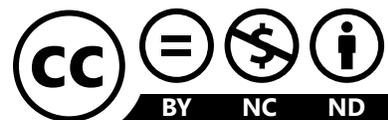


# NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.br

EDIÇÃO Nº24 SET/2011



# STARFOX 64 3D

## Fox, nós precisamos de você!

Pode até parecer meio estranho, mas **Star Fox 64 3D** é o segundo remake em menos de seis meses a ganhar a capa da Revista Nintendo Blast. Star Fox ainda povoa outras colunas dessa revista, com destaque para uma matéria especial de **Star Fox Assault**, controverso capítulo da série para o GC. No mais, ainda preparamos um especial sobre o desenvolvimento de **Zelda: Ocarina of Time**, uma matéria convocando todo mundo para a **Brasil Game Show 2011** e muito mais. Boa leitura! – **Gustavo Assumpção**



N-BLAST RESPONDE

### Perguntas dos Leitores

04

PERFIL

### Fox McCloud

05

ESPECIAL

### Brasil Game Show 2011

08

ENTREVISTA

### Sandy Abe, da Disney Studios

12

PRÉVIA

### Rhythm Heaven Wii

17

ANÁLISE

### Star Fox 64 3D (3DS)

23

ANÁLISE

### Driver Renegade (3DS)

33

ANÁLISE

### Devil Survivor Overclocked (3DS)

36

ANÁLISE

### Xenoblade Chronicles (Wii)

40

POKÉMON BLAST

### Conhecendo as funções dos IVs

49

ESPECIAL

### O desenvolvimento de Zelda : Ocarina of Time

65

DISCUSSÃO

### Vendas do 3DS: entendendo o que aconteceu

96

BLAST FROM THE PAST

### Star Fox Assault (GC)

40

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

### O Atari 2600 e os anos dourados

53

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**

Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**

Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**

Rodrigo Trapp

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**

Gustavo Assumpção

**REDAÇÃO**

- Sérgio Oliveira
- Daniel Moisés
- Mateus Lôbo
- Rodrigo Trapp
- Alex Sandro
- Rafael Neves
- Bruno Grisci
- Gustavo Assumpção
- Filipe Gatti
- Rodrigo Estevam
- Romero Araújo
- Alveni Lisboa

**REVISÃO**

- Lucas Oliveira
- Jaime Ninice
- Leandro Freire
- Alveni Lisboa
- Thiago Oliveira
- Bruna Lima
- Alberto Canen
- Rodrigo Estevam
- Romero Araújo
- Rafael Neves
- Carlos Heinecke
- Gustavo Assumpção

**DIAGRAMAÇÃO**

- Gustavo Assumpção
- Caio Domingues
- Douglas Fernandes
- Paula Travancas
- Guilherme Vargas
- Alex Sansil

**CAPA**

Daniel Moisés

**NOVOS TEMPOS, VELHOS ESTIGMAS** por Daniel Moisés



**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!**

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

**ASSINAR!**



**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. Leia, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

**O WiiU vai ter retrocompatibilidade com os jogos comprados pelo Virtual Console ou será necessário comprá-los novamente?**

**Anônimo da Silva**

Huuuum, boa pergunta, hein? Nada foi falado ainda sobre, até porque tem um tempinho até o WiiU começar a ser vendido. Acredito que é possível acontecer uma transferência entre consoles, algo parecido com o que aconteceu com DS e o 3DS, mas só o tempo nos trará a verdadeira resposta. Ou a Nintendo abrindo o bico sobre antes do lançamento do aparelho.



**Pedra, o segundo Circle Pad do 3DS será obrigatório ou será como, por exemplo, o Classic Controller do Wii que podia ser usado em certos jogos, mas não era obrigatório?**



**Kaiowziz**

O Circle Pad não é obrigatório, assim como o Motion Plus. É um add-on necessário apenas para os jogos compatíveis.

**Para que servem os pontos do Club Nintendo?**

**Dennis Lima**

É um programa de fidelidade que premia seus consumidores com bugigangas nintendistas exclusivas. Bugigangas bacanas, tipo CDs com trilha sonora de jogos, copos, porta-lápis, entre outras coisas mais. Pena que o Club Nintendo não funciona no Brasil :\ Mas quem sabe um dia?



**Pedra, estou em dúvida: é viável adquirir um Nintendo Wii no momento? Percebi que ele reduziu de preço... e como gosto muito de games como Mario e Zelda, seria um ótimo momento para lembrar os clássicos**

**Anônimo da Silva**

Se você tem dinheiro, tempo pra jogar, gosta mesmo de Mario e Zelda, é super viável! O Wii tem um catálogo de jogos bacanas. Só pra citar alguns: Zelda Twilight Princess, Mario Galaxy 1 e 2, Wario Ware Smooth Moves, No More Heroes, Metroid Prime 3... E ainda Zelda Skyward Sword chegando em novembro \o/ Vale a pena.



por **Filipe Gatti**

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Alex Sansil

Piloto, combatente, aventureiro e líder do esquadrão espacial mais famoso do universo. Este é Fox McCloud, o raposa-vermelha protagonista de cinco jogos da Nintendo, o último sendo *Star Fox Command*, lançado em Agosto de 2006 para o DS. Já tem um tempo que não vemos Fox em novos títulos onde ele é o

protagonista, mas nenhum tempo é o suficiente para esquecermos que nunca devemos desistir, e que devemos confiar em nossos instintos.

De acordo com o manual Japonês de *Star Fox 64*, Fox nasceu em Papetoon, 18 anos antes da guerra de Lylat. Devido a morte de sua mãe, ele passou boa parte de sua infância sendo criado por seu pai em Corneria. Após demonstrar logo cedo excelentes habilidades aéreas, ele se juntou à Academia de Voo de Corneria, na mesma época que Bill e Slippy Toad. Foi nessa época que também conheceu Falco Lombardi.

Não muito tempo depois, uma estranha atividade vinda do planeta Venom - onde o cientista Andross estava exilado - chamou a atenção do General Pepper, que definiu o responsável pela investigação: James, o pai de Fox. Porém, nem tudo ocorreu como esperado, e James foi supostamente assassinado por Andross.

Peppy Hare, que estava com James no incidente e conseguiu escapar, voltou para dar a notícia ao Fox.



Como visto nas transmissões em *Star Fox 1*



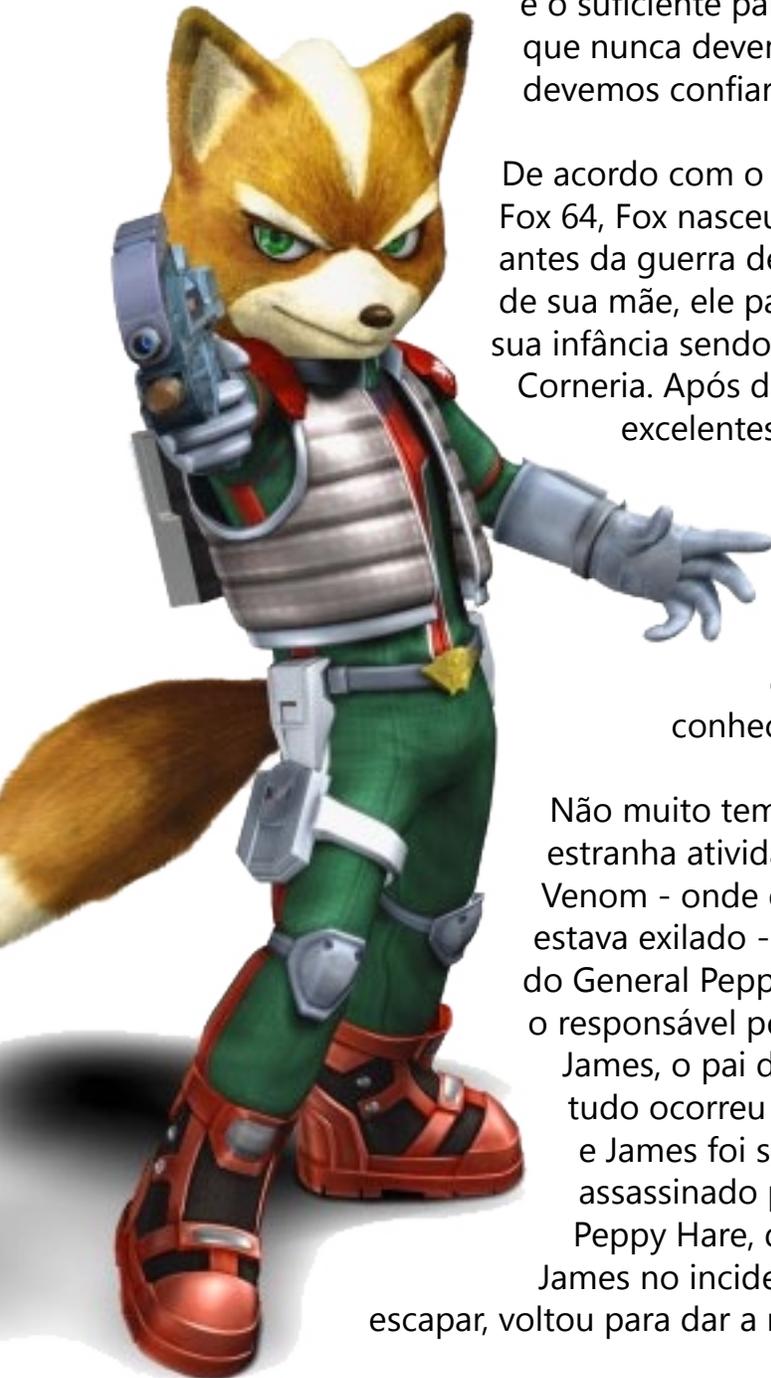
Como visto nas transmissões em *Star Fox 2*



Como visto nas transmissões em *Star Fox 64*



Como visto em *Star Fox Adventures*



Levado pela emoção, ele decidiu sair da Academia para vingar seu pai, levando consigo Peppy, Falco e Slippy – eis que finalmente surge o esquadrão Star Fox.

## Sua saga pelos cinco títulos da Nintendo

Juntos entraram em guerra contra Andross para derrotá-lo e salvar o Sistema Lylat, eventos que se passam no decorrer do primeiro jogo, *Star Fox*, lançado para o Super Nintendo em 1993. Em *Star Fox 64*, lançado em 1997 e sendo um remake do original de SNES, surge sua amizade com Bill Grey, e também a grande rivalidade com Wolf O'Donnel do esquadrão Star Wolf.

No fim, Fox fez questão de enfrentar Andross sozinho, mesmo que sob protesto de seus companheiros. Após a vitória, Andross ativa um sistema de auto-destruição no objetivo de levar Fox consigo, mas este é salvo por seu pai, que surge e o guia para fora da base, dizendo a famosa frase antes de desaparecer: "Nunca desista, confie nos seus instintos." Após este evento, o esquadrão Star Fox participou de muitas outras missões importantes que se passam em seus outros títulos.

Cronologicamente, *Star Fox Adventures*, lançado para o GameCube em 2002, ocorre oito anos após os eventos de *Star Fox 64*, envolvendo a personagem Krystal com quem Fox cria um laço afetivo. Nesse jogo o nosso protagonista perde seu tom sério que é substituído por um perfil mais humorístico e divertido. Tal característica foi recebida de forma mista pelos fãs, dividindo-os no grupo que gostou da mudança e dos que não foram a favor.

De qualquer forma, em *Star Fox: Assault*, lançado também para o GameCube em 2005, o protagonista volta com sua atitude mais séria e centrada, liderando o atual esquadrão de Star Fox consistido por Slippy, Falco, Krystal e Peppy, que neste momento já está aposentado e apenas guia o herói agindo como conselheiro.

Concluindo sua saga na história da Nintendo, Fox McCloud enfrenta a nova ameaça Anglar em *Star Fox Command*. O fim é marcado por diferentes finais dependendo do caminho do jogador, que passam desde Fox se aposentar e viver ao lado de Krystal, até se tornar um famoso corredor do G-Zero Grand Prix.



Como visto em  
*Star Fox: Assault*



Como visto em  
*Super Smash Bros: Melee*



Como visto em  
*Super Smash Bros: Brawl*



## Outras aparições e curiosidades



Slippy Toad, Falco Lombardi, Fox McCloud e Peppy Hare na contra capa de *Star Fox*

Fox McCloud também faz sua aparição em todos os Super Smash Bros. lançados até o momento, tendo participação importante no modo Subspace Emissary de Super Smash Bros. Brawl de Wii.

Vale citar também que Fox seria o protagonista do cancelado Star Fox 2 de Super Nintendo. Apesar do jogo nunca ter sido lançado, não é nem um pouco difícil encontrá-lo pela internet, onde também são introduzidos dois novos personagens, Miyu e Fay, que nunca mais apareceram.

Entre as curiosidades, vale citar que na grande maioria dos jogos, se você perceber, os inimigos chamam o protagonista incorretamente de Star Fox, que na verdade é apenas o nome do esquadrão. Além disso, apesar da rivalidade de Wolf e Fox, ambos compartilham de sobrenomes Gaélicos (O'Donnell e McCloud respectivamente), o que pode torná-los quase parentes se você é do tipo que gosta de teorias malucas.

Fox é um dos personagens que mais mudou de dubladores. Em a versão Americana de Star Fox 64 foi dublada por Mike West, enquanto Shinobu Satōchi dublou a versão Japonesa. Satōchi também dublou o personagem em Super Smash Bros. tanto na versão Japonesa quanto na Americana, falando em inglês com o perceptível sotaque oriental. Em Super Smash Bros. Melee e Star Fox Adventures, o dublador foi alterado para Steve Malpass. Os últimos dubladores foram Jim Walker e Kenji Nojima, responsáveis pelos seus respectivos idiomas nas vozes de Star Fox Assault e Super Smash Bros. Brawl.



## Jogos em que aparece

- Star Fox
- Star Fox 64
- Super Smash Bros.
- Star Fox Adventures
- Star Fox: Assault
- Super Smash Bros. Melee
- Star Fox Command
- Super Smash Bros. Brawl.

por **Gustavo Assumpção**

Revisão: Rodrigo Estevam/  
Remero Araújo/ Alveni Lisboa  
Diagramação: Gustavo  
Assumpção



# BGS

## BRASIL GAME SHOW

### A MAIOR FERA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

Está chegando! No próximo dia 05 de outubro começa a edição 2011 da Brasil Game Show, o maior evento de games da América Latina. Durante seis dias, a expectativa dos organizadores é que mais de 50 mil pessoas visitem o Centro de Convenções SulAmérica no Rio de Janeiro. Tá ansioso pro evento? Acompanhe em nossa matéria especial todas as novidades que a BGS 2011 vai trazer pra você

A edição de 2010 da Brasil Game Show foi um enorme sucesso, surpreendendo até mesmo os organizadores. A área utilizada triplicou em relação ao ano anterior, o número de expositores dobrou e o público atingiu a marca de 30.000 visitantes. O evento se tornava a maior feira de jogos eletrônicos da América do Sul. Para a edição 2011, as expectativas estão nas alturas. Com maior quantidade de patrocinadores e conferencistas, a feira desponta com a missão de superar a edição do ano passado em todos os níveis.



## As conferências

Para os profissionais da indústria, a BGS 2011 começa três dias antes. A partir do dia 05 de outubro, tem início uma série de conferências com a presença de palestrantes internacionais e nacionais de grande representatividade no mercado de games. Elas se dividem em três trilhas (mercado, desenvolvimento e artes/design), com o objetivo de debater o mercado atual, elaborar perspectivas e discutir temas relevantes para o cenário nacional. No último dia das conferências, será realizada uma mesa redonda com os principais representantes da indústria brasileira de games e o Festival de Jogos que irá premiar as melhores produções da América Latina. Durante esse primeiro período, a BGS coloca em funcionamento a Área de Negócios com stands de expositores do Brasil e do Exterior, formando uma área de oportunidades para varejistas, empresários e profissionais do mercado.



## A feira

Já nos dias 8, 9 e 10 de outubro, é a vez do grande público conferir as novidades do mercado para os próximos meses. Entre as grandes expositoras que vão estar presentes no evento está a Sony (que promete levar várias de suas promessas para PSP e PlayStation 3), a Microsoft (e as novidades de seu console, o Xbox 360, para o mercado nacional), a Warner Bros., a Electronic Arts, a distribuidora NC Games e muito mais – essa é só a ponta do iceberg do que você poderá ver por lá.

Quem gosta de games online vai poder conferir o estande da Hazit, publisher que iniciou as suas atividades em junho de 2009 licenciando o jogo Priston Tale. Neste ano, ela promete proporcionar uma experiência interativa aos visitantes da BGS apresentando lançamentos como Esta Online e Freejack. Outra que vai marcar forte presença é a Vostu, maior desenvolvedora de jogos sociais do Brasil.



## Palestras imperdíveis

### "O passado e o presente de Street Fighter"

com *Yoshinori Ono*, da *Capcom*

Trabalhando atualmente no esperado Street Fighter X Tekken, Ono vem ao Brasil contar um pouco da sua experiência com uma das séries mais famosas de todos os tempos. Ele deve contar um pouco sobre o processo de desenvolvimento de SF IV e sobre os desafios da série daqui pra frente.



### "Stand out with Xperia PLAY"

com *Karl-Johan Dahlström*, da *Sony Ericsson*

Uma das cabeças por trás do Xperia PLAY, o sueco vai contar um pouco sobre como foi o processo de criação da plataforma. Será uma oportunidade única para entendermos como o mercado está vendo o crescimento dos jogos para dispositivos móveis.



### "Tutorial CryEngine"

com *Paulo Zaffari*, da *Crytek*

O brasileiro Paulo Zaffari, que atuou juntamente com a alemã Crytek no desenvolvimento de Crysis 2, vai realizar palestra destinada aos desenvolvedores brasileiros, mostrando uma visão ampla e prática da CryEngine, desenvolvida pelos alemães.



## Compre o seu ingresso já!

Ficou animado com o que você vai ver por lá? Lembre-se que o segundo lote de ingressos para a BGS será vendido até o dia 6 de outubro por R\$24 a meia entrada com valor promocional no site [www.brasilgameshow.com.br](http://www.brasilgameshow.com.br). O benefício é válido para estudantes, usuários do cartão Metrô Rio e também para todos que doarem 1kg de alimento não perecível ou brinquedo para a Casa Ronald McDonald, instituição que apóia e humaniza o tratamento de câncer infanto-juvenil. As doações serão feitas na entrada do evento.

Os ingressos também já podem ser comprados nos pontos de venda oficiais da BGS:

- CENTRO – Seven – Rua do Rosário, 82;
- COPACABANA – Seven – Av. Nossa Senhora de Copacabana, 605/SL;
- BARRA SHOPPING – Mister Pizza – Av. das Américas, 4666 – Loja 209 G – Barra da Tijuca;
- BOTAFOGO – Mister Pizza – Rua Real Grandeza, 38 – Lojas A e B;
- NITERÓI – Seven – Av. Visconde de Rio Branco, 243 – Centro;
- SÃO GONÇALO – Seven – Rua Sá Carvalho 135, 2º andar – Centro;
- NORTE SHOPPING – Mister Pizza – Av. das Américas, 5474 – Lojas 503/504 Pilares;
- NOVA IGUAÇU – Seven – Travessa Quaresma 48 – Centro;
- MADUREIRA – Seven – Rua Dagmar da Fonseca 192 /sl;
- CAXIAS – Seven – Av. Presidente Kennedy 1203, loja e 2º andar;
- SHOPPING IGUATEMI – Mister Pizza – Rua Barão de São Francisco, 236 – Loja 431 – Andaraí;
- BANGU SHOPPING – Mister Pizza – Rua Fonseca 240, Loja 119 C.

**"Angry Birds Story"**  
com Jere Ekko, da Rovio  
O sueco, responsável por uma das maiores surpresas da indústria, vai contar tudo sobre o processo de criação do game mais comentado dos últimos tempos e de como sua empresa, a Rovio, o transformou em um fenômeno comercial.



**"Don't Just Build a Mobile Game. Build a Business"**, com Charles Yim, do Google  
Perfeita para desenvolvedores que procuram uma maneira de se inserir no crescente mercado de jogos para celular, Yim vai fornecer um panorama da área e dar dicas para quem planeja entrar no ramo.



## Nintendo Blast em peso na BGS 2011

Se você pensa em bater um papo com a galera do Nintendo Blast e encontrar nosso chefão Sérgio Estrella, nosso responsável por gerenciar Twitter e Facebook, Sérgio Oliveira ou trocar idéias com a gente, não deixe de comparecer ao evento. Nossa equipe já montou um QG na Cidade Maravilhosa onde vai trazer todas as novidades do que acontece por lá. Tá esperando o quê? Garanta já a sua presença!



# Sandy Abe

## Disney Interactive Studios

por **Daniel Moisés**

Revisão: Bruna Lima e  
Alberto Canen. Diagramação:  
Douglas Fernandes

No último mês de agosto, tanto o Wii como o DS receberam versões do jogo **Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension**, baseado em um longa-metragem da série Phineas and Ferb, exibida pelo Disney Channel. Tanto o desenho animado quanto o filme, que estreou na TV também em agosto, já conquistaram muitas pessoas e agradaram a todos os fãs. Mas, quando o assunto é o jogo, muitas dúvidas aparecem. Será que ele vai conseguir evitar a armadilha dos títulos baseados em filmes, que frequentemente deixam muito a desejar? Será que o game vai agradar a todos? Ou apenas aos fãs da série? Quais serão as diferenças entre as versões do jogo para Wii, PS3 e DS? Para responder essas e mais perguntas, quem melhor do que uma das produtoras da Disney Interactive Studios, diretamente envolvida no desenvolvimento de Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension? Veja a seguir a entrevista de **Sandy Abe**, que também já trabalhou em outros títulos muito conhecidos como God of War e Fear Effect, concedida especialmente ao Nintendo Blast.



