Nintendo BLAST

www.nintendoblast.com.br

ANO 2009 EDIÇÃO Nº01

CC BY ND NC

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 Oliveirra

REVISORES/DESIGN Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção

INTRODUÇÃO

Seja bem-vindo à primeira edição da Revista Digital Nintendo Blast! A partir de agora você acompanhá 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

Perfil

Por Sérgio Estrella

Shy Guy

Aparecendo pela primeira vez em **Doki Doki Panic** (que porteriormente 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.*

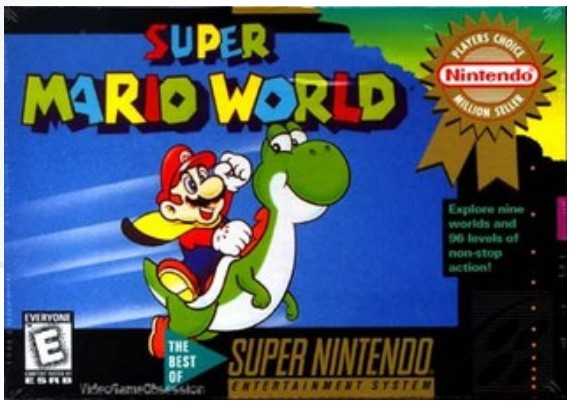
BLAST FROM THE PAST

SUPER MARIO WORLD

por **Sérgio Oliveira**

Lançado juntamente com o Super Nintendo no longíquo 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 pupílos 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

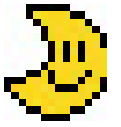
Cogumelo (Mushroom) – Mario e Luigi comem um desses para se ficarem maiores e ganharem mais força, se tornando um "super".

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.

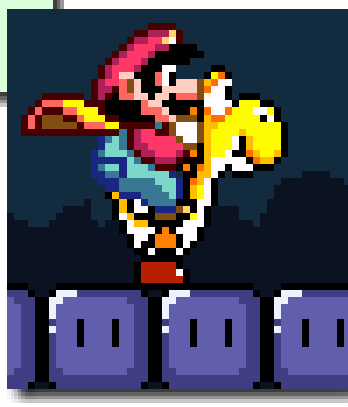
Interruptores (P-Switches) – quando o azul é pressionado, blocos se transformam em moedas e vice-versa, e alguns blocos invisíveis são revelados.

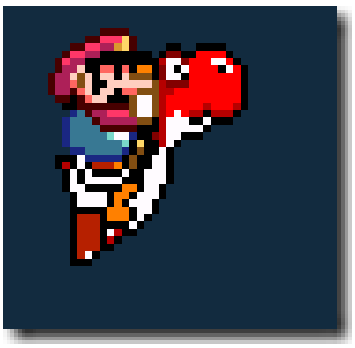
muito pouco tempo para desenvolver o jogo. Apesar disso, Super Mario World cumpre o seu papel no que diz respeito a gráficos, sons e jogabilidade.

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 excessão 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. Ê nostalgia :)

Por Gustavo Assumpção

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 Spoinks na rota 214.

2. Vá para a rota e escolha um lugar ideal para começar a Chain (corrente, processo no qual você enfrenta em seqüência 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 Pokétch) 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 – Conseguido 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 casa 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 multiplayers 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 controletendo o modo Super Guide passado 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.

A Nintendo já confirmou que existem ao todo oito mundos ramificados (no mesmo estilo que o usado em New. Super Mario Bros. do DS) cada qual com um tema diferente. Estarão presentes as famosas casas-cogumelo com itens e power-ups, as fortalezas e o castelo no fim de cada mundo. Para alguns, esse é um ponto fundamental para manter as características fiéis a tradição. Para outros, mostra uma certa falta de criatividade – que no caso parece proposital.

Outra novidade são as chamadas Super Skills. Assim que o jogador encontra moedas especiais escondidas 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!

