

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br



EDIÇÃO Nº17 FEV/2011



MARIO SPORTS MIX

ÍNDICE

N-BLAST RESPONDE	Perguntas dos Leitores	03
PERFIL	Mario	05
PRÉVIA	deBlob: The Underground (Wii)	09
ANÁLISE	Ghost Trick (DS)	13
ANÁLISE	Mario Sports Mix (Wii)	20
BLASTWARE	Fluidity (WiiWare)	31
ANÁLISE	Plants vs. Zombies (DS)	33
PRÉVIA	Okamiden (DS)	36
PRÉVIA	Radiant Historia (DS)	39
MYTHBLASTERS	Pulando o mastro em Super Mario Bros.	44
ANÁLISE	Dragon Quest VI (DS)	48
PRÉVIA	Earth Seeker (Wii)	51
RANDOM BLAST	O Armário do Mario	55
HISTÓRIA DOS VG	O Começo de Tudo	64

REDAÇÃO

- Alex Sandro
- Sérgio Oliveira
- Felipe de França
- Jaime Ninice
- Gustavo Assumpção
- Filipe Gatti
- Rafael Neves
- Rodrigo Trapp
- Daniel Moisés
- Paula Travancas
- Leonardo Marinho

REVISÃO

- Daniel Moisés
- Jaime Ninice
- Alveni Lisboa
- Leonardo Marinho
- Rafael Neves
- Douglas Fernandes
- Lucas Oliveira
- Rodrigo Trapp
- Alex Sandro
- Rodrigo Estevam
- Filipe Gatti

DIAGRAMAÇÃO

- Felipe de França
- Alex Silva
- Otávio Santos
- Douglas Fernandes
- Paula Travancas
- Gustavo Assumpção
- Sérgio Estrella

EDITORIAL

A combinação entre Mario e esportes sempre rendeu uma boa dose de diversão. Esse mês, a revista Nintendo Blast tem na capa o mais novo game do bigodudo, dessa vez procurando atingir um público mais amplo. Mario Sports Mix chega com quatro novos esportes e a certeza de boas disputas multiplayer. Mas, se você não está assim tão empolgado com esse lançamento, ainda trazemos prévias de Radiant Historia, Okamiden, Earth Seeker e de Blob 2. E não deixe de conferir as duas novas colunas que estreiam na revista: A História dos Videogames e Myth Blast. Esperamos que gostem do conteúdo. Boa leitura!

- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA





N-Blast Responde versão revista digital chegou! Um pouco diferente da coluna semanal do site, onde são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).



Qual a opinião quanto a line-up de lançamento do 3DS no Japão? Sinceramente achei fraca, espero que não seja a mesma da americana.

Anônimo Exigente

Apesar de não ter nenhum medalhão da Nintendo (Mario, Zelda e companhia) o line-up tá bacana, tá legal. Tem Professor Layton pra quem curte puzzles, adventures e cartolas, Nintendogs + Cats para moçada casual, Street Fighter para os porradeiros, [Riiiiidge Racer](#) para quem tem pressa e Winning Eleven para agradar 99,898798% das pessoas que nasceram no nosso país. E tem muito ainda por vir. Dê uma olhadinha [aí](#) em quem promete chegar ao portátil até o meio de 2011.



O que vocês acham de uma coletânea de Phoenix Wright para o 3DS com os três primeiros jogos mais um totalmente novo?

Anônimo dos Tribunais

Phoenix Wright é sempre bem-vindo e sempre sem objeções. Um novo jogo com Phoenix em pessoa de volta ao papel principal seria a melhor pedida, mas eu não reclamaria de um remake com o visual atualizado, efeito 3D (dã), músicas orquestradas, adição de vozes e milhares de extras destrancáveis.

Claro que tudo isso oferecido em um único game card, até porque 249 dólares pra comprar 3DS (imagina o estrago em reais) vai causar um certo impacto ao bolso de muitos. [Tá fácil pra ninguém](#).

Apesar de já terem discutido sobre isso ainda fico em dúvida (e temo). A Big N está dando muita atenção para o 3DS, com isso será que ela vai abandonar o Wii?

Gabrielbardock

Calma, o Wii ainda tem fôlego. Não acredita? Então toma três links caprichados pra te provar: [1](#), [2](#) e [3](#).



Já pegou a Triforce no Zelda Ocarina of Time? Eu já peguei 3 vezes, e o jogo secreto é mesmo o Majora's Mask!

Lucasthenerd



Pfff, qualquer um faz isso. Quero ver é se você consegue [pegar a Triforce no Silent Hill: Shattered Memories](#).



Por que os lançamentos para consoles da Nintendo geralmente são mais caros que os lançamentos para outros consoles (PS3, Xbox 360 e PSP)?

Anônimo da Pechincha

Canalhissee pura meu amigo, canalhissee pura. A Microsoft está [se mobilizando](#) e enquanto isso a Nintendo vende jogos a preços promocionais de R\$ 199 (sério, tá escrito na embalagem). Por esse preço a Sony faz a pré-venda de Killzone 3, com dublagem e legendas em português brasileiro. E aí Nintendo? Demorou para fazer alguma coisa.



Fala galera! O que vocês acham do “egoísmo” dos japas em não lançarem jogos desse lado do globo que seriam sucesso absoluto, como o Last Story? Abraços!

Diego Salsicha

Não é bem “egoísmo” do japas, acredito mais em “preguiça” da rapazeada desse lado do globo. E isso faz um mal danado para nós fãs de bons jogos. Se bem que a esperança sempre existe, e notícias como **essa** nos deixam mais... esperançosos!



A Sony irá desbancar o 3DS com o NGP (apelidado de NeoGeo Pocket ou No Games Portable)? Ou 3DS irá limpar o chão com as sobras do concorrente? A briga vai ser boa?

AP (Anônimo Portátil)

A briga vai ser boa, o NGP (No Games Portable, muito boa. E maldosa também hasuahsuhua) é um aparelho interessante e com aquela pegada tecnológica e “esnobe” comum aos produtos da Sony, que muita gente gosta. Porém o chamariz do efeito 3D do 3DS me parece muito mais impactante. Somando isso com o excelente lineup de jogos iniciais e a tradição da Nintendo no mercado de portáteis, a Big N sai com vantagem, mas pode ter certeza que a briga vai ser boa.



O que vocês acharam da atitude da Nintendo em proibir o uso da música tema do Super Mario Bros. no filme do Justin Bieber? Eu gostei. É por isso que eu gosto da Nintendo!

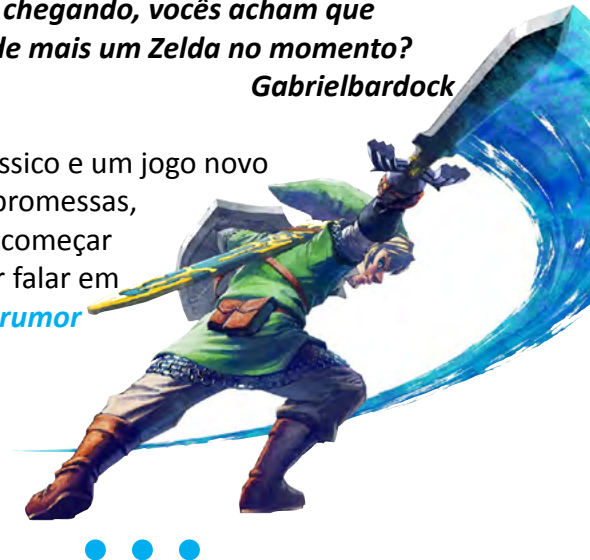
Pedrosa

Atitude corretíssima, parabéns para a Nintendo. Pra quem não está a par da história veja **aqui**.

Nintendo Blast, com Skyward Sword e Ocarina of Time em 3D chegando, vocês acham que precisamos de mais um Zelda no momento?

Gabrielbardock

Um remake clássico e um jogo novo cheio de boas promessas, pedir mais já é começar a ser chato. Por falar em Zelda, viu esse **rumor** fresquinho?



Em Donkey Kong Country Returns uma das falas do Cranky é “See ya later, alligator! Ha Ha!”. Seria isso uma pista para o lançamento de uma continuação? O que vocês acham?

DTLkun

Nem. Ele só fala isso pra você passar na próxima lojinha e continuar se apoderando das suas tão suadas e preciosas moedinhas.

Inclusive fique sabendo que o Cranky é o verdadeiro vilão de DKCR. Todos inimigos, incluindo a tribo Tiki Tak, não passam de capangas do macaco ancião, que orquestrou todo esse plano malévolo para faturar milhões vendendo bexigas que dão vida para os jogadores. É, sério.

Aí você me pergunta indignado: “Pra que um macaco precisa de dinheiro?”. Pra isso aqui meu amigo:





Mario

Falar sobre Mario não é tarefa fácil. O motivo? Coloque-se no meu lugar: escrever sobre o ícone lendário da Nintendo que já apareceu em cerca de 200 títulos e vendeu mais de 240 milhões de jogos desde o lançamento de sua série. E é claro que não precisamos nos limitar aos videogames, afinal, ele também protagonizou séries animadas, quadrinhos e até mesmo um filme. Suas dezenas de caracterizações fazem dele não somente um encanador, mas também um corredor de kart, esportista nato, e até mesmo médico. Pois é, contar a história de Mario é uma responsabilidade das grandes.



Começando do começo



O personagem foi criado por Shigeru Miyamoto numa tentativa de alavancar as vendas dos arcades Nintendo. A ideia original era criar um jogo baseado nos personagens da série Popeye, mas a Nintendo teve o pedido de licença negado. Sendo assim, Miyamoto acabou criando Jumpman, que estreou nos videogames em 1981 no título arcade Donkey Kong. Nomeado através de sua incrível habilidade especial de pular, a tarefa de Jumpman era simples: resgatar sua namorada Pauline das mãos do terrível gorila que insistia em jogar barris no nosso encanador favorito, que na época, tinha a profissão de carpinteiro.

No ano seguinte, em 1982, o presidente e fundador da Nintendo norte-americana, Minoru Arakawa, teve uma grande discussão com Mario Segale, o senhorio do armazém da Nintendo. Depois que eles se acertaram, os funcionários da Nintendo resolveram renomear Jumpman – que até então seria chamado de Mr. Video – para Mario, devido às grandes semelhanças que os dois tinham e o mais importante de tudo, porque ele era visto como vilão.

A justificativa para ele ser visto como vilão veio no título que saiu no mesmo ano, Donkey Kong Jr., o primeiro em que Mario apareceu oficialmente com seu novo nome, e o único até hoje onde ele é o antagonista da história.

Renomeá-lo como Mario não foi uma má ideia, como comenta o próprio Miyamoto ao dizer que se o nome dele fosse realmente Mr. Video, ele teria simplesmente “desaparecido da face da Terra”. Sua profissão também foi alterada para encanador, isso foi feito para justificar os cenários subterrâneos que passariam a ser presença constante em seus jogos.

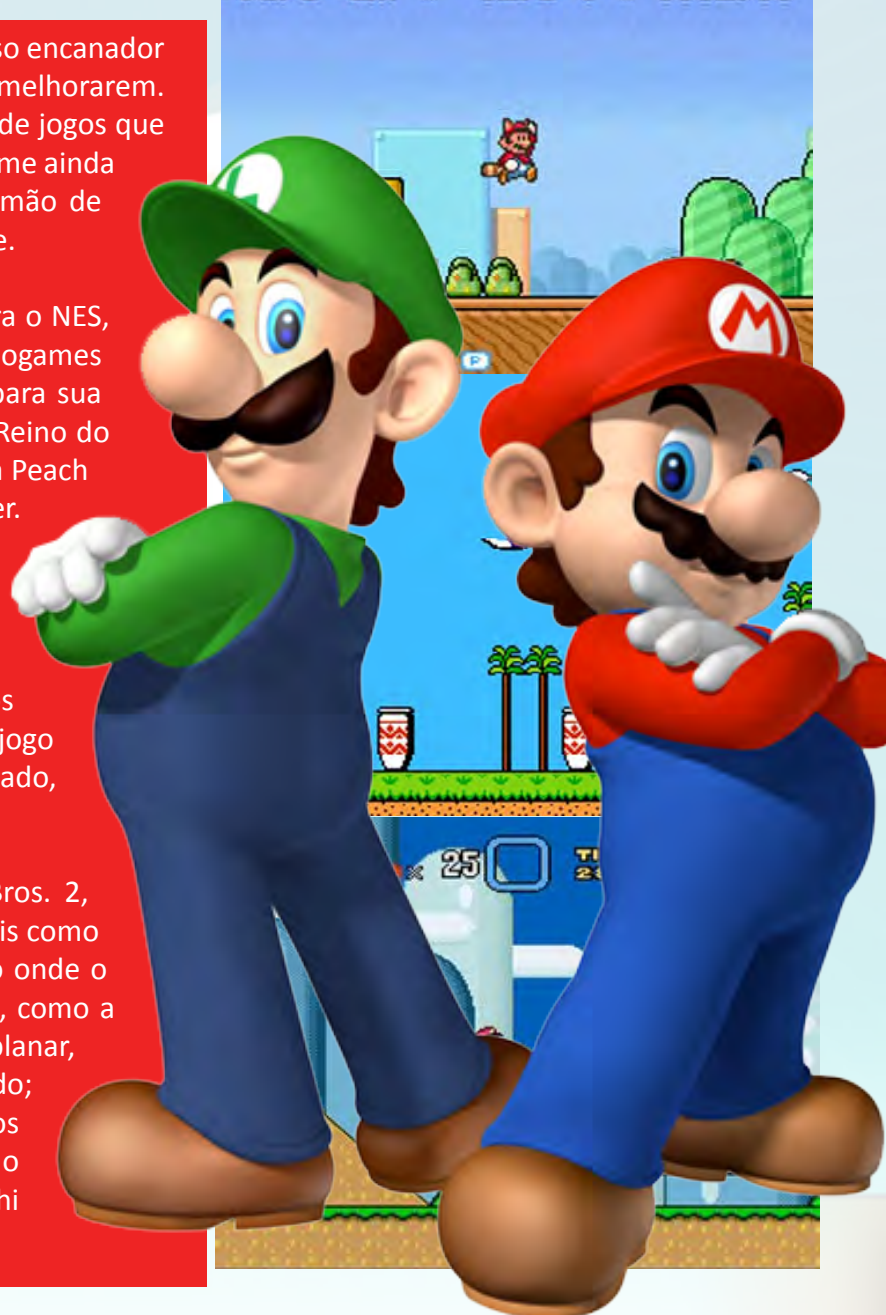
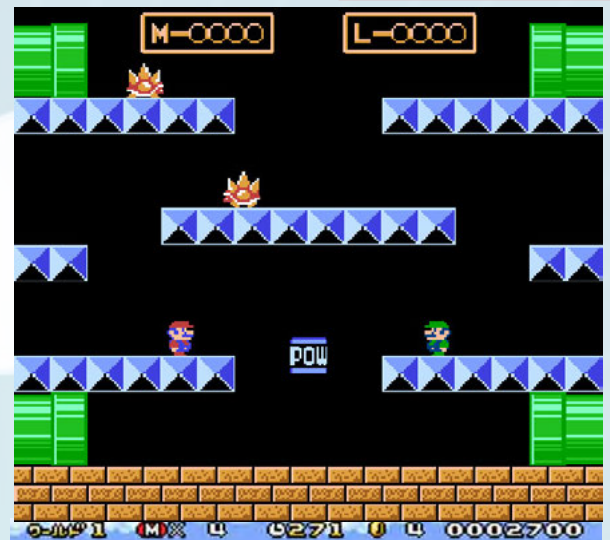
A alavancada do encanador

Com o lançamento de Mario Bros., em 1983, nosso encanador americano com descendência italiana viu as coisas melhorarem. Este seria o primeiro título de uma incrível série de jogos que poucos imaginavam que faria tanto sucesso. O game ainda trouxe um personagem novo à série: Luigi, o irmão de Mario que, exceto pelas roupas, era idêntico a ele.

Mas foi Super Mario Bros., lançado em 1985 para o NES, que tornou Mario o ícone do mundo dos videogames que ele é hoje. Este título foi importantíssimo para sua carreira, pois foi quando ele passou a habitar o Reino do Cogumelo, tendo como objetivo salvar a princesa Peach (Toadstool na época) das garras do terrível Bowser. Nesse novo mundo Mario recebeu poderes especiais como crescer ao comer um cogumelo e atirar bolas de fogo ao pegar uma flor. Esse game marcou a infância da maioria dos jogadores de videogame da época, e não foi por menos que Super Mario Bros. alcançou a marca de jogo mais vendido de todos os tempos, até ser passado, recentemente, por Wii Sports.

Desde então, Mario passou por Super Mario Bros. 2, continuação que tinha como atrativo usar vegetais como arma; Super Mario Bros. 3, aclamadíssimo título onde o protagonista passou a ter novas transformações, como a de guaxinim, que dava ao herói a habilidade de planar, e a de sapo que lhe dava maior habilidade de nado; e Super Mario World, título que ocorre após os eventos de Super Mario Bros 3. e introduz como principal novidade o famoso dinossaurinho Yoshi como ajudante de Mario.

PERFIL



A série 3D

Depois de solidificar seu sucesso, Mario manteve sua estrutura como herói do Reino do Cogumelo, que sempre tinha como missão salvar a princesa Peach das mãos do terrível Bowser. Tal evento continua perdurando até hoje, e seu início na era 3D ocorreu em 1996 com Super Mario 64, título aclamado por muitos fãs e críticos como um dos mais revolucionários dos últimos tempos. E não foi à toa, afinal, a aventura 3D do encanador conseguiu manter os principais elementos da série, porém com um visual incrível que poucos imaginavam.

Apesar dos novos gráficos em 3D, nosso protagonista pouco mudou visualmente e a principal novidade de todas certamente foi a voz de Mario, personagem que até então nunca tinha dito nada. Tudo bem, ele continuou falando pouco, e na verdade nunca participou efetivamente do enredo com muitas falas, mas vai dizer que o "It's a me, Mario!" de Super Mario 64 não marcou a sua vida?

Em sua saga 3D, Mario continuou adquirindo novas habilidades e equipamentos, seja a máquina F.L.U.D.D. de Super Mario Sunshine, ou a flor de nuvem no mais recente Super Mario Galaxy 2. A verdade é que Mario não mudou até agora, ele continua sendo o simpático encanador de poucas palavras, baixa estatura, e um coração enorme que conhecemos na década de 80, e mesmo assim ele continua cativando os nossos paladares gamers até hoje.