### Dois irmãos, um ornitorrinco e um cientista louco

Phineas and Ferb, série animada americana da Disney que tem conquistado grande sucesso na atualidade, conta a história de Phineas Flynn e seu meio-irmão inglês Ferb Fletcher e os elaborados projetos que os dois garotos constroem a cada episódio, sempre com a irmã chata, Candance Flynn, tentando estragar os planos. Pra deixar a história ainda mais interessante, o animal de estimação de Phineas e Ferb, um ornitorrinco (sim, o animal de estimação deles é um ornitorrinco) chamado Perry, é na realidade um agente secreto que está sempre agindo contra os planos maléficos do cientista Dr. Heinz Doofenshmirtz.

No primeiro longa-metragem da série, chamado Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension (Phineas e Ferb: Através da 2ª Dimensão, em português) os garotos são enviados para uma dimensão paralela, "graças" a uma invenção do Dr. Doofenshmirtz. Na tentativa de voltar para casa, o ornitorrinco Perry parte para ajudar os garotos, que pela primeira vez descobrem a identidade secreta de seu animal de estimação.



## Sandy Abe



Sandy Abe é uma especialista da indústria dos video games com mais de 16 anos de experiência em produção e desenvolvimento. Sandy trabalha na Disney Interactive Studios há seis anos e supervisionou a produção de uma série de títulos voltados à família e às crianças, incluindo Club Penguin, Os Feiticeiros de Waverly Place, Fadas de Disney e os três títulos de Phineas e Ferb.

Antes de fazer parte da Disney Interactive Studios, Sandy trabalhou na Sony Computer Entertainment of America, onde foi produtora-chefe da franquia God of War. Ainda antes Sandy e seus sócios administraram o estúdio Kronos Digital Entertainment durante 11 anos, tendo desenvolvido títulos como Fear Effect 1 e 2. Sandy formou-se em Economia na Universidade da Califórnia, em Los Angeles.

## Entrevista



**[NBlast]** Quando pensamos na Disney, logo nos lembramos de produções de primeira qualidade. O que é preciso para manter esse padrão no mundo dos videogames?



**[Sandy Abe]** Quando as pessoas pensam na Disney, existe uma certa expectativa de qualidade, e é importante que os nossos produtos cumpram-na. Precisamos nos manter fiéis aos personagens e às histórias, por isso trabalhamos em conjunto com os criadores, para nos certificarmos de que capturamos os personagens e as histórias corretamente. Principalmente em jogos como Phineas e Ferb Através da 2ª Dimensão, o videogame, nos quais o humor é o ponto principal do projeto, precisamos tomar cuidado para fazer tudo certo. Também temos de entender o nosso público e oferecer o que eles querem, o que é difícil na maioria das vezes, pois atendemos a pessoas de todas as idades. Então, costumamos nos concentrar em uma jogabilidade divertida e interessante, em vez de complexa e desafiadora.





**[NBlast]** Infelizmente, os jogos baseados em filmes ou desenhos raramente são considerados bons. O que você poderia dizer em relação a este jogo para nos convencer de que não acontecerá o mesmo?



**[Sandy Abe]** Ao contrário da maioria dos jogos inspirados em filmes, conseguimos estender, e não copiar, a experiência do filme. Portanto, se você assistiu a ele e ainda quer mais, o jogo vai satisfazer essa vontade. No filme, os garotos viajam através de várias dimensões para chegar em casa. No jogo, você viajará por dimensões inéditas, nunca vistas no desenho. Os fãs também vão adorar todas as referências que fizemos à série de TV. Nos vários mundos, fiquem de olho no molde de gelatina da cabeça de Jeremy e em Balloony e Meap. E há mundos inteiros desenvolvidos em homenagem aos Gnomos de Jardim.



**[NBlast]** Você acha que o jogo agradará somente o público que já conhece a série de TV ou todo mundo vai gostar? Existe algo no jogo que chamaria a atenção de qualquer pessoa?



**[Sandy Abe]** Obviamente, queremos agradar os fãs da série, e não acho que eles ficarão desapontados. Acredito que vão gostar de todas as referências feitas ao desenho e da maneira como expandimos os mundos. Mas tenho a impressão de que todo mundo vai gostar da jogabilidade descontraída. A plataforma, o combate e o modo cooperativo para dois jogadores tornam o jogo uma experiência divertida para a família. Quem é que não vai querer atirar em um robô com refrigerante de laranja? Os mundos malucos e os inúmeros trajes e segredos no Nintendo DS serão interessantes para os fãs e para os jogadores.





**[NBlast]** Na série de TV, existe um grande foco nos projetos que Phineas e Ferb vivem criando. Como esse conceito foi representado no jogo?



**[Sandy Abe]** No filme, os garotos se concentram mais em chegar em casa do que em criar novos dispositivos, portanto isso não foi o tema principal dos jogos, mas incluímos muitos dos dispositivos que eles já têm, como o lançador de bolas de beisebol e o cão-robô. Os jogadores poderão até lutar como a Rainha Elizabeth I.



**[NBlast]** A versão para Wii terá recursos diferentes em relação às outras plataformas?



**[Sandy Abe]** As versões para Wii e PS3 foram desenvolvidas de forma semelhante, mas a versão para DS é uma experiência totalmente diferente.



**[NBlast]** A versão para DS será reduzida ou apenas diferente?



**[Sandy Abe]** Embora a versão para DS se baseie no filme, é uma experiência totalmente diferente das versões para Wii e PS3. Os jogadores vão conhecer mundos inéditos e lutar com novos chefes. Além disso, será possível manobrar plataformas móveis, pular entre candelabros gigantes, desviar de jatos de fogo, resolver quebra-cabeças ambientais e muito mais.





**[NBlast]** Você já trabalhou em produções totalmente diferentes, como God of War, por exemplo. Como você as compara com Phineas e Ferb Através da 2ª Dimensão, o videogame? Que diferenças e semelhanças você pode apontar?



**[Sandy Abe]** Ambos os jogos precisam ser divertidos, os controles responsivos e a jogabilidade intuitiva. No final de tudo, é a experiência oferecida ao jogador que importa.



**[NBlast]** Você pode falar de algum outro projeto da Disney do qual esteja participando?



**[Sandy Abe]** No momento, não posso falar sobre novos projetos.



**[NBlast]** Como você vê o público brasileiro no mercado de jogos?



**[Sandy Abe]** O Brasil é um país grande, com uma comunidade imensa de jogadores.



**[NBlast]** Tem algum recado para os leitores da Nintendo Blast?



**[Sandy Abe]** Experimentem os jogos! Eles são demais! 



Wii

# RHYTHM HEAVEN™

por **Rafael Neves**

Revisão: Alberto  
Canen/ Alveni Lisboa/  
Romero Araújo  
Diagramação: Gustavo  
Assumpção

A primeira vez que a versão de Wii do sucesso musical Rhythm Heaven foi vista se assemelhava com o anúncio de Kirby Wii (agora chamado de Kirby's Return to Dream Land): era um pequeno vídeo que não explicava muita coisa e que só agora foram esclarecidos os detalhes. Mesmo na época em que informações eram escassas, a expectativa por Rhythm Heaven para Wii já era bem grande, visto o impacto que tiveram as versões de GBA e DS (somente a última lançada no ocidente). Utilizando botões ao invés dos sensores de movimento do Wiimote e apimentando a jogatina com o modo multiplayer, estamos de frente para um mero relançamento de uma fórmula já vista ou um game surpreendente?

Wii

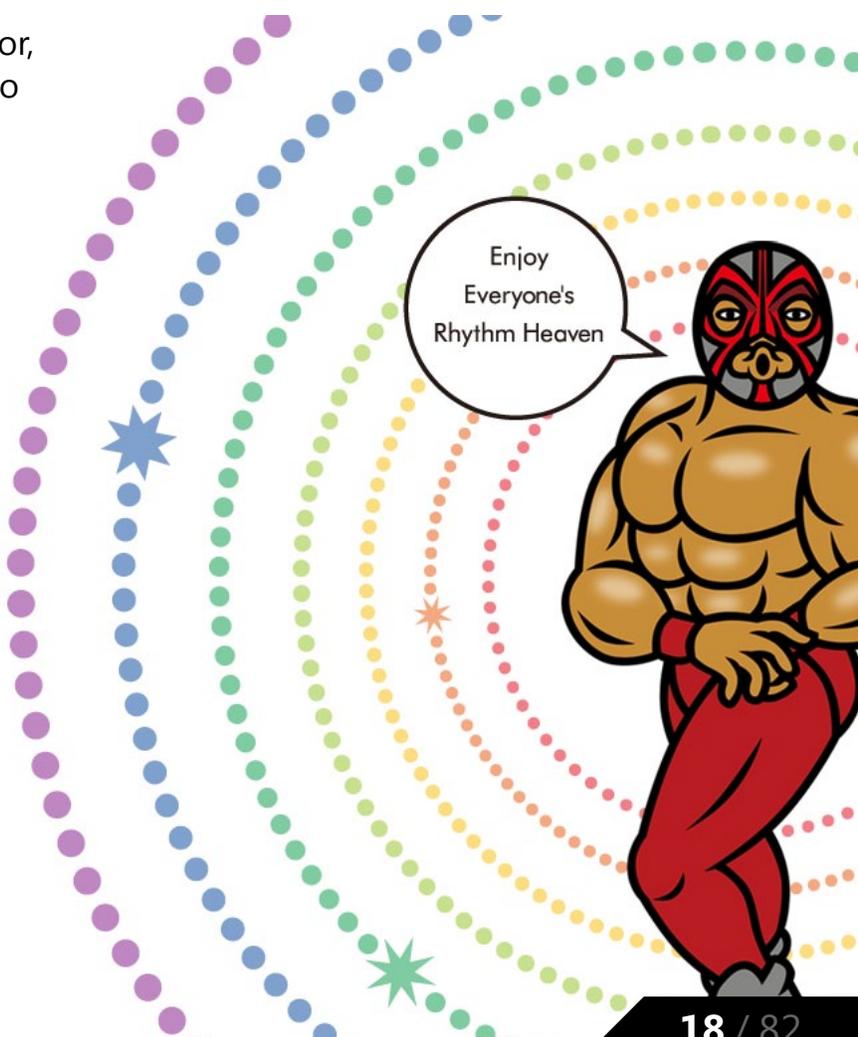
## Rhythm o que?

Se não conhece a série Rhythm Heaven, não sabe o que está perdendo. Ao contrário de outros jogos de ritmo que utilizam temáticas ligadas diretamente à música, como a dança de *Elite Beat Agents* (DS) e a banda de **The Beatles: Rock Band** (Wii), Rhythm Heaven opta por ambientações bem aleatórias. Você pode, por exemplo, ter de seguir o ritmo da música enquanto espeta feijões num garfo ou então montar pequenos robôs sincronizando a montagem à melodia. É tão esquisito quanto os mini-games de Wario Ware, mas é exatamente esse fator que difere Rhythm Heaven de outros jogos de ritmo. É claro que uma trilha sonora esplêndida não podia faltar, ponto essencial de um game do gênero, e gráficos em um belo estilo 2D.

## Aperte aqui para tocar

Partindo do fato de que Rhythm Heaven foi um jogo de ritmo com temas bem excêntricos e aleatórios (beirando o nonsense) que utilizou as características endêmicas do DS como a tela de toque, é natural que a versão de Wii traga ritmo ao sensores de movimento do Wii, certo? Pééé! Errado! Embora esteja no console de mesa da Nintendo, esta versão de Rhythm Heaven não utiliza o chacoalhar do controle para reproduzir os gestos do jogador, ao invés disso, utilizará botões, apenas. Então o jogo utiliza pouco do potencial do Wii? Na verdade, não é o uso de movimentos ou não que limita o potencial usado em um console (Monster Hunter Tri, por exemplo, é um dos games que mais explora o Wii e é recomendado para ser jogado no Classic Controller Pro).

Todos sabemos que a captação de movimentos do Wiimote não é perfeita, e cobrar o uso de um Wiimote Plus poderia perder a qualidade "casual" de Rhythm Heaven. Nesse cenário, é preferível utilizar botões, pois seu tempo de resposta e precisão são mais confiáveis do que nos giroscópios e acelerômetros do controle. E se você já jogou algum jogo da série, sabe o quão importante é a precisão nos comandos de jogo!



## Muito o que fazer!

A coletânea de mini-games ritmados conta com mais de 50 joguinhos principais e toneladas de conteúdo extra. Os detalhes de muitos dos games você confere ao longo dessa matéria, mas ainda há muitos jogos em que a surpresa está guardada para quando você pôr as mãos em Rhythm Heaven Wii.

A organização e progressão do game segue o mesmo modelo da versão de DS. O menu é dividido em uma malha que, ao fim do jogo, terá 10x5 ícones, que representam os joguinhos. Cada coluna conta com 4 mini-games diferentes e um remix envolvendo todos os mini-games daquela coluna em uma música só (totalizando 5 ícones). A cada coluna completa, outra é liberada até o final.

O nível de dificuldade segue o padrão da franquia: **muito** difícil. Embora vá contra a proposta casual, alguns mini-games são extremamente difíceis e exigem que você realmente "sinta" a música do jogo. Para facilitar um pouco as coisas e impedir que você empaque num mini-game e não consiga continuar (já que muitas vezes o problema é específico de um joguinho), há um sistema de "pular" etapas do jogo. Os mais experientes lutarão por scores perfeitos e, nesse aspecto, Rhythm Heaven Wii segue também o estilo da versão DS. A cada mini-game completo, uma nota é dada em nome do seu progresso. Ela varia entre um simples *Okay* (alguém lembrou do meme?) e um *Superb!* Aleatoriamente, o jogo pode propor um desafio a vocês nos jogos em que alcançou a pontuação *Superb*. Se, nessas ocasiões, você adquirir um desempenho perfeito, atinge o prêmio máximo naquele mini-game.

Embora não haja um sistema online para comparar o desempenho dos jogadores em escala global, Rhythm Heaven Wii usará a nota obtida para destravar conteúdo extra. Há muita coisa para se descobrir e o sistema segue (de novo) o do DS. Há Rhythm Toys, que são brinquedos cheios de sons com os quais você pode criar toques, além de Endless Games, que são mini-games simples, mas que não terminam nunca, como o próprio nome já diz.



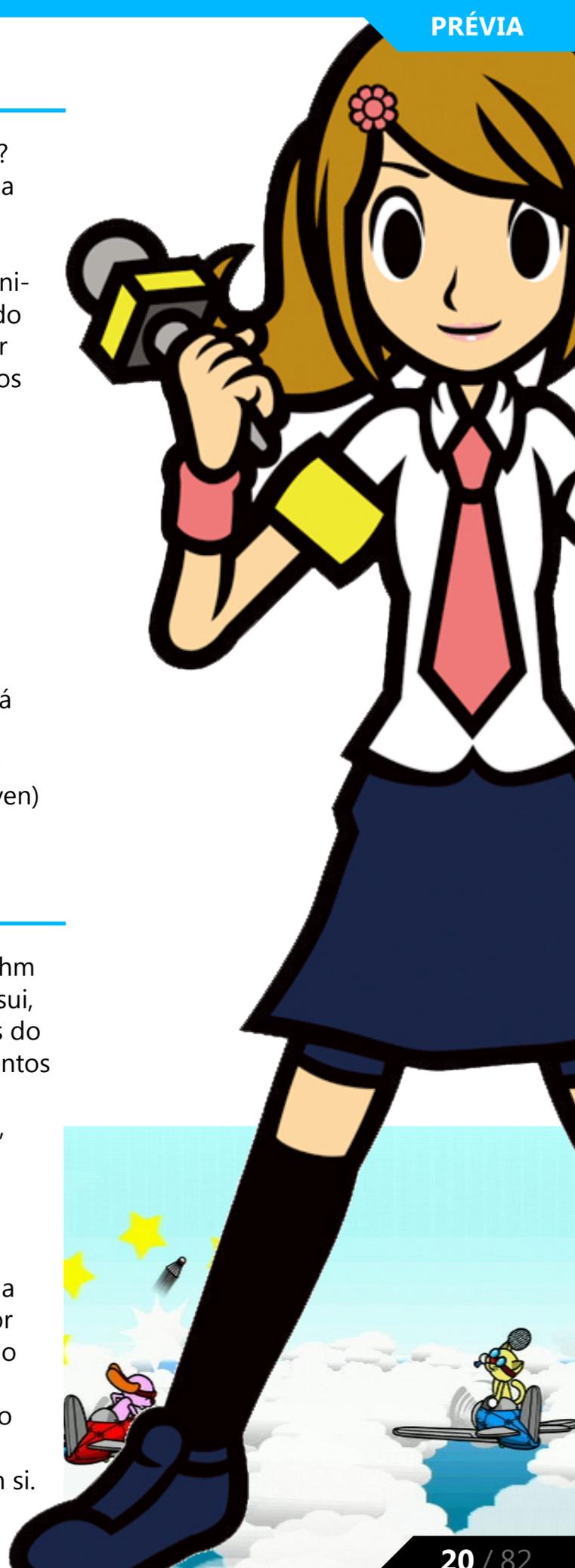
## Duetos!

O que seria do mundo das músicas sem os duetos? Quando artistas unem suas vozes em uma sincronia de cair o queixo para amplificar seus talentos? Em Rhythm Heaven para Wii, você e sua mãe, irmão, amigo, tio ou tia podem se juntar para curtir os mini-games musicais em duplas! Há tanto mini-games do singleplayer adaptados para o modo multi-jogador (num estilo de gameplay alternado) e games criados especialmente para a diversão em companhia.

É possível, por exemplo, chamar seu amigo para disputar umas partidas de Karate-Man e muito mais! A proposta do jogo é justamente preencher os espaços vazios nas suas tardes de domingo, algo que o Wii já vem fazendo muito bem. Mas, com tantos jogos assim, será que Rhythm Heaven Wii conseguirá seu devido espaço? Afinal, Just Dance já faz bastante sucesso como game musical. Poderá Rhythm Heaven Wii trazer para si os holofotes? O negócio parece dar certo no Japão, afinal, a versão japonesa (cuja tradução é Everyone's Rhythm Heaven) teve um sucesso explosivo nas primeiras semanas.

## Música para os ouvidos!

Ainda sem data para o lançamento ocidental, Rhythm Heaven Wii, que nem nome confirmado ainda possui, será um excelente acréscimo à biblioteca de títulos do Wii, ainda mais em uma época em que os lançamentos beiram a inexistência. As músicas japonesas que coroam cada mini-game são excelentes e viciantes, o que nos leva a esperar qualidade semelhante na versão ocidental. A versão para DS conseguiu essa proeza, mas, pessoalmente, gostaria de jogar com as versões orientais das canções, e seria excelente se houvesse essa opção. Os gráficos seguem a linha das outras versões, mas com uma resolução melhor e adaptados para uma tela de televisão ao contrário de uma telinha de DS. É claro que o estilo muito bem-humorado de RH recheará este título do início ao fim, já que o game constantemente faz uso de piadinhas, sendo algumas sobre o próprio jogo em si.

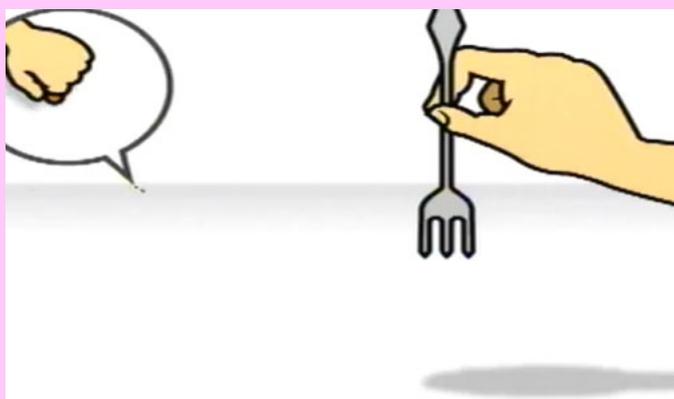


## Macacos me mordam!



Macaquinhos em miniatura invadiram as engrenagens de um relógio e transformaram-no numa das mais excêntricas experiências musicais. No comando de um macaco que está preso a um dos ponteiros, você terá de sincronizar o botão A do Wiimote ao bater de palmas com outros macacos. O ritmo muda a depender da cor do macaco que baterá palmas com você.

## Feijões mágicos



Uma mão dará petelecos em uma série de feijõezinhos que irão viajar numa velocidade incrível até você. De posse de um garfo, você deverá espetar os feijões quando estiverem ao seu alcance. Como os grãos estão numa velocidade extrema, como saberá a hora certa de enfiar o talher? Obviamente, a música será seu guia, logo, é preciso deixar os ouvidos bem atentos e curtir a melodia.

## Aventura microscópica



Nesse mini-game, você terá o controle sobre um plâncton (ou alguma estrutura unicelular desconhecida) que deverá nadar junto ao outros dois ao ritmo da música. Há braçadas mais longas e mais curtas, a escolha entre uma e a outra dependerá da canção. A semelhança com Electro Plankton (DS) é imediata!

## Já vi isso antes?



Baseado em Built to Scale (primeiro mini-game da versão de DS da série), esse game irá colocar o jogador no comando da fabricação de... quadradinhos de metal com um cilindro no meio. É, é bem estranho, mas é uma tarefa difícil! Os cilindros precisam entrar no buraquinho dos quadradinhos com extrema precisão, ou seja, terá como requisito a sincronização com a canção tema do mini-game.

## Samurai musical

Outro mini-game bem esquisito. Nele, você é um samurai japonês bem caricato com um detalhe incomum: se recusa a fatiar seus inimigos fora do ritmo da música. De frente para um portal dimensional de onde partem criaturas das trevas, você deverá retalhá-las seguindo a canção, caso contrário, elas o atacam sem dó! Afie sua espada e, principalmente, seus ouvidos!