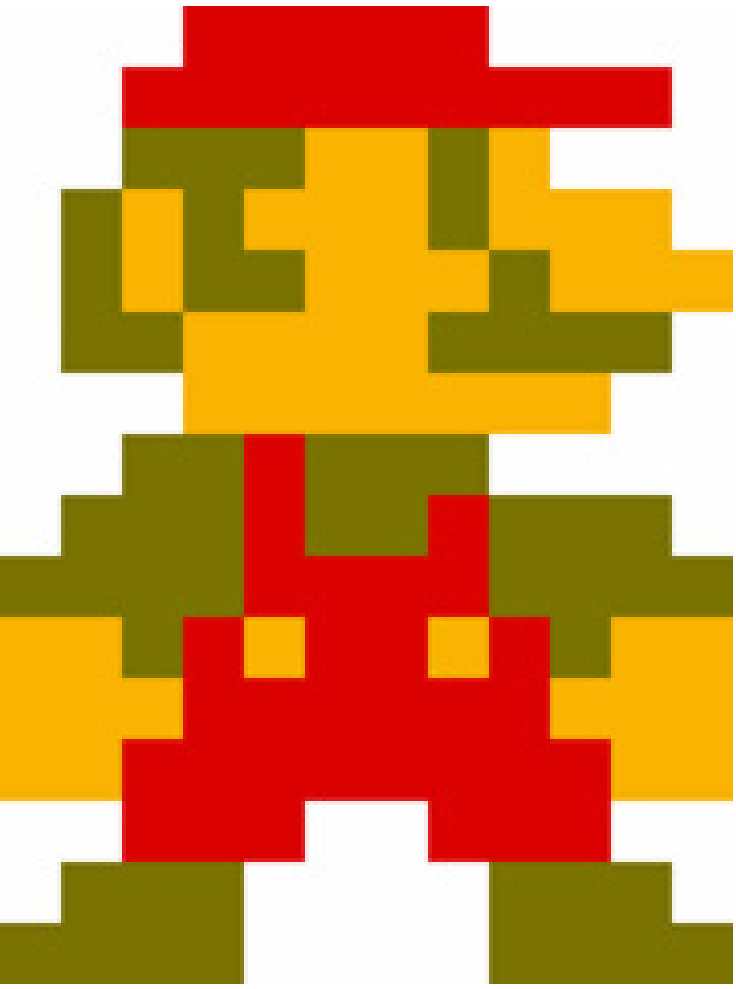
por **Eduardo Jardim**

Nintendo Chronicle

por **Gustavo Assunpção**

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 Sekiryo Kaneda, esposo de sua filha Tei Yamauchi (o interessante é que após o casamento, Sekiryo assumiu o uso do sobrenome Yamauchi). Quatro anos após assumir o controle dos negócios, Sekiryo 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 Sekiryo 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.