O herói mais multifuncional do universo



Apesar de sua aparência permanecer, Mario é um ícone de mil e uma utilidades. Salvar a princesa Peach das garras do Bowser é só mais uma de suas profissões, não podemos esquecer de sua exímia habilidade em dirigir karts (Mario Kart), sua eficiência em encontrar curas para doenças (Dr. Mario), e até mesmo nas pistas de dança (Dance Dance Revolution: Mario Mix) ele dá um show.

Isso para não ter que comentar sobre um dos esportistas mais flexíveis do século. Estamos falando de um encanador que sabe jogar tênis, beisebol, futebol, e até participa das Olimpíadas de Inverno com o seu rival Sonic!

Se levarmos em consideração todas as habilidades de Mario presentes também nos mini-games de Mario Party, só podemos concluir uma coisa: esse é o protótipo de homem ideal. Não é à toa que a princesa Peach tem uma quedinha por ele. Tadinho do Luigi.

O legado

Mario não é apenas o mascote da Nintendo, ele também é considerado o principal ícone da indústria dos videogames, tudo graças ao enorme sucesso de seus títulos e uma popularização inimaginável. Desde sua criação, Mario se estabeleceu também como um ícone da cultura pop, aparecendo em centenas de produtos oficiais e não-oficiais como: revistas, roupas, brinquedos e até cereais.

Sua influência vai mais longe ainda, onde estrelas do esporte como o jogador de hóquei Mario Lemieux, e o jogador de futebol americano Mario Williams, possuem o apelido de Super Mario devido suas grandes jogadas. Não bastasse isso, existe até mesmo uma rua no subúrbio de Zaragoza na Espanha chamada "Avenida Super Mario Bros."

Pare para pensar e você perceberá o quão incrível é a influência de Mario, o quanto é grande sua fama, e como ele conseguiu cativar o coração de milhões de jogadores até hoje. Gerações passam uma após a outra e seu sucesso não diminui, não surge um outro ícone capaz de ameaçar sua liderança.

Mario é um símbolo de entretenimento. Onde quer que ele apareça é garantido que as pessoas vão se divertir – e é isso que realmente importa. Essa é a verdadeira missão de Mario: levar diversão e felicidade a todas as pessoas.

E nós sabemos que se depender da Nintendo, ele continuará fazendo isso com sucesso por muitas décadas.

Jogos em que Mario está presente:

"O redator se deu ao direito de não escrever essa lista, pois seus dedos provavelmente não aguentariam tamanha sobrecarga. Obrigado pela compreensão."





por Rodrigo Trapp

Há pouco mais de dois anos, a Blue Tongue presenteou o Wii com um jogo espetacular. De Blob se mostrou um dos games mais originais do console e fez muitos fãs pelo mundo inteiro. Ao que parece, em 2011 o que já era bom ficará ainda melhor, e aquilo que precisava ser corrigido no jogo anterior, para melhorar ainda mais a experiência, realmente foi. Bom para todos nós, que seremos presenteados com mais um jogo já no início do ano.

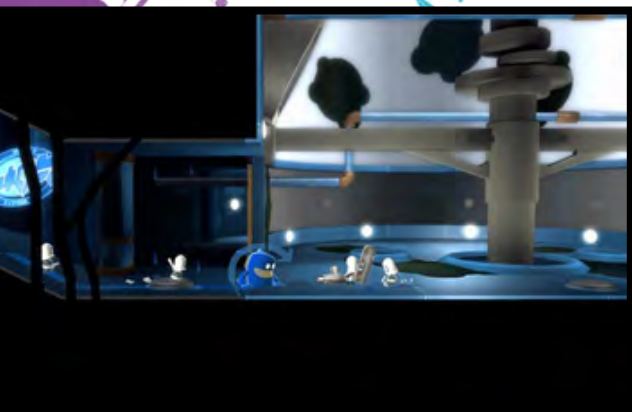


Pegando uma corzinha

A história é continuação da primeira: o malvado Comrade Black aparece disfarçado como o bonzinho Papa Blanc para concorrer às eleições de Prisma City (a cidade do primeiro game chamava-se Chroma City). Porém, juntamente com o Dr. Von Blot, da companhia I.N.K.T. (trocadilho com as palavras Ink e It), vence e mostra sua verdadeira face, drenando todas as cores da cidade e deixando tudo preto e branco. Black cria, então, um culto chamado “The Blanks”, que tem como objetivo fazer com que todos desistam das cores para encontrar o verdadeiro significado da vida. Blob, que não estava na cidade durante o ocorrido, pois vivia em uma floresta próxima, acabou ficando imune ao ataque.

E é aí que começa a aventura para colorir tudo de novo, pulando sobre prédios, ruas, plantas, outros Blobs, e qualquer outra coisa que você veja pela frente. Para isso, você poderá utilizar diversas cores, que são encontradas em cilindros espalhados pelas fases. Cores como vermelho e azul, por exemplo, são encontradas diretamente nos cilindros. Cores secundárias, porém, são obtidas somente com a mistura de duas ou três cores primárias. Quanto mais colorido ficar o que você estiver pintando, ou seja, quanto mais cores diferentes forem utilizadas, mais pontos você ganha. Basta encostar no objeto ou no prédio que você quiser pintar, para que ele (ou ao menos parte dele) fique da mesma cor que você estiver no momento.





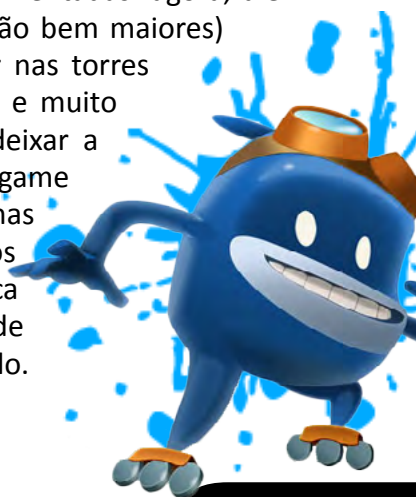
Quando quiser mudar de cor, basta encontrar um dos cilindros com a cor desejada que estiver andando pela fase e pular sobre ele. Só tome cuidado com as poças de nanquim: um pulinho ali dentro e você também ficará sem cor alguma, podendo morrer. Isso também acontece com as paredes que possuem o símbolo da seita dos “Blanks”: por essas você deve passar batido. Caso encoste em uma delas, corra para encontrar mais cilindros e garantir sua cor novamente.

A pontuação também é toda baseada no esquema de cores e suas misturas. Quanto mais pontos fizer e mais cores usar, mais recompensas receberá durante as fases. E isso será essencial para que seja possível completar os 100% do game, fazendo com que a vontade de explorar cada cantinho da fase, procurando novas coisas para pintar, seja ainda maior. Só não se descuide do relógio: você tem tempo para concluir cada fase. No entanto, ao cumprir objetivos secundários e liberar novas áreas, você ganha tempo extra para explorar tudo tranquilamente (nem tanto).

Tinta pelo corpo e ideias na cabeça

Novos “power-ups” e a possibilidade de lançar “paintbots” nos inimigos também estão entre as inovações de De Blob 2, que promete uma mecânica de combate diferente e mais complexa do que no primeiro game. O problema maior do jogo original, que atrapalhava a todos e era o principal motivo de reclamação entre os jogadores, também já foi resolvido. Agora, para pular com Blob, não é mais necessária aquela chacoalhada no Wii Remote, que muitas vezes comprometia a precisão do salto. Ao invés disso, você agora deve apenas pressionar o botão “A”, o que dará muito mais segurança, principalmente em saltos longos, ou quando você precisar aterrissar sobre alguma plataforma muito pequena.

Outras novidades também foram implementadas: agora, além das gigantescas áreas 3D (sim, elas estão bem maiores) que você tem para explorar, ao entrar nas torres que produzem Soda (parte importante e muito engraçada da história, mas que vou deixar a descoberta por conta de vocês), o game muda sua interface e apresenta apenas duas dimensões, como os clássicos jogos de plataforma. Pelo jeito a mecânica ficou bem legal, pois são mais de 100 níveis somente neste estilo.



Fora isso, a história poderá ser jogada por até dois jogadores simultaneamente, onde Blob conta com a ajuda de Pinky, um robô que será de grande ajuda para desarmar armadilhas e garantir algumas explosões durante o jogo, e existe também um modo cooperativo para até quatro jogadores.

Confesso que, por mais estranho que pareça, minha maior expectativa está na trilha sonora. O título anterior apresenta músicas e efeitos inacreditáveis, sendo um dos pontos mais altos. Uma mistura de soul, jazz e porque não, bossa nova, que não poderia ter se encaixado melhor no jogo. A atmosfera proporcionada é fenomenal. Se o novo game da bolinha colorida mantiver este mesmo estilo, vale a pena prestar atenção e entrar no clima.



PRÉVIA



De Blob 2: The Underground tem tudo para repetir ou até mesmo aumentar o sucesso de seu antecessor. É um game que, se realmente atender a todas as nossas expectativas, será um novo clássico, garantindo horas e horas de diversão para jogadores de todas as idades. Pode largar os seus livrinhos de colorir e divirta-se com a bolinha pintora mais descolada do Wii.



Gênero: Aventura
Plataforma: Wii
Publisher: THQ
Developer: Blue Tongue
Data de Lançamento: 22 de fevereiro de 2011

Análise

Ghost Trick: Phantom Detective (DS)

Imagine que você tivesse o poder de manipular objetos sem tocá-los. Movimentar coisas, abrir portas, ligar aparelhos eletrônicos e muito mais. Imagine que você também pudesse andar por aí sem ser visto pelas pessoas e também se transportar instantaneamente de um lugar para outro via linhas telefônicas (sim, linhas telefônicas!). E tem mais! Imagine ter também o poder de salvar pessoas da morte, voltando no tempo até quatro minutos antes que este indivíduo bata as botas e alterando o desenrolar dos eventos de forma a livrar o pobre infeliz do trágico destino. Seria muito útil, não é mesmo? Ainda mais se você fosse um detetive. Ah, só há um pequeno detalhe para ter acesso a estes poderes... você tem que ser um fantasma.

GHOST TRICK™

Phantom Detective





O cenário que acabei de descrever é a situação em que o protagonista Sissel se encontra logo no início de *Ghost Trick: Phantom Detective*, mais um extraordinário jogo de investigação e point-and-click desenvolvido pela Capcom para o DS.

Detetive Fantasma

Ao começar o jogo, o pobre Sissel não tem nenhuma lembrança de quem é ou do que lhe aconteceu, mas a cena que contempla é bastante perturbadora: um corpo jogado no chão e uma moça aparentemente indefesa sendo ameaçada por um capanga armado. Os primeiros fatos, entretanto, são rapidamente revelados a Sissel por um inesperado e improvável ajudante: uma lâmpada de mesa. Não se trata de uma lâmpada qualquer, mas sim de um outro espírito que se alojou no dito objeto a fim de poder orientar Sissel. Identificando-se apenas como “Ray”, a lâmpada confirma ao protagonista do jogo a dura verdade: ele está morto e o corpo sem vida jogado no chão até a pouco lhe pertencia. Naturalmente, Sissel – que até então não se lembra nem do próprio nome – fica ansioso por saber respostas das demais perguntas que assombram (desculpem o trocadilho) a sua morte. Quem era ele? Quem o matou? Por quê? Com o objetivo de resolver estes enigmas em mente, Sissel parte para a investigação, mas Ray lhe adverte que o tempo é curto: ao amanhecer do dia seguinte, Sissel deixará de existir, mesmo espiritualmente. A história começa à noite, então são poucas as horas que Sissel tem para encontrar suas respostas e, para dificultar ainda mais as coisas, o protagonista logo se encontra em meio a uma trama muito maior e mais complexa do que poderia ter imaginado.

Mas nem tudo são más notícias, já que, como fantasma, Sissel tem acesso a uma série de truques muito úteis, que Ray ensina a usar em um conveniente tutorial. Ah, e antes que você considere se seria interessante morrer para poder usar esses poderes, fique avisado que não é qualquer um que tem este privilégio, estando restrito apenas a um grupo seleto de pessoas especiais. Sissel até encontrará outros destes espíritos durante a sua investigação e descobrirá que nem todos os fantasmas têm os mesmos poderes que ele.





Os “truques fantasmagóricos”

O primeiro e mais usado poder que Sissel tem como um fantasma é o de manipular objetos. Muitos dos objetos espalhados por aí tem um chamado “núcleo”. Este núcleo é invisível às pessoas comuns, mas quando Sissel entra no “mundo fantasma”, uma espécie de chama azul identifica os núcleos. Estes objetos, além de permitirem que Sissel se “aloje” neles, muitas vezes apresentam uma ação que pode ser executada, à ordem de Sissel. Ao “possuir” um guarda-chuva, por exemplo, a ação “abrir” fica disponível e é possível manipular o objeto para que este se abra. Não são todos os objetos que apresentam uma ação, mas os demais também podem ser úteis para serem usados como uma espécie de caminho. Acontece que o poder fantasmagórico de Sissel é bastante limitado. Além de ser obrigado a possuir o objeto antes de manipulá-lo, Sissel não pode se movimentar livremente por aí. Só é possível “andar” passando de um núcleo de objeto para outro e, mesmo assim, o alcance da forma espiritual de Sissel é bem curto. Então, é normal acontecer de o objetivo final estar fora de alcance e, para poder chegar até ele, ter que manipular antes vários objetos de forma a criar um “caminho”. É uma jogabilidade muito interessante e criativa que traz uma grande inovação ao gênero point-and-click.





Há uma forma mais fácil de se movimentar por longas distâncias, entretanto. Como falei, outro dos “truques fantasmas” de Sissel envolve usar as linhas telefônicas como um inusitado meio de transporte. Mas não pense que você pode ir a qualquer lugar do mundo usando essa técnica. Não, você primeiro deve entrar no núcleo do telefone e interceptar uma ligação. Dessa forma, você terá acesso ao local de onde a ligação está sendo feita e poderá ir para lá em qualquer momento.

Por último, temos o mais interessante dos poderes fantasmagóricos de Sissel. Ao encontrar o corpo de alguém que morreu a menos de 24 horas, Sissel pode voltar no tempo até quatro minutos antes da morte deste alguém, interferir nos acontecimentos e salvar a vida deste indivíduo. Você primeiro testemunhará com seus próprios olhos tudo o que aconteceu para culminar no trágico final e então poderá voltar e tentar fazer o possível para evitar que isso aconteça.

O difícil trabalho de salvar vidas

Desta forma, temos a divisão do jogo basicamente em dois modos: o presente e o passado, quando você está tentando salvar a vida de alguma pessoa. Quando você está no presente, o jogo não oferece muita dificuldade, já que basta você se movimentar de um lado para o outro, manipulando objetos até descobrir ou fazer o necessário para progredir a história. É no passado, entretanto, que se esconde o verdadeiro desafio de Ghost Trick, já que você estará correndo contra o tempo para salvar a vida de uma pessoa. E o tempo é limitado mesmo! Apesar de teoricamente voltar até quatro minutos antes da morte do indivíduo, às vezes você terá menos tempo do que isso para descobrir o que fazer. E se você não conseguir fazer o necessário a tempo, ou fizer algo errado? Ora, a pessoa morre... de novo. Mas isso não é problema, já que basta retroceder o tempo mais uma vez e tentar mais uma vez. Você nem precisa esperar que a pessoa morra para voltar o tempo. Se você percebeu que fez alguma coisa errada ou perdeu a oportunidade que precisava, você pode simplesmente apertar um botão e começar do início. E pode ter certeza que isto é uma coisa que acontece bastante, principalmente ao avançar mais na história, já que os “cenários” das mortes vão ficando cada vez mais complexos. Acontece até mesmo de você voltar no tempo para salvar uma pessoa, descobrir nesse passado a morte de outra pessoa e voltar mais ainda no tempo.



O que fazer para salvar uma pessoa da morte muitas vezes não é tão claro e você se encontrará experimentando tudo o que está ao seu alcance para ver os diferentes resultados, até descobrir a resposta. Talvez esta forma de “tentativa e erro” e a necessidade de ficar tentando resolver um mesmo problema várias vezes dê a impressão de tornar o jogo um pouco repetitivo. Enquanto isto não deixa de ser um pouco verdade, dificilmente o jogo fica cansativo. O fato de você poder experimentar várias estratégias e ver as consequências de cada ação deixa a coisa sempre interessante. E, afinal de contas, o tempo para evitar a morte é sempre curto, então você não terá que repetir longos trechos do jogo. Além disso, há vezes em que Sissel consegue alterar o destino da pessoa, mas sem ainda evitar por completo a morte. Isto, além de dar um pouco mais de tempo para salvar a vítima, gera uma espécie de “checkpoint” e, quando você optar por voltar no tempo e tentar novamente, você terá a opção de tentar do início ou a partir desde checkpoint.