Nunca jogou um game da série? Amou a versão de DS? Não restam-lhe motivos para pôr as mãos em Rhythm Heaven Wii e colocar todos os seus amigos para brincar com todas as loucuras que o game traz. Esse verdadeiro WarioWare musical tem espaço reservado na sua estante!

EXPECTATIVA

3

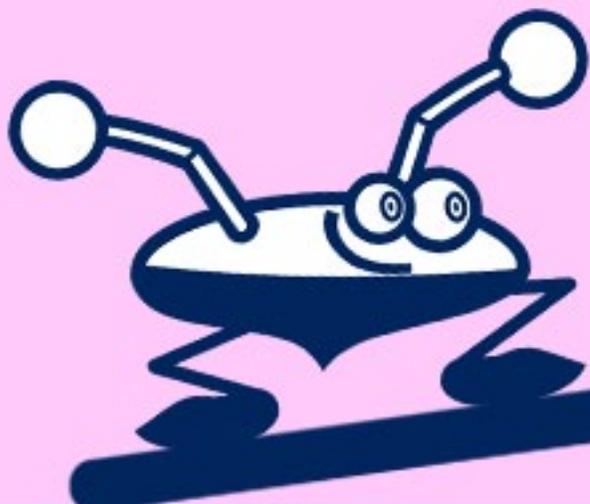


**Rhythm Heaven Wii**

Nintendo

**Gênero:** Puzzle/ Musical

**Lançamento:** Final do ano



# A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA OUTUBRO 2011 - RIO DE JANEIRO

[www.brasilgameshow.com.br](http://www.brasilgameshow.com.br)

Conferência: 5, 6 e 7 - Feira: 7, 8 e 9

Ingressos  
antecipados  
com desconto  
no site



**BGS**  
BRASIL GAME SHOW

Patrocinadores Evento:



Patrocínio Conferência:



 [nintendoblast.com.br](http://nintendoblast.com.br)

3DS

por **Rodrigo 'Excova' Trapp/  
Alex Sandro**

Revisão: Alex Sandro/ Alveni Lisboa/  
Romero Araújo e Gustavo Assumpção  
Diagramação: Gustavo Assumpção

# STARFOX 64

## 3D

Já se passaram quase quinze anos desde que a aventura de Fox McCloud e sua equipe chegou pela primeira vez ao Nintendo 64. O tempo passa, o tempo voa, mas será que essa bicharada ainda consegue nos surpreender com horas e horas da mais pura diversão, como aconteceu da primeira vez? Já adiantamos a resposta para matar sua curiosidade: Sim, consegue. E pra melhorar ainda mais, percebi que o game funciona da mesma forma que andar de bicicleta. Mesmo depois de tantos anos sem sequer encostar no jogo de N64, foi só colocar o cartucho e iniciar a missão por Corneria, para notar que praticamente tudo ainda estava bem vivo em minha memória. Especialmente, essa edição da Revista Nintendo Blast traz duas análises de Star Fox 64 3D. Uma, de autoria de Rodrigo Trapp, foi escrita por quem jogou a primeira aventura no Nintendo 64. Já a segunda, de autoria de Alex Sandro, foi escrita por aquele que está pela primeira vez experimentando os desafios que o game propõe. Sem mais delongas, vamos lá:

*Opinião de quem JOGOU  
o primeiro Star Fox 64  
- por Rodrigo Trapp*

Para quem ainda não conhece, Star Fox 64 é considerado o melhor jogo da raposa, junto com o primeiro (e inovador) game da série, lançado para o Super Nintendo. Em uma mistura perfeita de elementos de shooter com combate aéreo, você controla a raposa Fox McCloud e conta com a ajuda de três amigos para vencer as forças do mal, aqui representadas pelo maléfico cientista Andross. Andross aterrorizou o planeta Corneria em tempos remotos. O General Pepper (um cachorro muito gente boa) recrutou James McCloud (pai de Fox), Piggy e Peppy para exilar o vilão no planeta Venom. As coisas não saíram bem como deveriam. Piggy traiu sua equipe, James McCloud foi preso e apenas Peppy conseguiu escapar. Agora, anos depois, Andross voltou a aterrorizar todo o Sistema de Lylat e novamente o General Pepper recruta um time para combatê-lo. Além de Fox, que está sob seu comando, você recebe ajuda de alguns personagens interessantes, que de tão carismáticos constituem parte importante da diversão ao se jogar Star Fox. Ainda existem alguns outros personagens que aparecem de vez em quando, tanto atuando do seu lado quanto contra você. Mas também não queremos estragar as surpresas, não é mesmo?



## Os heróis

### FOX MCCLOUD

O herói da aventura é muito habilidoso. Valoriza muito a amizade e sempre se dispõe a salvar seus amigos, mesmo que muitas vezes tenha que deixar em segundo plano os objetivos das missões.



### FALCO LOMBARDI

Um dos melhores pilotos do seu time, Falco é um pouco mal-humorado e totalmente competente. É essencial para encontrar rotas alternativas e, sem ele, é impossível encontrar alguns caminhos secretos.



### PEPPY HARE

O mais experiente da sua equipe, Peppy sempre dá conselhos para Fox, estratégias de batalhas e indica os pontos fracos dos inimigos. Ele é o responsável pela famosa frase "Do a Barrel Roll!"



### SLIPPY TOAD

Esse sapo é importante durante as batalhas contra os chefes. Ele faz uma análise da defesa dos inimigos e mostra o medidor do escudo. Acaba se metendo em confusão e Fox tem que resgatá-lo em um momento da aventura.



## Uma aventura espacial

O jogo possui 15 fases, das quais você poderá jogar apenas sete por vez. As fases jogadas irão depender do caminho escolhido por você durante a aventura. Em vários estágios existem duas saídas, sendo que uma delas sempre é alcançada somente mediante o cumprimento de alguns objetivos, seja salvar seu amigo Falco de um ataque das naves inimigas, seja destruir todos os sinalizadores boiando na água de um deserto tóxico.

A variedade das fases é surpreendente. Planetas de fogo, espaço sideral, estações no gelo, fundo do mar (pilotando o submarino Blue Marine) ou um deserto rochoso (pilotando o tanque LandMaster) fazem com que o game, em nenhum momento, se torne repetitivo ou cansativo. As batalhas contra os chefes também são um show a parte, cada um com seu ponto fraco exclusivo e seu tamanho assustador, ocupando praticamente toda a tela.

Conseguir encontrar as saídas secretas das fases não irá exigir tanto esforço assim dos jogadores, visto que muitas vezes seus amigos te dão dicas de como fazer isso. Para aumentar o tempo de jogo, no entanto, alguns elementos "colecionáveis" foram incluídos, para que você possa aproveitá-lo. As medalhas são um exemplo disso. Você pode conseguir uma medalha de ouro em cada uma das fases por onde passar, mas para isso não poderá deixar que nenhum de seus companheiros seja derrotado e precisará derrubar uma grande quantidade de inimigos. Uma dica: tente andar sempre com o laser carregado (segurando o botão de tiro), para acertar vários inimigos de uma vez só, ganhando alguns hits de bônus. Após conseguir todas as medalhas de um dos modos (N64 ou 3DS), você ainda libera o modo "Expert". O que acontece por lá? Surpresa. Jogue e descubra!

Se nada disso for suficiente, o modo "Score Attack" ainda é liberado depois de você terminar o game pela primeira vez. Nele, você poderá jogar cada uma das fases em separado, tentando atingir o maior número de pontos possível por derrotar inimigos e recebendo por isso medalhas de bronze, prata ou ouro.



Alguns itens aparecem para ajudar Fox em sua aventura:

### **Anéis de prata** -

Recarregam um pouco de sua energia.

**Anéis dourados** - Ao coletar três, sua barra de energia irá crescer um pouco. Coletando mais três na mesma fase, você ganha uma vida.

**Bombas** - Arremesse-as com o botão Y e veja tudo o que está a sua frente explodir

**Lasers** - Fortalecem o seu tiro.

Quanto aos modos citados acima, eles diferem em pouca coisa. Escolhendo o modo N64, você tem a experiência original do game, utilizando somente o direcional para controlar os veículos e sofrendo mais dano a cada ataque dos inimigos. Já no modo 3DS, é possível habilitar o Gyro Control e você sofre sempre menos dano. Em relação ao original do Nintendo 64, o jogo foi de certa forma, simplificado. No console, uma vez que uma fase tenha sido concluída, você não tem outra opção, senão seguir para este único estágio (utilizando o caminho da direita ou o da esquerda, dependendo de qual das saídas foi escolhida). Era isso o que você podia fazer do início até o final do game. Ou seja, se você não conseguiu a tão esperada medalha na fase em questão, somente jogando todo o game novamente para uma nova tentativa. Na versão do 3DS, as coisas ficaram mais fáceis. Ao concluir uma fase pegando a saída alternativa, por exemplo, você pode escolher no mapa também a outra saída, ou ainda jogar a mesma fase recém-concluída novamente. Isso significa que você pode ficar tentando conseguir aquela medalha até enjoar, jogando repetidas vezes. Facilitar as coisas nem sempre é uma vantagem. Neste caso o gameplay, que já era curto, se torna menor ainda. Você não levará mais do que uma hora e meia para terminar o game seguindo cada um dos caminhos.

## Missão incompleta

A grande pisada de bola da Nintendo, com certeza foi o Multiplayer. O game só aceita mais de um jogador, utilizando o Download Play. A vantagem é que somente um cartucho é necessário para que até quatro pessoas joguem simultaneamente, mas a festa só funciona por Wireless local. Nada de disputar aquelas partidas divertidíssimas com seus amigos de longe, ou naquela madrugada de insônia sozinho no quarto. Isso foi um tanto quanto decepcionante e, de certa forma, inexplicável.



## Power ups

**Transposer** – Você troca de posição com o adversário mais próximo.

**Bomb** – Quando você habilita os Power-ups, a única forma de se conseguir bombas, é nos pontos de interrogação. Funciona como uma bomba normal do game.

**Supernova** - Libera uma grande concentração de energia contra seus inimigos, podendo ser controlada com o direcional.

**Homing Missiles** – Uma pequena quantidade de mísseis teleguiados é lançada contra os oponentes mais próximos.

**Firebird** - Você literalmente se transforma em um pássaro de fogo. Com a nave em chamas, pode causar dano aos inimigos indo de encontro a eles.

**Stealth Mines** – Minas invisíveis que podem ser espalhadas pela fase.

**Cloak** – Garante invisibilidade momentânea.

**ForceField** – Campo de força que protege você contra os ataques inimigos.

**Slow Burrs** – Arremessa objetos que se prendem às naves dos oponentes, deixando-os lentos.

Mas enfim, falando sobre o que temos disponível, há novos cenários e duas configurações diferentes. As batalhas podem ser travadas do modo original, da mesma forma que era visto no N64, ou então com uma inovação que é bem válida e aumenta a diversidade dos combates: os Power-Ups. Eles são muitos, e lembram bastante o modo de funcionamento de Mario Kart: você encontra um balão com um ponto de interrogação e um item aleatório será adicionado à sua tela, que pode ser acionado com o botão Y.

As batalhas podem ser limitadas por tempo (nas quais o jogador que destruir mais inimigos em um tempo previamente determinado é o vencedor); por pontos (nas quais quem derrubar uma determinada quantidade de inimigos primeiro vence); ou ainda um survival, no qual vence o último que ficar inteiro.

## O espaço em 3D

Já o efeito 3D do jogo é algo quase indescritível. Logo na tela de abertura, com o nome do game escrito acima de uma Arwing, fica difícil conter a emoção ao ver tamanha qualidade. E isso se repete por várias e várias vezes. Cada uma das sequências animadas impressionam pela textura e pela beleza, e com o efeito 3D ligado então, é difícil se segurar na cadeira. Não seria nada injusto dizer que o nível do efeito superou até mesmo o visto em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*. Obviamente, ao selecionarmos a opção de "Gyro Control", onde o giroscópio do 3DS é acionado e a movimentação da Arwing passa a responder não mais pelos movimentos do Circle Pad, mas sim pelo movimento do próprio portátil, as coisas não são tão maravilhosas assim. Continua difícil ficar girando por aí e não perder o foco no efeito 3D. Sugerimos que você o desligue para aproveitar o máximo dessa nova forma de controle.



## No espaço, na terra e na água

Não importa a situação ou o local, Fox está sempre disposto a completar suas missões. Ele possui três tipos diferentes de veículos:

### ARWING

O principal veículo de Star Fox 64 3D, a nave tem esse nome por ter o formato da letra 'A', segundo as palavras do próprio Miyamoto. É ágil, seus lasers podem receber upgrades e lança bombas.

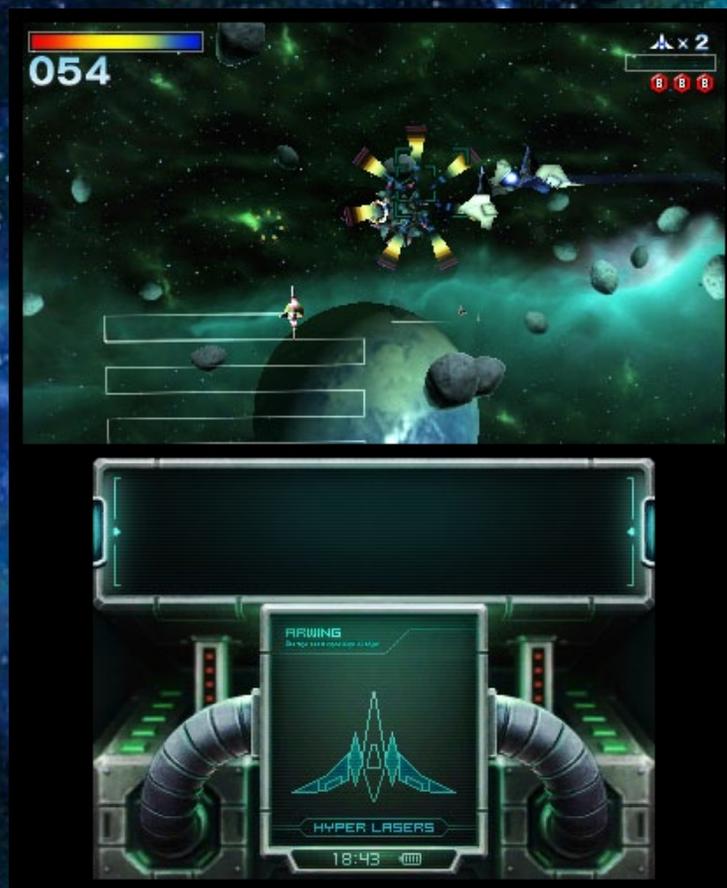
### LANDMASTER

O tanque é potente e os controles são os mesmos da Arwing. Uma característica interessante é que a Landmaster pode flutuar por curtos períodos de tempo, pressionando 'L' e 'R' simultaneamente.

### BLUE-MARINE

O submarino é forte e possui lasers que funcionam embaixo d'água. Lança torpedos ao apertar o 'Y' e não possui tiros carregados (ao apertar e segurar o botão de disparo) como os outros veículos.

Star Fox 64 3D é pura nostalgia. Um jogo que vai fazer aqueles que tiveram Nintendo 64 se emocionarem por poder reviver essa aventura tão marcante para os gamers mais antigos e também com certeza irá trazer muitos novos fãs para o lado "estelar" da Nintendo. Mesmo sendo um game curto, onde em pouco tempo você decora todos os padrões das fases e sabe de onde irá sair cada inimigo, com certeza você irá querer terminá-lo muitas e muitas vezes. Existe todo o trabalho de se conseguir todas as medalhas, que não é lá uma coisa tão fácil assim. Já consegui-las no modo "Score Attack" é insanamente difícil e, para completar, ainda temos o Expert Mode. Ou seja, Star Fox 64 é, pela segunda vez em 15 anos, um clássico obrigatório.



## Prós

- Lindos gráficos;
- Melhor uso do efeito 3D no portátil até agora;
- Inclusão dos modos Expert e Score;
- Attack, aumentando a vida útil do jogo;
- Ótima jogabilidade.



## Contras

- Multiplayer apenas local.



NOTA FINAL

**9.0**

**Star Fox 64 3D (3DS)**

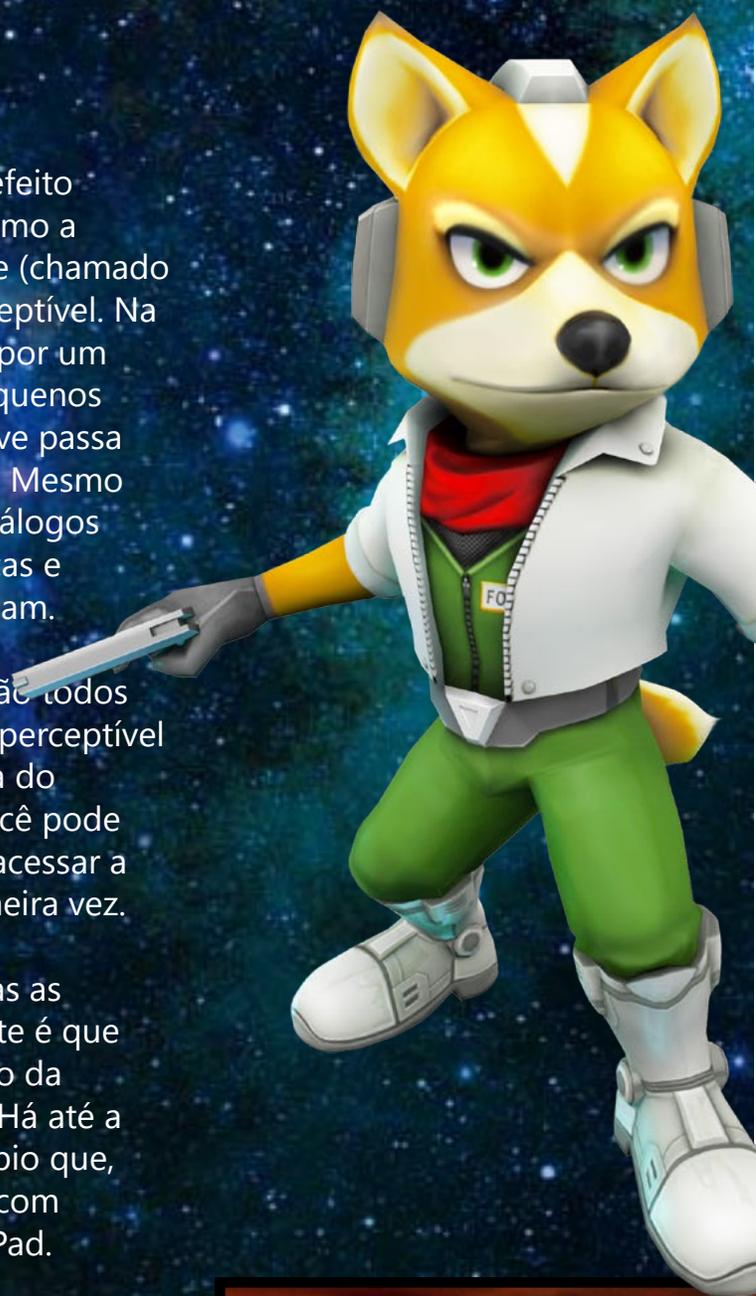
Gráficos **9.0** | Som **9.0**  
Jogabilidade **9.0** | Diversão **10**

*Opinião de quem NÃO  
JOGOU o primeiro Star  
Fox 64 - por Alex Sandro*

Não dá pra começar essa análise sem dizer que o efeito tridimensional caiu como uma luva para a série. Como a Arwing, nome da nave, sempre se move para frente (chamado de Scroll Mode), a profundidade é totalmente perceptível. Na fase Meteo, por exemplo, na qual é preciso passar por um cinturão de asteróides, você consegue notar os pequenos destroços saindo da tela, assim como quando a nave passa por entre os anéis que restauram a defesa da nave. Mesmo com os gráficos recebendo uma 'repaginada', os diálogos ainda seguem o mesmo padrão de imagens estáticas e personagens movendo somente a boca quando falam.

O áudio acompanha bem a jogatina. Os diálogos são todos dublados com um toque de humor extremamente perceptível e as músicas combinam perfeitamente com o clima do jogo. No total, há mais de quarenta diferentes e você pode ouvi-las a qualquer momento no menu, bastando acessar a opção Sound Test, após terminar o game pela primeira vez. Para o jogador ter domínio na hora de controlar a nave, há um pequeno treinamento que ensina todas as movimentações e características dela. O interessante é que nesta versão é possível escolher se a movimentação da nave para cima e para baixo seja contrária ou não. Há até a possibilidade de escolher ou não o uso do giroscópio que, se ativado, permite ao jogador movimentar o 3DS com inclinações do portátil ao invés de utilizar o Circle Pad.

Um detalhe curioso é que o efeito 3D não é tão afetado quando se utiliza o giroscópio. Possivelmente isso ocorre em virtude da movimentação da sua nave ser "limitada", permitindo ao jogador realizar uma simples inclinação, ao invés de fazer movimentos exagerados com o console. Mesmo assim, houve momentos em que a tela fica embaçada e, assim, voltei a utilizar o Circle Pad. Se quiser desfrutar do 3D e não usar o giroscópio, você pode fazer isso; se quiser usar o giroscópio e desativar o efeito tridimensional, faça. Tudo está ali, basta o jogador escolher a configuração que ele quer. A jogabilidade é competente tanto para quem prefere jogar no modo clássico quanto para aqueles que querem utilizar as funções que o 3DS proporciona.