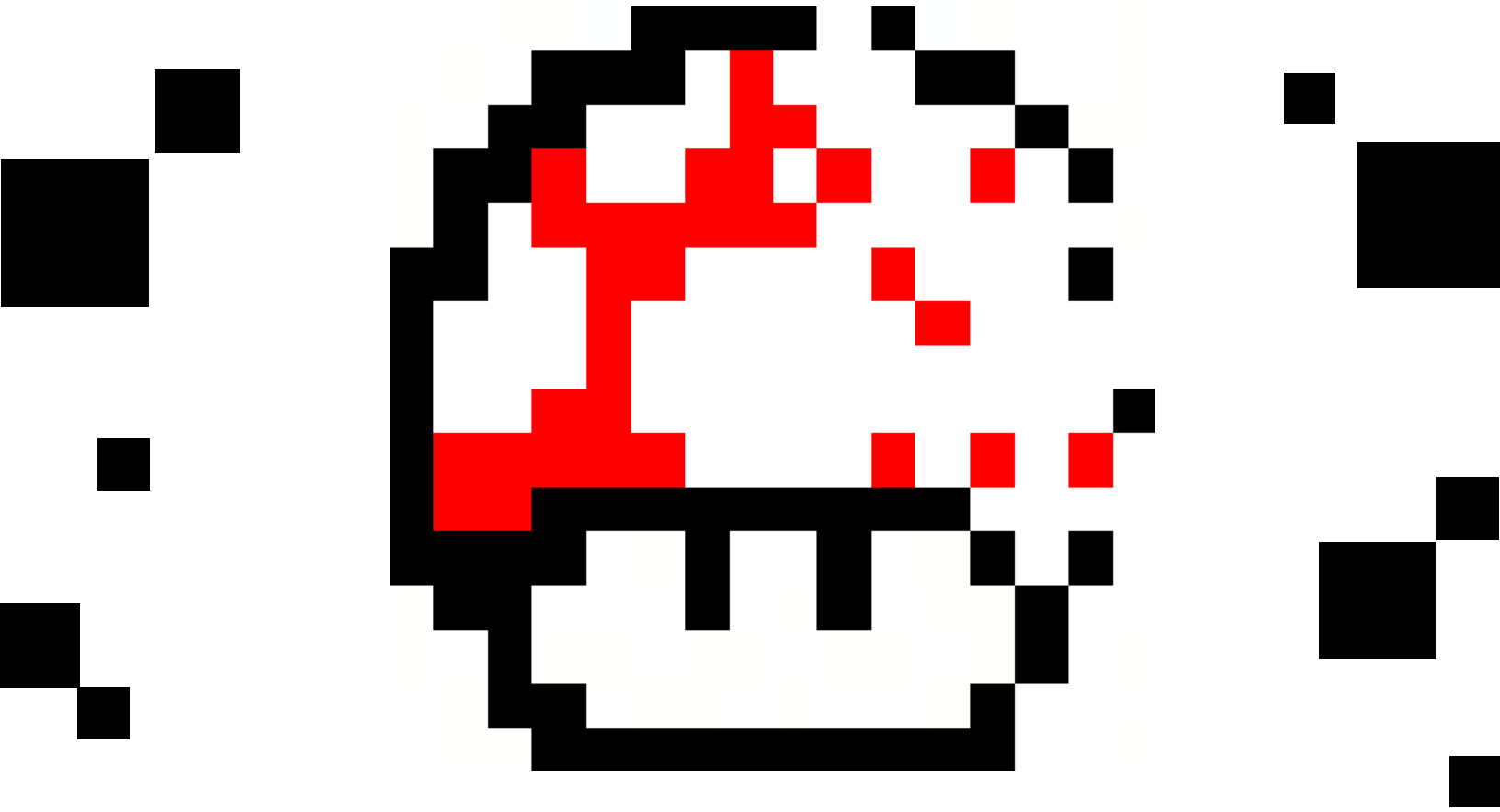
Em 1950, em meio a mais crescimento, a Nintendo deu um importante passo rumo ao sucesso ao assinar um contrato com a Disney para a criação de cartas com personagens do famoso desenhista. Naquele momento, o nome Nintendo deixava o território japonês e passava a ser conhecido, mesmo que timidamente, no 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 Olimpiadas 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.

por **Eduardo Jardim**
reinodocogumelo.blogspot.com

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!*

por Sérgio Oliveira

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-scrooling 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 tráz a antiga fórmula de jogos plataformas da franquia Mario – o side-scrooling 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-scrooling 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. tráz 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 descobrí-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**

BLAST FROM JAPAN

por Gustavo Assumpção

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 Batallion 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 polén 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 Famicon 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.

por **Pedro Pellicano** • wiiclube.uol.com.br

Coluna

O lado épico de Mickey Mouse

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?

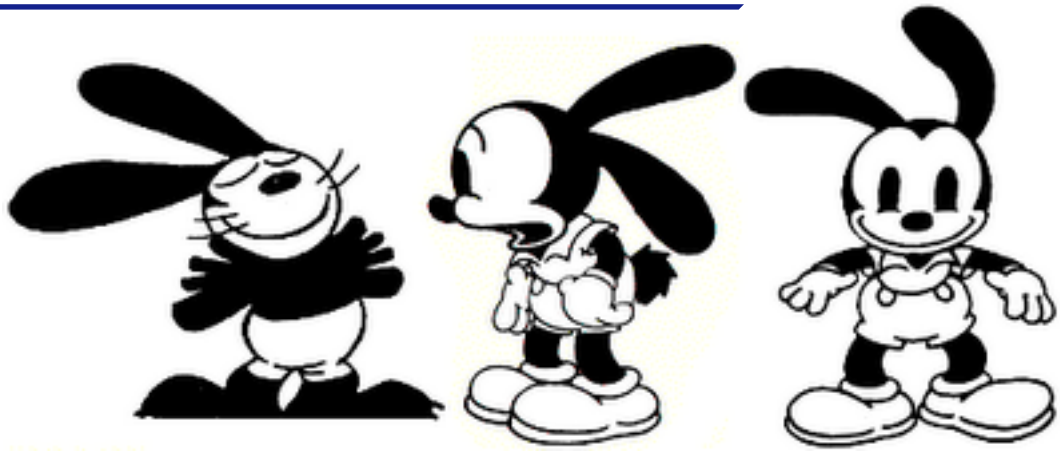
A resposta, por enquanto, é um delicioso sim. A revista *Game Informer* revelou as primeiras imagens e detalhes sobre o jogo e tudo parece caminhar na direção certa. Os jogadores em sites e fóruns compartilham o mesmo sentimento de empolgação e não é para menos. Mas o que há nesse jogo que tanto nos 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? Hmmm.

