

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº06 ANO 2010



MEGA MAN 10

909 2009

Índice

PERFIL **Proto Man** 03POKÉMON BLAST **Pokémon O Filme 2000** 05BLAST FROM THE PAST **Série Mega Man** 08ANÁLISE **Mega Man 10 (WiiWare)** 16BLAST BATTLE **No More Heroes vs. MadWorld** 20NINTENDO CHRONICLE **O Surgimento de um Guerreiro** 25PRÉVIA **LEGO Harry Potter (Wii)** 28PRÉVIA **Fragile Dreams (Wii)** 32MARIO BITS **Invenções do Prof. E. Gadd** 35ANÁLISE **Sonic & Sega All Stars Racing (Wii)** 40ESPECIAL **A Estereoscopia nos Jogos do Futuro** 44PRÉVIA **Monster Hunter Tri (Wii)** 49GAMEDEV **Mergulhando no XNA** 53COLUNA **Navegando em águas tranquilas** 61

REDAÇÃO Ricardo Scheiber, Rafael Neves, Alveni Lisboa, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Filipe Gatti, Pedro Pellicano, Eduardo Jardim

REVISÃO Sérgio Estrella, Alveni Lisboa, Rafael Neves, Sérgio Oliveira, Henrique Dória, Pedro Z., Bruna Lima, Douglas F., Gustavo Branco, Arjan G., Felipe de França

DIAGRAMAÇÃO Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França, Rafael Esau, Alex Silva, Marcus Dejean

INTRODUÇÃO

Ser moderno é ser retrô! A onda de “novos” clássicos veio com tudo, e um ano após a chegada de Mega Man 9 ao WiiWare, a Capcom traz sua sequência também para a plataforma de downloads da Nintendo. Assim surge Mega Man 10, que apesar de retrô, traz várias novidades em relação a seu antecessor. Você vai descobrir tudo isso em nossa análise especial, além de uma retrospectiva por toda a série Mega Man. Também poderá conferir prévias de grandes títulos como Monster Hunter Tri, Fragile Dreams e LEGO Harry Potter para Wii, além das matérias especiais que você já está acostumado a ver aqui. Boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA





Proto Man



Proto Man (ou Blues no Japão) foi o primeiro Robô Mestre – andróides capazes de pensar por vontade própria – criado por Dr. Light e, portanto, considerado “irmão” de Mega Man. Sua primeira aparição foi em Mega Man 3, como antagonista, mas não demorou muito para ele trocar de lado e ajudar o famoso robô azul a lutar contra o mal. Devido aos problemas de espaçamento nas fontes de texto no NES, seu nome é comumente escrito como Protoman, que é a forma errada.

Como dito anteriormente, Proto Man foi criado na intenção de ser o primeiro robô capaz de ter pensamentos independentes, com uma tecnologia super-avançada de Inteligência Artificial, para ser utilizado em combates.

Por ser um protótipo, ele nunca foi realmente concluído. Um dia, enquanto Dr. Light analisava dados de sua criação, descobriu-se que Proto Man tinha um gravíssimo problema de balanço em sua energia principal, que eventualmente seria responsável pela sua própria morte.

Pouco tempo se passou e Proto Man começou a ficar insatisfeito e se sentir mal devido seu estado incompleto. A falta de um ser semelhante a ele para interagir também não ajudou e, com toda a independência que lhe foi permitida, passou a desacreditar no seu criador. Com receio de que Dr. Light mudasse seu perfil para alguma outra coisa ou mexesse nos seus sistemas, ele resolveu fugir.

Dr. Light procurou por sua criação um certo período, mas acabou concluindo que Proto Man havia morrido e acabou desistindo dele. Com os erros cometidos no protótipo, ele criou uma energia principal melhorada resultando em Mega Man e Roll.

Sabendo que estava fadado à morte, Proto Man vagou sozinho pelo mundo. Pouco antes de sua energia ficar completamente esgotada, ele foi encontrado por um exilado cientista chamado Dr. Wily, que conseguiu reparar temporariamente a energia de Proto Man trocando o sistema solar por um nuclear, além de outras modificações. Ele também deu ao robô vermelho o seu famoso visor, no intuito de esconder sua verdadeira identidade do Dr. Light.