Em ambos os modos, lançar bombas e realizar o 'boost' (espécie de aceleração) fica a cargo dos botões 'X' e 'Y', respectivamente, além de inclinar o veículo com os botões 'L' ou 'R'. Para realizar os Somersault – movimento no qual sua nave realiza um "looping", útil quando há inimigos te atacando por trás, pode ser feito movimentando o Circle Pad para cima e pressionando X simultaneamente ou apertado o direcional digital para cima. Para fazer o movimento U-Turn, onde sua nave realiza um retorno, pode-se mover o Circle Pad para baixo e pressionar B juntamente ou simplesmente apertar o direcional para baixo.

A tela inferior do 3DS só é utilizada para mostrar os diálogos e acessar os menus. A câmera, sempre posicionada atrás de sua nave, pode ser ajustada com o direcional digital direito. O nível de desafio é crescente, toda fase tem um chefe aguardando por você e, em determinados períodos, a batalha entra no All-Range Mode e a movimentação da sua nave é livre, permitindo a você a voar em qualquer direção. O desafio aumenta principalmente quando o Star Wolf, a equipe adversária aparecê. O game mostra aquele clima de adrenalina quando é preciso destruir os inimigos, salvar seus parceiros que estão sendo atacados, ficar de olho na defesa da sua nave e tudo isso com o tempo contra você.



## “Nós precisamos da sua ajuda, Star Fox”

Infelizmente não há um modo online em Star Fox 64 3D, que seria uma adição interessante, e não há funcionalidades que utilizem o StreetPass e o SpotPass, que garantiria uma longevidade maior ao game. Você consegue terminar a aventura em menos de duas horas, mas é importante lembrar que há rotas alternativas, portanto, a longevidade do game acaba aumentando consideravelmente. Miyamoto disse que, dependendo do sucesso desse game (ou da falta de sucesso), a série pode terminar. Porém, Star Fox 64 3D cumpre seu papel. Fica a esperança de que essa nova roupagem dada a um clássico inspire a Nintendo a fazer novas aventuras da raposa e que Fox consiga salvar Lylat e sua história no universo dos games, pois “nós precisamos da sua ajuda, Star Fox!”



### Prós

- Efeito 3D bem aplicado ao jogo;
- Jogabilidade competente;
- Fator replay garantido.



### Contras

- Ausência de um modo online;
- Não há funcionalidades de StreetPass e SpotPass.

NOTA FINAL

**8.5**

### Star Fox 64 3D (3DS)

Gráficos **8.0** | Som **8.0**  
Jogabilidade **9.0** | Diversão **8.0**

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Rafael Neves e  
Lucas Oliveira. Diagramação:  
Paula Travancas



John Tanner, um ex-policia de Nova Iorque, é contratado por um político para lidar com os criminosos que vêm espalhando o caos pela cidade após salvá-lo de uma emboscada. Tanner, que havia algum tempo já pensava em deixar de agir sob ordens indiretas da polícia, vê ali uma oportunidade de ouro: lidar com os bandidos por conta própria. Com a ajuda da rede de informações do Senador Ballard, Tanner sai em uma caçada implacável para livrar as ruas de Nova Iorque do crime organizado.

## Nova Iorque: cidade abandonada

Driver: Renegade é um jogo mediano. Tem bons gráficos, mas apresenta uma cidade totalmente vazia. Pois é, nada de pedestres desviando dos carros, nada de barcos no mar. São apenas os carros adversários, o seu carro e alguns outros que aparecem de vez em quando na pista. Em Renegade, Nova Iorque é quase uma cidade fantasma. Mas tudo bem, tirando isso, o jogo é bem legal né? Não.

Diferente dos últimos jogos da série, em Driver: Renegade você apenas dirige o seu carro. Não há sequências a pé e você não pode mudar de carro no meio da missão. Não tem nem uma troca de tiros sequer. Bom, pelo menos não durante o gameplay. O jogo é bem repetitivo, consistindo basicamente em quatro tipos de missão: perseguir um carro, destruir um carro, destruir vários carros e chegar a algum ponto sem ser destruído. Se você jogar as quatro primeiras missões já terá uma noção do que vai ver até o final do game. Existe uma barra que funciona como um Nitro, que no jogo é chamada de Rage Bar. Ela vai enchendo conforme você vai executando certas manobras e/ou destruindo carros e elementos do cenário.

O ponto alto do modo principal de jogo são as cutscenes (que infelizmente são apenas algumas gravuras com quase nenhum movimento). Os desenhos são até bacanas, bem coloridos, e dão um clima legal ao jogo, mas a dublagem e os diálogos acabam atrapalhando um pouco.





## Começo de carreira

Driver: Renegade conta ainda com um modo carreira, onde é possível competir contra carros controlados pelo jogo. Você pode disputar corridas onde o último carro de cada volta é eliminado, pode disputar uma batalha onde vence o carro que ficar inteiro até o final, pode correr uma simples corrida (mas sem regras, então vale bater nos outros carros à vontade). A coisa começa fácil, mas vai complicando conforme novos níveis vão sendo liberados.

A tela inferior do portátil exibe em tempo integral um mapa da Nova Iorque virtual, como se fosse um GPS. Em alguns momentos ele quebra um bom galho, principalmente quando seu carro está muito danificado e você precisa de um mecânico mágico (sim, mágico, porque basta passar em frente ao mecânico para o carro ficar novinho em folha). Mas, para achar o seu próximo destino, nem sempre ele é de muita ajuda, visto que o mapa é bem grande e não cabe todo na tela.

## Vale a pena?

Apesar dos pesares, o jogo consegue te entreter por algumas poucas horas. Não que ele seja especialmente enjoativo, é que o jogo é curto mesmo. Se não fossem os extras, a jogatina não chegaria a mais de 3 horas. Para deixar as coisas um pouco mais atrativas, ao se completar uma fase no modo difícil o jogo libera novos carros que ficam disponíveis no modo carreira. Terminar as disputas neste modo também garante novos automóveis.



Uma coisa da qual senti muita falta foi de um modo multiplayer, que cairia muito bem em Driver: Renegade. Não há modo online, e também não tem nenhum tipo de DLC. O efeito 3D funciona bem, principalmente em conjunto com os bons gráficos da cidade. Há a opção de se habilitar o StreetPass para trocar dados com outros jogadores, mas não é nada que mereça muito destaque.

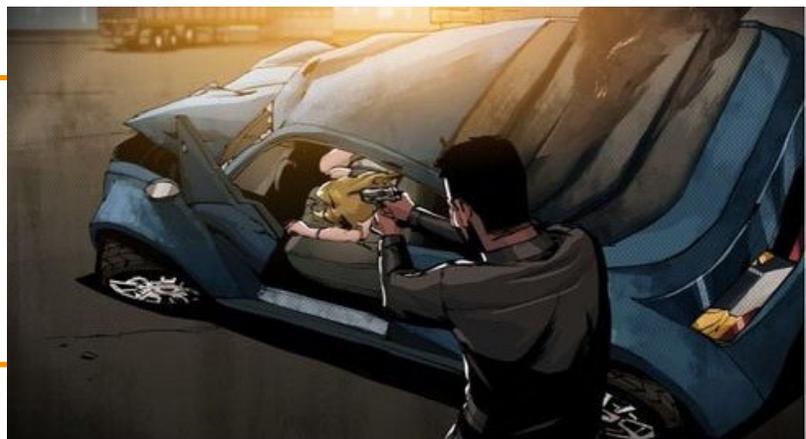
No geral, Driver: Renegade é um jogo divertido. É bem curto, um tanto repetitivo, mas é aquele tipo de jogo pra se jogar de vez em quando só pelo prazer de dirigir livremente por uma Nova Iorque sem civis e destruir alguns carros nesse meio tempo. Talvez ele não valha seu dinheiro, a menos que você seja muito fã da série ou apenas não se importe de ter um jogo um tanto sem graça. Ou simplesmente goste muito mesmo de destruir carros. 

## Prós

- Não tem *slowdowns*
- Controles respondem muito bem
- Cutsscenes bem desenhadas

## Contras

- História curta
- Gameplay repetitivo
- Bons gráficos, mas a cidade ficou vazia
- Não tem multiplayer
- Não há sequências de gameplay fora do carro



NOTA FINAL

**5.5**

**Driver: Renegade  
(Nintendo 3DS)**

Gráficos **6.5** | Som **5.0**  
Jogabilidade **6.0** | Diversão **5.0**

3DS

---

*por Romero Araujo**Revisão: Rafael Neves,  
Leandro Freire.  
Diagramação:  
Guilherme Vargas*

SHIN MEGAMI TENSEI  
**DEVIL SURVIVOR**  
**OVERCLOCKED**

Quando Shin Megami Tensei: Devil Survivor chegou às prateleiras em meados de 2009, ele rapidamente chamou a atenção de todos. Não por ser um RPG: disso o DS estava cheio. Mas sim por ser um RPG diferente. A maioria dos jogos presentes no portátil consistiam em combates genéricos com espadas, magias, avanço de níveis, e por aí vai. Devil Survivor, por outro lado, ofereceu uma experiência inovadora, e conquistou tanto público quanto crítica. De olho nesse sucesso, a produtora Atlus resolveu lançar uma versão remasterizada de seu sucesso para o 3DS, denominando-o Devil Survivor Overclocked.



Devil Survivor segue um grupo de jovens vivendo em Tóquio. Em um dia normal, enquanto vão encontrar um amigo, uma série de desastres estranhos atingem o centro da cidade, liberando uma miríade de monstros sobrenaturais no mundo, e gerando um bloqueio militar que deixa milhões de pessoas presas, sem chance de sair. Com a ajuda de um dispositivo bem... familiar, os personagens descobrem como controlar as hordas de monstros a seu bel-prazer. À medida que o tempo passa, a situação vai se agravando, os monstros vão ficando mais poderosos, e as pessoas, cada vez mais desesperadas. Durante o jogo, você se pergunta: você vai sobreviver? Vai conseguir salvar seus amigos? Vai conseguir entender o que aconteceu? E o mais importante: o mundo vai voltar ao normal, algum dia?

O fluxo de jogo de Devil Survivor lembra muito um RPG de estratégia padrão: a história se passa com conversas entre os personagens, e as batalhas acontecem em momentos fixos da narrativa. As sequências de combate se assemelham com os grids dos jogos "tactics", onde cada personagem ocupa um ponto, e pode atacar, se defender, ser atacado, ou qualquer ação daquele ponto. No momento do combate, o jogo muda para um padrão de RPGs tradicionais, com menus e cenas de combate. Você pode ter dois grupos de ataque flanqueando cada unidade, sendo que cada personagem no seu grupo pode escolher as habilidades para usar, explorando as fraquezas do inimigo e fazendo valer suas forças. O contrário, lógico, também é válido, podendo o inimigo se aproveitar de suas fraquezas.

O sistema de "demon fusion", usado na série Shin Megami Tensei também é usado aqui. Quando seus demônios passarem a ficar um pouco fracos demais, junte-os com outros, e crie feras mais poderosas. Detalhe: Devil Survivor usa um sistema em jogo que auxilia o jogador a escolher as maneiras de fundir determinados monstros, etc, portanto, mesmo que seja seu primeiro jogo da série, você não estará perdido.

Não há como negar a qualidade do game em si. Afinal de contas, é o mesmo jogo que foi mostrado em 2009, e que foi considerado naquela época um dos melhores games do ano. A dúvida aqui fica na qualidade do 3DS em se equiparar ao seu predecessor. Sem dúvida, existem melhorias: visuais melhorados, todo o jogo é falado (todas as falas dos personagens),





possibilidade de ter mais que um slot de jogo salvo, e um final extra. Mesmo assim, isso não seria o bastante para quem já jogou o game antes.

Mas nem tudo são flores. O jogo tem várias falhas de seu predecessor, e algumas novinhas em folha. O ponto mais fraco do jogo está no 3D, que praticamente não é utilizado em momento nenhum. Apenas em poucas cutscenes. Não entendo porque os desenvolvedores não usaram o 3D nas cenas de batalhas (que são bem paradas). Da

mesma forma, a música é bem repetitiva, e chega a ficar odiosa em alguns (vários) momentos. Além disso, a curva de aprendizado do jogo pode ser bem difícil de se lidar.

Outro ponto negativo, para alguns, é o visual do game: a maior parte dos personagens tem um ar meio melancólico, depressivo, e por que não dizer, emo.

Podemos dizer, com certeza, que Devil Survivor Overclocked é um excelente RPG, exatamente por ser igual ao original. E com a fraca biblioteca de jogos do gênero para o 3DS, ele é mais que bem-vindo. Se você realmente quer jogar algo do tipo, eu recomendaria esperar pelo Devil Survivor 2, que será lançado nos próximos meses para o DS tradicional (curioso, não?).

No lançamento do 3DS, esse pecou em muitos fatores que o DS foi campeão: sucesso imediato, uma biblioteca inicial sólida, um jogo com o Mario, e suporte das third parties. Tá certo que ele continua pecando em tudo isso, mas ao menos agora temos um RPG de peso para ele. Isso é, se você já não tiver jogado a versão original... 



## Prós

- Estória, gráficos e sons melhorados;
- Novo final;
- Novas missões;
- Mais save slots.



## Contras

- Péssimo uso do 3D;
- Basicamente é o mesmo jogo de dois anos atrás;
- Música irritante;
- Continuação do jogo será lançada apenas para DS.

NOTA FINAL

**8.0**

**Devil Survivor  
Overclocked (3DS)**

Gráficos **9.5** | Valor **7.0**  
Replay **9.0** | Diversão **7.5**



# ***NINTENDO BLAST***

no Prêmio Top Blog 2011!

O **Nintendo Blast** está concorrendo pela primeira vez ao **Prêmio Top Blog**, maior prêmio em reconhecimento aos blogs mais populares do Brasil.

Há 3 anos o **Nintendo Blast** produz conteúdo diário e de qualidade para manter você, leitor, informado sobre tudo o que acontece no universo Nintendo. Somos apaixonados por vídeo games, do mesmo jeito que vocês são, e fazemos isso porque amamos.

Se você acha que o nosso trabalho é legal, se merecemos o seu reconhecimento, dê um pulinho lá e vote em nós! E se não for pedir demais, nos indique aos seus amigos também. Caso não possa nos ajudar, saiba que continuaremos dando o nosso melhor para que na próxima edição do **Prêmio Top Blog** tenhamos conquistado seu voto.

**Clique aqui para votar  
no Nintendo Blast para o  
Prêmio Top Blog 2011!**

# Obrigado!

Wii

# Xenoblade Chronicles

O lançamento de Xenoblade Chronicles passou por tanta enrolação que só o fato de poder jogá-lo em inglês já é uma enorme satisfação. Se você não está por dentro do que tem acontecido (em que buraco você esteve morando nos últimos meses?), a história resumida é que a Nintendo of America, sabe-se lá por que, apesar de verdadeiros protestos e movimentos dos fãs, decidiu não importar um punhado de jogos japoneses que tinham tudo para serem alguns dos melhores do Wii. Um deles é Xenoblade Chronicles, um jogo desenvolvido pela Monolith Soft e que carrega o peso do nome Tetsuya Takahashi, cujo currículo inclui títulos importantes no gênero RPG, como Chrono Trigger, diversos jogos da série Final Fantasy, Xenogears e a série Xenosaga.

por **Daniel Moisés**

Revisão: Thiago Oliveira  
Diagramação: Caio Domingues

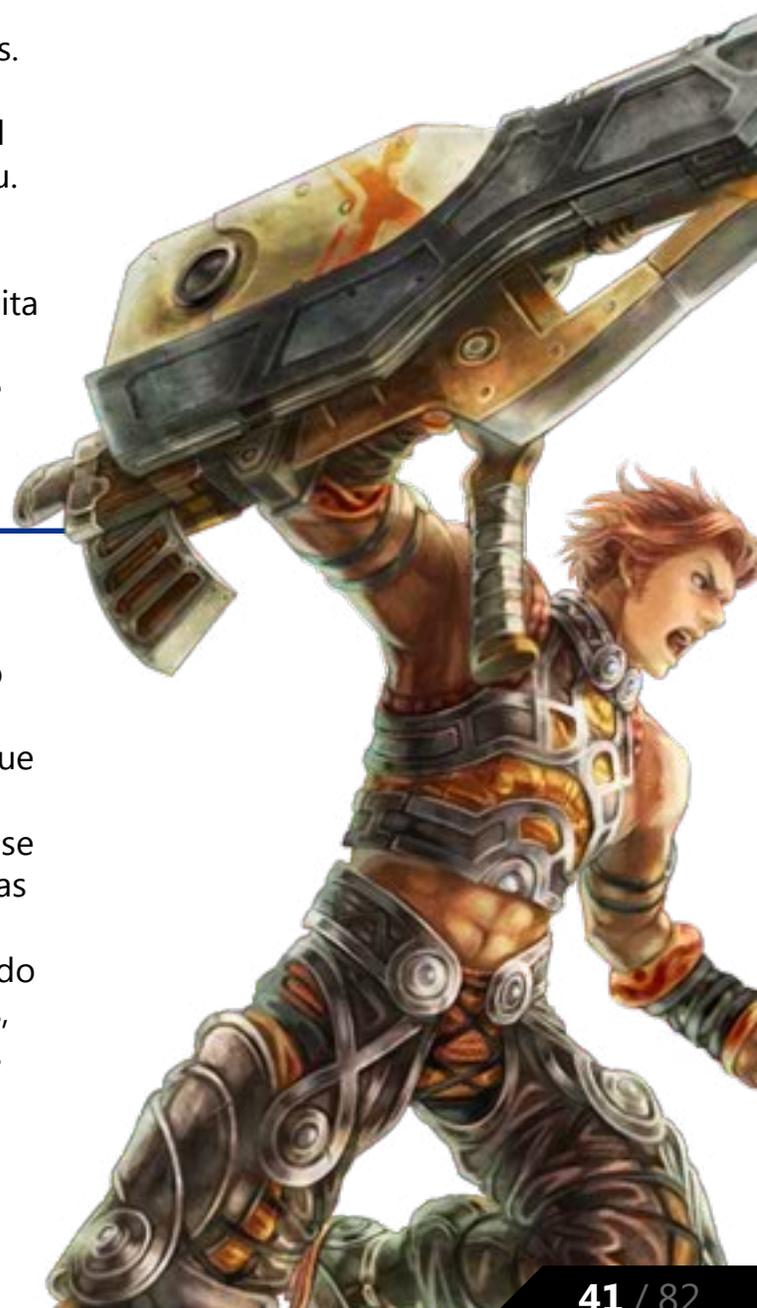




Felizmente, a Nintendo da Europa viu a coisa de outra forma e decidiu traduzir os jogos tão pedidos. Xenoblade foi o primeiro do grupo a finalmente ser lançado em idioma inglês e já está aí disponível para os sortudos que tem acesso a um Wii europeu. O veredicto? Continue lendo a análise para saber todos os detalhes, mas uma coisa eu já posso adiantar: se você gosta de jogos de RPG, tenha muita cautela ao jogar Xenoblade Chronicles... porque uma vez que você começar, é bem possível que ele te prenda por muito, mas muito tempo mesmo.

## **Uma ótima primeira impressão**

A grandiosidade de Xenoblade Chronicles fica evidente logo ao se começar um novo jogo. Na introdução, vemos dois gigantescos seres travando uma intensa batalha. Pela narração, sabemos que são duas entidades chamadas Bionis e Mechonis que lutaram até a morte há muitos anos atrás, quando nada existia ainda a não ser um mar e um céu que se estendiam infinitamente. Depois de um morrer pelas mãos do outro, o passar do tempo fossilizou seus corpos e suas carcaças acabaram tendo um inusitado destino: se transformaram em verdadeiros mundos, onde os mais variados seres vivos habitam. Somos então transportados para uma era completamente diferente, na qual humanos estão em guerra contra criaturas robóticas chamadas Mechon.



À frente dos humanos está um grupo de três valentes guerreiros (ou dois valentes e um nem tanto) liderados por Dunban que, no momento, é o protagonista da história. Logo ele deixará de sê-lo, o que é uma pena, pois daria um excelente personagem principal, sendo alguém que foge daquele velho estereótipo que os heróis de RPGs japoneses costumam ter: é corajoso, ousado, divertidamente arrogante, não tem cara de menina e não é loiro.

Dunban tem em mãos uma poderosíssima arma: uma espada chamada Monado que aparentemente é a ferramenta mais eficiente para derrotar os Mechon. Tal poder, entretanto, tem um custo: o seu uso parece extrair a força vital de Dunban, enfraquecendo-o cada vez mais. Não que isto o desencoraje a usar a arma para destruir o maior número possível de Mechon, é claro. No meio desta violenta guerra, o jogador recebe uma breve introdução ao sistema de batalhas.

Isso mesmo, nada de sessão de treino nem uma luta sem graça contra um monstro fraquinho: a coisa já começa pegando fogo. Tudo bem que, com a Monado em mãos, mesmo Mechon enormes são facilmente derrotados, mas fazer o jogador tomar controle pela primeira vez em um momento tão crítico dá uma emoção muito maior do que geralmente acontece na introdução de outros jogos de RPG e, na minha opinião, foi uma excelente escolha. Depois de derrotar alguns Mechon, vemos Dunban – claramente enfraquecido por usar a Monado, mas sem um pingão de hesitação – e um de seus companheiros partirem para cima do exército inimigo em uma investida aparentemente suicida.