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!

por Gustavo Assumpção

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 chefão 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 como 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.

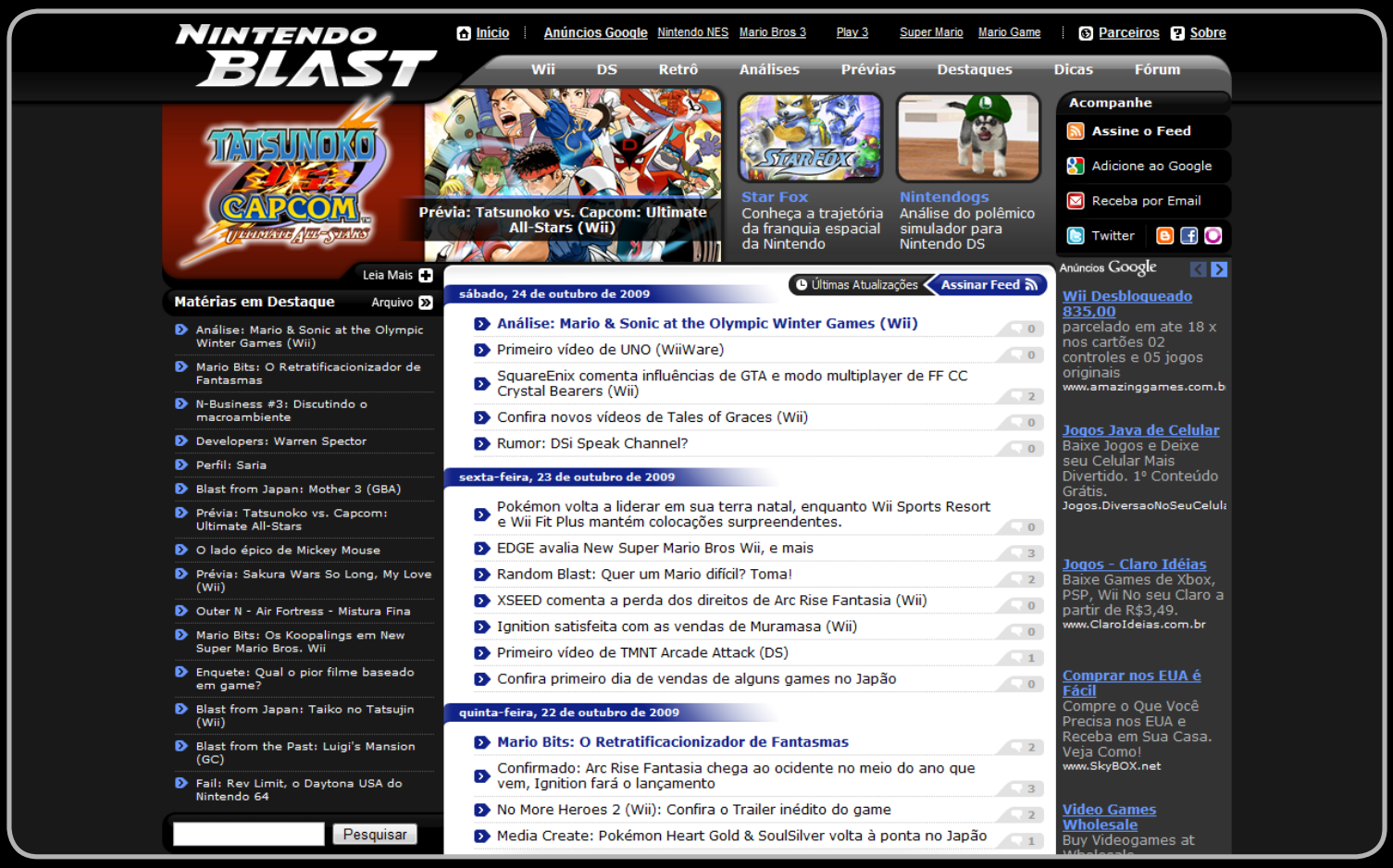
Mas é inegável que o reconhecimento do talento de Miah veio em 2007 quando ele foi o diretor criativo de Drawn to Life, um genioso game de plataforma para o Nintendo DS que vendeu mais de 1 milhão de unidades. Miah ainda coordenou o trabalho em Lock´s Quest, um inventivo game de estratégia também para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