Proto Man trabalhou a serviço de Dr. Wily sob o apelido de Break Man. Ele fez isso até seu primeiro encontro com Mega Man, em Mega Man 3, o que acabou fazendo com que descobrisse as verdadeiras intenções de Dr. Wily. Imediatamente, Proto Man se voltou contra seu atual mentor, auxiliando Mega Man na aventura, mas recusando qualquer ajuda vinda de Dr. Light, pois, apesar de tudo, ele ainda não conseguia confiar naquele que foi responsável por seu nascimento – e por sua infelicidade.



Acima Proto Man.EXE da série Battle Network, e ao lado o herói sem seu capacete.



Jogos em que está presente: Mega Man 3 ao 9, Mega Man & Bass, entre outros jogos da série.

POKÉMON BLAST

Pokémon o Filme 2000: O poder de um

O sucesso incontestável de Mew vs Mewtwo fez com que a febre Pokémon se alastrasse ainda mais no ocidente. Até hoje, ele é um dos filmes em animação que mais arrecadaram aqui no Brasil. Com tanto sucesso, o lançamento de um segundo filme (que já havia chegado aos cinemas japoneses) era indispensável.

Ficha Técnica

Título Original: Pokémon: The Movie 2000

Gênero: Animação

Tempo de Duração: 115 minutos

Lançamento (EUA) (BR): 21.06.2000

Estúdio: Warner Bros.

Distribuição: Warner Bros.

Direção: Kunihiro Yuyama e Michael Haigney

Roteiro: Norman J. Grossfeld e Michael Haigney, baseado em estória de Takeshi Shudo

Produção: Norman J. Grossfeld

Música: Ralph Schuckett e John Loffler



A Segunda vez é ainda melhor!

Pokémon O Filme 2000: O poder de um, estreou nas telonas brasileiras no dia 21 de julho de 2000, mesma data em que estreava nos Estados Unidos. Com direção de Kunihiro Yuyama, o filme trouxe mais ação, mais personagens e a aparição pela primeira vez de alguns monstros que estreariam realmente em Pokémon Gold & Silver, que seria lançado meses depois. Assim como o primeiro, o filme é dividido em duas partes: na primeira delas, um curta onde os próprios Pokémons são protagonistas e na segunda a história principal do filme.

Pikachu ao resgate!

O pré-filme começa com Ash, Misty e Tracey dormindo. Em meio a paz e tranquilidade, um grupo de Ledybas derrubam Togepi que cai de um penhasco e se perde em uma grande floresta. Pikachu acorda os outros Pokémons e, juntos, eles saem à procura de Togepi em uma floresta cheia de surpresas.

O mote principal do curta – o resgate de Togepi – fica muito mais interessante graças à aparição de novos monstros. Além da já mencionada Ledyba, Elekid e Bellossom aparecem pela primeira vez. As últimas são responsáveis pelo momento mais cuti-cuti do filme, quando dançam e cantam alegremente ao som de uma agradável melodia. É lógico que eles enfrentam muitas confusões e no fim Togepi é salvo sem que Ash, Misty ou Tracey saibam do que realmente aconteceu.



O Poder de Um

Depois de uma abertura só para esquentar, é que o filme realmente começa. A história se passa nas Ilhas Laranja, onde um colecionador de Pokémons, Lawrence III, está tentando a todo custo capturar as três aves lendárias: **Articuno, Zapdos e Moltres.**



Diz a lenda, que se as três entrarem em desarmonia, somente o poder de um pode liberar Lugia, o Guardião dos Mares, que acalmaria a situação e impediria a total destruição do planeta. É lógico que cabe mais uma vez a Ash liberar o poder de Lugia e trazer a paz e a tranquilidade.



Essa segunda aventura no cinema recebeu o sugestivo nome de “O poder de um”, uma referência dupla à Lugia e Ash, os protagonistas da trama.