Você começará salvando aquela moça do começo da história, encontrando uma maneira de derrubar uma bola de demolição sobre o capanga que a quer matar, servindo também como um tutorial para o uso dos



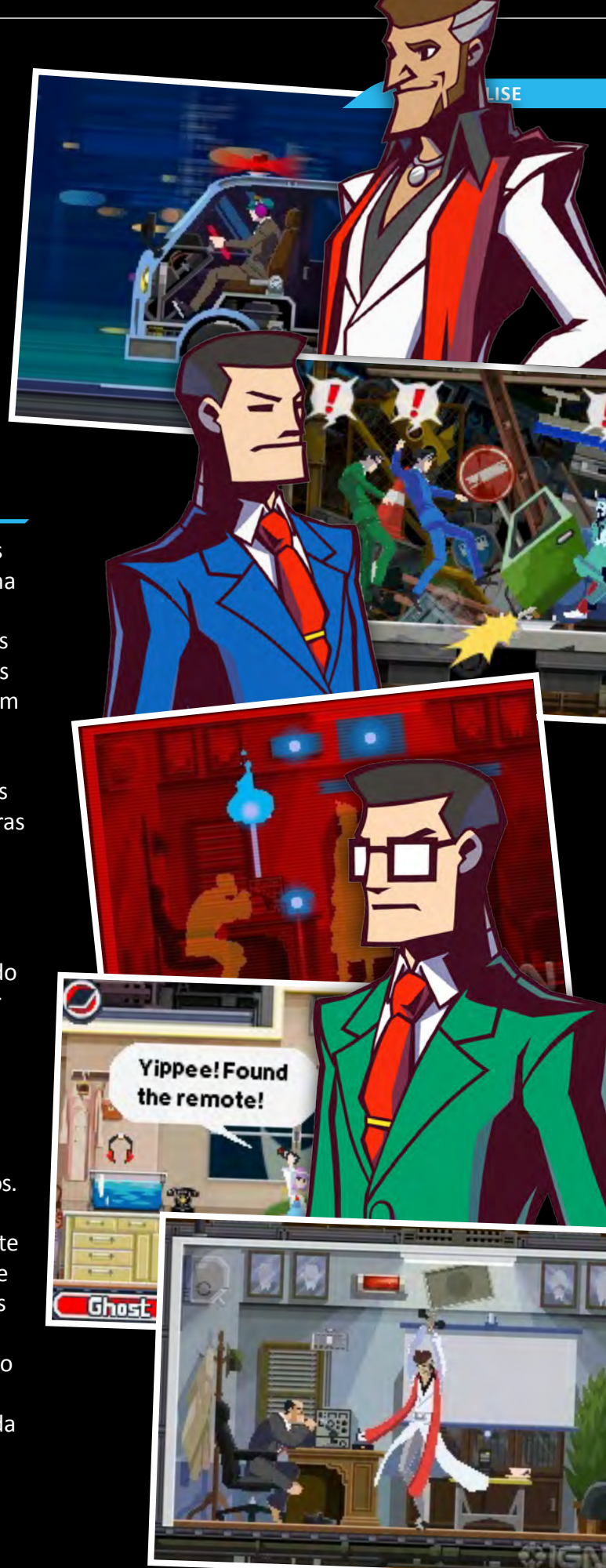
poderes de Sissel. Depois disso, você se encontrará nas situações mais diversas, que variam de salvar a vida de um pequeno e simpático cachorrinho a impedir que um homem morra de um ataque cardíaco, levando um remédio até ele. Mesmo sempre existindo a opção de voltar e tentar novamente caso algo dê errado, o tempo limitado e o fato da vida de alguém estar em jogo criam uma sensação de urgência que faz você realmente se esforçar em solucionar os problemas.

Roteiro, controles, gráficos e som espetaculares

Assim como os jogos da série Ace Attorney e demais jogos do gênero, a história de Ghost Trick é um ponto de extrema importância. Ela é muito bem elaborada, cheia de reviravoltas surpreendentes e personagens enigmáticos e cheios de personalidade. Sem dúvida alguma, o roteiro é uma das razões que fazem deste um jogo tão bom. Mas isto também significa que há muito texto e diálogo, então vale aquela regra: se você não gosta de ficar passando por longos trechos de “balões” ou se você não é amigo do inglês (ou do espanhol, italiano, francês ou alemão, que são outras opções de idioma... pois é, o português ficou de fora), a experiência provavelmente não será tão boa.

O controle do jogo funciona muito bem, existindo a opção de usar tanto o touchscreen como os botões do DS. O uso do touchscreen é bem mais confortável, já que você pode usar o stylus para “arrastar” a presença espiritual de Sissel de objeto para objeto e botões estão estrategicamente espalhados pela tela para alternar entre o mundo real e o fantasma, executar uma ação do objeto, ir para o menu de salvar, etc. Mas se você prefere jogar à moda antiga, o direcional e os botões também podem ser facilmente utilizados.

O fator “gráfico” de Ghost Trick é algo a ser particularmente contemplado. É algo como nunca vi igual no DS e acho que até mesmo em outros consoles. Não me refiro a cutscenes cinematográficas, porque nem sequer há cutscenes. Não me refiro a gráficos tridimensionais que usam ao máximo o processamento do portátil, porque o jogo é em 2D. A que sim me refiro é uma animação bidimensional tão detalhada que parece que foi dada atenção até o último pixel. Os personagens são grandes e se movem tão fluentemente, com tanto detalhe e personalidade que é quase como assistir um desenho animado durante o jogo inteiro.





É difícil explicar em palavras, mas duvido muito que alguém jogue Ghost Trick e não fique impressionado pelos gráficos.

O som também não deixa a desejar. Não há nenhum diálogo com voz, mas a música é muito boa e combina perfeitamente com o jogo.

Mais uma obra-prima da Capcom

Depois da grande inovação do gênero de aventura gráfica e point-and-click com a série Ace Attorney, a Capcom conseguiu mais uma vez se superar com este incrivelmente divertido jogo para o DS. Ghost Trick é muito original, não só na história, mas também na jogabilidade e nos gráficos. Se você é fã do gênero, não deixe de jeito nenhum passar a oportunidade de jogar este excelente jogo. E da próxima vez que você achar que um objeto está se mexendo sozinho, não se assuste... pode ser um detetive fantasma tentando resolver algum mistério.

**9.5****Ghost Trick: Phantom Detective (DS)**

GRÁFICOS 10 | SOM 9,0

JOGABILIDADE 10 | DIVERSÃO 9,5

MARIO SPORTS MIX

Por Gustavo Assumpção



Que os games de esporte baseados na franquia Mario foram um pouco relegados nessa geração é evidente. O bom é que isso finalmente mudou. É hora de voltar as quadras no novo game esportivo do bigodudo, juntar os amigos e preparar o Wii para a disputa que vai começar!

Tênis, golf, baseball... Foram muitas as inserções da série Mario no mundo esportivo. Mas a Nintendo ainda não estava satisfeita. De uma vez só, hockey, basquete, vôlei e queimada entram na lista das modalidades esportivas praticadas pela família Mario. Mas será que Sports Mix consegue um resultado tão positivo quanto os demais games do bigodudo pertencentes ao gênero? É o que saberemos agora.

Coloca a turma toda pra jogar

Mario Sports Mix é o segundo game esportivo com personagens Nintendo desenvolvido pela Square Enix. Antes, a produtora japonesa já havia feito um trabalho consistente em Mario Hoops 3on3, lançado para o Nintendo DS. Mesmo com alguns defeitos, o game agradou aos jogadores do portátil com sua jogabilidade simples e funcional.

Anunciado na E3 e lançado no Japão ano passado, somente agora Mario Sports Mix chega ao mercado americano. Das novidades, a maior é, sem dúvida alguma, a presença de quatro novas modalidades esportivas, duas delas inéditas no universo Mario. O basquete, que já havia aparecido no já mencionado Mario Hoops 3 on 3, e o Hockey, que era um dos minigames de Mario Party 5 do GameCube, já são velhos conhecidos dos fãs do bigodudo.

Em uma visão geral, Sports Mix é um daqueles games desenvolvidos para públicos amplos, e por isso é cheio de controles simplificados e muita diversão descompromissada. Na fórmula, a Square Enix apenas pegou um punhado de personagens Nintendo, alterou regras originais dos esportes e adaptou tudo para o universo Mario. Pronto, está tudo feito.

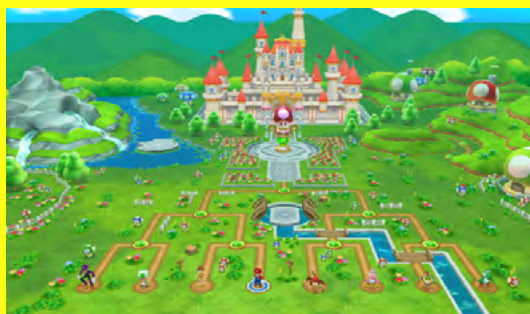
Simplicidade sem habilidade

Acho que se você acompanhou um pouco do que já foi mostrado até hoje sobre Mario Sports Mix, já deve estar por dentro da dinâmica do game. Como já foi mencionado, ele é um game familiar; e por isso se preocupa muito mais em ser um game simples, adaptável a todos os jogadores e intuitivo. E no que se propõe, ele consegue cumprir com grande êxito. É fácil e rápido pegar o jeito e conseguir se dar bem em cada uma das modalidades.

Os modos de jogo



EXHIBITION: É o modo mais simples de todos. Ele permite que os jogadores escolham qualquer um dos quatro esportes e personalize as regras de jogo. É possível escolher os jogadores e o tipo de quadra. Também é possível destravar quadras novas ao se vencer uma determinada quantidade de partidas. Esse é o modo ideal para quem está começando, já que é perfeito para treinar e se preparar para os torneios.



TOURNAMENT: Assim como em Mario Hoops 3-on3, o modo torneio conta com três disputas (First Round, Second Round e Final Match) em cada uma das classes. Vencendo, o jogador ganha a taça correspondente à categoria – além de cristais que podem ser combinados. Ao terminar todos os torneios, um desafio extra (e inesperado) é destravado.

Só que a adoção de alguns elementos para o jogo principal parece depor contra essa simplicidade. O principal motivo disso é a confusão que cada confronto se torna em poucos minutos. Como a jogabilidade não está focada na habilidade, acertar uma boa jogada nem sempre será recompensado com um gol/ ponto/ cesta. Isso é bom para jogadores iniciantes, mas extremamente frustrante para jogadores mais experientes. A sensação, em boa parte das oportunidades, é que tudo funciona de uma maneira automática demais.

Outro ponto que chama a atenção é a falta de qualquer esforço para adicionar ao game algo diferenciado ou inovador - seja na estrutura, seja na jogabilidade. São os mesmos torneios de sempre, o mesmo uso do Wiimote, os mesmos elementos centrais e os mesmos modos de jogo... Quem está acostumado com os games de esporte do bigodudo vai perceber que a sensação é de estar jogando o mesmo game de antes, só que sem profundidade alguma.



Os party games



FEED PETEY: Aquele que atirar mais frutas no Petey Piranha é o vencedor.



HARMONY HUSTLE: Apanhe as bolas da sua cor em sequência para completar a melodia



BOB-OMB DODGE: Aquele que perder todo o marcador de energia é eliminado.



SMASH SKATE: Cada colisão bem sucedida com seus adversários vale uma determinada quantia de pontos.

Fazendo uma curta análise dos esportes de forma individual, é possível afirmar que o basquete é o mais divertido de todos, mesmo carecendo de profundidade. Com a ausência de regras e a simplicidade de movimentos, as disputas se tornaram bem interessantes no multiplayer. Já o volleyball se destaca pela intuitividade dos controles. O Hockey é divertido, mas peca pela confusão na tela. É difícil perceber para onde foi o puck e elaborar alguma estratégia. Já o dodgeball é irritante. Os controles foram mal projetados, deixando as disputas uma loteria, já que algumas vezes o game parece não reconhecer os seus movimentos.



Um desenho animado

O único ponto onde Mario Sports Mix não parece comprometido é o visual. Com um bom trabalho técnico, a Square Enix deixou as quadras e personagens com uma grande quantidade de detalhes. A movimentação é praticamente perfeita, fluente e bem agradável aos olhos. O mesmo cuidado é perceptível no empenho com menus e vídeos introdutórios, por exemplo.



O modo online



Assim como em outros games esportivos do bigoduto, Mario Sports Mix conta com um modo online simples e funcional - uma característica muito particular da Nintendo nessa geração. De forma resumida, o modo permite que jogadores se enfrentem ao redor do globo em qualquer um dos quatro esportes disponíveis. Também é possível disputar contra um amigo (necessitando, obviamente, do Friend Code).

Há alguma presença de lag nas partidas, mas nada muito diferente do que estamos acostumados a enfrentar. No fim, o game ainda oferece um ranking completo do seu desempenho em cada uma das modalidades e um ranking geral - que faz uma média do seu aproveitamento. Bem interessante.

A Square Enix entra na briga

Uma das novidades mais interessantes de Mario Sports Mix é a presença de uma série de personagens vindos da Série Final Fantasy. Como o desenvolvimento ficou nas mãos da Square Enix, a produtora não perdeu tempo.



Um game incompleto

Talvez a melhor definição para Sports Mix seja a de que ele é um game incompleto. Você pode pensar que as modalidades são interessantes, que há uma boa variedade de personagens e quadras e que a diversão descompromissada é perfeita para se divertir com os amigos. Só que, infelizmente, o resultado final consegue tornar irrelevante todos esses mecanismos. A justificativa para isso é que as disputas são extremamente repetitivas. Não são raras as vezes em que o jogador vai perceber que deveria haver uma quantidade maior de movimentos, de habilidades e principalmente de maneiras de se vencer as partidas.

Felizmente, os controles respondem bem e são fáceis. Rapidinho você vai pegar o jeito e conseguir se dar bem. Só que também é possível notar algumas inconstâncias, como por exemplo, movimentos que são executados de maneira parecida demais – e aí, quando você tenta realizar aquele movimento especial, o que é executado não é nada do que você pensou.

De forma sucinta, falta ao game um modo principal mais completo e desafiador, que dê ao jogador a sensação de progressão, não só de dificuldade (afinal isso existe), mas também de recursos de jogabilidade. Talvez, se existisse um mecanismo de estatísticas, movimentos especiais pra se destravar e quem sabe um modo mais completo (algo parecido com o modo Story de outros games de esporte do Mario), a aventura se tornasse mais recompensadora. No fim, Mario Sports Mix é uma aventura pela metade.



6.5

Mario Sports Mix

GRÁFICOS 8.0 | SOM 7.5

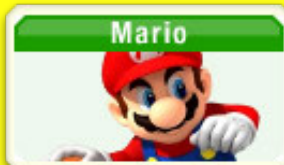
JOGABILIDADE 5.0 | DIVERSÃO 6.0

Guia MARIO SPORTS MIX

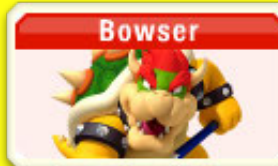
Os personagens

Em Mario Sports Mix, os personagens são separados em cinco grupos diferentes, de acordo com suas habilidades. Para os iniciantes, prefira os personagens mais equilibrados - eles garantem bom desempenho sempre.

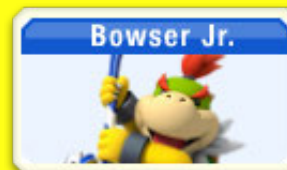
Especialidade:
ALL AROUND
(EQUILIBRADOS)



Especialidade:
POWER
(FORÇA)



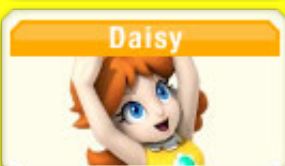
Especialidade:
SPEEDY
(VELOCIDADE)



Especialidade: TRICKY (TRAPAÇAS)



Especialidade: TECHNICAL (TÉCNICA)



O Nintendo Blast elaborou um guia para você aprender como se dar bem em cada uma das modalidades de **Mario Sports Mix**. Espero que ajude!



Movimento especial

Para apanhar a bola com um mergulho, basta pressionar o direcional analógico na direção da bola ao mesmo tempo em que movimenta o remote. Esse movimento pode ser utilizado para salvar quem foi atingido pela bola - antes que ela atinja o solo.



Ataque combinado com itens

Se você tiver algum item que possa ser combinado com a bola, basta apertar B e balançar o Wiimote. Pronto, o item será combinado e o dano vai ser maior. (Na imagem acima, um casco vermelho foi combinado com a bola antes do arremesso).

Dodgeball (Queimada)

Os controles básicos são extremamente simples. Com a posse da bola, basta movimentar o Wiimote para atacar os adversários. Você ainda pode defender a bola arremesada pelos inimigos apertando A e B ao mesmo tempo no momento certo. Por fim, é possível jogar a bola para seus companheiros de time que estão do lado oposto da quadra, apertando o botão B.



Ataque especial

Assim que o medidor encher totalmente, basta apertar A e B ao mesmo tempo. Cada personagem possui um movimento específico, que aumenta força, velocidade e impede a defesa do adversário. Os ataques especiais são essências para a vitória.



Combo

O Combo é um movimento complicado de ser executado, mas essencial. Você precisa apertar o botão A na hora do arremesso para que seu companheiro salte. Se fizer corretamente, ambos combinarão o ataque e o dano será em dobro.



Enterradas

Para realizar as famosas enterradas e deixar até o maior astro da NBA com inveja, basta balançar o Wiimote quando estiver na altura da cesta. Engraçado é que nem só a bola vai passar pela rede: até seu próprio jogador vai atravessá-la em troca de míseros pontos.



Combo

Para realizar um combo perfeito, é preciso acertar o timing certo. Quando o personagem controlado pelo computador estiver na altura certa, faça um passe com o botão A no momento exato e o combo será completo.

Basketball

Assim como na queimada, os controles no basquete são extremamente simples e funcionais. Para passar a bola, basta pressionar o botão A. Para fazer um arremesso, movimente o Wiimote para cima e repita o movimento quando o personagem estiver no ar. Seguindo as dicas abaixo você terá ainda mais sucesso nas disputas - e poucos problemas:



Drible

Se você acha que a inteligência artificial do game é fraca, está muito enganado. Por isso, conseguir superar os inimigos em quadra é essencial. Para evitar que eles roubem sua bola, basta se movimentar na direção contrária e apertar o botão Z para realizar uma finta/ drible.



Ataque especial

Assim como nas outras modalidades, o ataque especial possui grande importância aqui. Assim que o medidor encher totalmente, basta apertar A e B ao mesmo tempo. Os ataques especiais são essenciais para a vitória.



Hockey

As disputas mais insanas de Mario Sports Mix estão nas quadras de gelo. Os controles, mais uma vez, são bem simples. Para passar o puck para seus companheiros, basta pressionar o botão A. Para chutar, basta balançar o Wiimote na vertical. Por fim, se seu adversários estiverem de posse do disco, basta se aproximar, patinando com velocidade, para tentar roubá-lo.



Lutas

Se você insistir em perseguir um adversário, pode ter certeza que vai arrumar confusão. Para vencer a pancadaria, basta balançar o Wiimote como demonstrado na tela. Quem fizer o movimento com mais “vontade”, vence a disputa.



Ataque combinado com itens

Se você tiver algum item que pode ser combinado com o disco, basta apertar B e balançar o Wiimote para “chutar”. Pronto, o item será combinado e o dano vai ser maior. (Na imagem acima, um casco vermelho foi combinado com o puck).



Ataque especial

Assim que o medidor encher totalmente, basta apertar A e B ao mesmo tempo. Cada personagem possui um movimento específico, que aumenta força, velocidade e impede a defesa do adversário.



Combo

Para realizar um compo nessa modalidade, vai ser bem fácil. Você precisa apertar o botão A quando o personagem controlado pelo jogador estiver se dirigindo para o gol. Se fizer corretamente, será indenfensável.



Volleyball

Das quatro modalidades de Mario Sports Mix, o Volleyball é a mais simples. Para sacar, basta movimentar o Wiimote para cima para jogar a bola e outra vez para descer o braço. Defenda os saques adversários movimentando o Wiimote na vertical. Para cortar, basta movimentar o controle para saltar e outra vez para cortar. Simples assim.