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.

OUTER N

por **Andre Santos**
warpzona.wordpress.com

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 Tokusatsus 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!*

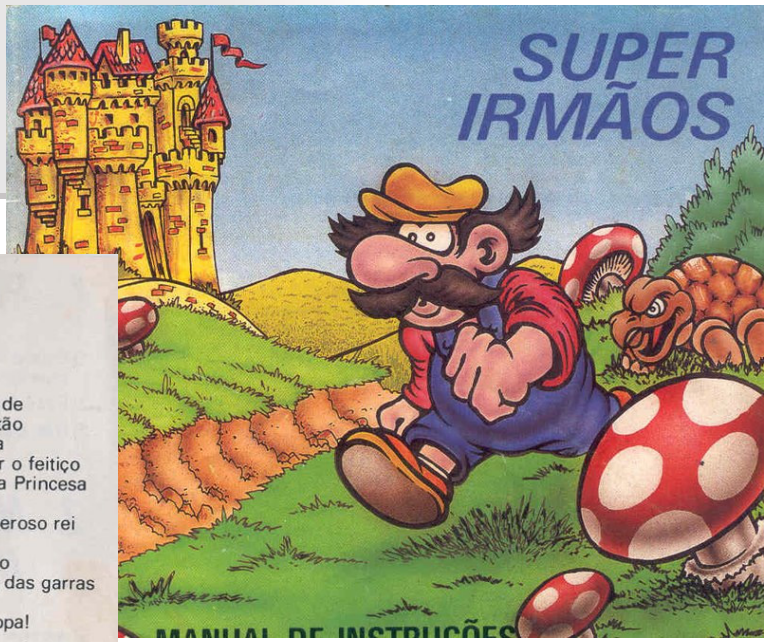
por **Daniel Oliveira** • www.nintenerds.com.br

NINTENERDS

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!

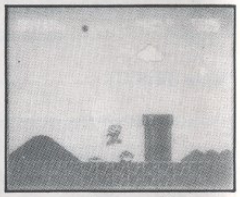
ÍNDICE

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.

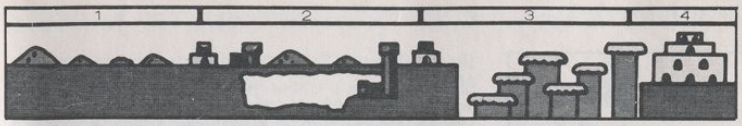
Pausa
Se você desejar interromper o jogo, pressione a tecla START. O som indicador de pausa será emitido e o jogo irá parar. Pressione a tecla START novamente quando você desejar continuar. O jogo continuará de onde você havia parado.
- O maior placar irá desaparecer se a tecla RESET for pressionada 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!

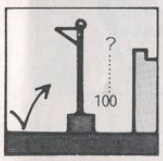
4



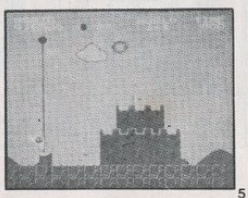
POSIÇÃO INICIAL E TEMPO DE JOGO

- 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 recomeçar.
  - 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

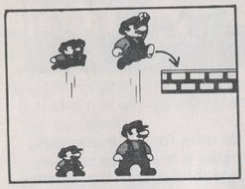


Ao fim de cada região existe um pequeno castelo mas, antes que o alcance, você terá que subir uma grande escada e pular sobre um mastro de bandeira. Quanto mais alto você conseguir alcançar no mastro com este seu salto, maiores serão os bônus que você receberá.