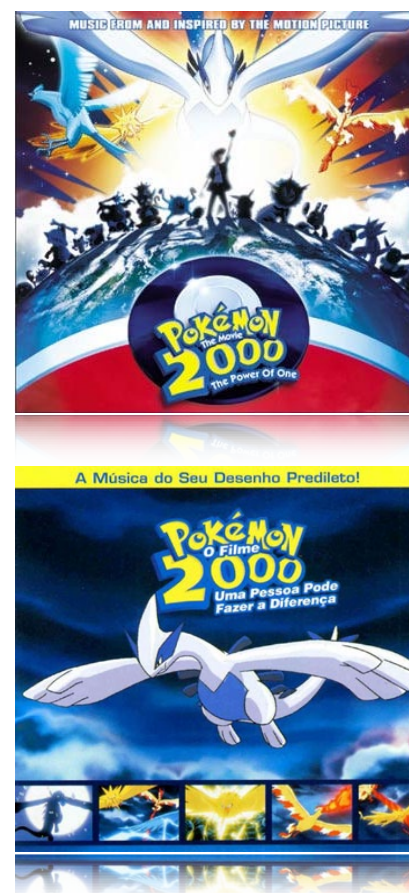
Na maioria dos momentos o filme carece de mais ritmo, tornando-se cansativo depois de algum tempo. A trama é bem amarrada e garante alguns momentos interessantes. Mas o primeiro filme acaba tornando-se superior por conter partes mais emocionantes e passar uma mensagem mais completa. A sensação é que falta algo no roteiro, que conta com diálogos pouco inspirados



Trilha Sonora

Um destaque positivo dessa segunda versão é que a trilha sonora era recheada de canções dos cantores pop mais conhecidos do momento. Laura Pausini, Donna Summer e os britânicos do Westlife assinaram faixas da soundtrack. Destaque também para as instrumentais. Algumas delas são absurdamente boas.

1. "The Power of One" (Donna Summer) – 3:49
2. "Dreams" (Alysha) – 4:04
3. "They Don't Understand" (Dream Street) – 2:58
4. "Wonderland" (Angela Vía) – 3:52
5. "With All Your Heart" (Plus One) – 3:40
6. "The Extra Mile" (Laura Pausini) – 4:05
7. "Flying Without Wings" (Westlife) – 3:35
8. "Pokémon World" (Youngstown featuring Nobody's Angel) – 3:48
9. "Blah, Blah, Blah" (Devotion 2 Music) – 2:34
10. "Polkamon" ("Weird Al" Yankovic) – 2:03
11. "The Chosen One" (The B-52's) – 3:24
12. "One Heart" (O-Town) – 3:59
13. "One" (Denisse Lara) – 4:13
14. "Comin' to the Rescue" (O-Town) – 1:45
15. "Dance of the Bellosom" (score from Pikachu's Rescue Adventure) – 1:04
16. "The Legend Comes to Life" (score from The Power of One) – 4:15



Embora garanta diversão, esse segundo filme ainda não traz um roteiro muito apurado ou grandes sacadas. É um bom filme para os fãs da série, com uma excelente trilha sonora. Mas a sensação é de ainda faltar algo.



por Alveni Lisboa
e Ricardo Scheiber

BLAST FROM THE **PAST**

É difícil de acreditar, mas em 2010 a série Mega Man chega aos 23 anos. E nesse intervalo de tempo, os principais mecanismos dos jogos permaneceram praticamente inalterados sem que, no entanto, a franquia perdesse a popularidade. O retorno recente da série com um fascinante revival dos anos 80 abriu a mente dos jogadores para embarcar em uma nostálgica viagem. Relembre conosco os jogos da série principal que marcaram e divertiram diversas gerações de gamers pelo mundo.



Mega Man - NES - 1987

O primeiro jogo da série é o mais impactante. Seguindo o estilo consagrado por Super Mario Bros., Mega Man trouxe novidades inéditas e interessantes – a dificuldade e a possibilidade de escolher a ordem das fases, por exemplo. A história é a seguinte: Dr. Wily e Dr. Light trabalhavam juntos desenvolvendo robôs para facilitar a vida dos humanos. Porém, somente Light teve o trabalho reconhecido, o que causou revolta em Wily e o fez reprogramar seis dos dez protótipos para o mal. Desesperado, Light aposta todas as suas fichas em seu assistente, um robzinho azul e aparentemente fraco, o Mega Man. Ele o torna uma verdadeira máquina de combate incubida da “simples” missão de proteger a Terra.