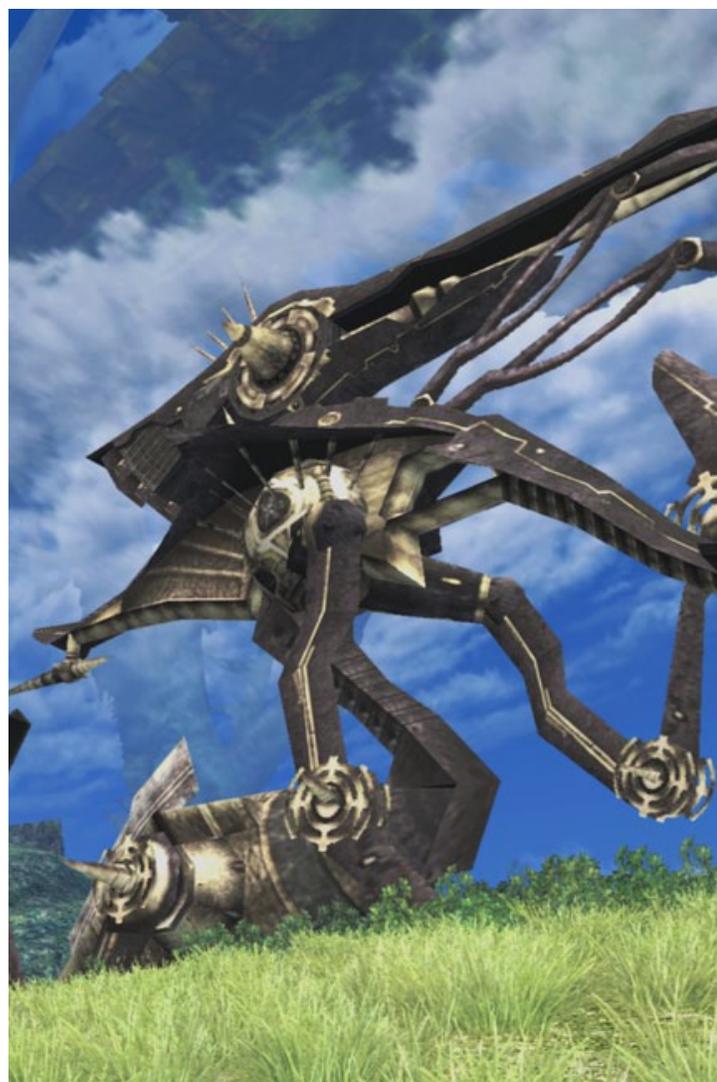
A história, então, avança mais um ano no futuro, época na qual a paz parece reinar. Neste contexto, somos introduzidos ao verdadeiro protagonista do jogo, um jovem chamado Shulk que, ao contrário de Dunban, tem uma aparência que segue mais aquele molde do "personagem principal do RPG japonês" já mencionado. Mas, apesar disso, a sua personalidade é longe de ser irritante e isso é o que importa mais. A partir deste ponto, o jogo começa de verdade e a história se desenrola: descobrimos que a Monado está na posse de Shulk, que ainda está tentando descobrir seus segredos e vemos que Dunban ainda está vivo, mas com um dos braços seriamente ferido, devido ao uso da espada.



O período de paz não dura muito, pois os malvados Mechon logo começam a invadir o território dos humanos novamente, infernizando-lhes a vida. Cabe então a Shulk e seus amigos a missão de acabar com o inimigo de uma vez por todas, auxiliados pelo poder da Monado que, por sua vez, está rodeada de mistérios. Entre eles, está a capacidade da espada de fazer Shulk ter visões do futuro. Sim, no fim das contas o enredo se resume ao roteiro mais batido da história dos RPGs: um grupo de jovens tentando salvar o mundo. Mas, se contada bem, até o enredo mais cheio de clichês se torna interessante... e pode ter certeza: a história de Xenoblade é contada excepcionalmente bem.

## Paisagens e sotaques

A ambientação do jogo em si já impressiona. Os humanos vivem em colônias construídas no corpo de Bionis, que está coberto de terras férteis, enquanto o corpo de Mechonis serve de lar para os Mechon. Coisa de doido isso de ter corpos de criaturas gigantes como cenário, sim, mas não há como questionar que dá um aspecto espetacular a Xenoblade, além de proporcionar um belíssimo apelo visual nas vastas paisagens.





Falando em apelo visual, Xenoblade tem gráficos realmente bonitos... mas quando vistos de longe. Os enormes cenários estão repletos de detalhes que impressionam e é fácil se distrair contemplando-os. Quando se começa a chegar mais perto, entretanto, as coisas não são assim tão espetaculares. Os modelos e texturas por vezes dão a impressão de estarem um pouco ultrapassados, coisa que se destaca principalmente nos rostos dos personagens: o próprio Shulk poderia ter recebido um retoque final para que pudesse melhor evidenciar suas expressões. O movimento de fala dos personagens também poderia ter sido um pouco melhor trabalhado, já que em muitos momentos é mecânico e falso demais. Mas são detalhes mínimos, em comparação à beleza da obra toda... E, naturalmente, precisamos ter em mente as limitações gráficas do Wii.

Do som, por outro lado, não há nada do que reclamar. As trilhas sonoras são extremamente bem feitas e se encaixam perfeitamente às situações, desde a música calma e relaxante da cidade à música rápida e empolgante do meio da batalha ou de uma situação de perigo. A dublagem é ótima e muito melhor da que geralmente se encontra em traduções de jogos japoneses. E, ao ouvir as vozes, o fato de que a versão que se está jogando é europeia fica mais do que óbvio, já que os personagens têm um carregado sotaque britânico. Todos as principais cutscenes têm diálogos com vozes e os personagens ainda gritam algumas frases durante as batalhas, então você ouvirá mais sotaque britânico jogando Xenoblade do que em um filme do Harry Potter. Mas se por acaso alguém tiver algo contra o inglês do velho mundo, há a opção de ouvir as vozes japonesas originais, um adicional que é sempre muito bem vindo.

## Complexo, mas amigável

Quanto à jogabilidade, Xenoblade também tem muitos pontos fortes. Tantos que é difícil falar sobre todos eles sem escrever um texto tão grande que preencheria uma revista inteira apenas com a análise do jogo. Um dos principais aspectos, contudo, é o sistema de batalhas. Inicialmente, se parece ao sistema de Final Fantasy XII: os inimigos ficam visíveis no mapa e a batalha acontece em tempo real (sem transição de telas), com os personagens atacando automaticamente os inimigos, até que o jogador indique uma ação diferente, como a de usar uma magia ou habilidade especial. Apenas um dos personagens é controlado pelo jogador, sendo que é possível escolher qual. Mas isso é só o começo... com o decorrer do jogo, a coisa fica muito mais complexa.

Quando você pensa que já aprendeu tudo o que tinha para saber sobre o sistema de batalhas, algo novo é introduzido, deixando as lutas ainda mais divertidas e dinâmicas. Um atributo chamado "agro" indica a atenção de um inimigo em atacar um personagem específico e é importante saber controlar isto para planejar a estratégia de ataque. Algumas habilidades (chamadas de "artes") têm efeitos especiais se usadas corretamente, como por trás do inimigo, ou pela lateral.



Em alguns momentos, é possível executar um comando que, se feito no tempo certo, incentiva a equipe e melhora o seu desempenho na luta. Com uma equipe de três personagens, é possível executar um ataque conjunto, no qual o jogador escolhe uma habilidade para cada personagem, podendo conectar até quinze ataques consecutivos. O poder da Monado de fazer Shulk ver o futuro também entra em ação durante as batalhas, permitindo prever certos ataques inimigos que poderiam ser devastadores. Isso é apenas uma pincelada do que é possível fazer no sistema de batalhas e, o melhor de tudo é que, pelo fato de ir aprendendo aos poucos, o jogador nunca se sente sobrecarregado de informação, o que resulta em um sistema extremamente complexo, mas fácil de ser utilizado em todo seu potencial.

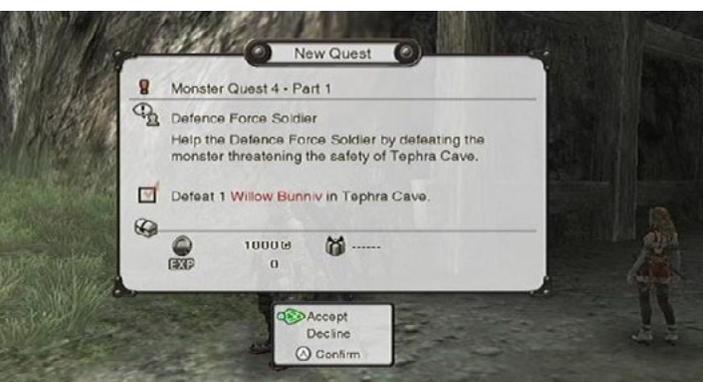
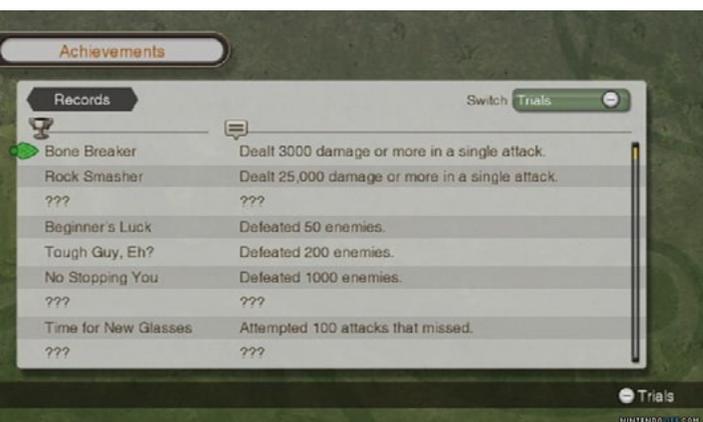
A customização dos personagens é outra coisa que permite muitas possibilidades, mas sem abusar do jogador. O equipamento, além de ir da cabeça aos pés, muda a aparência dos personagens, um toque que não seria necessário, mas faz uma grande diferença (não se surpreenda se você possuir um equipamento melhor do que o atual, mas decidir por ainda não trocar simplesmente pelo fato do atual deixar o personagem com uma aparência muito mais legal). Alguns equipamentos possuem "slots", nos quais é possível colocar pedras que aumentam atributos (e, depois de certo ponto do jogo, é até mesmo possível fabricar estas pedras). Pontos de experiência podem ser distribuídos entre as habilidades, para fazê-las aumentar de nível e pode-se também escolher uma entre várias ramificações para as próximas habilidades a serem aprendidas por cada personagem, priorizando magias de cura ou poderes ofensivos, por exemplo.



## A interminável lista de coisas por fazer

Como se não bastassem as batalhas empolgantes, a história muito bem contada e a detalhada customização dos personagens para tomar o tempo do jogador em Xenoblade, temos também as muitas missões opcionais. E quero dizer muitas mesmo. Para você ter uma ideia, nas minhas primeiras quatro horas de jogo, apenas por volta de trinta minutos foram realmente progredindo na história. O tempo restante eu passei fazendo missões opcionais que já, de cara, estavam disponíveis aos montes. Portanto, colecionistas, estejam preparados para muito, mas muito trabalho.

Xenoblade tem um pouco para todos os gostos: itens colecionáveis, mapas para serem completados, missões e pedidos para serem cumpridos, um "registro de pessoas" que armazena os principais personagens encontrados e até o grau de afinidade entre eles, um sistema de troca de itens com as pessoas, achievements para serem conquistados... e acreditem-me quando digo que ainda estou omitindo muita coisa, para não estender esta análise mais do que já estendi. Para deixar a coisa mais interessante e incentivar os jogadores a serem verdadeiros exploradores, cada conquista e descoberta resulta em algum tipo de recompensa, seja com itens ou com pontos de experiência. Depois de tudo isto que já descrevi, devo admitir que talvez o maior mérito de Xenoblade Chronicles seja o de conseguir conciliar tudo de uma forma que o jogador nunca perde tempo com coisas desnecessárias. Com os cenários gigantescos que o jogo apresenta, por exemplo, teria sido fácil os desenvolvedores caírem em um velho e recorrente incômodo nos RPGs que é o de ter que percorrer longos trajetos repetidamente.

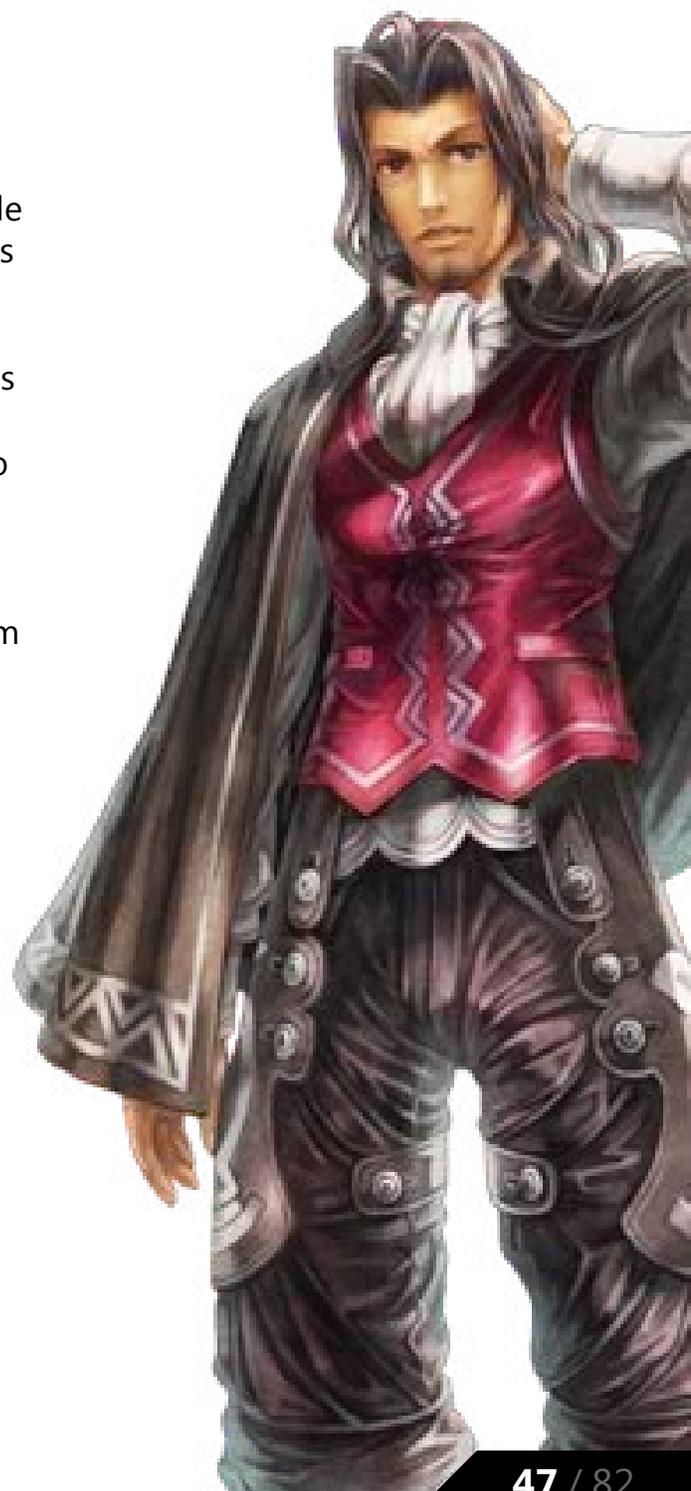




Em Xenoblade, entretanto, isso não acontece, pois os mapas contam com diversos "pontos de referência", para os quais é possível se transportar diretamente, depois de descobertos. E não é só isso... tudo, mas absolutamente tudo, parece ter sido feito com a ideia de tornar a vida do jogador mais fácil. A não ser por alguns monstros mais mal encarados, os inimigos não atacam a não ser que o jogador inicie a batalha, permitindo-o escolher as batalhas que quer lutar (graças a isto, alguns monstros mais poderosos tendem a aparecer entre outros mais fracos, fugindo um pouco do clichê nº 5 do meu Top 10 – Inconsistências Recorrentes em RPGs).

Os personagens recuperam pontos de vida enquanto caminham e, se o personagem principal morrer, nenhum progresso é perdido, o jogador é simplesmente levado de volta para o último ponto de referência pelo qual passou. Ao completar a maioria das missões, não é necessário voltar para falar com a pessoa que fez o pedido, a recompensa já vem na hora que o item foi encontrado ou o monstro foi derrotado, por exemplo.

O jogo tem um tempo próprio, variando do dia para a noite, o que afeta as pessoas que andam pelas cidades e os monstros que perambulam por aí, mas enquanto em outro jogo isto poderia significar ter que ficar esperando dar a hora certa para fazer o que se quer, em Xenoblade é possível modificar a hora manualmente. Animações podem ser puladas a qualquer momento. Enfim, são muitos detalhes que parecem terem sido feitos com um objetivo claro em mente: garantir que o tempo gasto pelo jogador no jogo seja aproveitado da melhor forma possível.





Depois de poder jogar Xenoblade Chronicles pessoalmente e comprovar a obra prima que este jogo é, fica ainda mais difícil entender por que a Nintendo of America está fazendo tanto drama pra trazer este jogo pra cá. Com tantos jogos razoáveis e até ruins que foram importados, porque não importar Xenoblade, que seria um grande sucesso na certa? Ainda mais nesta época de séria falta de jogos bons que o Wii tem passado. Mas mantenhamo-nos esperançosos... os bons resultados que Xenoblade Chronicles tem conseguido na Europa certamente fará com que seu lançamento nas américas seja reconsiderado. Porque uma coisa é certa: se isso não acontecer, o público americano ficará sem conhecer não apenas um dos melhores RPGs do Wii, mas também um dos melhores RPGs já feitos e ponto final.

## ✓ Prós

- História muito bem contada, envolvente desde o começo, com personagens cativantes;
- Batalhas rápidas, dinâmicas e divertidas, que incentivam o uso de estratégia e não se tornam cansativas;
- Cenários enormes, detalhados e com uma ambientação muito original;
- Excelente trilha sonora e dublagem de vozes;
- Quantidade imensa de conteúdo opcional;
- O jogador não perde tempo com coisas que não lhe interessam;

## ✗ Contras

- Alguns aspectos gráficos fazem o jogo parecer mais antigo;



NOTA FINAL

9.5

**Xenoblade Chronicles**  
**Nintendo Wii (Versão Europeia)**

Gráficos **8.5** | Som **10.0**

Jogabilidade **10.0** | Diversão **10.0**

por **Mateus Lôbo**

Revisão: Carlos  
Heinecke. Diagramação:  
Douglas Fernandes

Hoje iremos estudar um pouco sobre os cruzamentos Pokémon e como os monstrinhos são afetados pelos genes dos seus pais.

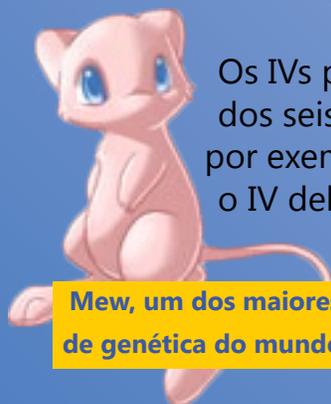
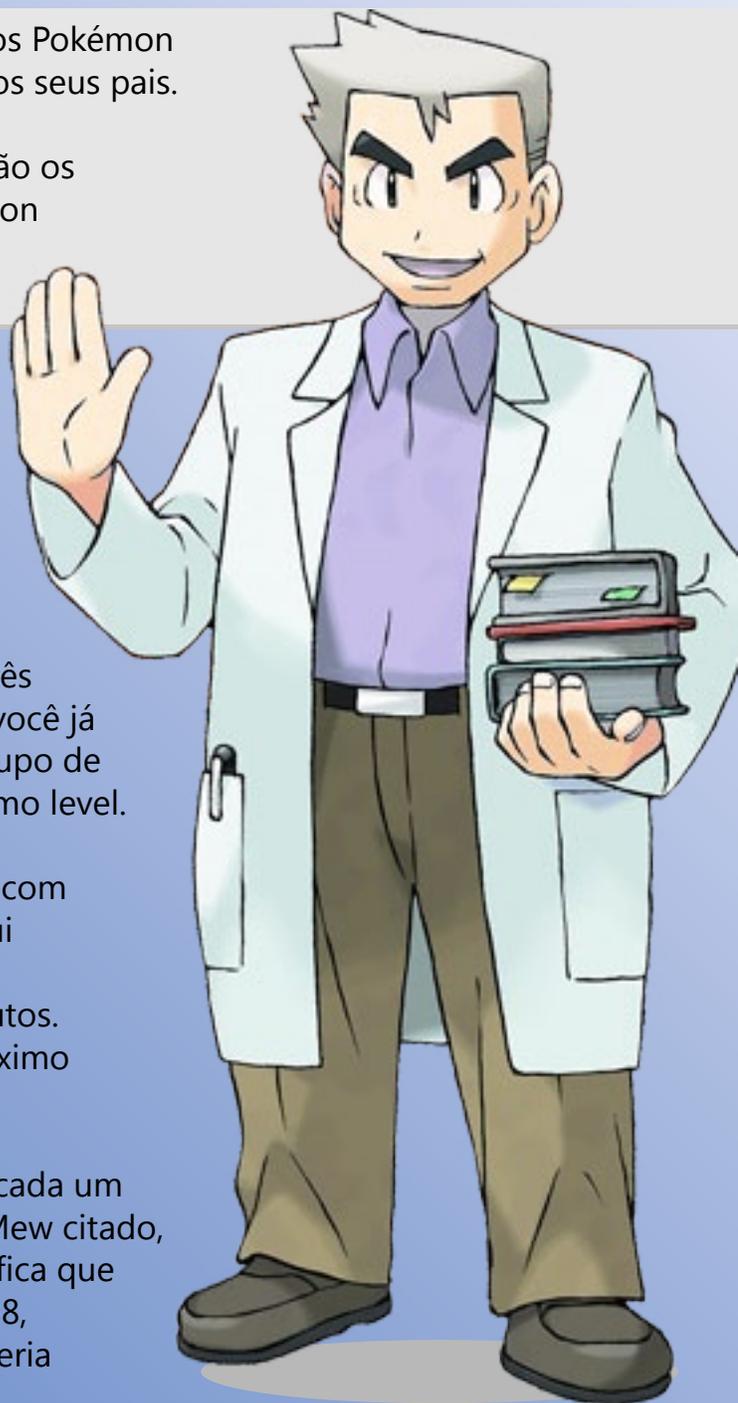
Em Biologia, nós estudamos que os cromossomos são os responsáveis pelas nossas características. Em Pokémon existe algo bastante parecido chamado **Individual Value**, ou simplesmente, **IV**.