Bloqueio

Movimento essencial do Volleyball, o bloqueio é executado quando o jogador balança o Wiimote no momento certo na hora do ataque adversário. Simples e funcional, apesar de ser necessário acertar o tempo certo para obter sucesso.



Cortada combinado com itens

Se você tiver algum item que pode ser combinado na hora do ataque, basta apertar B e balançar o Wiimote para realizar o movimento. Esse tipo de ataque, além de mais poderoso, ainda não pode ser defendido.



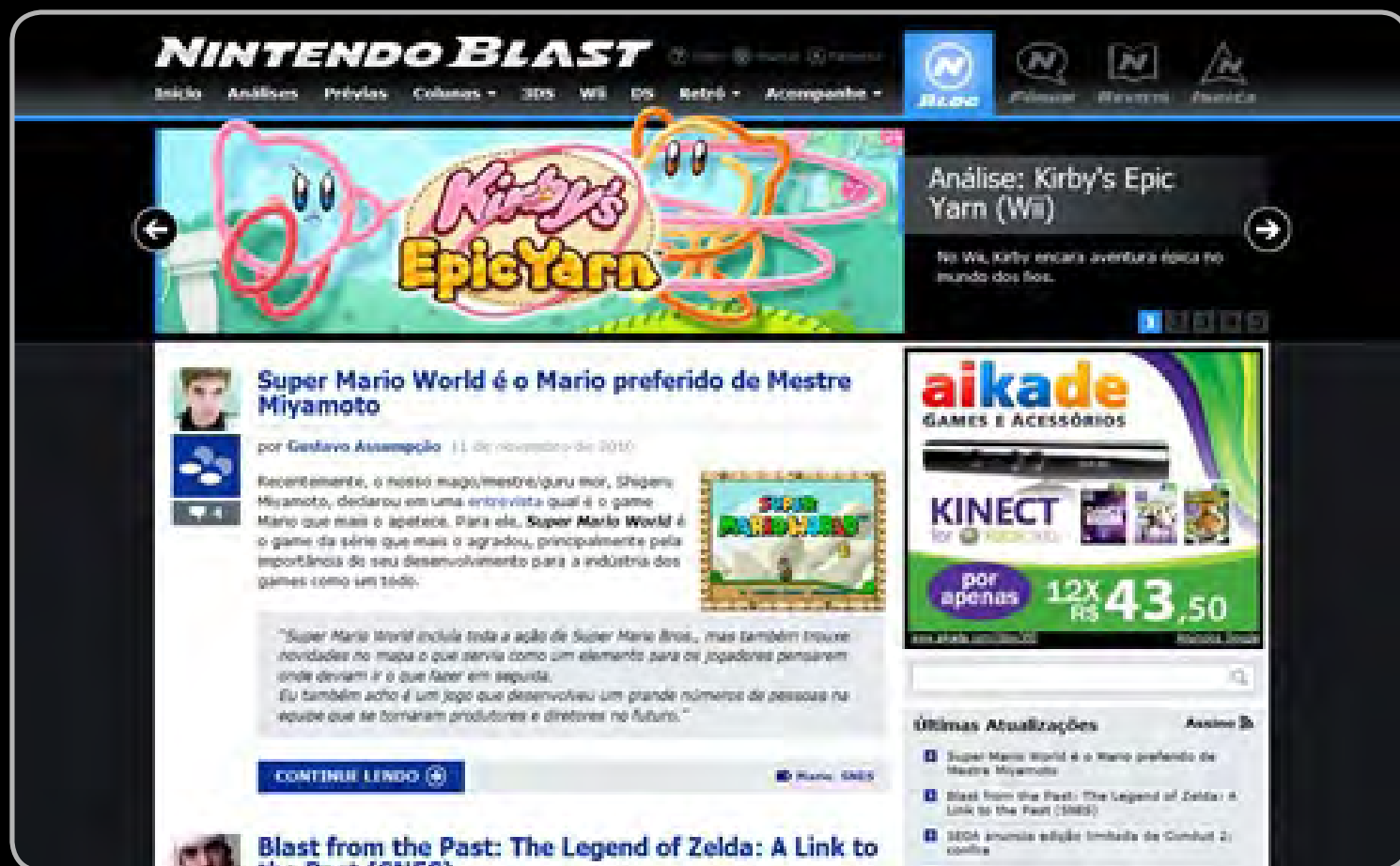
Ataque especial

Assim que o medidor encher totalmente, basta apertar A e B ao mesmo tempo. Cada personagem possui um movimento específico, que aumenta força, velocidade e impede a defesa do adversário.



Combo

Para realizar um combo nessa modalidade, vai ser bem fácil. Quando defender a bola vinda de um saque adversário, basta apertar A, que seu companheiro controlado pelo computador vai subir à rede para atacar.



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!

BLAST Ware

Criativo, envolvente, dinâmico. Não faltam adjetivos para descrever **Fluidity**, a mais nova “onda do momento” para WiiWare. Nele você irá controlar um elemento vital que é a água, passando pelas mais diversas áreas criativas do jogo. Visual e ideias brilhantes!

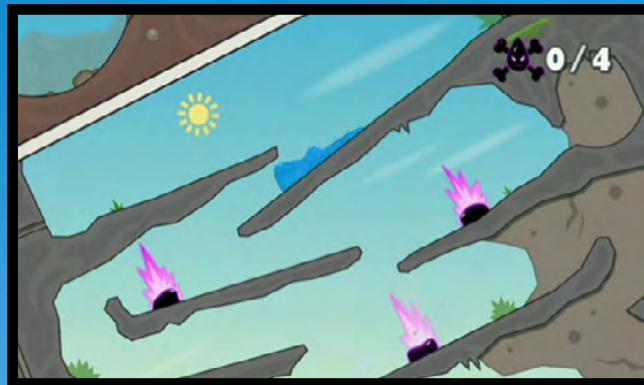


Fluidity - WiiWare

O título inicia com um pequeno prólogo. Nele você conhecerá a história de “Aquaticus”, uma enciclopédia dentre as poucas que existiam possuidoras de poderes mágicos. Uma tinta maligna chama “Influence” está corrompendo suas páginas, além de ter selado os poderes do livro, cabendo a você ajudar a livrar Aquaticus desse mal e restaurar a limpeza alheia em seu mundo de páginas ilustrativas. Essa história “suja” se assemelha com a de Super Mario Sunshine (GC), só que desta vez você irá utilizar a água de uma outra forma para limpar o mal existente: escorregando-a pelas construções e realizando todo o tipo de peripécias por entre os *milhares* de obstáculos do game.

A primeira coisa que se percebe em Fluidity são seus belos gráficos desenhados à mão e seu som tranquilizante, induzindo-o a um *puzzle game*. Logo que você inicia o jogo, é agraciado com movimentos que privilegiam a incorporação da água nos ambientes de Aquaticus, sintonizando as gotículas a um nível grandioso... mas espere aí! Você deve estar pensando, como o livro não molha com essa água toda? Ah, meu caro, quem liga para isso quando se tem em mãos um jogo excelente e super criativo?

Desenvolvida pela Curve Studios, empresa britânica cujos desenvolvedores já trabalharam em diversos títulos de consagradas franquias, tais como: Killzone 2 e 3, The Getaway, Pirates Vikings & Knights II, e que estão se aventurando



na criação de novas ideias a partir de uma junção entre seus componentes. No aspecto das semelhanças, a mesma impressão que fica é a de um outro WiiWare famoso, o World of Goo, também desenvolvido por uma empresa pequena cujo foco é a criatividade acima de tudo, e esta tem sido a principal característica de títulos que fizeram sucesso - e ainda fazem - no sistema online da Nintendo.

Você irá atravessar por diversos labirintos seguindo as temáticas de fundo de Aquaticus, passando por ambientes rurais à metropolitanos, criatividade não faltará nos cenários, que vão te deixar cada vez mais empolgado com as possibilidades e o brilhantismo com que as coisas fluem, inclusive a água. Esta porção de água é concebida ao jogador com o intuito de atravessar os capítulos resolvendo enigmas e coletando itens, a saber: os *rainbow drops* - ou essência (o principal objeto de desejo do jogo), pedaços de quebra-cabeça (que servirão para abrir minigames) e flores que deverão ser descobertas ao aguar suas raízes. Você deverá controlá-la inclinando o seu Wii Remote para que o mesmo movimento se apresente na tela, tal qual um jogo de puzzle dos de Wii.

O desafio do game é aumentado de forma bastante inteligente nível após nível. Dentre os principais feitos incluem limpar os seres malvados do jogo (Influence), carregar objetos para seus locais de origem, dentre outros, fazendo com que a sua massa cinzenta ou se sinta mais propícia a continuar na emboscada, ou a descansar por uns instantes.

Os enigmas estão por toda a parte e cabe a você saber explorá-los. Às vezes dá para sentir um estilo de plataforma no game em si, ao que se mistura com o toque predominantemente puzzle. Há também muita exploração, e o que você mais irá se confrontar serão os obstáculos que o farão pensar em como resolvê-los estando em forma de água, seja ela nos seus 3 estados físicos (líquido, sólido e gasoso). Poderes são adicionados ao longo das fases, e isso contribuirá para a resolução de mais enigmas. Uma barra de vida é apresentada no canto superior esquerdo da tela, e você poderá completá-la coletando as muitas gotículas que os cenários oferecem e ao destruir inimigos.



Muito se fala, muito se especula sobre este game ao ser visto, e ele é essa maravilha mesmo que aparenta ser, ou até melhor, ao ser jogado. Fluidity é uma das melhores produções criativas que o WiiWare já recebeu, e vale muito a pena, seja pela diversão ou pela durabilidade que o game possui. Já virou um clássico, e acredito que será muito elogiado em seu ainda recente lançamento! Vale a compra.

Análise

Plants vs. Zombies (DS)



Seu jardim é atacado por uma horda de zumbis famintos. Qual é o melhor jeito de defender seu apetitoso cérebro dos mortos errantes? Se você pensou logo no taco de beisebol ou na serra elétrica, melhor rever sua tática de sobrevivência. Em Plants vs. Zombies, quem fica na linha de frente e faz o trabalho sujo por você é o seu adorável e leal exército de plantas. Depois de passar pelo PC, Mac, iPhone e Xbox Live Arcade, a PopCap Games (criadora do famosíssimo Bejeweled e vários outros puzzle games de sucesso) acaba de trazer Plants vs. Zombies para o Nintendo DS.

Zumbis no meu jardim?

Para quem não sabe, PvsZ é um jogo de ação/estratégia, no melhor estilo tower defense. Ou seja, você tem que planejar a maneira mais eficaz de utilizar seu vasto arsenal de plantas contra os vários tipos de zumbis que querem invadir sua casa e transformar você em um novo membro de seu apodrecido exército. Para evitar que isso aconteça, é necessário saber cultivar seus recursos, que consistem em luz solar. Colete os pequenos sóis que caem do céu em fases diurnas e tenha sempre plantas para produzir luz extra, como os girassóis, essenciais nas fases noturnas. Cada tipo de vegetal tem um custo em luz do sol para poder ser plantado e conta com atributos únicos de defesa e ataque, além de um tempo de espera determinado para usar outra planta do mesmo tipo. Mas não pense que você está sozinho nessa. Seu vizinho, Crazy Dave, está tentando defender seu próprio jardim e vez ou outra aparece para dar uma dica solícita ou vender algum tipo de upgrade. Sim, ele é louco e paranóico e usa uma panela na cabeça para se proteger, mas, mesmo no meio de um apocalipse zumbi, não deixa de garantir que entre um extra no seu bolso.





Uma combinação inusitada e hilária

Do outro lado estão os cômicos zumbis. Eles vêm em diversos tipos com características específicas que, além de fazer você adaptar sua estratégia, com certeza farão você rir. Há desde o zumbi com um cone de trânsito na cabeça, passando pelo zumbi dançarino (remetendo ao Michael Jackson de Thriller) e o jogador de futebol americano, até o zumbi montado num golfinho zumbi (a parte de trás do seu jardim tem uma piscina, que também não é poupada pelos mortos-vivos). Há um almanaque que mostra todos os diferentes zumbis já encontrados, assim como todas as plantas já adquiridas. As descrições dos inimigos e as pequenas citações das plantas (sim, elas pensam e falam!), somados ao ótimo design de personagens e ao “comportamento” dos integrantes dos dois exércitos em campo fazem com que cada planta e zumbi tenha uma identidade única, quase uma personalidade. É difícil não se apegar a eles e mais difícil ainda não se viciar em PvsZ!

Depois de assistir “Zombies on Your Lawn”, vídeo musical promocional do jogo que também está presente nos créditos, não dá para não adorar todo o bem desenhado elenco de zumbis e plantas dançantes, especialmente o girassol que canta com a voz de Laura Shighihara, compositora da adequadíssima trilha sonora, que ela própria descreve como “macabra e engraçada”.

Diferente de muitos outros jogos de tower defense, Plants vs. Zombies faz você trabalhar em fileiras, já que a maioria dos zumbis se desloca em linha reta, em uma das seis “pistas” que constituem o seu jardim. O modo Adventure é a campanha principal, em que você passa por fases cada vez mais difíceis e por diferentes obstáculos que fazem com que a jogabilidade nunca fique monótona. Você precisará aprender a se virar em fases noturnas, fases com neblina, fases no jardim de trás, que incluem zumbis aquáticos na piscina e, mais para o final do jogo, fases no telhado da casa. Além disso, é preciso adaptar a estratégia tanto ao ambiente quanto aos tipos de inimigos presentes em cada nível. Há também fases no modo Adventure que correspondem aos jogos que mais tarde serão liberados como mini-games. Vez ou outra você poderá descansar da estratégia e jogar um bom boliche zumbi ou, com um grande martelo, aniquilar os mortos-vivos que surgem do chão.





Nem tudo são flores... mesmo

Mesmo depois de completar todos os 50 níveis da campanha, ainda há muito o que jogar! Libere novos Puzzles, Mini-Games e explore o modo Survival (que inclui uma opção com zumbis infinitos). Há também o jardim Zen, em que você cultiva plantas, que não só são bonitas, como também rendem dinheiro que você gasta com o seu amigo Crazy Dave. Só é um pouco irritante ter que jogar tantas fases do modo Adventure para poder destravar a maioria dos extras...

O modo multiplayer oferece apenas a opção competitiva, diferente da versão de Plants vs. Zombies para Xbox Live Arcade, que também conta com um modo cooperativo. Apesar de só oferecer o Versus e de não contar com jogabilidade online, é bastante divertido jogar contra um amigo, em que cada um dos dois escolhe se joga pelo time das plantas ou dos zumbis.

Uma das principais desvantagens da versão do game para DS é o perceptível slowdown, aquela temível queda de frames por segundo, que ocorre quando há muita ação em tela. O preço também é bastante salgado se comparado com as versões de PC, Mac e iPhone. Esses dois pontos fazem qualquer um pensar duas vezes antes de abrir a carteira. No entanto, Plants vs. Zombies para Nintendo DS oferece toneladas de diversão, muito conteúdo, novos mini-games exclusivos e pequenas coisas que tornam esse um jogo único e comicamente viciante, como criar seu próprio Zombatar, ou seja, avatar zumbi. Plants vs. Zombies é diversão na certa e nunca deixa de arrancar risadas e, se você for descuidado, seu cérebro.

8.0

Plants vs. Zombies (DS)

GRÁFICOS 8.0 | SOM 8.0

JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 9.0

A stylized illustration featuring the character Okami, a young woman with dark hair in a traditional Japanese headpiece, riding the white wolf deity Amaterasu. Amaterasu has red markings on its face and chest. The background consists of a large red sun with a spiral pattern, set against a backdrop of red and white diagonal stripes. The title 'OKAMI' is written in large, bold, black brush-stroke letters, with 'DEN' in a similar style below it. A small red square seal is visible to the right of the title.

OKAMI DEN

por Paula Travancas

Em 2008, o Wii recebeu uma versão do belíssimo action-adventure Okami, que saiu originalmente para PlayStation 2. O console da Nintendo parecia a plataforma ideal para o título, cuja principal mecânica de jogo é o Celestial Brush, que requer que o jogador use o controle como um pincel para lutar e alterar o mundo ao seu redor. No entanto, Okami teve no Wii o mesmo desempenho que tivera no console da Sony: foi sucesso de crítica, mas as vendas foram modestas. Apesar da aparente falta de justificativa comercial para uma continuação, em 2009 a Famitsu revelou que Okami ganharia uma sequência para Nintendo DS.

Parceiros, até que a vida nos separe

Okamiden se passa nove meses após os eventos do jogo original. Um novo mal se alastra pela terra de Nippon, um mundo que remete ao Japão de tempos remotos, povoado por criaturas saídas de mitos e lendas xintoístas. Sakuya, uma espécie de espírito da floresta, tenta invocar novamente Amaterasu, a Deusa do Sol e protagonista de Okami, para lutar contra os poderes das trevas. Qual não é a sua surpresa quando quem aparece não é a grande loba branca e sim seu filhote, Chibiterasu (ainda não há confirmação se é um “ele” ou uma “ela”). Mesmo possuindo muitas das habilidades da mãe, Chibi ainda é uma criança e, portanto, contará com a ajuda de parceiros igualmente jovens em sua jornada.

A jogabilidade de Okamiden será bastante parecida com a de Okami e obviamente usaremos a stylus como Pincel Celestial, que possui aqui uma precisão bem maior que no Wii. Segurar L ou R faz a imagem da tela de cima, que é onde acontece a ação, descer para a tela de toque (que normalmente mostra o mapa) e ganhar um aspecto de pergaminho. É aí que se pode interagir com o ambiente desenhando linhas: os poderes do Celestial Brush vão desde reviver uma árvore seca até reconstruir uma ponte e, especialmente, atacar inimigos depois de deixá-los vulneráveis com golpes corpo a corpo. Para aprender novas técnicas com o pincel, é preciso visitar cidades espalhadas por Nippon. Um detalhe interessante é que, dependendo de quanto tempo se pressiona a caneta, um traço mais fino ou mais grosso é criado, dando a sensação de que realmente estamos pintando.

O grande diferencial do novo jogo será o sistema de parceiros. Chibiterasu conhecerá crianças com poderes especiais que o ajudarão de diversas maneiras. Ao longo de sua jornada, ele se juntará a Kuni, filho de Susano e Kushi (personagens importantes de Okami); Nanami, uma jovem sereia que ajudará Chibi nas fases de água, já que ele não sabe nadar; Kagu, famosa atriz mirim que enxerga espíritos; Kurow, um garoto loiro que usa sua flauta para causar danos nos monstros e Manpuku, um menino gordinho que tem o cabelo literalmente pegando fogo. Normalmente, o lobinho serve de montaria para o amigo (nem sempre) humano, que o



auxilia com habilidades únicas, tanto na batalha quanto fora dela. Há também partes da aventura em que o companheiro de Chibiterasu terá de ser controlado separadamente pelo jogador (traçando o caminho a ser percorrido pelo parceiro com a stylus) para acessar áreas em que o lobo não consegue chegar e assim resolver puzzles.