É um jogo simples, sem introdução e nem opções. O game tem uma dificuldade elevada, característica da série. São apenas seis chefes, mais o temido Dr. Wily. Os gráficos, apesar de simples, não deixavam a desejar e os sons exploravam bem o potencial do Nintendinho. Detalhe: não há passwords (para zerar o jogo, você deve jogar do início ao fim sem parar). Destaque para a arte na capa do game. Nas listas das piores capas, Mega Man sempre figura no top 10. Não é preciso comentários, veja ao lado e tire suas próprias conclusões: Mega Man amarelo e com a cara do Seu Madruga.

Mega Man 2 - NES - 1988

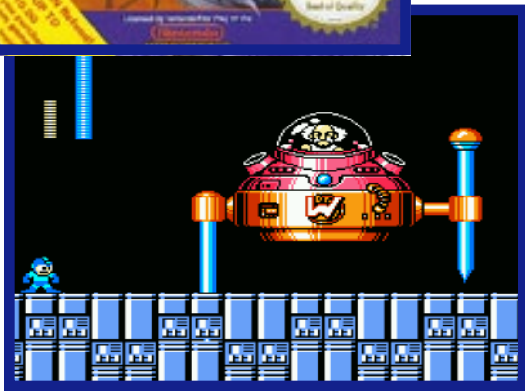
Após o sucesso do primeiro Mega Man, uma sequência era natural. Dr. Wily volta para novamente pôr em prática o terrível plano de destruir a humanidade. Dessa vez, ele investe pesado e cria oito novos robôs para acabar com a raça do nosso herói azulado. A capa ainda continua tosca, mas pelo menos já lembra o famoso protagonista. Essa sequência conta com uma introdução à história e a opção de selecionar a dificuldade. Foi criado também o Energy Tank – ao enchê-lo, você pode recuperar seus pontos de vida na hora que bem entender. Outra novidade, muito bem vinda por sinal, é a inserção das famigeradas passwords. Era preciso um caderninho ao lado para anotar o código que aparecia logo após derrotar um chefe.

Os gráficos são um pouco melhores, com os cenários mais bem desenhados. As músicas são um capítulo à parte. Em Mega Man 2, os sons se encaixam perfeitamente. É incrível a sincronia entre a música e o chefe encontrado no final da fase. A opção de escolher a dificuldade foi uma ótima pedida para quem não tem tanta habilidade. É um jogo que mantém a mesma aura do primeiro, mas é tecnicamente superior.



Mega Man 3 - NES - 1990

A terceira aventura de Mega Man repete a fórmula de sucesso dos antecessores. Agora, Dr. Wily resolve passar para o lado do Dr. Light para criarem um projeto que beneficie toda a humanidade. Juntos eles criam o projeto Robot H, um super-robô capaz de realizar tarefas inimagináveis. Mas o velho Wily dá um golpe e rouba todas as peças do projeto, espalhando-as por locais diferentes. A missão aqui é recuperá-las para montar o tal robô a serviço do bem. Esse robô é Proto Man, “irmão” de Mega. Mega Man 3 é o jogo da franquia mais longo até então. São oito fases iniciais, quatro extras e mais o castelo de Wily. Logo de cara, você conta com a ajuda do cão Rush, que te permite executar saltos mais altos. Outra novidade: pressionando baixo e o botão de pulo, Mega Man desliza pelo chão.



Os gráficos são mais nítidos e com maior riqueza de detalhes, especialmente no fundo dos cenários. A trilha sonora novamente dá um show: o que já era bom, ficou ainda melhor. A jogabilidade foi aprimorada, com controles respondendo melhor aos comandos. A dificuldade também foi aumentada, principalmente nos chefes. Esse, com certeza, é um dos melhores games da série (se não o melhor). Só não deu para entender porque a Capcom não fez uma introdução para o jogo...