Como vocês sabem, todos os Pokémon possuem ao todo seis atributos que determinam o seu desempenho nas lutas. Imagine que você acabou de capturar dois Golbats level 45 com a mesma Nature, mas um deles tem 67 de ATK e o outro tem 66. Já imaginou o motivo? Se eles são do mesmo level, nunca foram treinados e possuem a mesma Nature, deveriam ser iguais não é? Acredito que vocês inconscientemente sabem que não. Provavelmente você já perdeu seu tempo selecionando o melhor de um grupo de monstrinhos repetidos que capturou, todos do mesmo level.

Vamos utilizar como exemplo um Mew no level 100 com uma Nature neutra (que não aumenta e nem diminui nenhum atributo). Toda espécie de Pokémon possui um valor mínimo e máximo para cada um dos atributos. Quem vai determinar se o valor está no mínimo, máximo ou em algum lugar entre eles são os IVs.

Os IVs possuem uma variável de 0 a 31 e cada um dos seis atributos possui o próprio IV. O Mew citado, por exemplo, caso tenha 299 de ATK, significa que o IV dele em ATK é 31. Caso o ATK seja 298, o IV seria 30. Se fosse 297, o IV seria 29 e assim por diante.

Mew, um dos maiores exemplos de genética do mundo Pokémon.



Além de alterar os atributos, os IVs são responsáveis por definir a força e o tipo do Hidden Power de um Pokémon. Para quem não sabe, o Hidden Power é um golpe que tem no máximo 70 de Power e pode ser de todos os tipos (menos normal). Ele é muito útil em batalhas competitivas, pois muitos Pokémon não aprenderiam golpes fortes de certos tipos sem ser dessa forma. Um exemplo é o Jolteon com o Hidden Power Ice para derrubar monstros como Garchomp.



Sai de perto que vai sair fásca!



Outras situações também pedem um maior conhecimento dos IVs, como no caso de estratégias envolvendo a velocidade dos Pokémon. Uma delas é com o golpe Gyro Ball, que quanto menor for a sua Speed em relação a do alvo, maior o dano. Se o usuário possui 0 de IV na Speed, ele está em uma situação melhor que outro monstro que planeja usar o mesmo golpe, mas que possui 31 de IV na Speed.

*"Certo, agora eu sei o que é IV. E agora, como eu sei quais são os meus IVs?"*

**Leitor curioso sobre o assunto**

Bem, temos duas formas. Por hora irei passar uma delas para vocês, que pode ser encontrada dentro do próprio jogo:

Nas versões Black & White, depois de derrotar a **Team Plasma**, um homem que está em Nimbasa City, na Gear Station, local do Battle Subway, poderá fazer uma análise do seu Pokémon, indicando quais são os melhores IVs que ele possui.

Como os seis atributos possuem IVs diferentes, ele vai dizer mais ou menos qual a soma de todos eles e também dirá qual o maior valor de IV que seu monstro possui.



**Somando os IVs**

Se a soma dos IVs for algo entre:

0 e 90

"This Pokémon's potential is decent all around." (O potencial deste Pokémon é decente no geral)

91 e 120

"This Pokémon's potential is above average overall." (O potencial deste Pokémon é acima da média)

121 e 150

"This Pokémon has relatively superior potential overall." (O potencial deste Pokémon é relativamente superior a média)

151 e 186

"This Pokémon has outstanding potential overall." (No geral este Pokémon possui um estupendo potencial)

**Indicando maior IV**

Se o maior IV for entre:

0 e 15

"It's rather decent in that regard." (É ligeiramente decente neste quesito)

16 e 25

"It's very good in that regard." (É muito bom neste quesito)

26 e 30

It's fantastic in that regard." (É fantástico neste quesito)

Se o IV for 31

"It can't be better in that regard." (Não poderia ser melhor neste quesito!)

Existem maneiras de selecionar alguns dos IVs dos seus monstros, mas isso exige que você tenha conhecimento sobre cruzamento Pokémon, que será o próximo assunto abordado. Hoje concluímos que:

- » Cada um dos seis atributos possui o seu próprio IV
- » Se o IV é 0, o atributo possui o menor valor para aquela espécie de Pokémon, se for 31, é o maior valor (excluindo o fator Nature)
- » Os IVs determinam a força e o tipo do Hidden Power 

**Comentários das edições sobre os EVs:**

"Estou até ficando com vontade de treinar um distribuindo direitinho os EVs. Mas ainda tem um problema: as Natures. Não sei como "escolher" qual meu pokémon vai ter xD Aguardo o tutorial sobre isso." - **Lucas**

"Bom tutorial. Posso fazer uma sugestão para um artigo futuro? Explicar as diferenças entre metagames, não só entre as tiers (Uber, OU, UU, RU, NU, etc.) e modos de batalha (Single, Double, Triple, Rotation), mas também de acordo com a quantidade de Pokés por time (3x3, 4x4, 6x6)."- **Pedro Gabriel**

"Valeu Mateus Lôbo. To gostando muito disso. Eu que antes só ia ganhando e nem ligava pra isso, to começando a entender melhor o universo Pokémon! Muito legal a sua vontade de ensinar-nos."- **TiagoDia\$**



[www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br)

## Já conhece o blog do 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, quem incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

# O desenvolvimento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)**

por **Rafael Neves**

Revisão: Lucas Oliveira/  
Jaime Ninice/ Alberto Canen  
Diagramação: Gustavo  
Assumpção

Que *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é um dos melhores jogos da série Zelda e um dos maiores sucessos do mundo dos videogames, todos já estamos carecas de saber. Se você jogou a versão para N64 ou a novíssima remasterização em 3D, sabe o quão grandioso é este game. Mas há coisas que nem todos sabem. Segredos guardados a sete chaves pela Nintendo, mas que, com o tempo, foram revelados ao público.

Será que a produção foi tão linda quanto o produto final? Saiba aqui cada um dos problemas em se construir o primeiro Zelda em 3D, como nasceram detalhes importantes do jogo e de que maneira isso afetou a forma como os games seriam criados a partir de então. Por exemplo, você sabia que o Z-Targeting só foi criado por que os desenvolvedores resolveram passear pelos parques de Kyoto? E que o jogo de pescaria nasceu de uma brincadeira no Water Temple? Não sabia? Pois continue lendo nossa matéria especial e descubra muitos outros segredos sobre este game que é considerado uma das maiores obras-primas da Nintendo.

## A ponte dimensional

---

Já falamos muitas vezes da ponte que muitas séries de videogame mais antigas tiveram de cruzar com a chegada dos consoles tridimensionais. Trata-se da passagem do mundo 2D pro 3D. Alguns jogos fizeram a travessia bem, como Mario em Super Mario 64, enquanto outros tiveram grandes escorregões, como Bomberman e Sonic. Pois bem, havia chegado a hora da franquia Zelda partir do sucesso que teve no mundo bidimensional para o tridimensional.

Muita coisa mudou no game até o lançamento, demorou até mesmo para ele receber o nome de *Ocarina of Time*. Originalmente, o game foi pensado para ser um dos títulos exclusivos do Nintendo 64 DD, um periférico que permitia o uso de discos magnéticos com maior capacidade de armazenamento. No entanto, a aventura em três dimensões de Link teve de ser lançada em cartucho convencional de N64 por conta dos sucessivos atrasos no lançamento do 64 DD. As ideias de Miyamoto com *Ocarina of Time* iam além dos limites comuns do N64, ele queria uma aventura onde as pegadas de Link ficassem gravadas no solo e que as placas, uma vez cortadas, permanecessem fatiadas até o fim do game, coisas que só seriam possíveis no 64 DD.

## Uma equipe desorganizadamente magnífica

---

*Ocarina of Time* começou a ser desenvolvido por uma equipe de 3 pessoas, quando concluído, a equipe contava com mais de cem. Dentre estes, muitos encontraram seus lugares na Nintendo quando fizeram *Ocarina of Time* e descobriram as suas verdadeiras aptidões. Na verdade, os cargos em *Ocarina of Time* foram muito desorganizados. Apesar das funções fixas de cada um, muitos faziam outras tarefas e ajeitavam coisas simplesmente por que "conseguiram fazer".



De certa forma, isso é bom, afinal, se alguém tem talento para cutscenes, por que não usar, mesmo ele sendo um programador da câmera do jogo? Mas um dos vários diretores de desenvolvimento do game se destacou: Eiji Aonuma. Talvez o segundo maior nome da série Zelda (atrás apenas do mestre Miyamoto), Aonuma pegou o projeto já com o roteiro pronto, mas projetou seis dungeons e trabalhou na maioria dos inimigos, incluindo chefões.

## Super Mario 64, o rascunho

Boa parte dos programadores, diretores e designers que colocaram seus esforços em Super Mario 64 foram automaticamente movidos para a equipe de Ocarina of Time. Na época, produzir games em 3D era um desafio e, como a equipe conseguiu um resultado invejável com Super Mario 64, era natural a Nintendo reaproveitar os talentos e experiências para o Zelda 3D. Terminou que Super Mario 64 se tornou um grande esboço do que Ocarina of Time viria a ser. Muitas mecânicas criadas para o jogo do bigodudo foram reaproveitadas na aventura 3D de Link. Na verdade, muitos já começavam a planejar a criação de Ocarina of Time antes de finalizar Super Mario 64. Resultado? Os desenvolvedores já tiveram ideias-chave para o Zelda 3D enquanto trabalhavam no jogo do Mario para o N64. Vários insights vieram, e eles anotavam para posteriormente pôr em prática no novo Zelda.

Mas uma das ações quase incluída em Ocarina of Time foi um presente de Super Mario 64: Link podia pular. Isso mesmo, embora a função tenha sido modificada antes do fechamento do game, quase que a maior diferença entre Mario e Link foi quebrada: a questão do pulo. Como os desenvolvedores tiveram problemas muito grandes com os saltos de Link executados apertando um botão, decidiu-se por usar pulos automáticos. E assim continua até hoje, Link só pulará se você correr em direção a precipícios.

## Link machista?

Num dos primeiros comerciais de Ocarina of Time, uma mensagem aparecia entre as imagens dizendo: "Irá você conseguir a donzela, ou jogar como uma?". A frase foi retirada e substituída posteriormente por ser meio machista.



## Espadas pra que te quero

Com um Zelda em 3D em mente, a ideia era dar foco às lutas com espada, não é à toa que o primeiro vídeo mostrado expõe justamente isso. O núcleo inicial era este: criar um Zelda ao estilo chanbara (estilo de luta com espadas). Fazer aquilo no plano 3D parecia muito estranho, inclusive os confrontos com inimigos em Super Mario 64 sofreram com isso. Quando há esse tipo de problema, o que fazer? Perguntar ao mestre Miyamoto! E a ideia que saiu da excêntrica mente do designer foi: um Zelda em FPS (shooter em primeira pessoa)!

Sim, a ideia era criar um jogo em primeira pessoa. Onde você pudesse ver Hyrule com seus próprios olhos e, na hora do combate, o jogo assumiria uma visão lateral ao estilo Zelda II. Enfim, embora Miyamoto tenha sacado muitas boas ideias, essa foi engavetada. Ele até teve outra ideia para FPS, mas aí deu mais certo, só que foi anos depois em Metroid Prime (GC).

No entanto, usando uma mecânica em terceira pessoa, era difícil sincronizar os eixos de Link com seus inimigos, o que tornaria inviável as lutas com espada planejadas. Se já era difícil alinhar-se de frente com as placas para lê-las em Super Mario 64, que dirá lutar em Ocarina of Time. Como criar lutas em 3D sem precisar usar uma mecânica de FPS? Foi aí que veio uma ideia que revolucionaria os games poligonais para sempre.

## A solução milagrosa

Se você curte No More Heroes (Wii) e outros games do gênero, jogos de luta em 3D como Tekken, Soul Calibur e muitos outros, deve agradecer ao Z-Targeting. O recurso permite ao jogador focar a ação em um inimigo e mantê-lo alinhado ao seu personagem, o que soluciona o problema dos combates no campo 3D. Mas essa ideia caiu do céu assim do nada? Por incrível que pareça, sim!

## Zelda II em 3D?

Antes de Ocarina of Time, Miyamoto já tinha pensado em outro Zelda para o mundo 3D. Zelda II: The Adventure of Link (NES), um dos jogos mais estranhos da série, foi refeito em um projeto em 3D, mas nunca viu a luz do dia. O trabalho foi feito por Koizumi que, além de Ocarina of Time, trabalhou em Super Mario 64, Galaxy e outros games.





Um belo dia, a equipe de desenvolvimento de Ocarina of Time foi até o Estúdio Toei Kyoto, um parque da região, para ter alguma ideia para solucionar o dilema no qual se encontravam. No parque, o verão castigou tanto os desenvolvedores que a turma teve de se refugiar numa barraca.

No local, uma luta entre ninjas e um samurai deixou Osawa, um dos desenvolvedores, perplexo. Quando o ninja lançou sua kusarigama (aquela foice presa a uma corrente), ela prendeu-se ao samurai e permitiu que o ninja girasse em torno do samurai. Foi aí que veio a ideia de prender Link a um inimigo e fazer o herói girar em torno do inimigo para poder desferir o Jump Attack.

Quando a ideia amadureceu, o Z-Targeting nasceu. Genial, não? E muita coincidência também! No parque, o pessoal também teve a ideia de deixar os outros inimigos em modo de espera quando você foca o Z-Targeting em um deles. Nas batalhas contra Stalfos do Shadow/Forest Temple, por exemplo, você percebe isso. Mas como "marcar" o inimigo específico em que o Z-Targeting está sendo usado? Inicialmente, colocou-se um triângulo em cima dele. No entanto, o mero ícone virou a Navi! Além de mostrar o inimigo que está sendo focado, a fada ganhou personalidade e papel fundamental na história. Vai dizer que você não chorou quando ela teve de ir embora?

## Só para baixinhos?

Inicialmente, Ocarina of Time não seria dividido entre Link adulto e criança. A versão adulta do herói funcionaria melhor em lutas de espada, mas quando Miyamoto pediu um Link criança também, todos arregaçaram as mangas para cumprirem a ordem. O mestre dizia que não queria que Link fosse um mero "herói legal", ele precisava da versão young. A tarefa exigiu criar muito mais modelos e animações para o jogo. Detalhe que isso mudou completamente o jogo, pois eles já estavam no segundo ano de desenvolvimento quando Link criança apareceu na cabeça de Miyamoto.

## Em terra de cego, quem tem uma Navi é rei

Em lugares amplos como Kokiri Forest, era difícil para o processador do N64 carregar tantos personagens. Para solucionar isso, o uso de "fadas" foi ótimo. Com elas, o jogador podia ver os personagens ao longe apenas pelas fadas, poupando o N64 de ficar constantemente processando a imagem desses personagens.



Foi aí que a Master Sword e seu pedestal receberam a função de fazer o herói viajar entre as épocas. Criar Young Link exigiu representações como a Kaepora Gaebora (a coruja tagarela), que é quase como um avô para Link. As garotas, além de Zelda, como Saria e Malon, também tiveram suas funções. Fazer Link crescer foi algo acima de "aumentar atributos em um RPG", já que conecta o jogo em duas épocas. A esposa de Koizumi (um dos desenvolvedores) queria um herói mais "bonito" na Nintendo, mas Miyamoto repete o que diz: Link não seria o mesmo se fosse um "herói sensação". A ligação de Ganondorf com Link desde a infância também foi pensada.

## A leal companheira

Epona foi outro ponto forte do desenvolvimento de Ocarina of Time. Desde Super Mario 64, já se tinha a vontade de colocar Link sobre a montaria de um cavalo. No Japão, muitos cavalos se chamam Ao, mas o nome Epona vem da divindade dos cavalos e da fertilidade da mitologia Celta. Miyamoto já pensava na cena em que Epona saltaria pelo precipício em uma ponte quebrada desde o início, poucas vezes o mestre prezou tanto esses detalhes visuais. Mas o amor de Miyamoto pelo equinos vem do impacto que a cultura do Velho-Oeste teve em sua vida. A ideia das cenouras para correr mais rápido e os pulos automáticos foram pensados também para deixar o cavalgar mais divertido. No entanto, o desejo de criar batalhas de espada sobre cavalos não pôde ser praticado, ficando apenas com o atirar de flechas. A ideia de lutas com espadas sobre a Epona só virou realidade anos depois em Zelda: Twilight Princess para Wii. Além disso, havia uma ideia de usar dois cavalos em Ocarina of Time, conforme mostrado na Nintendo Space World 1997.

## Pescaria por acaso

Talvez o aspecto de Ocarina of Time que mais surgiu por coincidência tenha sido a brincadeira da pescaria. O mini-game tornou-se popular em Ocarina of Time, o que lhe rendeu atualizações como visto em Twilight Princess. A ideia para a pescaria nasceu próxima ao lugar onde ela está no jogo, em Lake Hylia.

## Tudo pelas galinhas

Pegar uma galinha e pular para flutuar no ar é algo bem divertido de se fazer em Ocarina of Time, mas os desenvolvedores gostaram tanto de fazer isso em 3D que mudaram certas partes do jogo para dar mais oportunidades ao jogador de "voar" com as galinhas.



Lá está o Water Temple (memórias obscuras deste templo) onde mora o chefe Morpha. O designer de chefões (falaremos disso depois) Morita estava vendo a piscina onde Morpha surge para enfrentar Link. Ele tinha um modelo de um peixe e, improvisando uma vara de pescar e as animações de Link, fez daquela piscina um joguinho de pescaria. O que deveria ser uma curtição para quem estava com preguiça de construir um chefão para o Water Temple foi descoberto pelo resto da equipe. Ao invés de ser demitido por vagabundagem, o designer teve seu "mini-game" tão bem aceito que virou marca de Ocarina of Time. Com o joguinho pronto, a equipe de desenvolvimento dos campos de Hyrule simplesmente "improvisou" uma porta em um alto relevo de Lake Hylia para ser a entrada do jogo de pescaria. No entanto, os próprios desenvolvedores brincam dizendo que a pescaria foi posta ao lado do Water Temple para que aqueles que empacassem no templo maldito pudessem se divertir um pouco. Já se perguntou por que a pescaria usa os mesmos sons das batalhas? Simplesmente por que Morita foi lá e colocou o som, sem pedir permissão. O próprio designer admite que estaria encrencado se fizesse isso hoje em dia.

## O canivete suíço

Itens são essenciais na série Zelda. Em Ocarina of Time, muitos deles se tornaram clássicos. No entanto, eles iam sendo criados sem obedecer uma sequência pré-determinada, apesar do número total de bugigangas ter sido fixado desde o início do desenvolvimento. Constantemente, Aonuma precisava redesenhar uma dungeon porque um item novo tinha sido desenvolvido. O resultado foi um desenvolvimento em que as partes iam sendo programadas sem controle. Mesmo no fim do desenvolvimento, muitas coisas precisaram ser trocadas, principalmente a distribuição de itens pelo jogo.

## Lon Lon Ranch por um triz

Lembra quando Link tira Epona das mãos do fazendeiro Ingo após vencê-lo numa corrida de cavalos? Originalmente, o sócio de Luigi trancafiava Link no rancho, mas o herói escapa pulando o cercado com a Epona. Mas Miyamoto queria algo mais dramático, afinal, essa é uma das cutscenes que o mestre mais admirou. Para ele, Ingo devia se irritar com a derrota e pôr fogo no rancho, exigindo que Link saísse de lá pulando o muro. Mas o que aconteceria com a fazenda depois disso se Link quisesse voltar lá? É, a ideia foi engavetada para o bem das vaquinhas e cavalos que lá vivem



## Caça às placas

Morita também criou a possibilidade de se cortar as placas de Hyrule com a espada de Link. A ideia foi de Miyamoto, mas Morita a pôs em prática. Até mesmo o fato dos pedaços de madeira flutuarem na água foi planejado. O efeito de "flutuar" sobre a água foi tão impressionante para a equipe que eles colocaram certas placas próximas ao lago para os jogadores verem-nas flutuando. Para poder ler as placas depois deste desperdício de madeira, usaram a música Zelda's Lullaby para reconstruí-las. Para se ter uma ideia, isso foi adicionado nos estágios finais de produção, quando ninguém mais tinha tempo para essas trivialidades.



## O segredo das Gossip Stones

As Gossip Stones em Ocarina of Time dizem as horas ao jogador (o que nem é tão importante assim), mas sua função primária é simplesmente "ser lançada para cima feito um foguete quando uma bomba explode ao seu lado" e até hoje essa é uma de suas funções. Após encher Hyrule dessas pedras, os desenvolvedores simplesmente tiveram a ideia de fazê-las informarem as horas a Link. Além de tudo isso, é a Gossip Stone quem cuida da nossa coluna N-Blast Responde.