Aventura menor, fofura maior

Infelizmente, a característica mais marcante de Okami, os gráficos estonteantes inspirados em técnicas de pintura do Japão antigo, perde bastante a qualidade quando reduzida às telinhas do DS, mas ainda assim o jogo mantém sua elegância própria. O combate foi simplificado e o mundo do jogo é exatamente igual ao de Okami, mas há certas áreas que estarão permanentemente bloqueadas no jogo de DS, tornando o mapa bem menor. A única coisa cuja diminuição em relação ao original não podemos reclamar é o personagem principal, pois não há como não achar o lobinho Chibiterasu no mínimo adorável (e no máximo extremamente fofo), a menos que você seja a menina que afoga filhotinhos no lago.

O que parece um pouco estranho é o fato de o jogo não estar chegando ao novo portátil da Nintendo e sim como um dos últimos sopros de vida do DS. A situação se torna quase um elefante branco (e preto) na sala quando somamos ao lançamento próximo do aguardadíssimo 3DS e o monstruoso Pokémon Black & White. Esperamos que mesmo com toda essa competição de peso, a maldição que assola o mundo de Nippon não se traduza para a vida real e faça com que Okamiden tenha um desempenho fraco nas vendas como as duas versões de seu predecessor.

Maldições à parte, Okamiden é em sua essência o mesmo que Okami, embalado para DS. Mesmo sem contar com o impacto e grandiosidade do original, com certeza esse será um daqueles jogos dos quais vale a pena ter uma cópia para chamar de sua e deve agradar tanto aos fãs do original quanto à enorme quantidade de pessoas que nunca ouviu falar dessa pérola esquecida.

Okamiden foi lançado no Japão em setembro de 2010 (com direito até a edição de colecionador cheia de extras) e chega às Américas dia 15 de março de 2011. Se seu coração não for de pedra, aguarde para tê-lo derretido pelo lobinho branco Chibiterasu e seus amigos.



por *Leonardo Marinho*

RADIANT HISTORIATM

Após o anúncio do 3DS, foi como se toda a maquiagem derretesse e o DS finalmente aparentasse os sinais da velhice e, mais que isso, começasse a passar a ideia de que a missão já foi cumprida nesses seus seis anos de vida. Entretanto ele ainda se mantém firme e, frente a uma enxurrada de títulos medíocres que sinalizam os últimos suspiros do hardware, surgem ainda algumas joias raras que se destacam das demais. Radiant Historia tem pedigree e pretende se tornar uma das últimas grandes obras do portátil. Mas será que ele vai conseguir?



Lançado no Japão em Novembro, Radiant Historia conta com uma equipe de peso por trás de sua produção. Dentre os grandes nomes estão Satoshi Takayashiki e Hiroshi Konishi, ambos de Radiata Stories, outro excelente RPG para o Playstation 2 que, apesar das semelhanças no nome, não possui a menor relação com o título de DS. Além disso, Yoko Shimomura, responsável pelas músicas de Legend of Mana e Kingdom Hearts, empresta seus dotes musicais para a trilha sonora deste novo RPG da Atlus.

O game se passa no mundo de Vainguer e conta a história de duas nações em guerra, Alistel e Granorg, que lutam entre si enquanto o mundo se transforma lentamente em um grande deserto e ainda sofre a ameaça de uma estranha doença que transforma os habitantes em areia.

A chamada Sandman Disease (Doença do Homem de Areia) espalha terror e pânico por todo o mundo. Frente ao caos, Noah, o Imperador de Alistel, insiste que o surgimento dessa doença é resultado do governo maligno de Protea, rainha de Granorg. Assim o povo de Alistel acredita estar empenhado em uma guerra santa contra Granorg e o combate parece não ter fim.

O jogador assume o papel de Stock, um soldado de elite do reino de Alistel, cuja missão é resgatar um parceiro capturado nos territórios de Granorg. Durante o salvamento o grupo se vê cercado de inimigos e Stock, gravemente ferido, é teletransportado para um lugar místico chamado Historia. Lá, duas crianças presenteiam o herói do jogo com o poder de viajar pelo tempo e espaço.



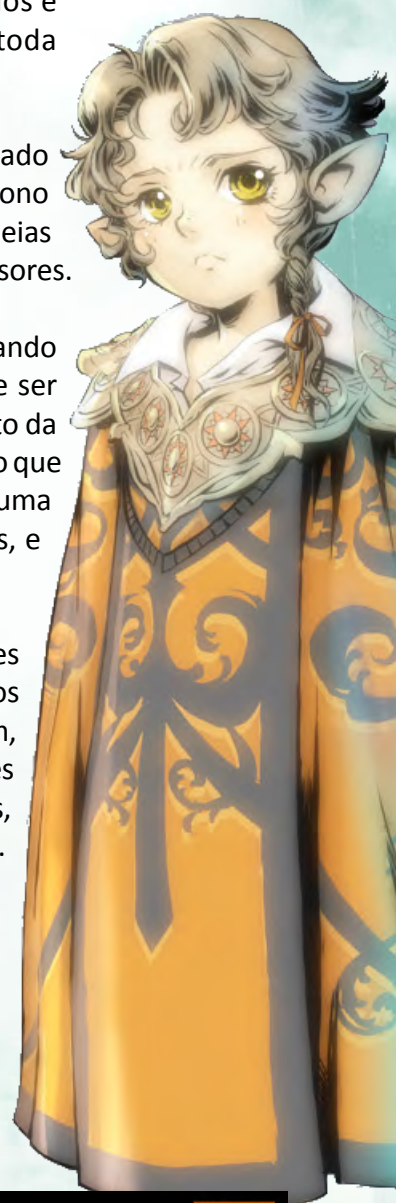
Atordoado e curioso, Stock descobre pouco a pouco que seus poderes permitem transportá-lo a momentos chave do mundo em que vive. Com isso, ele pode intervir nos acontecimentos corrigindo erros passados e criando um futuro diferente que finalmente pode por um fim em toda a guerra e descobrir o culpado por essa estranha doença.

A história, centrada em viagens no tempo e em como ações do passado afetam o futuro, torna quase impossível evitar comparações com Chrono Trigger. Mesmo assim, Radiant Historia busca trazer algumas ideias novas para se mostrar original e capaz de fazer frente a seus antecessores.

Baseado em turnos e sem encontros aleatórios, com inimigos perambulando livremente pelo cenário, o sistema de batalhas ainda assim consegue ser bem inovador e tático. Apesar do seu time se posicionar do lado direito da tela, como nos primeiros títulos da série Final Fantasy, é do lado inimigo que a coisa fica mais interessante. Seus oponentes estão alinhados sobre uma grade 3x3, com alguns inimigos maiores ocupando vários quadrados, e seus posicionamentos influem diretamente nos danos da batalha.

Os grupos posicionados na linha de frente são mais ativos e seus ataques causam um belo estrago, enquanto os da retaguarda levam menos dano, mas também tem seus ataques enfraquecidos. Até aí tudo bem, nada tão original. A diferença é que em Radiant Historia seus ataques e magias podem puxar ou empurrar os adversários de suas posições, reorganizando (e muitas vezes bagunçando) toda a formação inimiga.

Faça com que dois inimigos sejam empurrados para dentro de um mesmo quadrado e seus ataques afetarão ambos ao mesmo tempo. Mas você precisa ser rápido ou eles podem se reorganizar e você perde sua chance. Com isso as batalhas são focadas no aproveitamento do espaço e o jogador deve dominar muito bem todas as manhas para que seus embates sejam mais proveitosos.



Em certos momentos você deverá tomar decisões que afetam o decorrer da aventura, e é nesse ponto em que as viagens no tempo se tornam ainda mais úteis. O jogo garante acesso a uma espécie de log em que ficam registradas todas as suas ações mais importantes em uma verdadeira linha do tempo, exibindo os caminhos tomados e as outras rotas possíveis. A qualquer momento você é encorajado a retornar no tempo e tomar outras decisões, acarretando novos caminhos e desfechos diferentes. É esse conceito de experimentar todas as possibilidades que Radiant Historia pretende explorar, sem te obrigar a jogar o game toda outra vez somente para optar por algumas escolhas diferentes.

Radiant Historia foi bem recebido na terra do sol nascente, o que fez com que o time da Atlus se animasse em realizar a localização do título para o público ocidental. Além disso, as primeiras cópias serão distribuídas junto com um CD contendo a trilha sonora do game. Coisa que alguns poucos sortudos conseguirão.

Com a chegada do Nintendo 3DS, esse pode ser um dos últimos RPGs de peso a serem lançados no DS antes que ele caia no esquecimento. O conceito de viagens no tempo aliado a batalhas por turno, mas ainda assim com pequenos toques de originalidade, tem de tudo para agradar aos fãs do gênero, tanto saudosistas como os mais atualizados.

Radiant Historia tem o lançamento norte-americano agendado para 22 de fevereiro. É quando descobriremos se Stock e suas viagens no tempo conseguirão cativar mais do que Chrono e sua trupe, ou se essa história está fadada a cair no esquecimento.





DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

APRESENTA

GAME WORLD 2011

O MAIS COMPLETO E TRADICIONAL
EVENTO DE GAMES DO BRASIL



ADQUIRA
SEU CONVITE
EXCLUSIVAMENTE NA
REVISTA OFICIAL DO
EVENTO NA SARAIVA
E NAS BANCAS DA
GRANDE SÃO PAULO
E REGIÃO

Saiba mais sobre o convite em
www.gameworld.com.br/convite

GAMEWORLD BUSINESS

11/3/2011 - Somente para convidados. Encontro exclusivo para profissionais do mercado de games. Saiba como participar acessando o site www.gameworld.com.br/gwbusiness

7º TROFÉU GAMEWORLD

11/3/2011 - Cerimônia de entrega do Troféu Gameworld para os melhores do ano.

FEIRA GAMEWORLD 2011

12 e 13/3/2011 - Venha se divertir com as mais esperadas novidades das maiores empresas do setor. Horário: das 10h às 20h

Centro de Convenções Frei Caneca
Rua Frei Caneca, 569 - São Paulo/SP

PATROCÍNIO



APOIO



REALIZAÇÃO



www.tambordigital.com.br

MYTHBLASTERS

Senhoras e senhores, meninos e meninas, é com grande prazer que vos trago a mais nova coluna do Nintendo Blast! O Myth Blasters traz como missão desvendar todos os mitos e mistérios que assombram a vida dos Nintendistas, e testar até não haver mais alternativas se o mito é ou não plausível. Chega de introdução e vamos logo ao assunto, e o mito dessa edição é:



“Será possível pular o mastro em Super Mario Bros. de NES?”

Sejamos sinceros, não vou nem filtrar por Nintendista, mas qualquer gamer que se preze e tenha atualmente 20 anos ou mais, certamente passou muitas horas de sua vida tentando pular o mastro de bandeira em Super Mario Bros. Era um sentimento difícil de explicar, uma coisa que misturava o mistério de saber o que há depois do mastro, com a honra de poder dizer que já pulou a “bandeirinha.”

O tempo passou, fiquei mais velho, ganhei cabelos brancos e também uma boa experiência com videogames, e é por isso que resolvi voltar a este antigo mito da minha infância e mostrar quem é que manda: eu ou a bandeirinha.

As primeiras 24 bandeiradas

Minha primeira tentativa, é claro, foi pular o mastro de forma normal, sem usar nenhum tipo de *bug* ou auxílio. E é com pouco prazer que eu digo que meu ódio de infância voltou a tona. Foram horas tentando pular o mastro. Eu sabia que não ia dar, eu tentei no mínimo 187 milhões de vezes quando criança, por que daria certo agora? Mas eu tinha que tentar. Passei pelos 24 mastros existentes nos 8 mundos sem nenhuma gota de sucesso. Hora de recorrer às fontes de pesquisa.

Não demorou muito para ler sobre um boato do estágio 3-3 (ou seja, a terceira fase do terceiro mundo), onde era possível pular utilizando uma plataforma quando ela estivesse em seu ponto mais alto.



3-3

Para executar essa manobra é bem fácil. É preciso chegar no estágio 3-3, e assim que estiver na plataforma final, permaneça na da esquerda até que a da direita chegue quase no ponto mais alto. Quando ela estiver bem próxima disso, pule nela – ela continuará subindo por um segundo – e então corra e pule como se não houvesse amanhã.



E não é que realmente DEU CERTO?! Incrível como eu tive que fechar o jogo uma vez tentando pular por todas as fases e só depois fui descobrir que dava pra fazer no estágio 3-3. Pelo visto eu não tentei o suficiente.

Mas, o que há DEPOIS do mastro?!

Bem, essa é uma pergunta capciosa... pelo menos após pular o mastro deste estágio, tudo que nos deparamos foi uma imensidão infinita do castelo do Bowser. Digo, deve ser um castelo gigantesco a ponto de não dar para passar por ele todo usando o tempo normal do jogo.

Bem, a partir daí o mito já foi provado como plausível. É possível pular o mastro de bandeira em Super Mario Bros., mas quem disse que eu estou satisfeito? Nada disso, quero elevar minhas habilidades para o próximo nível, e é por isso que continuei pesquisando sobre o assunto, até que eu achei um novo desafio: executar o salto ainda no estágio 1-1!



1-1

Esse aqui é muito mais complicado. Dizem os boatos que é possível pular o mastro ainda na primeira fase, utilizando um bug onde você pula numa tartaruga semi-invisível e algo muito estranho acontece no submundo. É, bem por aí mesmo.

A manobra é a seguinte: pouco após o meio da fase, você precisa chegar num ponto específico e esperar uma tartaruga verde aparecer. Então você espera vagarosamente, até que quando ela estiver próxima de cair no abismo, você corre e pula no céu, e misteriosamente um bug acontece dizendo que você pulou, na verdade, em cima dela. Tudo parece normal, até que após alguns segundos adivinha quem aparece num lugar fisicamente impossível? Sim, a tartaruga!



Acredite, demorei inúmeras tentativas até fazer isso de forma correta. É muito difícil! E o pior, isso é só metade do esquema. Continuando, é preciso seguir a tartaruga até o fim da fase. No meio tempo, certifique-se de pegar um cogumelo, já que não dá para fazer o salto sem estar grande. Continue seguindo até o fim, e quando estiver próximo de pular normalmente no mastro... corra e pule! Vai parecer que você “atingiu” a tartaruga, o que lhe dará um impulso para passar sobre o mastro!



Incrivelmente deu certo! E para nossa surpresa, não há nada além do infinito após a bandeirinha infernal. Não há mais dúvidas de que o mito é totalmente plausível. É sim possível pular o mastro de Super Mario Bros., inclusive na fase 1-1, onde todos julgariam que é impossível. Ufa, um trauma de infância a menos.



**MITO
CONFIRMADO!**

Para quem ficou com dificuldades em entender as manobras, ou simplesmente prefere vê-las acontecendo em tempo real, gravei um vídeo com os dois saltos e que já pode ser encontrado no YouTube do Nintendo Blast [neste link](#).



Esse foi apenas o primeiro de muitos Myth Blasters, e se você, caro leitor, conhece algum mito e quer que ele seja desvendado a todo custo, basta enviar sua sugestão para filgatti@nintendoblast.com.br. Até a próxima edição!

DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVELATION

Valeu a pena esperar mais 16 anos para jogá-lo

*Luis Amaral (Nintendo World)
e Rafael Neves (Nintendo Blast)*



SEU AVATAR

PROVAVELMENTE VOCÊ JÁ

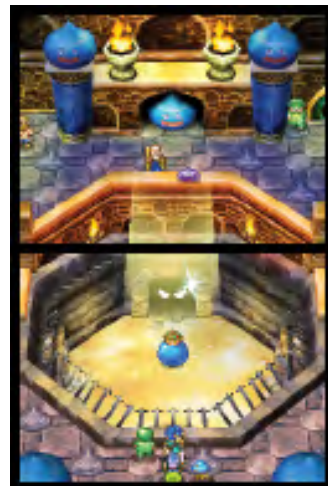
ouviu falar em *Dragon Quest* em algum momento de sua vida. É uma das grandes franquias de RPG que sobrevive ao tempo. Mas se você não a conhece, precisa conhecer, e uma ótima oportunidade é o novo *Dragon Quest VI*.

Para quem não sabe, não se trata de um jogo original para o Nintendo DS. Ele faz parte de uma trilogia que começou no Famicom (NES) e terminou no Super Famicom (SNES), mas que somente agora chega ao Ocidente.

Os dois games anteriores, *Dragon Quest IV: Chapter of the Chosen* e *Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride*, também ganharam remakes para o DS. Logo, o capítulo VI é a nossa chance de fechar a trilogia Zenithia com chave de ouro. Se esse for o seu primeiro contato

com o série, prepare-se para se apaixonar! Agora, se você já conhecia, prepare-se mais uma vez! A história é muito bem montada, e o enredo também é bem interessante. Você é um garoto que precisava fazer algumas missões para a sua comunidade, até que acaba salvando um trabalhador que estava para cair em um buraco.

Você acaba caindo no lugar dele, mas, em vez de morrer, você aparece em um mundo parecido ao seu, mas no qual ninguém consegue te ver. Será que você está morto? Será que foi para outra dimensão? Será que tem algum governante maligno por trás disso tudo? São essas perguntas que farão o começo da sua jornada, que será repleta de ação, personagens, amigos, inimigos, armas e acessórios e muitas horas de empolgação e diversão.