Mega Man 4 - NES - 1991

Quarto game da série, você deve pensar: novamente Wily volta para tentar acabar com a paz, não é? Errado. Dessa vez, quem vai causar a confusão é o misterioso Dr. Cossack. Robôs invadem a cidade de Nova York e destroem tudo comandados pelo tal doutor. Cabe a você ir atrás e descobrir quais as intenções dele. A partir daí, tudo é exatamente igual aos anteriores: oito chefes, fases extras e batalha final.

Como não poderia deixar de ser, Mega Man 4 tem algumas novidades. O robô azul agora pode carregar o Buster e efetuar um disparo mais forte (Mega Buster). O cão Rush tem funcionalidades extras (Marine e Jet). Agora você também tem power ups secretos para descobrir.

Mesmo com tantas novidades, Mega Man 4 não repete o primor do anterior. O fato é que essa quarta aventura não supera a terceira, talvez pelo alto padrão pré-estabelecido. Os gráficos não tem o mesmo polimento e as músicas, apesar de boas, não fluem tão bem quanto nos jogos anteriores. Ainda assim, o jogo tem a marca Mega Man e garante a diversão por horas.





Mega Man 5 - NES - 1992

Atenção, Dr. Light foi sequestrado! Assim começa a história de Mega Man 5. Proto Man, irmão de Mega Man, é o principal suspeito, já que o lenço que usava foi encontrado na cena do crime. Não contente, Proto Man ainda manda uma horda de robôs para destruir a cidade. Sua missão é ir até a fortaleza de Proto Man, libertar Light e descobrir porque seu irmão está fazendo tudo isso. O quinto e penúltimo game da série para o NES é uma ótima surpresa. Após a recepção morna de Mega Man 4, o novo game mostra que a franquia ainda tinha muito chão pela frente. Como de costume, as novidades surgem.

Aqui, você deve recolher letras para formar a palavra MEGA MAN V para ganhar um upgrade especial, o pássaro Beat, que ataca os inimigos. Há também uma melhoria no Mega Buster, o Super Buster (mais forte e maior).

Gráficos excelentes, tudo muito bem desenhado e com cores vivas. É um jogo visualmente bonito. Os cenários são bem criativos, como por exemplo a fase na lua (com baixa gravidade). A jogabilidade continua boa e sem apresentar problemas. As músicas não são tão memoráveis, mas cumprem bem o papel. Mega Man 5 retoma o padrão de qualidade e se destaca como um dos melhores da franquia.



Mega Man 6 - NES - 1993

Um homem misterioso conhecido apenas como Mr. X organiza um torneio concebido para testar os maiores engenheiros do mundo com os seus robôs. Dr. Light, muito desconfiado, não aceita a proposta de participar da competição, mas decide enviar Mega Man para supervisionar o evento. Eis que quando o torneio chega o fim, Mr. X anuncia ter reprogramado os oito robôs finalistas para fazerem parte de seu exército particular, com o objetivo de dominar o mundo.

E agora, mais uma vez, Mega Man precisa entrar em ação para por fim à loucura. O sexto episódio da série Mega Man traz uma nova aventura, que agradou bem à maioria da mídia especializada. A boa recepção crítica, porém, se limitou apenas à narrativa, já que visual e mecanicamente o jogo é muito semelhante aos títulos anteriores. Com certeza teria sido muito melhor se Mega Man 6 tivesse sido lançado para o SNES com gráficos melhores, ainda mais com o eminente declínio do NES na época. A crescente presença do mais novo e poderoso console, aliás, levou a Capcom a não publicar o jogo nos Estados Unidos, que em vez disso foi lançado pela própria Nintendo of America. O jogo sequer foi lançado na Europa, para frustração dos fãs da série no velho continente.





Mega Man 7 - SNES - 1995

O primeiro Mega Man para o SNES finalmente traz o vilão Dr. Wily nas mãos da justiça. Mas como Wily sempre soubera que um dia ele poderia ser preso, secretamente construiu quatro robôs mestres em seu laboratório. Caso os robôs não recebessem comunicação no prazo de seis meses, eles começariam a procurar por seu mestre. O tempo passa e assim os robôs são ativados e iniciam uma grande agitação pela cidade.

