulcões, que só permitirão que você continue se tirar um alto número no dado.

A ordem que os Miis irão jogar também muda a cada rodada. No início de cada turno é disputado um mini-game. O vencedor joga primeiro, e rola dois dados que vão de um a seis. O segundo colocado também joga dois dados, porém o segundo vai somente até três. Por isso, a importância de vencer o máximo possível de joguinhos.

A parte cooperativa do “Pair Games” acaba se tornando extremamente divertida também. Em um deles, o “Balance Boat”, você e seu amigo devem se ajudar em mini-games cooperativos. Após cada rodada, é mostrado aos jogadores o mastro de um navio, onde devem ser posicionados dois Miis de modo que o peso fique equilibrado e os bonequinhos não caiam. Se a dupla conseguir concluir o mini-game, Miis de mesmo tamanho são disponibilizados para equilibrar, o que facilita (e muito) o controle do peso. Caso falhem, Miis de tamanhos diferentes deverão ser posicionados, e um planejamento melhor deverá ser feito para evitar o desastre.

E temos ainda o modo mais inovador e talvez, um dos mais divertidos de todo o game: o House Party. Ao selecionar este modo, ainda temos 5 sub-modalidades disponíveis. No “Animal Tracker”, você primeiramente larga seus Wii remotes enfileirados na mesa ou no chão. Em seguida, um animal aparece na tela fazendo seu som característico (um cãozinho aparece latindo, por exemplo). Após isso, cada Wii remote emitirá um som diferente, e ganha o primeiro a pegar o que emite o som referente ao animal que apareceu anteriormente. Já no “Hide N’ Hunt” (para mim, um dos mais legais se você dispõe de bastante espaço), um dos jogadores sai da sala e os outros escondem seus Wii Remotes pelo ambiente. Depois, o jogador que saiu volta, e deve procurar os controles escondidos. Se você demorar muito, sons serão emitidos para ajudar na localização.





PRÉVIA



Em um game desses, quanto mais gente jogando melhor, certo? Claro que sim! E foi pensando nisso que a Nintendo teve mais uma grande sacada: nos EUA, o jogo acompanhará um Wii remote. Sozinho, o controle lá sai por US\$ 39,90. Quem comprar o Wii Party levará os dois pela bagatela de US\$49,90.

Mini-Games, Mini-Games e mais alguns Mini-Games

Independente de qual modalidade de jogo escolher em Wii Party, saiba que todas elas estão recheadas do que mais gostamos ao jogar um game deste estilo: mini-games. Seja fugindo de zumbis, atirando em latas, no maior estilo velho oeste, montando robôs, pilotando aviões, fotografando cachorrinhos, equilibrando presentes ou em um tiro alvo direto de uma montanha russa, Wii Party garante horas e horas de muita diversão, tanto pela variedade (são mais de 70 mini-games) quanto pela qualidade dos jogos. Pedida mais do que certa para quem quer reunir toda a galera e lembrar (ou conhecer) os velhos tempos com um tabuleiro de cartolina, alguns dados e cartas garantiam a festa. E, agora no Wii, uma Wii Party para ninguém botar defeito.

Wii Party™

Gênero: Party
Plataforma: Wii
Publisher: Nintendo
Developer: NDCube
Lançamento: 03 de outubro





O Ano 2 começa com tudo!
Revista Nintendo Blast Nº13
vem aí!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:
revista.nintendoblast.com.br