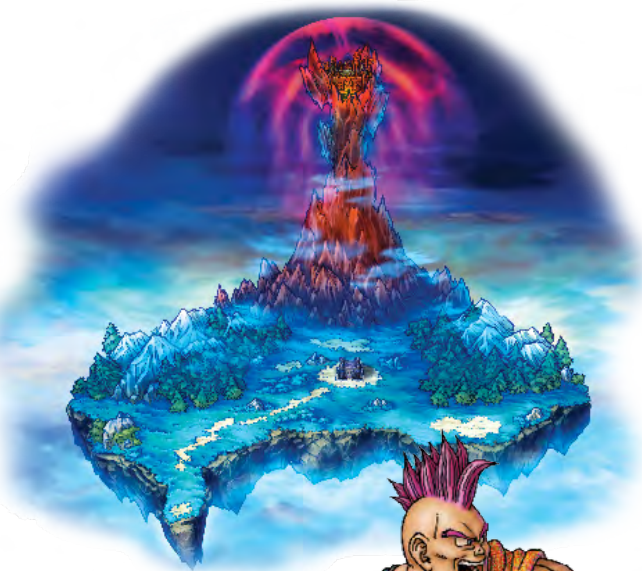


Em sua aventura, você passará por muitas cidades, conversará com muita gente, terá várias missões principais e missões secundárias para completar. Além disso, você ainda encontra minigames em vários momentos do jogo, até mesmo um Cassino! Sem contar que você precisará viajar muito, e nada melhor do que vários meios de transporte para isso, não é mesmo? Você terá sua caravana para ir a pé, poderá viajar em grandes navios, submarinos e até mesmo tapetes voadores! Locomoção não será seu problema!

Existe aquele ditado que diz que quando a esmola é demais o santo desconfia, não é mes-

mo? Acontece que esse ditado NÃO se aplica a esse jogo. A jogabilidade (assim como o resto) é muito boa. Já fiquei surpreso logo de cara pelo fato do movimento dos personagens não ser somente linear. Você pode andar na diagonal.

Os botões estão bem organizados e você aprende rapidinho a usá-los conforme cada função. As horas passam e você nem vê. Já o visual é outro elemento que impressiona. A sobriedade do cenário é algo que nos acompanha durante todo o jogo. Nada de exageros de cores. Agora, os ambientes das dungeons (tanto os cenários da aventura quanto os das lutas) merecem um



QUEM É QUEM EM DRAGON QUEST

Como todo bom RPG, você não estará sozinho. Companheiros aparecerão (e desaparecerão também) para ajudar você na sua jornada. Cada parceiro tem uma habilidade diferente: um é bom para lutas, outro é bom com magias, outro é especialista em magias de cura, e por aí vai.

Você: Assim como nos outros jogos da série *Dragon Quest*, o personagem principal tem o nome escolhido pelo jogador. Caracterizado por ter habilidades balanceadas, é mudo e sem muita personalidade, além, é claro, do forte senso de justiça e heroísmo. Sua importância no enredo é maior do que até mesmo ele imagina.

Carver: Seu primeiro colega, vocês acabam se conhecendo em uma disputa e se tornam amigos. Conhecido por sua lealdade, Carver é um grande companheiro nessa jornada. Como lutador de artes marciais, pretende refinar ainda mais suas habilidades durante o jogo. Não podemos esquecer também do seu característico senso de humor.

Milly: Milly é uma estranha garota com grandes poderes e, por alguma razão, é capaz de ver pessoas de outros mundos.

Ashlynn: É a próxima a entrar para o seu grupo, assim que você a ajuda a entender o que está acontecendo com ela. Uma das personagens mais misteriosas e, para ajudar, sofre de amnésia. Contudo, suas habilidades com magia e seu indiscutível charme são indispensáveis.

Nevan: Por ser dotado de grande talento com magias, Nevan começa como um personagem bem arrogante. Mas depois de ouvir o chamado de uma deusa, resolve entrar para o grupo. E é muito útil quando o assunto é ajudar outros personagens. Suas habilidades de cura fazem jus à vila de onde veio, conhecida pela grande habilidade no ramo.

Terry: Outro personagem enigmático. Terry é logo reconhecido por suas habilidades de luta, principalmente manejando espadas. No entanto, suas intenções são um tanto quanto misteriosas.



ASHLYNN



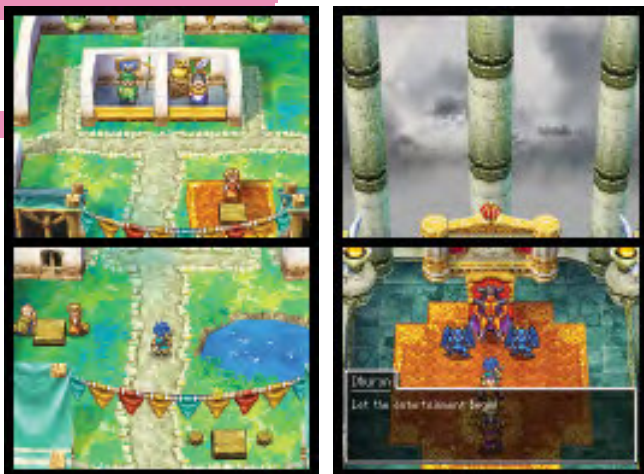
MILLY



CARVER



NEVAN



comentário à parte.

Além de não serem repetitivos, têm uma riqueza de detalhes poucas vezes vista. E em vários momentos suas telinhas do DS serão preenchidas por ótimos gráficos em 3D.

E a trilha sonora também é muito bacana, está bem alinhada com o jogo.

Outro ponto muito importante a ser comentado são os monstros. Muitos games contam com pouca variedade deles, nos quais apenas mudam de cor. Não é o caso deste título. Sim, eles também

mudam de coloração, mas têm uma variedade enorme. E o que chama a atenção é que nem o movimento deles é repetitivo: tem monstro que chega a ter três movimentos diferentes.

Dragon Quest VI é um grande jogo de uma das maiores franquias de RPG existentes. Só por isso, já merecia um lugar em sua prateleira. Junte a isso boa jogabilidade, boa história, boa trilha sonora e bons quebra-cabeças. Ótimo para os amantes e os iniciantes do gênero!

UMA MÃO INIMIGA

Depois de fatar, esmagar e picotar os monstros em todas as franquias da série, as diversas criaturas do universo *Dragon Quest* voltam para dar uma mão. Exatamente, o jogo traz os monstros para fazer parte do seu grupo (o sistema se parece muito com o visto em *DQ V*). Há vários deles e todos oferecem vantagens e desvantagens diferentes para o jogador. Claro, como de costume em RPGs, você deverá medir os benefícios de cada um e escolher o mais apropriado para cada situação. Você pode usar um Healie para se manter de pé frente a inimigos colossais, utilizar Mercury como escudo vivo ou aproveitar o poder de combate de um Lizzie. São muitas combinações e estratégias possíveis. Confira os seis monstros mais legais:

Healie: Ao contrário dos outros Slimes, tem incríveis poderes de cura. Relativamente básicos, são uma ótima pedida contra inimigos que adoram reduzir o seu HP em questão de segundos.

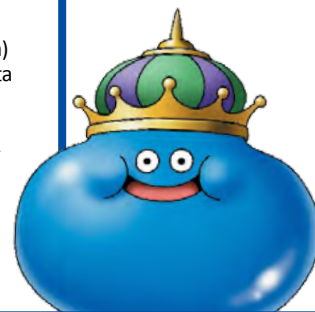
Goowain: Estranha combinação de Slime com um cavaleiro, é ótima opção para seu grupo. Um Goowain traz ainda mais poder de fogo contra seus inimigos.

Kingsley: Apesar de ser gordo e usar uma coroa na cabeça, um Kingsley não mede esforços para destruir pouco a pouco seus adversários. Outra ótima pedida para quem precisa de um pouco mais de força no grupo.

Lizzie: Este lagarto não carrega um machado na pata por nada. Ela (sim, é fêmea) possui largo poder de ataque e ferocidade que não deixa a desejar. Escolha certa para derrubar aquele chefe que tanto te fez sofrer.

Mercury: Pode parecer um monstro inútil, mas se engana quem julga um Mercury pela aparência. Sua grande defesa torna esse companheiro um excelente escudo contra inimigos mais fortes.

Goober: Para os indecisos, nada melhor do que um companheiro equilibrado como um Goober. Além de muito versátil, tem todo o charme de um Slime tradicional, marca registrada da série.



8.0

Dragon Quest VI (DS)

GRÁFICOS 7 | SOM 7

JOGABILIDADE 8 | DIVERSÃO 9

Earth Seeker

アースシーカー

Por Rafael Neves

Após o anúncio de Last Story, tivemos certeza de que o Wii afinal receberia um bom RPG para suprir a gigantesca carência por bons títulos do gênero, mas ele não será o único. Earth Seeker apresentará um mundo alienígena cheio de monstros gigantes para serem derrotados e uma gama de elementos de RPG que os donos do Wii esperaram muito para ver. Por enquanto, nada confirmado para o ocidente, mas não custa nada dar uma olhada no que está por vir e torcer para tê-lo em nossas mãos algum dia.





Em busca da terra perdida

Mil anos atrás, a Terra foi destruída (não falo na vida real, pode ficar relaxado). Diante do iminente fim de nosso querido planeta, os terráqueos o abandonam e, a bordo de suas naves espaciais, saem em busca de um novo lar. Levando apenas alguns pertences culturais, eles cruzam o espaço. No entanto, a trama engata quando as naves pousam violentamente em um outro planeta. Os computadores das naves iniciam um processo de “terralização” do novo mundo encontrado, o que, na prática, consiste em alterar o ecossistema do planeta para torná-lo parecido com o da Terra. Por ser um videogame, é óbvio que nada sairá como planejado. O processo de modificação acaba criando criaturas monstruosas e, para piorar, substâncias tóxicas são despejadas na atmosfera.

É aí que começa a aventura, 1000 anos após este desastre. Você, um humanóide criado pelos computadores malucos das naves, terá de unir forças com os Guardians, a raça nativa do planeta. Junto a essas criaturas que mais parecem mascotes, sua missão será dar um fim às perigosas criaturas geradas pelo processo de transformação do novo planeta. Mas por que os nativos que foram tão prejudicados pelos humanos vão ajudar eles? Bom, contanto que recebam bebidas alcoólicas ao fim da missão, “tá tudo bem agora”!



Batalhas em turnos cheios de ação

Vendo o trailer, provavelmente você ficará em dúvida sobre qual é a de Earth Seeker e seu sistema de lutas. O game usará um tradicional estilo de batalhas por turno à la Dragon Quest/Final Fantasy ou será um RPG de ação como Kingdom Hearts? A resposta é Time Stop Battle. Nunca ouviu falar? Bem, antes de Earth Seeker eu também não, então aqui vai uma explicação: durante as batalhas, é possível apertar o botão A para parar o tempo. Nesse instante, você deve escolher o comando que usará na luta, alguns são golpes físicos como Blade Rush e Air Strike, mas outros são magias de elementos como trovão, gelo e fogo.

Mas não vai ser fácil poder escolher a qualquer hora um comando destrutivo? Calma aí! É óbvio que haverá limitações para cada ação. Até agora, foi confirmado o sistema de Cartuchos de Ação (Action Cartridges). Cada ação tem diferentes níveis de poder e cada um deles usará uma quantidade de Cartuchos de Ação, logo, poderes simples gastarão menos, ao passo que habilidades monstruosas serão bem limitadas.

Um mundo novo de aventuras

Earth Seeker apresenta um vasto mundo com diversos elementos de exploração. Há toda uma pitada de Monster Hunter no jogo, seja pela exploração, pelos monstros gigantes ou simplesmente por ser um RPG de ação. O fundador da Crafts & Meister, empresa por trás de Earth Seeker, é Noritaka Funamizu, que já trabalhou na Capcom em games como Monster Hunter.



O Elo perdido

Engana-se quem pensa que Earth Seeker se restringe apenas ao Wii. O promissor RPG fará conexão com um aplicativo de DSiWare. Através dele, itens poderão ser transferidos entre as duas plataformas e, pelo que foi mostrado, poderemos contar também com pequenos minigames. De fato, é bom ver que o “elo” entre Wii e DS está sendo usado



Entre esses tais “monstros gigantes”, muitos já foram confirmados pelo site oficial, como Protropos, uma espécie de gafanhoto-canhão e Mamuma, que é a estranha junção de uma lâmpada com um dragão.

Pelos vídeos mostrados, é possível ver um claro apelo à coleta de itens. Artefatos e fósseis da Terra antiga podem ser adquiridos e arquivados numa espécie de museu. Há esqueletos de dinossauros, quadros famosos, LPs antigos, modelos de veículos como o avião, totens, artesanatos, instrumentos musicais, estátuas e muito mais. Não é todo jogo que usa a diversidade e pluralidade cultural e natural do planeta Terra e de seus habitantes dessa forma. Com certeza será uma ótima chance de saber mais sobre nosso querido planeta.



Esbanjando maravilhas

Basta ver algumas imagens do jogo para constatar que Earth Seeker não economiza nos gráficos. Tudo bem que não é a coisa mais linda que já vimos rodar no Wii, mas muita coisa bem pior já passou pelo console branco da Nintendo, que agora é preto e vermelho também. Earth Seeker usa um estilo visual realista, mas fantasioso. Os gráficos estão dentro dos padrões reais, mas as criaturas e ambientes por eles retratados, fogem à realidade. Há cenários vulcânicos, florestais e outros que mostram centros urbanos com aquele charme pós-apocalíptico. Já imaginou ver a Estátua da Liberdade destruída? E que tal famosas civilizações consumidas por plantas? Os desenvolvedores do jogo, sim!

As animações parecem ser ótimas, afinal, ninguém quer um jogo em tese bonito, mas que, em ação, é horrível. Da parte sonora, pouco foi mostrado. As músicas parecem ser boas, mas infelizmente não foi mostrada nenhuma dublagem, o que não é motivo para não jogar Earth Seeker, mas não deixa de ser um ponto negativo.

Afinal, o que esperar?

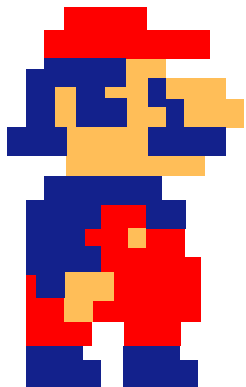
Com a maioria das informações em japonês, fica difícil saber tim-tim por tim-tim como será Earth Seeker. O visual parece incrível, o sistema de batalhas é ousado e promete algo novo, o enredo não decepciona e o conteúdo extra é algo inusitado e interessante. Não podemos esquecer do fator customizável do jogo! Já foram vistos diferentes tipos de armas com representações gráficas próprias; elas e a escolha entre os diversos Guardians oferecerão uma pitada a mais de estratégia ao game. A Kadokawa Games (publisher de Earth Seeker) agendou o lançamento japonês para 7 de Abril e ainda não se pronunciou sobre um possível lançamento ocidental.

Xenoblade, The Last Story e agora Earth Seeker. Se esses três títulos vierem para o nosso lado do globo, não há como não perdoar a falta de bons RPGs no Wii! Quem disse que só o DS merece bons RPGs entre as plataformas Nintendo?

O Armário do Mario

Olha o Carnaval aí, gente! O feriadão está chegando, pegue a sua fantasia e saia pulando por aí, igual ao Mario. O quê? Você não sabe o que vestir? Então, hora de consultar o versátil armário do bigodudo da Nintendo e fazer a sua escolha, que vai desde bonés e acessórios até roupas de animais e profissões. É uma lição de moda e de história! Ah! Aproveite os dias de festas e faça como a maioria da equipe N-Blast: saia do armário neste Carnaval!



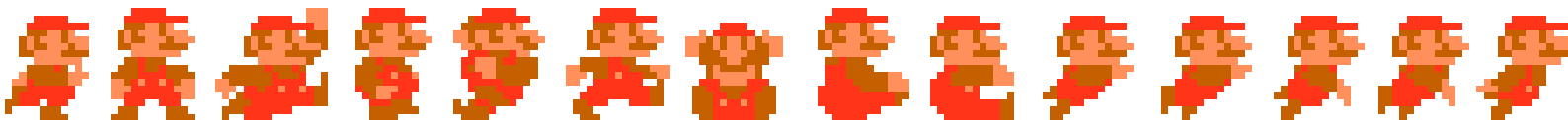


Carpenter Mario

Em seu primeiro jogo, Donkey Kong, para os fliperamas no ano de 1981, Jumpman (nome do Mario no game) tinha que resgatar a garota que o seu gorilão raptou, pulando dos barris que eram arremessados contra ele. Como os hardwares eram precários naquele tempo, o plano era utilizar cores diferentes para fazer as roupas do herói e como não era fácil “desenhar” cabelo, deram-lhe um boné. Notou algo diferente? Pois é, naquele tempo o vermelho foi a cor do macacão e a camisa azul. Ah, e Jumpman era um carpinteiro.

Super Mario

Com Super Mario Bros. para o Nintendo Entertainment System (NES), Mario já era o... Mario mesmo. Mas ainda assim, o macacão estava vermelho, porém a camisa era castanha. Na estreia em seu próprio jogo, o bigodudo devia resgatar a princesa Toadstoll, que futuramente seria conhecida como Peach. E aqui, Mario mudou de emprego e passou a ser um encanador, explicando-se assim, a existência dos canos nos estágios.



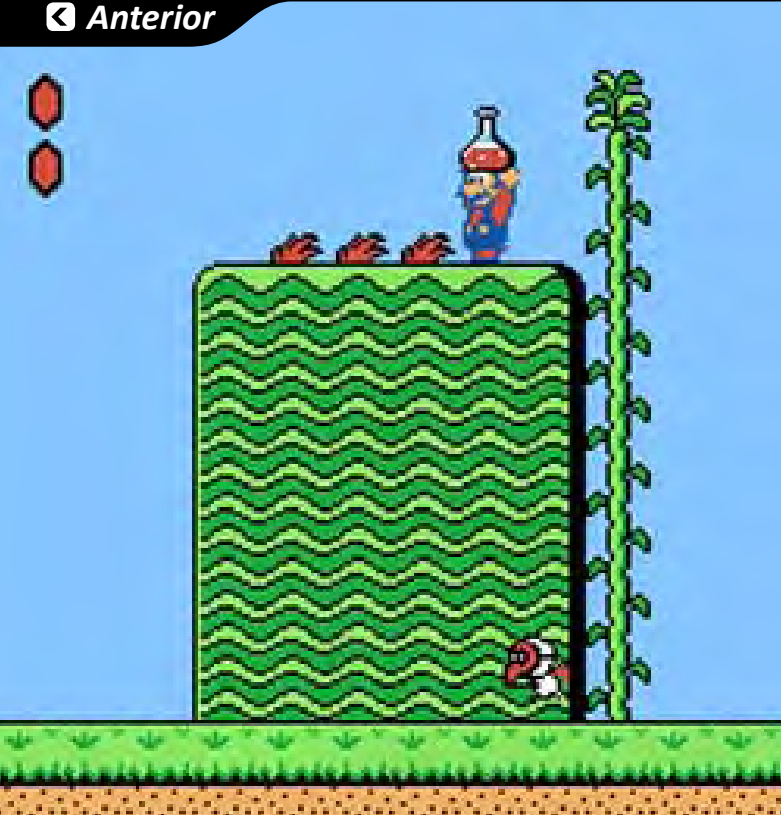
Fire Mario

Também estreou em Super Mario Bros. Ao pegar uma flor, a camisa do encanador fica com o macacão e o boné branco (nas formas atuais, o macacão está vermelho), além de poder arremessar bolinhas de fogo para queimar os inimigos. Coincidentemente, este poder está sempre presente nos jogos do bigodudo e o mais estranho é que as bolinhas de fogo funcionam debaixo de água... Se bem para crescer, então até que disparar fogo dentro d'água não é tão estranho assim...