É claro que Miyamoto foi o maior destaque em sua habilidade de "virar a mesa", afinal, ele deu a ideia do Link criança quase no fim do desenvolvimento. Mas como ficariam as cutscenes com tantas mudanças no roteiro de Ocarina of Time? Miyamoto sabia da importância das animações para explicar, por exemplo, a localização de Gohma na sala do chefe em *Inside the Deku Tree*. Optou-se por usar animações renderizadas em tempo real, até porque era um problema fazer as CGs caberem no limitado espaço dos cartuchos do N64. Dessa forma, era mais fácil alterar as animações caso Miyamoto aparecesse com a ideia de Link usar um gorro de bolinhas vermelhas. Mas não era tão fácil assim fazer as mudanças, então a equipe ficava apreensiva com alterações no roteiro. Muitos chegavam a reclamar com Miyamoto, mas ele dizia: "Mas o que é mais importante para os fãs, as cutscenes ou a diversão?" A apresentação do jogo, por exemplo, exigiu muito trabalho de câmeras. A música de Koji Kondo só veio depois.

## Os vários cenários

Inicialmente, a vila por onde Link passaria não teria nada de mais, mas com o tempo, Miyanga, outro designer do jogo, foi imaginando Kakariko Village bem próxima à Death Mountain. Mas não foi nada planejado, assim como várias outras etapas do desenvolvimento. A equipe pensava em um morador do vilarejo e depois imaginava a casa onde este tipo de pessoa viveria. Com o tempo, Kakariko Village se tornou um lugar diversificado e cheio de personalidade.

Hyrule Field foi criado justamente para o que é usado: cavalgar. O cenário (também projetado por Miyanga) foi um dos maiores já feitos no Nintendo 64, sua imensa extensão deixou o resto da equipe bastante impressionada. No entanto, galopar não era o suficiente. Os desenvolvedores pensaram em coisas para incrementar o extenso ambiente. Inimigos foram projetados e vários buracos que escondem tesouros foram espalhados pelos campos.



Na verdade, o próprio Miyamoto desacreditava num cenário tão amplo. Para ele, a única solução para Ocarina of Time abranger tantos cenários seria colocá-los dentro do castelo de Ganon através de quadros, ao estilo Super Mario 64. A ideia foi tão longe que o Phantom Ganon, chefe do Forest Temple, foi um rascunho deste recurso. O vilão passa pelos quadros durante a batalha com Link.

## Inimigos e chefes

Criar inimigos e personagens não foi uma tarefa fácil. O jogo é épico e foi imaginado para assim ser desde o início. Na hora de desenvolver os inimigos e personagens, tinham em mente que precisavam ser icônicos. Muitas vezes, os designers tinham esse objetivo em mente, mas outras vezes, o design final de inimigos era o resultado da criatividade de vários designers misturada – até mesmo Aonuma desenhou um pouco. Normalmente, o pessoal do roteiro do jogo pedia um personagem que tivesse uma função determinada no jogo e, daí em diante, sua aparência era construída. Gorons, por exemplo, foram feitos aos poucos e sempre com o objetivo de agradar aos outros da equipe. O sorriso da raça também foi um recurso para agradar aos outros desenvolvedores.

Mas o exemplo mais marcante é da Great Fairy. Sabe aquela fada imensa, totalmente exagerada, com um cabelo bem estranho e uma cara igualmente esquisita? Ela foi criada justamente de forma extravagante, um passo à frente do que as pessoas imaginam quando pensam numa “fada suprema das fadas”. Mas, originalmente, a Great Fairy seria um personagem muito mais genérico. Conforme mostra as primeiras imagens de Ocarina of Time, ela tinha uma aparência de cristal e não aparentava ter muita personalidade. Chefes, por exemplo, foram criados por Takizawa e Morita, dois designers.

Normalmente, as ideias que Aonuma tinha para os chefes iam para a mesa dos dois como um rascunho, mas a genialidade de ambos alterava completamente o esboço de Aonuma. Chefões como Volvagia (do Fire Temple) tornaram-se mais fáceis de virarem realidade por conta da experiência com Star Fox 64.



## Uma análise das imagens da versão beta de Ocarina of Time

As primeiras ilustrações de Ocarina of Time fazem o jogo parecer quase que um game novo. Sim, os primeiros conceitos estão anos-luz longe do que foi vendido. Vamos ver o quanto o game foi alterado?



• **Fonte dos Unicórnios:** O mito da Unicorn Fountain é um dos mais fortes de Ocarina of Time e há quem procure ele até hoje na versão final do jogo. O cenário parecia estar confirmado na versão Beta, mas parece ter ficado na "irrealidade" assim como os próprios unicórnios.

• **Young Link? Quem?:** Como já dissemos, originalmente, Young Link não estava

confirmado em Ocarina of Time e colocá-lo no jogo exigiu reimaginar muitas dungeons que já estavam prontas. Talvez a Dodongo's Cavern tenha sido pensada para a versão adulta de Link, a imagem ao lado mostra Link adulto enfrentando os mesmos inimigos encontrados na caverna e num cenário semelhante. Também há imagens do Link adulto em Jabu-Jabu's Belly.



• **Organizando os itens:** Como nos jogos em 2D de Zelda o jogador só possuía 2 botões de ação, Ocarina of Time também seria assim. Logo, todos os seus itens, incluindo a espada e o escudo, disputariam os únicos dois slots. Somente depois se colocou um botão fixo para a espada e o escudo (um recurso muito bem-vindo) e outros itens espalhados pelos botões C. Mas as primeiras imagens mostram esses primeiros 2 espaços de itens.

• **Esse não é o Market que conheci:** As primeiras imagens também mostram uma cidade muito estranha em Ocarina of Time. Como em Zelda não há muito mais do que uma ou duas cidades, provavelmente esse era o rascunho do que viria a ser o Market. Ele parece muito maior, com estradas grandes e mais bem organizado. No entanto, o design é muito mais clichê do que o Market que conhecemos.





• **Uma Triforce no capricho:** Se você já ouviu os mitos da Triforce em Ocarina of Time, saiba que eles têm sim um fundamento. Nas primeiras imagens do game, Link surgia e tirava de um baú incomum nada mais nada menos do que a mística Triforce! Infelizmente, ela não existe como item colecionável na versão final.

• **Mais de uma lâmina:** Como podemos ver nesta imagem, Link era capaz de carregar

mais de uma espada, ou seria uma adaga? Na versão final de Ocarina of Time, há outras espadas além da Master Sword, mas o interessante nesta imagem conceitual é que a segunda arma está num slot do botão C e não selecionável pelo menu Start. Como mostra outras imagens, a ideia de colocar os equipamentos (escudo, espada...) em um menu diferente dos itens (arco, bombas, estilingue) só veio depois.



• **Dois botões, um item:** Outro item que parece ter sofrido mudanças drásticas durante o desenvolvimento foi o arco e flecha. A útil arma aparece, nesta imagem, como um item acionado usando os botões A e B... Por que diabos assim seria? E essa floresta? Por acaso, seria uma tentativa de fazer Lost Woods?

• **Link? É você?:** Não há como não olhar para o primeiro modelo 3D de Link e não deixar escapar um riso. Miyamoto disse que não queria fazer um Link "bonito", mas se ele queria criar um

Link "horroroso", era melhor dizer antes. E quanto a essa espada e escudo prateados? Reproduzir o metal era tão difícil assim que eles precisavam deixar super explícito a natureza metálica?



## O fator "Ocarina of Time"

Quando é dito aos desenvolvedores que os jogadores apreciam o enredo de Ocarina of Time como épico, eles próprios dizem que o roteiro nem é tão "épico" assim. E realmente não é, a história é pra lá de clichê. Para Aonuma, a sensação de ser tão fantástico assim jogar Ocarina of Time é porque tudo o que o jogador vive no game é adicionado à história. É um recurso que os desenvolvedores chamam de "hospitalidade que ataca". E realmente, talvez seja esse o motivo. Miyamoto afirma que não está tão interessado em enredo quando imagina os personagens, ele apenas busca atingir uma determinada função com cada um deles. O designer acredita que o gameplay está acima da história. Exemplo? O Yoshi. Há quem pergunte se ele é macho ou fêmea, Miyamoto responderia apenas: macho. Mas então como ele coloca ovos? Bem, dane-se! Essa ideia de superação em Zelda foi o motivo de Ocarina of Time ter sido adiado tantas vezes. Como exemplificou Miyamoto, adiar um jogo não era chato por aumentar o trabalho, mas interessante por dar a oportunidade de polir os elementos do game. Mas quando o bendito cartucho chegou ao mercado depois de tanta espera, ninguém podia pôr defeito!

Ocarina of Time foi, com certeza, um dos games mais difíceis para a Nintendo criar. Primeiro que tiveram que partir de um marco zero, pois ninguém havia pensado num jogo como esse. Segundo que com o N64 eles não iriam conseguir pôr em prática todas as ideias que tiveram para o 64DD. O resultado parecia ser o fracasso, mas o game foi um sucesso de vendas e aclamado pela crítica como um dos melhores jogos (senão o melhor) da história! Se você ainda não jogou The Legend of Zelda: Ocarina of Time, tá esperando o quê? Pegue um 3DS e parta numa jornada nova em Ocarina of Time 3D.



3DS

por **Bruno Grisci**Revisão: *Leandro Freire*Diagramação: *Alex Sansil*

## Vendas do 3DS

### Entendendo o que aconteceu

São tempos conturbados na indústria de games, com muitos acontecimentos relevantes em pouco tempo. O que causou mais polêmica nos últimos dias foi o anúncio da queda nos preços do 3DS devido às baixas vendas. Mas como e por que a situação chegou a esse ponto? O que aconteceu para o 3DS não repetir o sucesso do DS? Não existe um motivo único, e sim um conjunto de fatores que expomos a seguir.

## As vendas de portáteis

Calma, já vamos falar sobre a queda de preço do Nintendo 3DS, mas antes é interessante observarmos algumas informações de como os portáteis estão indo nesse ano de 2011. Vamos começar com os números de vendas dos aparelhos no Japão (números do NPD Group).



*Nota: os números abaixo incluem as vendas de todos os modelos de PSP e DS, como PSP Go, DS Lite, DSi e DSi XL.*

### JANEIRO

	Vendas
DS	164.741
PSP	134.617
Total	299.358

### FEVEREIRO

	Vendas
DS	82.266
PSP	252.362
<b>3DS</b>	<b>374.764*</b>
Total	709.392

### MAIO

	Vendas
DS	51.085
PSP	154.179
<b>3DS</b>	<b>88.996</b>
Total	294.260

### MARÇO

\*lançado no final do mês

	Vendas
DS	64.035
PSP	197.509
<b>3DS</b>	<b>418.190</b>
Total	679.734

### JUNHO

	Vendas
DS	51.478
PSP	147.830
<b>3DS</b>	<b>150.793</b>
Total	350.101

### ABRIL

	Vendas
DS	82.490
PSP	244.614
<b>3DS</b>	<b>155.592</b>
Total	482.696

### JULHO (até dia 24)

	Vendas
DS	29.134
PSP	79.840
<b>3DS</b>	<b>101.406</b>
Total	210.380

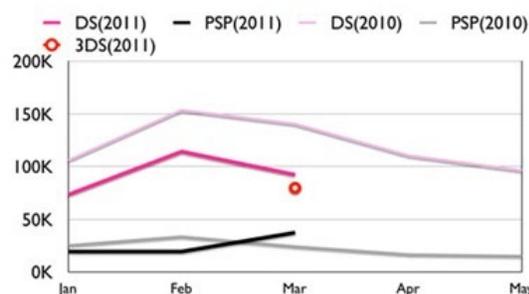
Acredito que expondo os números cada um está hábil para formar suas próprias conclusões, mas prestem atenção no número total de portáteis vendidos ao longo dos meses e na sua movimentação. Em janeiro, antes do lançamento do 3DS, quase 300 mil foram vendidos. Em fevereiro, com o lançamento, tivemos um "salto" nas vendas, que foi diminuindo até chegarmos em julho com "apenas" 210 mil unidades vendidas, menos que no começo do ano. O 3DS afetou as vendas da família DS, que teve grandes quedas, mas não conseguiu substituí-las, oscilando com o PSP (que também deve ter suas vendas influenciadas pelo futuro PS Vita), e no fim todo o segmento de portáteis vendeu menos no Japão.

Essa queda, obviamente, não é apenas "culpa" do 3DS, DS, PSP, etc., mas também do momento de recessão econômica pelo qual o país e grande parte do mundo vêm passando. E não nos esqueçamos que em março o país sofreu uma das maiores catástrofes de sua história, com terremoto, tsunami e vazamento de uma usina nuclear. Mas o fato é que o 3DS não conseguiu manter o nível de vendas na próxima geração de videogames. Nos Estados Unidos, a situação é um pouco diferente, como podemos ver nas vendas de junho: 386 mil DSs e 143 mil 3DSs. Em ambos os mercados, contudo, o 3DS não conseguiu atingir as expectativas na Nintendo. De fato, entre abril e junho o novo console vendeu 710 mil unidades, contra 1.44 milhão da família DS no mesmo período.

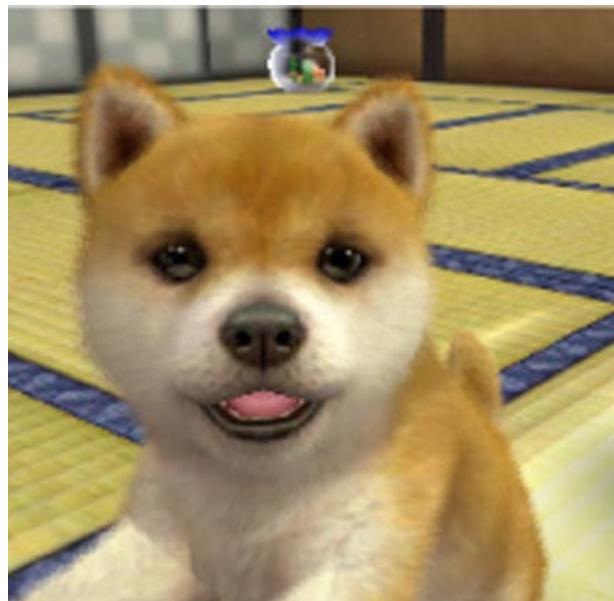
Nos jogos, o 3DS possui 3 títulos com mais de um milhão de cópias vendidas. São eles **Super Street Fighter IV 3D**, **Nintendogs + Cats** e **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**.

Sendo mais abrangente, a Nintendo revelou ter faturado US\$ 1.20 bilhão entre 1º de abril e 30 de junho (US\$2.42 bilhões em 2010), com aumento de US\$184.84 milhões no prejuízo operacional (que ficou em US\$485.08 milhões). O prejuízo líquido ficou igual ao do ano passado, US\$328.21 milhões. Para a Nintendo, tais resultados foram provocados pela valorização maior do Iene (moeda japonesa) e gastos com propaganda do 3DS e desenvolvimento do Wii U. As previsões de vendas da empresa até abril de 2012 são:

### Handheld Hardware Unit Sales in the U.S. Market



Source: NPD



- Família DS – 9 milhões
- 3DS – 16 milhões
- Wii – 12 milhões

## A queda de preço do 3DS

Com os dados expostos acima, a situação fica mais fácil de ser entendida. A Nintendo esperava que o 3DS vendesse como o DS e o Wii em seus lançamentos, mas infelizmente não foi o que aconteceu, como acabamos de ver. E agora, sentamos e esperamos? Nada disso, não querendo repetir os mesmos erros do GameCube (segundo a própria empresa), foi providenciado um corte de 30% no valor do portátil. Essa medida pegou muita gente desprevenida, afinal a Nintendo não costuma tomar esse tipo de atitude, ainda mais em um produto há menos de seis meses no mercado.

E o que fazer com os jogadores que compraram o portátil antes dessa redução de preços? Pegamos a estratégia da rival e nos desculpamos com jogos grátis. Então, todos que se conectaram ao eShop até o dia 11 de agosto viraram “embaixadores” e receberam 10 jogos de NES e, futuramente, 10 jogos de GBA no Virtual Console.

Pessoalmente, vejo essa queda de preço mais como um ajuste do que deveria custar o portátil desde o começo do que uma redução “normal”. Por melhor que fosse, US\$250 pelo aparelho era um preço muito elevado, e a própria Nintendo admitiu isso ao reconhecer que esperava que o 3D sem óculos e outros atrativos seriam capazes de vender o console, independentemente do preço. Vejo essa redução como um movimento acertado, tornando o portátil bem mais atraente. A outra preocupação dela agora deve ser o lançamento dos títulos de peso prometidos.



Bom, se não há dúvidas que esse novo preço é ótimo para os consumidores, o mesmo não pode ser dito para a Nintendo, que como vimos anteriormente, passa por problemas financeiros. Primeiramente, desde o dia 12 de agosto, provavelmente cada unidade de 3DS será vendida com prejuízo, ou seja, por um preço inferior ao que foi gasto para produzi-lo. Isso é relevante porque ao contrário da Sony e Microsoft, que costumam vender seus lançamentos com prejuízo para barateá-los para o consumidor, conseguindo retorno a longo prazo, essa é uma situação inédita para a Nintendo, que sempre vendeu seus consoles com lucro.

Felizmente, o capital acumulado pelas vendas de DS e Wii será capaz de bancar essa conta, mas não deixa de ser arriscado, afinal, ao contrário de suas concorrentes, a Nintendo vende fundamentalmente apenas seus consoles e jogos, portanto passar muito tempo com prejuízo nas vendas acaba sendo inviável, por não ter de onde retirar mais dinheiro. Iwata, presidente da Nintendo, parece estar ciente disso, mas afirmou ser necessário tomar medidas hoje para garantir o futuro, e a redução do preço do 3DS faz parte de um plano de 3 anos da empresa para alavancar suas vendas.

Não bastasse isso, os acionistas não viram com bons olhos a situação do momento, derrubando o valor das ações da companhia. O ex-presidente, Hiroshi Yamauchi, dono de 10% das ações, perdeu US\$312 milhões depois da empresa anunciar quedas nas previsões de vendas para o ano, e a nova previsão deixa a Nintendo no mesmo patamar de lucros de 1986, ano em que as vendas do NES nos Estados Unidos entraram para o balanço da empresa.

“Felizmente”, uma parte dos gastos que a Nintendo precisará arcar agora será paga pelos próprios executivos, como disse Satoru Iwata. Enquanto vários poderão ter uma redução salarial de até 30%, o próprio presidente receberá 50% menos esse ano.



## Desafios do portátil 3D

Mas por que isso tudo aconteceu? O primeiro ponto, que já discutimos, foi o preço. A Nintendo superestimou o efeito 3D e achou que comprariam o 3DS custasse o que custasse, e isso não aconteceu. Com a redução, o portátil passa a ter um preço compatível e isso provavelmente será muito benéfico. A empresa precisa agora ter o cuidado de realmente aumentar as vendas para que o aparelho dê retorno no futuro, sob ameaça de ficar realmente mal caso isso não aconteça, já que não obtém mais lucro nas suas vendas.



Outro ponto que afetou as vendas foi a época do lançamento: por não estar perto de nenhuma data como natal, quando as pessoas naturalmente compram mais; por ter sido lançado bem pouco tempo antes de um grande terremoto atingir o Japão; por estarmos em um período de recessão econômica e porque o 3DS parece ter sido lançado "inacabado".

Desde o lançamento, diversos detalhes negativos apareceram, detalhes que aparentemente poderiam ser evitados com um pouco mais de preparo. Baterias que duram pouco? Telas que riscam facilmente? Tela negra da morte? Tonturas causadas pelo efeito 3D? A Amazon chegar a retirar o modelo Cosmo Black de seu site por um período por reclamações de dobradiças frouxas? Por melhor que seja um videogame, são detalhes que não se pode deixar passar.



Pode-se argumentar que todos esses problemas são exagerados, que são uma minoria. Talvez grande parte deles seja exagero mesmo, mas que existem, existem,

essas coisas não são inventadas aleatoriamente. Acontece que, mesmo a maioria dos jogadores não tendo nenhum problema, tudo isso gera uma propaganda muito negativa. Você lê que a Amazon parou de vender 3DSs por algum problema que clientes reclamaram, nem se informa mais, e já fica receoso de comprar um. Há muita gente assim, e depois essa notícia se espalha entre amigos, colegas, etc. No fim, temos uma redução de popularidade. Não é a Nintendo que tem fama de fabricar o hardware mais duradouro e menos defeituoso? Não há porque mudar isso.



Ainda sobre o lançamento, o aparelho foi lançado sem muitos recursos online, incluindo o eShop. Não seria talvez melhor esperar e lançar o console com tudo (e com os erros citados anteriormente corrigidos)? Algo me diz que os clientes gostariam de comprar um novo produto já completo, sem precisar esperar meses para poder comprar na loja online, por exemplo. E mesmo depois de ser distribuída, ela ainda precisa de mais atualizações.

Nesse raciocínio, o mesmo aconteceu com os jogos. A Nintendo achou que Ocarina of Time 3D seguraria as vendas do 3DS até os lançamentos de peso no final do ano, mas isso não aconteceu. **Phantom Hourglass** e **Spirit Tracks**, embora tenham vendido bem e sejam dois ótimos jogos, estão longe de serem os maiores sucessos do DS, então apostar em Ocarina of Time 3D para segurar o 3DS foi um equívoco. Talvez ter esperado para ter uma linha inicial de títulos mais robusta e atraente tivesse sido mais inteligente. A Nintendo precisa trabalhar agora para que esses jogos sejam lançados, e investir em séries que fizeram o sucesso do DS como Brain Age e Pokémon. Garantir o apoio prometido pelas third-parties também é importante. Muitos jogos de peso foram anunciados, mas onde estão?

E sobre jogos de third-parties, a Nintendo deveria resolver o “problema” dos saves eternos que descobrimos quando a Capcom utilizou em **Resident Evil: Mercenaries 3D**, mas que já estava presentes em **Super Monkey Ball 3D**, **Pro Evolution Soccer 2011 3D** e **BlazBlue: Continuum Shift 2**. Um desrespeito com o consumidor. Com as reclamações dos fãs, parecia que não teríamos mais que nos preocupar com isso, mas o anúncio de que para apagar os saves em **Pac-Man & Galaga Dimensions** é necessário apertar ABXYLR quando o game for iniciado, em vez de uma simples opção no menu, ainda causa dúvidas.