5

CARACTERÍSTICAS

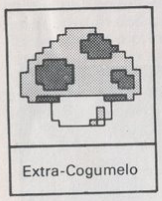


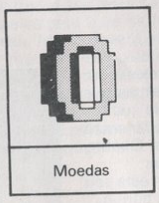
Pulos - Mário e Super Mário pulam ambos a mesma altura.

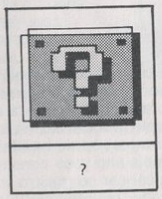
- A altura que Mário consegue pular dependerá apenas de quanto você mantiver a tecla A pressionada.
- Você pode utilizar a Alavanca de Controle para fazer Mário curvar-se em pleno ar!
- Pressionar a tecla B faz com que Mário aumente sua velocidade. Quando ele estiver veloz, poderá pular mais alto.

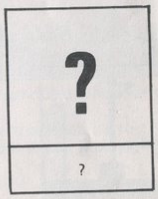
PRÊMIOS

- 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

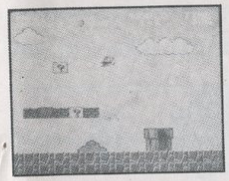

Moedas

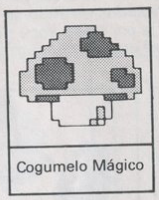

?


?

MÁRIO, SUPER MÁRIO, MÁRIO INV

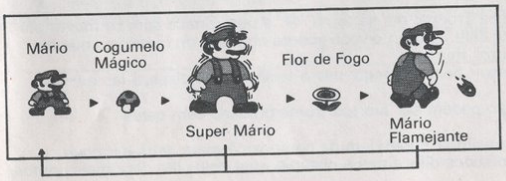
Os Amigos de Mário
Se você andar por entre cogumelos que tenham sido transformados em tijolos ou se tornado invisíveis, eles o recompensarão com um impulso de poderes. A cada impulso Mário se transformará em outro diferente e mais poderoso, como é mostrado abaixo.




Cogumelo Mágico

Flor de Fogo

Homem Estrela

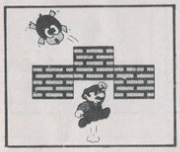


(voltam ao Mário comum ao se chocarem com um cara mau)

- 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.

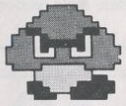


- Se você pular em Koopa Troopa, ele se torna e permanece sem se mover por um momento. Durante este momento você poderá chutá-lo ou fazer com que ele mande pelos ares outros inimigos.
- Enquanto o Mário possuir bolas de fogo, use a tecla B para dispará-las e fritar seus inimigos.
- Alguns caras maus 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 SEGUINTES 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

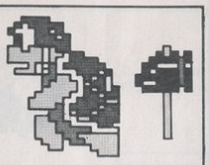
Koopa Paratroopa (vermelho)

Esta tartaruga é completamente fora do controle, mas não gosta de se afobar. 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

por **Camila Schäfer** • consolesonoro.blogspot.com

Console Sonoro

Game Music

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 fazem 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.

por Sérgio Estrella

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

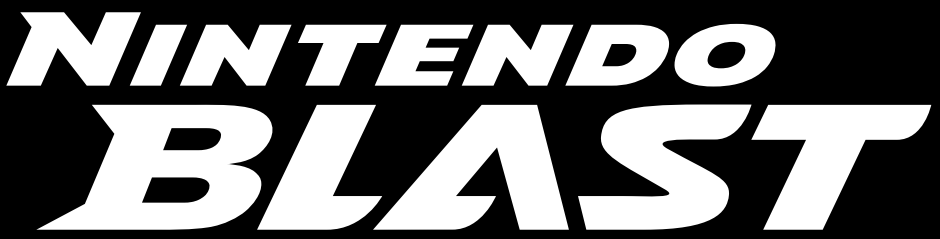
Mas, por que o PS2, se o PS3 já está disponível desde 2006? Segundo a Sony brasileira, por causa da grande aceitação do PS2 aqui no Brasil, que segundo levantamento da Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos), possui uma base instalada de 8 milhões aqui no país, considerando 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 conseqüência 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