A jogabilidade de Mega Man 7 é quase idêntica aos seis primeiros jogos da série. Aqui temos uma loja onde você pode comprar itens e upgrades, e parafusos a serem coletados enquanto você explora os diferentes níveis do jogo. O pássaro Beat está de volta, mas ao contrário do visto em Mega Man 5 e 6, aqui a função dele é resgatar Mega Man se ele cair num buraco. Você pode levar consigo até quatro apitos, que alertam Beat quando for necessário. Mesmo com as tentativas de injetar um punhado de novos recursos no jogo, Mega Man 7 é um dos títulos mais fracos da série original. A decisão de limitar o número de mestres robôs foi uma bola fora, e o salto para o 16-bits, que deveria gerar grande expectativa, acaba tendo uma atuação morna por conta dos terrenos irritantemente familiares.



Mega Man 8 - PSOne/ SS - 1997

Dr. Wily está de volta, e desta vez ele ameaça o mundo com uma estranha fonte de energia. Um meteoro cai na Terra, e confinado no interior da grande rocha há um robô. Dr. Wily toma posse do robô e sua poderosa energia, e começa a usá-la para produzir grandes estragos. Mas, no meteoro, havia um segundo robô que faz amizade com Mega Man, e juntos eles tentam mais uma vez derrotar Dr. Wily. O jogo certamente é muito mais bonito do que você esperaria que fosse, com o conhecido estilo cartunesco da Capcom, a exemplo de Street Fighter Alpha. Mega Man 8 traz muitas armas especiais para compra, inclusive bombas, armas de gelo e tornado. Os parafusos espalhados pelos níveis estão de volta, e servem para você personalizar o seu Mega Man. Também há o retorno de Rush, o fiel cachorro do nosso protagonista.

O novo episódio da série se mostra bom e sólido, mas é apenas uma repetição de fórmulas por muitas vezes já usadas, o que evidencia um desgaste na franquia. Lançado para PSOne e Sega Saturn, Mega Man 8 ainda assim tem os elementos que tornam a série tão desafiadora, como as plataformas móveis, o moderado nível de dificuldade e os chefes ágeis e poderosos.





Mega Man & Bass- GBA - 2003

O spin-off da série lançado exclusivamente no SNES japonês em 1998, volta mais tarde para o portátil Game Boy Advance, dessa vez com lançamento em todos os continentes. Um novo vilão surge na área - King – que invade o laboratório do Dr. Wily, e em seguida o Museu do Robô para coletar dados dos projetos para as criações de Dr. Light. Dr. Light diz a Mega Man que ele deve ir imediatamente ao Museu do Robô para por um fim aos planos de King.

O primeiro a chegar na cena no crime é Proto Man, para quem King divulga o seu plano: a concepção de uma utopia na qual os robôs dominam no mundo.

No entanto, Bass, a criação mais poderosa do Dr. Wily, está chateado com King por ele se proclamar o mais poderoso do mundo. Bass quer provar a King quem é o mais forte na realidade. Assim, Bass, Mega Man e Proto Man tentam derrotar o vilão, mas apenas um deles sairá bem-sucedido nisso. Quem será? Não há nada de particularmente especial em Mega Man & Bass além do fato de que ele permite que você jogue como dois personagens com habilidades diferentes que realmente podem alterar o nível de dificuldade do jogo. Assim sendo, se você procura por um Mega Man simples, o jogo cumpre bem o seu papel, mas quem espera por grandes inovações sobre a receita tradicional, o melhor é experimentar séries como Mega Man Zero ou Mega Man X.



Mega Man 9 - WiiWare/ Playstation Network/ Live Arcade - 2009

O retorno da série principal na nova geração é também uma volta às origens, com a jogabilidade clássica e os gráficos no estilo 8-bits que tanto marcaram a franquia. O jogo se propõe a reviver toda a experiência dos primeiros games: o produto final tem todo o feeling que poderia se esperar dos anos 80.

Assim como nos outros games da série, Mega Man pode correr, pular e atirar, mas é preciso ser paciente para aprender novas habilidades e atravessar com êxito as fases mais perigosas. Muitos saltos requerem um planejamento e execução perfeitos para evitar a morte, e os inimigos parecem estar sempre posicionados para causar o maior dano possível.