Por fim, na questão do 3DS ter sido lançado precocemente, temos o DSi e o DSi XL (e o DS Lite por preços muito atrativos). Ambos estavam vendendo muito bem, e lançar um novo sistema pouquíssimo tempo após essas novas versões do DS foi um erro. O consumidor que acabou de comprar um DS talvez não se sinta tão atraído em adquirir um novo console,

além de ficar com a sensação de que logo este será ultrapassado novamente por uma nova versão (pode ser verdade, mas você não quer que seus clientes pensem assim). Além disso, como o 3DS não conseguiu manter a média de vendas dos seus antecessores, a Nintendo deixou de ganhar um bom dinheiro, pois os DSs estavam com vendas altas e já eram "antigos", ou seja, o que ela faturava sobre cada unidade vendida deveria ser uma boa quantia no total.

O outro problema que o 3DS enfrenta é criar uma identidade própria, mostrar que não é um DS. Você não confunde um GameBoy com um DS (não importam os modelos), certo? Mas o 3DS, apesar de não ser da família DS, de ser um portátil da nova geração, não apenas um novo modelo, tem dificuldade de passar isso para a grande audiência. Por quê? Começando pela própria marca: 3DS. Tem DS no nome, assim como em DS Lite, DSi, etc. Isso confunde um pouco. Sabe o que mais confunde? Usar o mesmo logotipo, apenas com um 3 na frente, as caixas do aparelho e dos jogos serem praticamente iguais às do console anterior e possuir praticamente o mesmo formato.

Não estou dizendo que a Nintendo tem que trocar o nome ou o formato, até porque o nome passa bem a mensagem e nem dá para mudar essas coisas agora. O mais importante seria ela modificar o visual da marca. Você pode passar por uma estante, ter uma caixa de 3DS no meio das de DS e nem perceber. Jogos idem. Pelo menos aqui no Brasil, ainda fica tudo misturado, capaz de alguém desavisado levar um Pilotwings Resort para seu DS. Uma coisa que já ajudaria seria mudar as caixas, talvez tornar o modelo de capas holográficas tridimensionais (usadas em PES 2011 3D e Super Street Fighter IV 3D) o padrão. Aquilo sim chama a atenção, não apenas trocar o nome do console de lado.

## A terceira dimensão talvez não seja tão popular assim

Bom, todos os problemas listados acima são solucionáveis. Acredito que um futuro "3DS Lite" (que será lançado, todas essas versões de GameBoy, DS e PSP estão aí para nos ensinar alguma coisa) é capaz de resolver a maioria dos problemas: os técnicos são uma questão de correção, além disso naturalmente será mais barato produzi-lo e também é uma boa oportunidade para uma eventual mudança nas caixas e coisas do gênero.



A outra questão do 3DS é que talvez o efeito 3D não seja tão apelativo quanto parecia. E digo isso como um grande fã do 3D em geral, desde pequeno. Talvez jogando seja incrível, mas não é algo que você consiga passar num comercial de TV e as pessoas parecem não estar tão interessadas em ir atrás disso.

De fato, parece que, ao contrário do que se viu nos cinemas, o 3D não conseguiu causar o mesmo interesse para entrar nos lares dos consumidores. Empresas de eletrônicos reclamaram das vendas fracas de televisores 3D e o CEO da Electronic Arts, John Riccitiello, disse não ter visto ainda a tecnologia dominando os games e, por enquanto, os jogos em 3D não dão retorno suficiente para que a EA invista mais pesado neles. Uma pesquisa ainda apontou que em maio a intenção de compra de produtos 3D caiu nos EUA, embora, felizmente para nosso 3DS, o conhecimento de portáteis 3D tenha crescido, ainda que modestos 5%.



O problema talvez tenha sido apostar alto demais no 3D. É uma característica visual incrível, até acho que foi uma ideia interessante, mas não deveria ser o foco principal do portátil (nem dá para discutir, tem 3D no nome). Acontece que o 3D, além de ter encarecido o portátil e entrado em "conflito" com outras propriedades como os controles de movimento, afinal o aparelho precisa estar relativamente fixo, mais restringe do que atrai consumidores.

Primeiro porque muita gente ou não consegue visualizar o efeito, ou sente-se desconfortável. Segundo porque, mesmo que médicos tenham dito o contrário, a Nintendo fez uma antipropaganda e "proibiu" crianças pequenas de usar o efeito. Sim, crianças gostam muito de videogames e é bom que os pais não tenham medo de comprá-los para os filhos. Terceiro porque não é algo que você consiga explicar facilmente por textos, fotos, vídeos, conversas, propagandas, etc. As pessoas precisam testar para entender, e isso acaba sendo antiviral.

Mas a Nintendo ainda tem tempo para provar que o 3D está aí e não foi um equívoco. O primeiro passo é acabar com essa fama de que ele faz mal à saúde. Depois, dar usos que realmente valham a pena para ele, e convencer as outras empresas a fazerem o mesmo, não apenas colocar o efeito por colocar (ainda mais se fizerem um trabalho mal feito) ou deixar que abandonem o recurso. A tecnologia é muito bacana, mas precisa ser bem usada e deixar que todos saibam e vejam isso. O 3DS ainda tem salvação e a Nintendo parece ter acordado para os seus erros, ela só não pode perder tempo.

por **Alveni Lisboa**

Revisão: Romero Araujo e  
Alberto Canen. Diagramação:  
Douglas Fernandes

**BLAST** FROM THE **PAST**

# STARFOX

## A S S A U L T

Quando Assault foi anunciado, a expectativa era alta. Afinal de contas, era o retorno da raposa mais famosa do mundo dos games para a sua nave espacial, a Arwing. Não que o antecessor, Adventures, fosse ruim, mas não tinha a essência que marcava a série Star Fox: os combates aeroespaciais frenéticos. Assault tenta resgatar essa aura, mas não chega nem perto do clássico Star Fox 64. Talvez eu esteja sendo muito exigente, mas sugiro que você continue a leitura para entender.

A história do jogo se passa um ano após os acontecimentos de Star Fox Adventures. O objetivo agora é derrotar os Aparoids, uma raça de robôs que ameaça todo o Lylat System. Os tais robôs são mais chatos e inconvenientes do que assustadores ou difíceis. Aliás, eles não tem carisma algum perto dos tradicionais chefões da série...

Em SF: Assault, a equipe tem uma nova integrante: a raposa azul Krystal, que se juntou ao time como forma de retribuição a Fox pelo seu salvamento em Adventures. O restante do time você já conhece dos jogos anteriores: a raposa protagonista, Fox McCloud; o falcão azul marrento, Falco Lombardi; o inteligente coelho, Peppy Hare; e o sapo irritante, Slippy Toad. Peppy, porém, abandonou a profissão de piloto, dedicando-se exclusivamente a dar conselhos a você.



## Voe, bombardeie e corra

O diferencial de Assault é a variedade de veículos utilizados. Você terá que realizar missões a pé, no controle do tanque Landmaster ou a bordo da velha conhecida aeronave Arwing. Com essa possibilidade, você poderia pensar: "Uau, então eu posso jogar cada fase de uma maneira diferente para liberar novas rotas, né?". Infelizmente, não é isso que ocorre. O jogo é totalmente linear: de cabo a rabo. Nenhuma missãozinha extra ao coletar itens especiais, nenhum final diferente ao zerar sem deixar nenhum parceiro morrer. Ah, para não dizer que não tem nenhuma recompensa: se você conseguir medalhas de prata em todas as fases libera uma versão do game Xevious. Para quem já o tem no 3DS, nem vale a pena, né?





As fases são de dois tipos: as áreas sobre trilhos, iguais a maioria de Star Fox 64, e as abertas de exploração. As primeiras são ótimas e chegam a despertar o saudosismo do console de 64 bits da Nintendo. Você consegue movimentar a nave para os lados e realizar manobras, mas precisa seguir um caminho predeterminado. Já o segundo tipo de fase, apesar de repletas de inimigos, são pequenas e mal construídas. A maioria é circular, confusa e sem graça. A impressão que se tem é de que você está dentro de uma bolha mal-desenhada infestada de monstrinhos chatos sugando sua vida. Isso é realmente uma pena, porque os gráficos de SF: Assault são muito bons para a época. Os cenários abertos poderiam ser muito mais bonitos e interativos do que são. Os belos efeitos de luz e sombra, marca registrada do GameCube, estão lá para quem quiser apreciar.

Os objetivos, com exceção dos realizados a bordo da Arwing, são monótonos e nos remetem aos antigos Beat 'em up's. A maioria das missões a pé ou de tanque consiste em destruir algo, proteger algum amigo e/ou chegar até determinado local.



## Faça o que você sabe, Fox

Fox não é um policial do FBI, nem um espadachim e muito menos um "Indiana Jones". Ele é um piloto de nave espacial. Mesmo assim, o antecessor de Assault, Star Fox Adventures, provou que a raposa da Nintendo também conseguia bancar o herói a pé. Com a incorporação de alguns elementos de Zelda, como o "Z-Target", por exemplo, Fox se saia bem no planeta dos dinossauros. Em Assault, porém, a situação foi diferente: no chão, os comandos não respondem tão bem. O fato de você lidar com três jogabilidades distintas também confunde os novatos. Controlar o bendito Landmaster exige paciência e prática.



No ar, tudo vai muito bem. Isso é explicado pelo fato de a equipe de produção de Star Fox Assault ter sido a mesma responsável pela série Ace Combat, da Namco. Ou seja: os caras eram mestres em jogos de combate aéreo, mas não têm o costume de criar games que gastam a sola de sapato.

## Multiplayer multiveicular

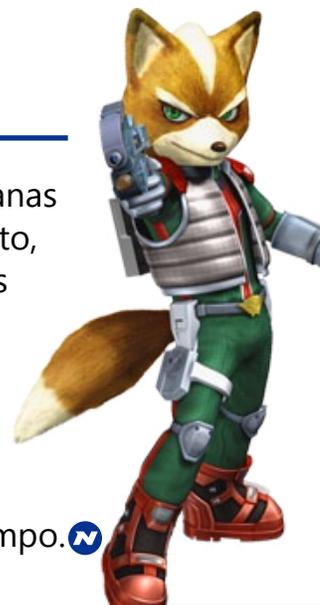
Seguindo a linha da diversidade, o multiplayer de Assault acompanha o modo single player. Você e seus amigos podem escolher o que se sentirem mais à vontade para meter bala um no outro. Algumas fases têm limitações que não permitem usar um ou outro veículo, mas isso não tira a graça das batalhas.

Há vários modos disponíveis, mesclando características de jogos de combate aéreo e terrestre. O clássico "Capture the Flag" é "Capture the Crown", por exemplo. Ao decorrer das partidas, novos personagens, armas, itens e mapas vão sendo liberados, acrescentando mais fator replay ao game. Dentre as armas, destacam-se lança-granadas, metralhadoras e Demon Launcher, a chamada "arma dos noobs" - ela mata com só um tiro, parecida com a Golden Gun de GoldenEye, mas apenas quem está perdendo consegue obtê-la. Dentre os personagens, dá para jogar com alguns chefes e até com Peppy, o aprendiz de fada Navi.



## Recepção fraca

Pelos defeitos citados anteriormente, Star Fox Assault recebeu notas bem medianas (talvez as menores da série). Era um game inovador que tinha tudo para dar certo, mas que pecou demais. A extrema irregularidade comandou: poucos momentos divertidos e muita enrolação recheada de tiroteios sem graça. A parte terrestre era realmente entediante. Eu tentava passar o mais rápido dela para poder voltar a pilotar a Arwing, algo que acontece bem menos do que deveria. Porém, não dá para dizer que o jogo é ruim, principalmente para quem é fã da série. Se você tem um Wii, consiga o jogo enquanto espera a sua encomenda com o Star Fox 64 3DS chegar. Certamente, será um ótimo passatempo. 



## O Atari 2600 e os anos dourados

No nosso último encontro conhecemos o Fairchild Channel F, o primeiro vídeo game programável da história que "inaugurou" a segunda geração de consoles na indústria dos jogos eletrônicos. Apesar do seu legado (a distribuição de games em caixinha), o Fairchild não ganhou fama suficiente a ponto de se tornar um console memorável – essa conquista ficou para o "Stella" da Atari.



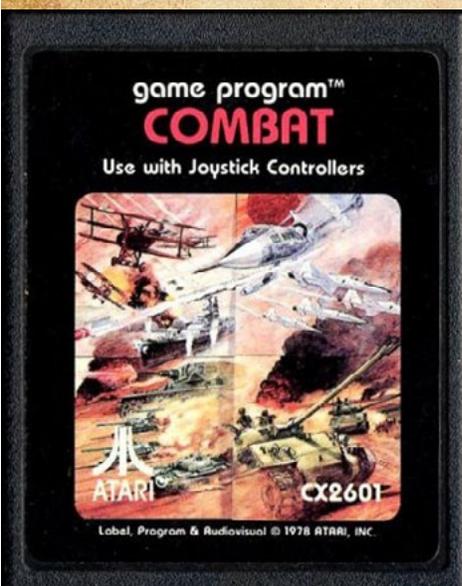
Nolan Bushnell já provara anteriormente ser esperto e o quanto sua empresa, a Atari, podia faturar no mercado com PONG. Ciente de sua importância na indústria, já no início de 1973 Bushnell contratou a *Cyan Engineering* para pesquisar e desenvolver a próxima geração de vídeo games da Atari. Seu protótipo, o *Stella*, era completamente baseado em uma CPU, o famoso e barato 6502 da *MOS Technology*. Imaginando que nenhum dos seus concorrentes surgiria com um novo console até o lançamento do *Stella*, a Atari foi surpreendida com a chegada do Fairchild Channel F em 1976 e se viu forçada a completar o projeto o quanto antes. Porém surgiu um problema: não havia dinheiro suficiente para concluir as pesquisas, o projeto e começar a produção do *Stella* antes do Fairchild entrar pra valer no mercado, já que as vendas de PONG estavam esfriando cada vez mais.

Em mais uma prova de que era um grande empresário, Nolan Bushnell ofereceu a Atari à **Warner Communications**, vendendo-a pela cifra de aproximadamente 28 milhões de dólares e com a promessa de que o *Stella* seria produzido e comercializado. Em 1977, depois de 100 milhões de dólares investidos na sua produção, finalmente o *Stella* saía do papel e chegava às prateleiras pelo preço de US\$199,00 e com o nome de **Atari VCS** (*Video Computer System*).

Incluindo dois controles e o cartucho do jogo *Combat*, o **Atari VCS** encantava não só pelos bons jogos convertidos com excelência dos arcades, mas também por suas características de hardware: 128 bytes de memória e 1.19Mhz de processamento e placa de vídeo, superando o principal concorrente, o Fairchild.

por **Sérgio Oliveira**

Revisão: Bruna Silva,  
Rafael Neves e Lucas Oliveira  
Diagramação: Paula Travancas

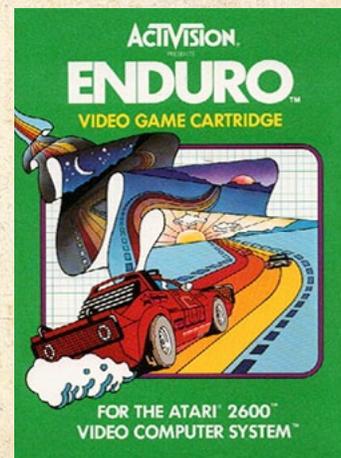
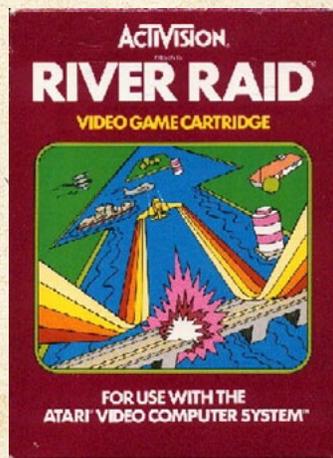
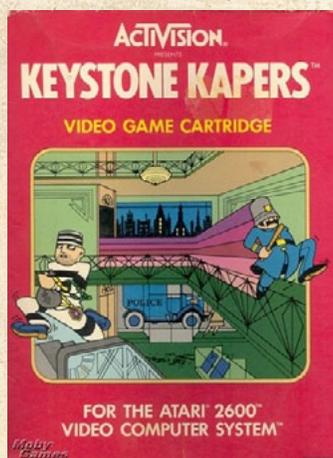


Aliás, não demorou muito para que se iniciasse uma briga acirrada entre os dois consoles, o que ficava bastante óbvio com os consecutivos cortes de preço tanto de um lado quanto do outro. Com dois novos vídeo games no mercado a preços tão agradáveis, rapidamente os consoles PONG perderam espaço e, em muitos casos, suas respectivas empresas faliram.

Mesmo com toda a experiência de Bushnell e da Atari com PONG na indústria, comercialmente o **Atari VCS** (depois rebatizado de **2600**) não rendeu tanto quanto o esperado: no primeiro ano apenas 250 mil unidades foram vendidas e no segundo apenas 550 mil de 800 mil consoles distribuídos saíram das prateleiras. A Atari precisou de grana para cobrir o prejuízo, gerando atritos diretos com a Warner e a consequente demissão de Bushnell da empresa que fundou.

Tais acontecimentos deixaram os empresários da Warner atordoados. Sem saber o que fazer, eles obrigaram fabricantes e *softhouses* a desenvolverem qualquer coisa que chamasse atenção para o console. A princípio a estratégia deu certo e em 1979 o Atari 2600 já era o vídeo game campeão de vendas, atingindo a marca de 1 milhão de unidades só naquele ano.

Em meio a tanta tralha sendo produzida e colocada à venda, era difícil achar jogos de qualidade. Mesmo assim o Atari 2600 teve uma das bibliotecas de games mais respeitáveis, incluindo títulos como **Keystone Kapers**, **Montezuma's Revenge**, **River Raid**, **Enduro**, **Pole Position**, **Pitfall**, **Pac-Man**, **Missile Command**, **Demon Attack**, entre outros. Finalmente o Atari 2600 chegara ao auge: seu *hardware* estava sendo explorado adequadamente, as *softhouses* tinham boas ideias e os insaciáveis gamers sempre queriam algo a mais.





Contrariando as expectativas, o Atari 2600 se tornou um grande sucesso comercial e publicitário. Pioneira na veiculação de propaganda na televisão, a Atari mostrava comerciais que promoviam seu console e jogos com personalidades famosas daquela época.

A filosofia da Atari de que os lucros da empresa deveriam vir da venda de jogos e não de consoles (como era feito anteriormente) fez com que seu faturamento chegasse a 2 bilhões de dólares em 1980 com a venda de 2 milhões de cartuchos. Dois anos depois a quantidade de cartuchos vendidos quadruplicou, alcançando incríveis 8 milhões de unidades!

Com os cofres abarrotados de dinheiro, a Atari e a Warner logo decidiram que era hora de investir em novas versões para o console. O **Atari 2700** era uma versão wireless que nunca saiu do papel por um problema de design – o console sofria interferência de tudo. Reza a lenda que em um teste realizado, ao abrir o portão da garagem com o controle remoto, este interferiu no console que não prestou para mais nada. Já o **Atari 2800** era uma versão mais enxuta voltada exclusivamente para o mercado japonês, o que não deu muito certo, pois lá já fazia sucesso um tal de **Nintendo Famicom**.

Em 1984, com dois tiros dados no próprio pé, a Warner se viu em uma crise financeira. Além do problema das duas versões do console que não deram certo, a empresa ainda precisou torrar uma nota com o conserto de consoles produzidos em 1980: um defeito de design no hardware causava problemas por conta da eletricidade estática. Além disso, os controles também quebravam com facilidade.

Doze anos após sua fundação e até então conhecendo apenas o sucesso (com PONG e o Atari 2600), pela primeira vez a Atari se viu em maus lençóis. A Warner não tinha mais nem um centavo para cobrir os prejuízos da Atari e vendeu a divisão de consoles e computadores para a família Tramiel em 1984. Depois disso a Atari nunca mais foi a mesma.



*A importância da Atari para a indústria dos vídeo games era tamanha que suas ações influenciavam diretamente o mercado. A decisão da Warner de lançar e comercializar todo tipo de porcaria acabou gerando inúmeros títulos de qualidade duvidosa, confundindo os gamers e os desestimulando a comprar novos jogos. Apesar das vendas do **Atari 2600** crescerem ano após ano, a popularidade dos vídeo games como um todo começou a ser prejudicada. Tudo isso fez com que a Atari chegasse ao fundo do poço e levasse toda a indústria de games consigo no Crash da Indústria em 1984. Mas isso e os demais consoles da segunda geração são assunto para os nossos dois próximos encontros. Até lá!*

# QUER MAIS **BLAST**?

Continue conosco acessando [nintendoblast.com.br](http://nintendoblast.com.br) ou clicando nas matérias abaixo:

TOP 10

**Game designers que estão mudando a indústria**



ANÁLISE

**Pac-Man & Galaga Dimensions (3DS)**



BLAST BATTLE

**Controles tradicionais vs. Controles alternativos**



ITEM BOX

**Airwing (Star Fox)**



ESPECIAL

**Parabéns Nintendo: Big N pelos 122 anos**



BLAST FROM THE PAST

**Kingdom Hearts Chain of Memories (GBA)**



ESPECIAL

**Relembre a trajetória do Fórum N-Blast, que completa 2 anos**



ESPECIAL

**Calma lá, o add-on do Nintendo 3DS não é o fim do mundo**



ESPECIAL

**Suspensão de descrença**



ESPECIAL

**20 anos de Super Nintendo**



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

[revista.nintendoblast.com.br](http://revista.nintendoblast.com.br)