Wrecking Mario

Com uma roupa totalmente vermelha, utilizando um capacete protetor e munido de um martelo, Mario deve quebrar tudo o que vê pela frente em Wrecking Crew, jogo de 1985. Apesar de simples, o game é extremamente viciante, porém o estranho era o tamanho do nariz do Mario na caixa do game. Bem que ele poderia dar uma martelada nesse narigão.





Classic Mario

Apesar de o game ter sido modificado para o ocidente e baseado em um outro game chamado Doki Doki Panic, apresentou uma jogabilidade diferenciada, tanto que nem é considerado como um jogo da série Bros. e Mario era um dos personagens selecionáveis, sendo o mais balanceado de todos. A roupa clássica de Mario apareceu em Super Mario Bros. 2, com o macacão azul e camisa vermelha e ele nunca mais trocou o guarda-roupa. Esse macacão deve ser flexível, já que aumenta e diminui com o tamanho do herói e deve feder, já que o bigode usa há 25 anos e soa a camisa para resgatar a princesa. Agora entendermos porque Peach se limita a dar beijinhos no Mario... ECA!

Referee Mario

O que será que Mario faz no intervalo de seus jogos, após salvar princesas? Ele vai fazer bico em partidas de boxe! É... e você pensando que tênis era a praia do bigodudo... Em Mike Tyson's Punch-Out!!, Mario se aventura como árbitro de boxe, no qual Mike Tyson aparece como chefe final. Talvez pelo risco de levar uma bifa do pugilista, Mario abandonou esse perigoso hábito.



Astronaut Mario

Para quem pensa que Galaxy foi a primeira ida do herói para o espaço, está totalmente enganado. Na primeira aventura do Game Boy, em Super Mario Land, Mario ganha uma roupa de astronauta, que, bem, não muda em nada as habilidades do bigode, servindo apenas de enfeite. Não é aconselhável usar uma roupa dessas no Carnaval, pois você pode morrer torrado com o imenso calor do verão. Ah, e se quiser viajar para o espaço, chame uma Luma.



Raccoon Mario

Em Super Mario Bros. 3, ao pegar a Super Leaf, o herói ganha orelhas, cauda de guaxinim e a possibilidade de voar. Ao girar o rabo, também dá para matar inimigos. Essa é uma das roupas mais adoradas pelos fãs, que clamam fervorosamente pela sua volta nos jogos do bigodudo. Ainda estamos com dúvidas em relação ao jogo: será guaxinim pode voar? E como o rabo era acoplado no encanador? Bem, melhor esquecermos dessa última pergunta...

Frog Mario

Encontrada em Bros. 3, a roupa é excelente para ser usada em fases aquáticas, pois permite que Mario nade mais rapidamente e para qualquer direção. Mas na terra, as movimentações ficam limitadas, já que o sapo bigodudo só pode saltar e caminha mais lentamente. Aproveite o Carnaval para lançar pérolas como essa: “Quer ser a minha princesa Peach e transformar esse sapo em um príncipe só seu?”. Se você ganhar um par lembre-se de nós, mas se levar um fora, não nos responsabilize por olhos roxos.



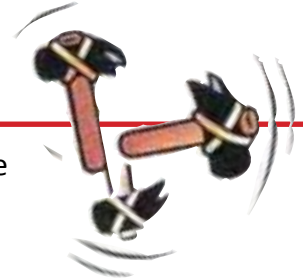
Tanooki Mario

Com a roupa completa, o encanador se transforma em um Tanooki, um animal da mitologia japonesa. As habilidades são as mesmas do Raccoon Mario, porém com uma extra: a possibilidade de se transformar em estátua, ficando invencível e imóvel (duh!) nesse estado. Se utilizar essa forma no ar, esmagará todos que estiverem abaixo.



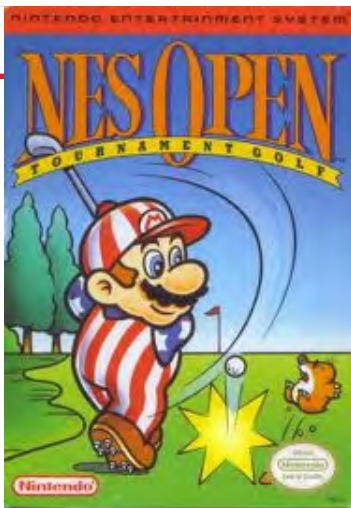
Hammer Mario

Com essa roupa, Mario vira um dos Hammer Brothers, com capecete e casco nas costas em Super Mario Bros 3. Um dos pontos positivos é que ao arremessar os martelos, é possível matar Boos, Thwomps e até Bowser mais facilmente. Reza a lenda que essa é a roupa que Reggie Fils-Aime, o presidente da Nintendo of America, usa por debaixo do terno, pois com a Hammer Suit dá para chutar traseiros.



Golfer Mario

Mario sempre gosta de se aventurar em outros esportes. O bigode nunca dispensa momentos de diversão quando não tem trabalho a fazer. Em NES Open Tournament Golf, ele é um golfista legítimo, mas o estranho é a roupa que ele usa: um macacão com vermelho e branco listrado, e camisa azul com estrelas, referenciando os Estados Unidos. E isso porque ele é italiano e criado por um japonês. Vai entender...



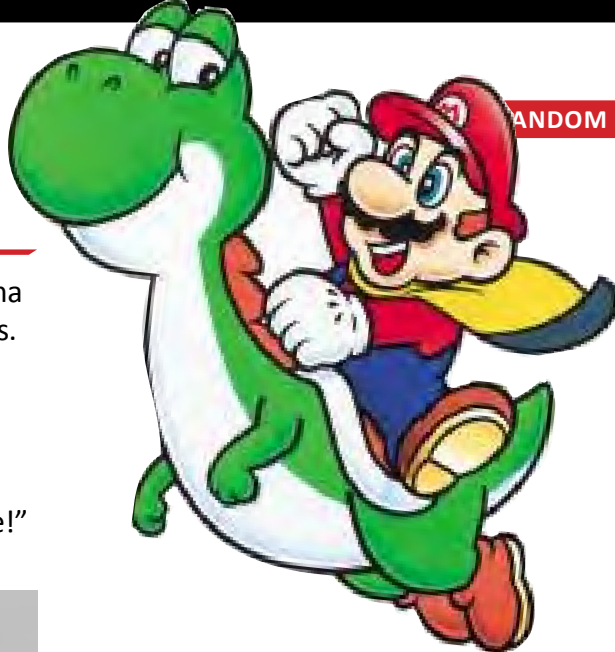
Dr. Mario

Tá certo que Mario já foi carpinteiro, esportista, árbitro e é encanador... mas médico? Que diabos é isso? A Nintendo vende diplomas às escondidas? Foi em Dr. Mario, para o Game Boy, que o “medicanador” apareceu pela primeira vez em uma espécie de quebra-cabeça para combater um vírus. Alguém quer se consultar com o Dr. Mario? Mario, que Mario?... Nós que não queremos!



Cape Mario

Em Super Mario World, ao pegar uma pena, o herói ganha uma capa amarela que o permite voar e girá-la para matar inimigos. Faça uma alusão: ele é super, tem uma capa, usa roupas azul e vermelho. Quem é? O Super-Man? Não, é o Cape Mario. Só faltou a cueca por cima das vestimentas para ser o herói anti-criptonita. Se quiser desfilar como o Mario, procure por uma toalha amarela, prenda-a no pescoço e saia dizendo "It's a me!"



Teacher Mario

Quer umas aulinhas com o professor bigode? Então, procure por Mario Teaches Typing, um jogo desenvolvido pela Interplay e pela Nintendo para PC. É um jogo educativo e que ensina a utilizar o teclado, e para variar, o bigodudo dá as caras vestindo uma beca. Mas peraí, não é ele que vai ensinar? Ai, ai, coisas do mundo dos games...



Rabbit Mario

Em Super Mario Land 2: Six Golden Coins, ao tocar em uma cenoura, orelhas de coelho surgem de seu chapéu e o encanador vira Rabbit Mario. Com o acessório, Mario cai lentamente ao saltar de grandes alturas e pula mais alto e atinge maiores distâncias. Ainda bem que Mike Tyson não aparece aqui, senão o risco do encanador perder a orelha seria muito grande.



Cook Mario

Yoshi's Cookie, era um jogo de puzzle onde você deve unir rosquinhas e biscoitos iguais. Esse game saiu para NES, Game Boy e Super Nintendo e o bigodudo da Big N aparece na tela da partida vestido como um verdadeiro mestre cozinheiro. Vai ver que os benefícios para o emprego de encanador é baixo no reino dos cogumelos.



Wing Cap Mario

Quando entrou na tridimensionalidade em Super Mario 64, Mario ganhou bonés para receber variadas habilidades. Encontrando o boné com asas, o bigodudo podia voar ao realizar o salto triplo e descobrir diversos segredos, porém é uma pena que tenha pouca duração, mas é só voltar e usá-lo novamente.



RANDOM BLAST

Baby Mario

Em SMW2: Yoshi's Island, o encanador regride no tempo e volta a ser um bebê. E, para fazer jus ao papel, usa fraldas - que não são trocadas na aventura. URGH! - e mantém o chapéu vermelho, mas isso não o impede de que, em alguns momentos, Mario saia correndo e ande pelas paredes e até no teto - e você achando que dar voltas nos planetas em Galaxy era algo único. O ruim era aguentar o irritante choro de Baby Mario.



Archaeologist Mario

Em Mario's Picross, para o Game Boy, Mario utiliza uma roupa completa de arqueólogo para entrar no clima do jogo. Na realidade, é um puzzle no qual deve-se utilizar o martelo, quebrar blocos e encontrar a imagem que estava oculta. Isso prova que a Mario é versátil e que sua carteira de trabalho já não tem mais espaço para outros empregos.

Invisible Mario

Ao cabecear um bloco azul, Mario encontra o Vanish Cap, que possibilita ao herói ficar invisível e transpassar determinados objetos. Assim como os outros chapéus do game, é limitado pelo tempo. O Estrella (editor chefe) quer uma dessa para poder enforcar o Romero (redator) quando ele causar incidentes relacionados a datas de entrega de matérias.





Metal Mario

Cabeceando um bloco verde, Mario encontrava um boné metálico que o deixava pesado - permitindo que ele andasse no fundo da água sem enferrujar - e invencível. Foi uma forma de substituir a tão famosa estrelinha dos jogos anteriores, mas o encanador só conseguiu fazer inveja ao Iron Man.

Striker Mario

Super Mario Strikers mostrou um lado que ninguém conhecia do bigode: com cara de mau, chuteiras e luvas de aço, ele estava preparado para uma partidinha de futebol com a galera do Reino do Cogumelo. Ihhh... parece que o esporte é coisa séria por lá. Já pensou se o Felipe Melo usasse essa... armadura? Perigo!



FLUDD Mario

Na aventura em Super Mario Sunshine, o encanador conhece o FLUDD, um dispositivo que permite disparar água e ganhar outras habilidades. Mario apresenta o visual clássico, mas ao estilo verão com as mangas curtas. Nós desconfiamos que, como demorou mais de seis anos entre Mario 64 e Sunshine, o herói deu uma “engordadinha” e a roupa ficou apertada.



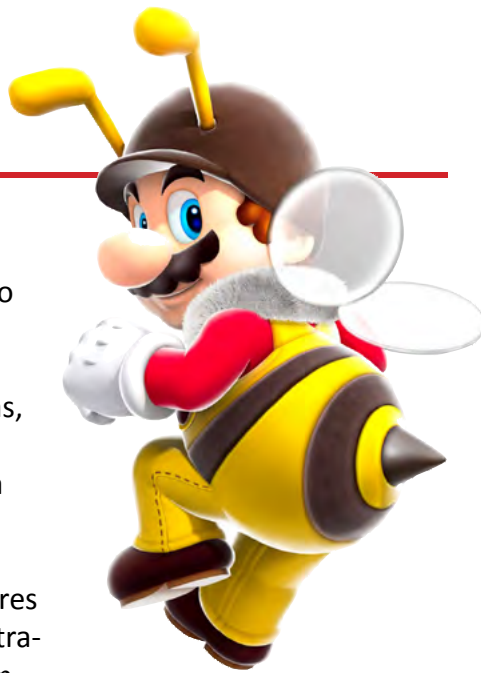
Koopa Mario

Mas o que aconteceu? Mario se tornou um dos aliados de Bowser? Não! Em New Super Mario Bros. DS, ela vinga tudo o que as tartarugas fizeram com ele em todos esses anos: ao vestir o casco azul, Mario pode entrar no casco e deslizar pela fase, matando todos os inimigos que estiverem a sua frente.



Bee Mario

Pegando o cogumelo abelha, Mario ganha uma roupinha mais... mais... fofa e... e... meio "esquisita". O macacão fica listrado de preto e amarelo, o chapéu marrom e com antenas, além de duas asas. Ao se transformar em abelha, ganha a habilidade de voar por um curtíssimo período, fica leve e pode parar sobre nuvens e flores e gruda em favos de mel. Contra-indicado para pessoas que têm problemas com açúcar.



Ice Mario

Igual ao Fire Mario, mas envolve gelo. O macacão do Mario fica vermelho, a camisa e o boné azuis e ele pode arremessar bolinhas de gelo para congelar inimigos. Uma das estratégias interessantes é utilizar o poder para transformar oponentes em plataformas. Mas se olhar bem, com a roupa de Ice Mario, ele parece um garçom...



Smasher Mario

Para participar da briga entre a galera da Big N e alguns intrusos, Mario quis usar um modelito atual e aproveitar a potência gráfica de Smash Bros. Brawl. Seu macacão ficou jeans e é possível ter os traços de costura. Só não achamos que lutar com jeans seja algo aconselhável, já que pode causar uma distensão muscular braba.



RANDOM BLAST

Flying Mario

Mario recebe essa roupa ao pegar a estrela vermelha em Gateway Galaxy. Ele pode voar livremente, semelhantemente ao Wing Cap de Super Mario 64, porém o poder se concentra nas mãos do bigodudo. O boné e o macacão ficam pretos, e os botões e sapatos vermelhos. Ainda bem que Mario não sofre de Aerofobia.

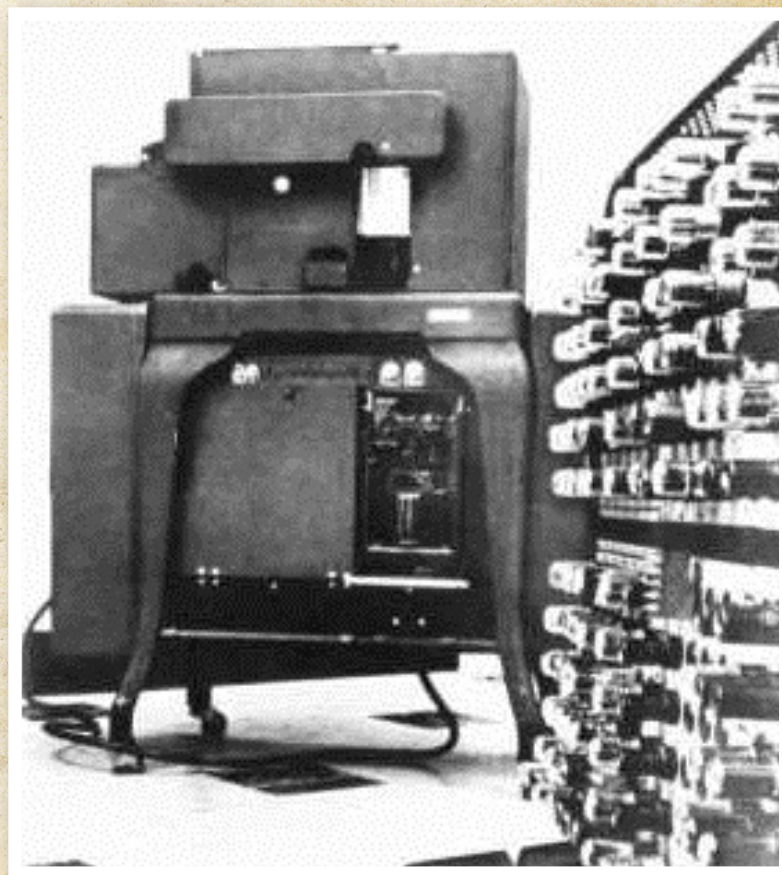


A História ▶▶ dos Vídeo Games #1: O Começo de Tudo

*Iniciando a coluna “A História dos Vídeo Games”, hoje falaremos um pouco da parte mais empoeirada e confusa da história dos vídeo games, o seu começo. Cheia de inconsistências, o começo de nossa jornada é marcada por inúmeros projetos acadêmicos sem fins lucrativos, ideias brilhantes e vários tiros no escuro. Ponham suas máscaras, tragam seus antialérgicos e vamos conhecer o **OXO**, **Tennis for Two** e **Spacewar!**.*

O ano era 1918 e o calendário marcava o dia 11 de novembro. Finalmente a Primeira Guerra Mundial acabara e enquanto o mundo respirava aliviado, engenheiros e militares procuravam uma maneira de substituir as tabelinhas de cálculos balísticos que existiam à época para cada uma das armas usadas em combate. Eis que surgiu a gloriosa calculadora eletrônica, principal responsável pela aposentadoria das tabelinhas e dos pobres coitados que trabalhavam fazendo cálculos com lápis grafite.

Num processo natural, as calculadoras eletrônicas evoluíram e se tornaram grandes e potentes computadores – grandes o suficiente para ocupar vários andares de um prédio e potentes a ponto de calcular raízes quadradas e solucionar algumas equações por minuto. Eram revolucionários! Nos anos 1940 eles eram suficientemente populares entre os militares, que os utilizaram na Segunda Guerra Mundial e nos anos 1950 começaram a invadir as principais universidades norte-americanas e foram nelas que eles passaram a ser usados para as coisas mais estranhas que se possa imaginar – inclusive para desenvolver e jogar vídeo games.