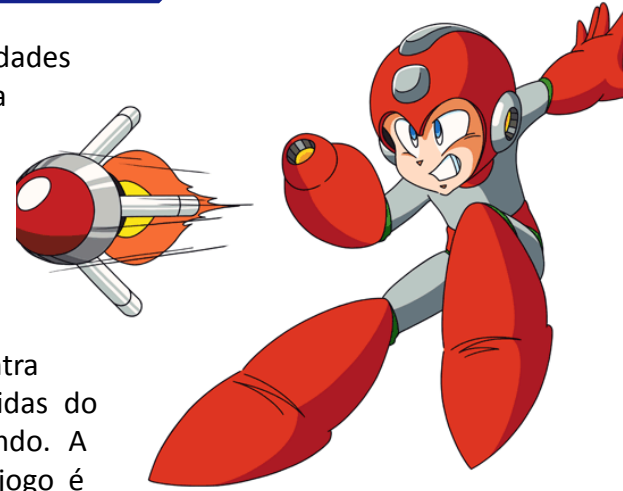
A vitória sobre os chefes ao fim de cada nível sempre recompensa a arma especial do inimigo, que são muito úteis para explorar as fraquezas de cada adversário. Todos esses elementos fazem de Mega Man 9 uma recriação fantástica dos antigos jogos da série, que não precisam pensar duas vezes antes de baixar o jogo via WiiWare.



Multiuso Man

Assim como Mario e Sonic, Mega Man também já se aventurou em atividades “extracurriculares”. Após detonar milhares de inimigos e chefes cada vez mais cascas-grossas, nada melhor que um bom descanso.

Veja abaixo algumas das atividades de Mega Man:



Jogador de futebol: Em Mega Man Soccer (SNES - 1994), o robô azul calça as chuteiras e entra em campo para disputar partidas do esporte mais popular do mundo. A empreitada não deu certo: o jogo é ruim, desconhecido e irrelevante para a série.

Apostador: Willy & Light No Rockboard: That's Paradise (FAMICOM - 1993) mostra o nosso herói em partidas que lembram Mario Party. O jogo só foi lançado no Japão devido a censura da Nintendo americana. O jogo trazia mini-games de caça-níqueis e os norte-americanos acharam impróprios que crianças tivesse acesso ao conteúdo.



Corredor: Aperte os cintos, pois em Rockman Battle & Chase (PSOne - 1998), os robôs pisam fundo nos circuitos de corrida. O jogo surgiu como mais um clone genérico de Mario Kart e morreu sem fazer sucesso.

Lutador: Mega Man mostrou que é bom de briga em vários games de luta. Em Mega Man: The Power Battle (Arcade - 1995) e Mega Man 2: The Power Battle (Arcade - 1996), os personagens saem no braço

para ver quem ganha. O azulzinho também fez várias participações na série “vs.”, como em Marvel vs. Capcom.

Curiosidades

- A Nintendo of America, conservadora como sempre, mudou o nome de alguns personagens de Mega Man para não causar tanto impacto. O Yellow Devil, por exemplo, virou Rock Monster.
- A cor azul não foi por acaso. A paleta de cores do NES suportava poucas variações, mas era capaz de reproduzir vários tons de azul. Como a Capcom queria gráficos realistas e coloridos, optou-se por esta cor.



forum.nintendoblast.com.br



Fórum **NINTENDO BLAST**

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

Visite o Fórum

Cadastre-se

por *Gustavo Assumpção*

MEGAMAN™ 10

Depois de Mega Man 9 se tornar um dos games mais baixados no WiiWare no ano passado, era meio óbvio que a Capcom mantesse a fórmula em mais um game da série. Assim, Mega Man 10 já está disponível no serviço. Confira todas as nossas impressões sobre esse grande lançamento.

Visual simples, dificuldade elevada, fases lineares, disputas contra chefes. Essa fórmula foi usada até a exaustão durante muito tempo por grande parte dos games que surgiam. Foi só no início dos anos 90 que as principais franquias começaram a se livrar desse esquema básico de se construir um game.