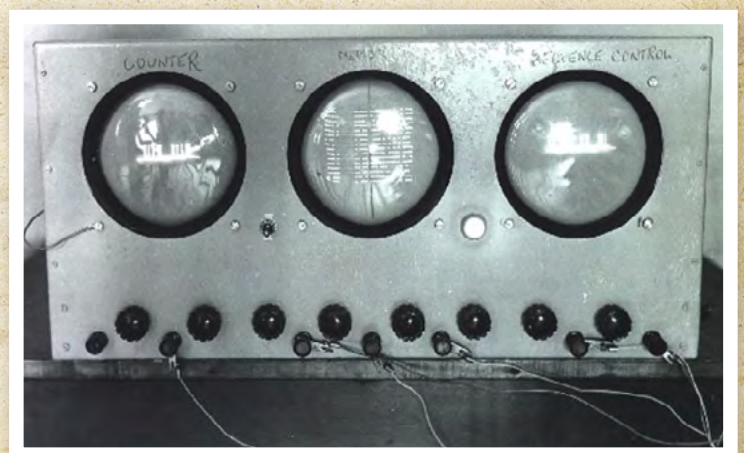
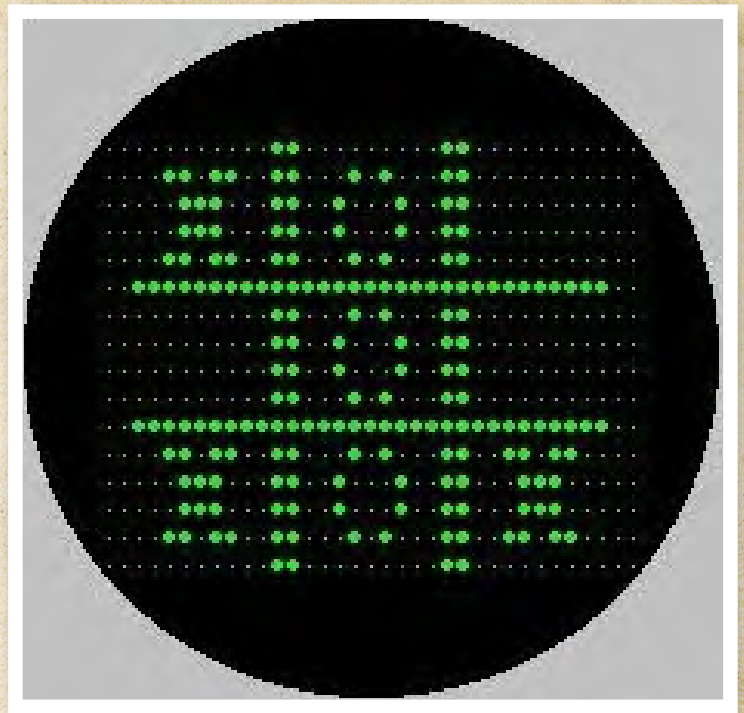
OXO, Noughts and Crosses – O Jogo da Velha

Já dentro dos quartéis, alguns militares aproveitavam o tempo ocioso para se divertir e fazer alguma coisa nos computadores que só eles tinham. Surgiram alguns jogos, é verdade, mas eles eram analógicos e não podiam ser caracterizados como vídeo games porque ou não tinham gráficos, ou os que tinham não eram exibidos em um monitor, mas em um display vetorial.

Somente em 1952 foi que surgiu o primeiro vídeo game, do jeito que deve ser – gráficos digitais exibidos em um monitor de tubo de raios catódicos. **OXO, Noughts and Crosses** foi desenvolvido por **Alexander S. Douglas** como parte da sua tese de doutorado “Interação Homem-Computador”. O jogo na realidade era nada mais nada menos do que o famoso “Jogo da Velha”, só que jogado em um computador com um controle de telefone analógico (é, eu não sei como isso funcionava).

O esquema da jogatina é o mesmo desde sempre: posicione o “X” ou a “O” no lugar que você quer e feche uma linha com eles. Apesar da simplicidade e da aparente falta de emoção, o jogo chamava atenção justamente por representar muitíssimo bem a “Interação Homem-Computador”, coisa que pouca gente conhecia fora das universidades e recantos militares.

Apesar de brilhante, **OXO** não se popularizou porque só funcionava no computador em que foi desenvolvido – o EDSAC – e, pasmem, ele era o único no mundo! Mesmo não tendo ganhado nem um centavo com o jogo, Alexander S. Douglas ganhou seu título de doutor e **OXO** foi considerado o primeiro vídeo game do mundo!



Tennis for Two

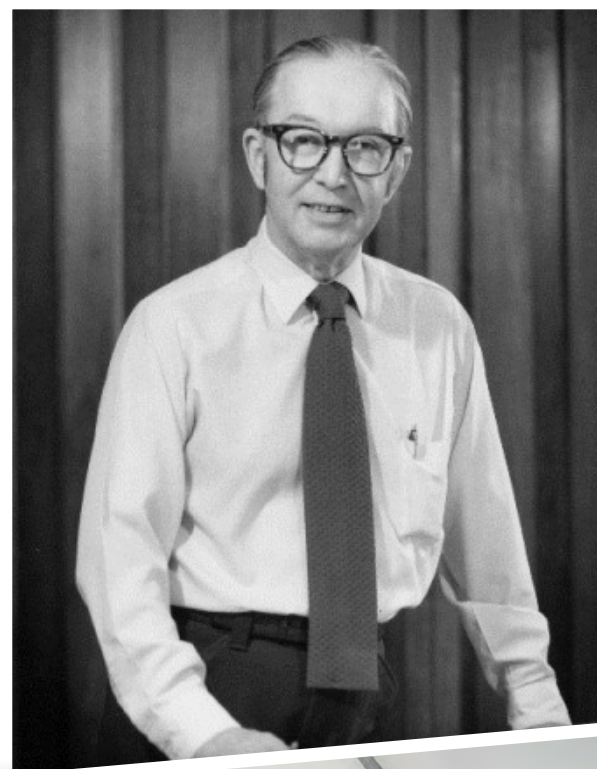
O que antes era restrito a militares e a universitários, começou a ganhar popularidade entre nós, meros mortais, em 1958 com a apresentação de **Tennis for Two** no laboratório *Brookhaven National*. À época (tempos de Guerra Fria), era comum os laboratórios abrirem suas portas - em eventos conhecidos por "Dia Anual dos Visitantes" - para visitaç  o. A ideia era mostrar ao p  blico tudo o que se estava pesquisando e desenvolvendo nuclearmente... mas raios! Quem se interessaria por isso?! Percebendo que esses 'passeios' ao laborat  rio poderiam ser muito mais interessantes, o f  sico **William Higinbotham** pensou como gente normal e decidiu que bolaria algo para entreter o p  blico de verdade.

Assim nasceu *Tennis for Two* que acabou se tornando a principal atra  o do laborat  rio - ora, quem l   quer saber de fissura de   tomos, bombas de hidr  g  nio e afins... v  deo games s  o melhores e a popula  o percebeu isso. Filas enormes com centenas de pessoas se formaram naquele feliz 18 de outubro de 1958.

Na tela do oscilosc  pio uma bolinha (que na verdade era uma luz verde) ia de um lado para o outro passando por cima de uma rede (que era uma luz verde fixa) simulando uma partida de t  nis vista de lado. Para rebater a bolinha, os jogadores tinham que apertar um bot  o e girar um outro para definir o   ngulo em que a bolinha seria rebatida.

O p  blico gostou tanto do jogo que o laborat  rio lan  ou uma vers  o atualizada do jogo na festividade do ano seguinte e, novamente, uma fila enorme se formou   s portas do laborat  rio - o p  blico come  ava a se familiarizar e a gostar dos v  deo games.

Mesmo com todo o sucesso do seu joguinho, o jovem Willy n  o patenteou sua ideia por acreditar que ela n  o valia nada - era apenas mais uma dessas brincadeiras de laborat  rio que qualquer um poderia fazer, assim ele pensava. No fim das contas PONG copiou a ideia de Tennis for Two e Willy morreu em 1994 sem ter embolsado nenhum centavo por sua ideia pioneira.



Spacewar!

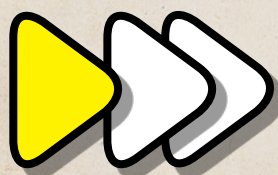
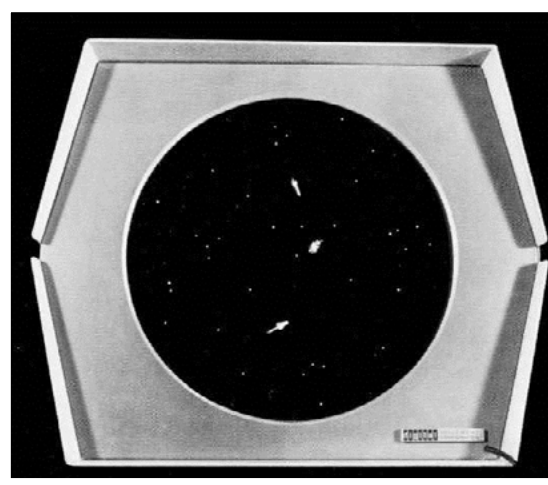
OXO e *Tennis for Two* foram muito importantes para a história dos vídeo games – *OXO* foi o primeiro com interface gráfica e *Tennis for Two* o primeiro a apresentar animação. Contudo nenhum dos dois conseguiu se libertar dos locais onde foram criados, o que impediu sua popularização.

Em 1962, após 200 horas de trabalho, **Steve Russell**, **Martin Graetz** e **Wayne Witaenem**, três estudantes do MIT, finalizaram o primeiro jogo do recém-adquirido minicomputador DEC PDP-1 - **Spacewar!**. O mais interessante é que os três não tinham acesso ao computador e desenvolveram o jogo apenas com a documentação das funções de rotina da máquina em mãos.

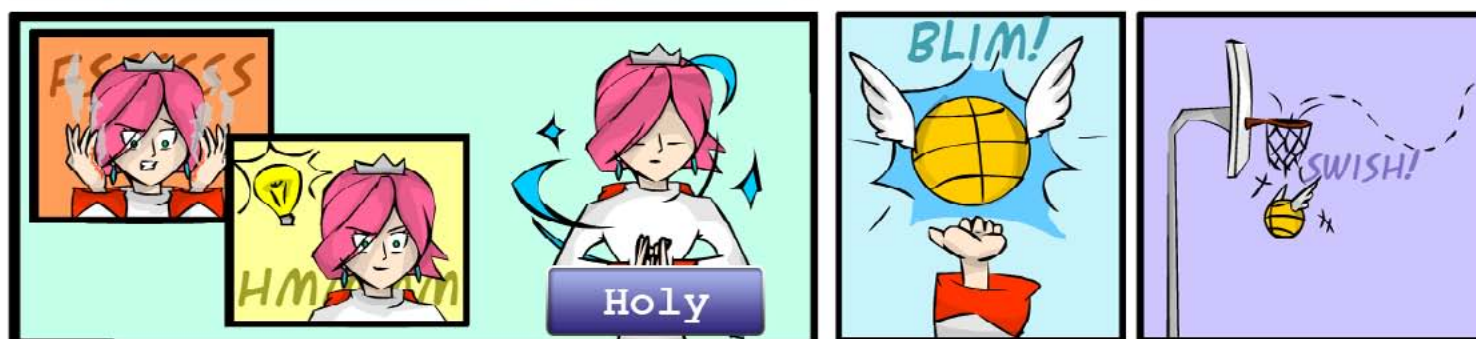
Spacewar! era bem simples. Na tela, um breu danado era quebrado pela cor branca das duas naves que atiravam uma na outra e de uma estrelinha que ficava no meio da tela. Cada uma das naves era controlada por um jogador e sofriam com a força gravitacional da estrelinha. Cada uma tinha uma quantidade limitada de tiros e de combustível para tentar detonar a outra. O detalhe é que os tiros não eram influenciados pela gravidade por causa da baixíssima capacidade de processamento do DEC PDP-1.

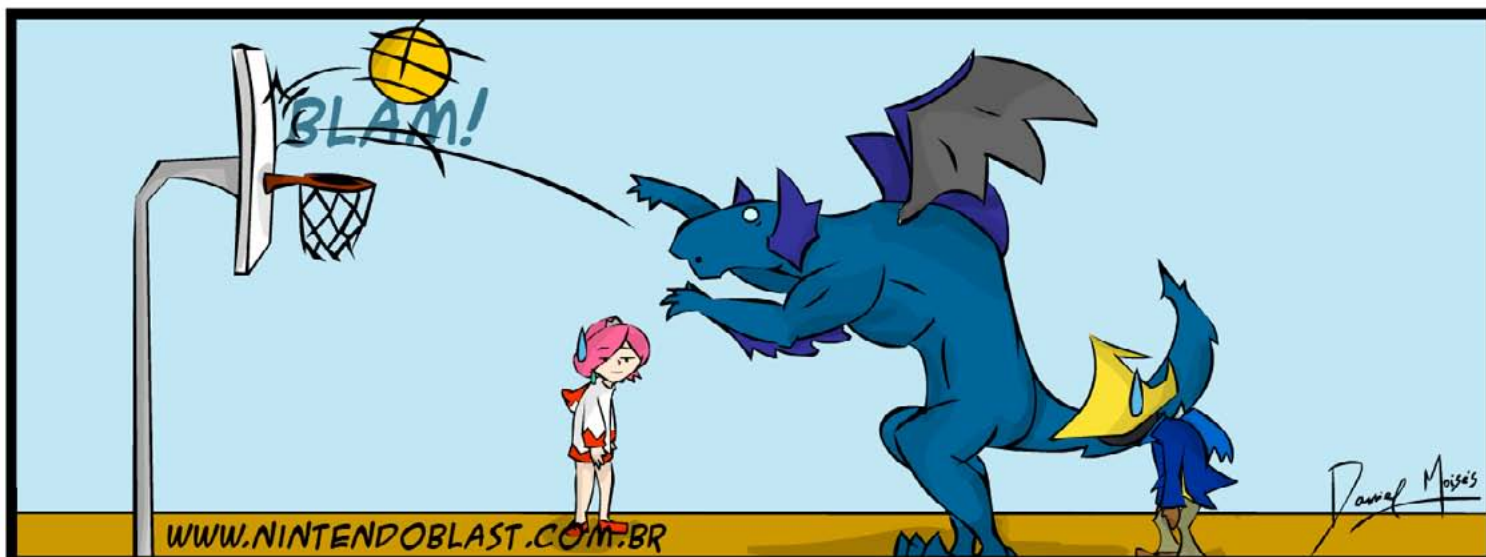
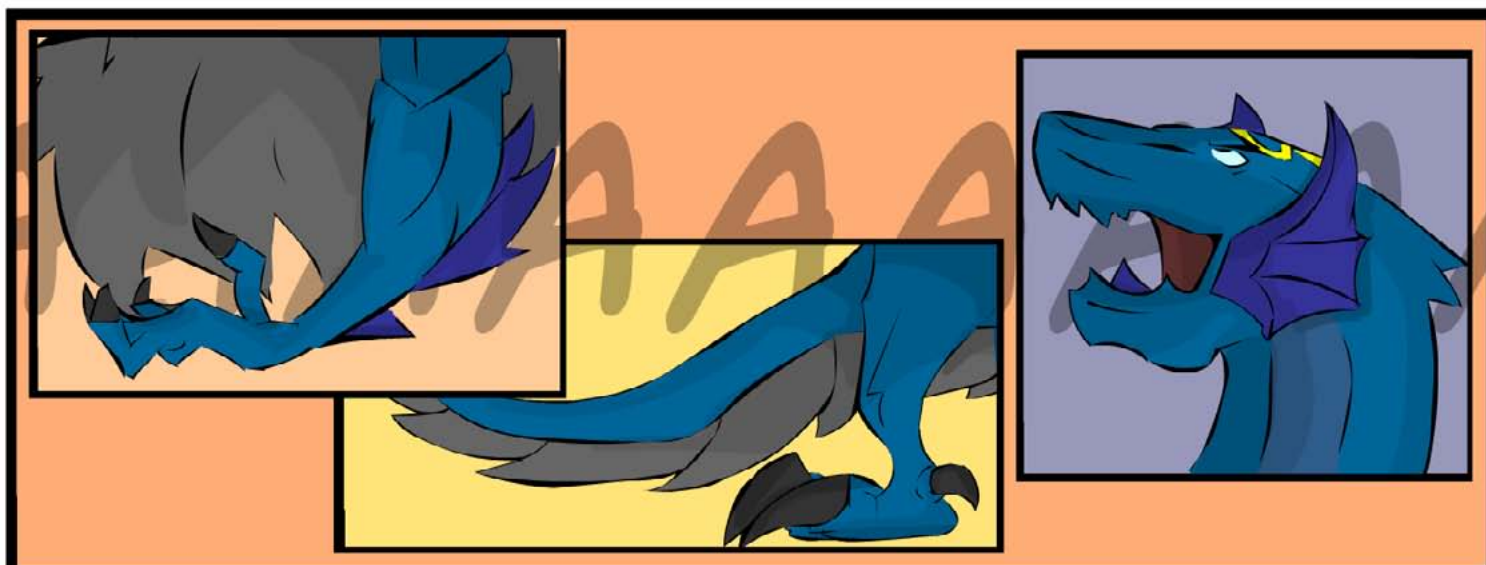
Assim como *Tennis for Two*, *Spacewar!* foi desenvolvido apenas para demonstrar as capacidades do computador, mas acabou se tornando um “popstar” das redondezas e logo os pesquisadores do MIT, entre um cafezinho e outro, estavam lá no laboratório do fictício “Hingham Institute” (como os 3 *nerds*, ops... estudantes chamavam seu cafofo) jogando uma partidinha de *Spacewar!*

Spacewar! fez tanto sucesso que a DEC começou a distribuir seus computadores com o jogo instalado de fábrica – daí a importância de *Spacewar!* para a indústria dos vídeo games: ele foi o primeiro vídeo game a sair das masmorras e ganhar o mundo, ainda que discretamente.



Spacewar! fez um tremendo sucesso, a DEC usou o joguinho para ganhar uma “graninha” a mais e os pobres estudantes, coitados, continuaram lisos como todo estudante é. Felizes foram **Ralph Baer** e **Nolan Bushnell** que viram que a sorte fora lançada e os ventos sopravam a favor deles. Mas isso é história para o nosso próximo encontro na coluna “A História dos Vídeo Games”! Até lá!





NINTENDO BLAST

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