Então como explicar, mais de 20 anos depois, iniciativas como a da Capcom, que hoje investe em games com estilo old-school? Acho que o principal “culpado” desse ressurgimento seja o saudosismo. De uns tempos pra cá, parece que relembrar o passado virou regra. Ao mesmo tempo que várias franquias com décadas de existência retornam, outras se adaptam a esse estilo.

Começando por Mega Man 9, passando por A Boy and His Blob e Dark Void Zero e culminando em Mega Man 10, essa onda possui na Capcom seu maior expoente. É esse último game que acabei de citar que recebe agora uma análise especial, com direito a muitos questionamentos e a uma latente saudade de uma era que passou.

De volta aos anos 80

Toda a apresentação de Mega Man 10 é derivada do excelente trabalho feito pela Capcom ano passado. O desenvolvimento mais uma vez ficou nas mãos da Inti-Creates, equipe formada por vários remanescentes da era 8 bit. Já com o 9 e mais ainda com o 10, a produtora japonesa reitera boa parte da experiência que os games conseguiam oferecer em seus primórdios.

Estátudolá: o visual pixelado e aparentemente pouco detalhado, os controles duros e ora imprecisos e principalmente um design de fases primoroso, que exigia ampla habilidade dos jogadores. É como se retornássemos diretamente à década de 80, onde o principal de qualquer bom game era a criatividade, e não meia dúzia de texturas bonitas.

Basta jogar Mega Man 10 por alguns minutos para perceber que não se trata de um game casual, muito menos de algo típico ou que como vemos por aí. Essa décima versão é um daqueles games diferenciados,



que possui um feeling extremo e oferece grande diversão – principalmente para os jogadores mais pacientes e habilidosos.

Dos anos 80 vem também uma história simples e sem grandes reviravoltas. Na trama, um vírus chamado Roboenza começa a contaminar robôs nos mais diversos lugares do mundo, causando problemas de mal funcionamento, onde as criaturas acabam ficando descontroladas. Boa parte dos personagens clássicos da franquia reaparecem – e oito novos chefes fazem sua estreia.

Desafio espantoso

Três são os personagens jogáveis aqui: Mega Man, Proto Man e Bass, sendo que o último só está disponível se for baixado como conteúdo extra, a um pequeno custo. Proto Man é a grande novidade, já que em outras oportunidades ele chegou a ser vilão na série do robzinho azul.

Logo nos primeiros minutos, não é lá muito fácil se acostumar com o ritmo de Mega Man 10. Além de um andamento mais lento e repetitivo, o game ainda não se preocupa muito em não frustrar o jogador. Na maioria das vezes são várias tentativas até conseguir superar inimigos e obstáculos. A alta dificuldade é ainda mais agravada pela baixa quantidade de itens de recuperação de energia durante as fases.

Mas nem tudo está perdido. Uma das mais bem sucedidas adições foi a inclusão de um modo com dificuldade diminuída. Essa era a maior queixa ao nono título da série, que por várias vezes era frustrante para os jogadores que não estão acostumados com o padrão 8 bit de desafio. Esse modo coloca plataformas para ajudar nos saltos mais complexos, diminui a AI e os danos causados ao Mega Man – uma decisão correta para atingir um público maior.

Outra novidade bem interessante é a presença de um modo Challenge com 88 desafios que funcionam de forma semelhante aos Achievements ou aos Trophies. Logo após terminar as fases normais, esses desafios são liberados e podem render selos de ouro ou de prata ao jogador conforme a sua habilidade. Muitas vezes o modo se torna tão difícil (ou até mais) que o modo principal, aumentando a vida útil do título e fornecendo uma adição bem interessante a uma fórmula meio exaustiva.



10 segue o mesmo esquema de janken-pon dos demais Mega Man. Em outras palavras, isso significa que é preciso acertar a ordem para se derrotar os chefes, usando as habilidades certas contra cada um deles. Dessa vez são oito completamente inéditos – não que isso seja totalmente bom. Os controles são tradicionais e funcionais e cumprem seu papel de forma bem interessante e sem maiores problemas.

Back to the 80's

Eu confesso que o que mais me agrada em Mega Man 10 é o que também mais desaprovo: o visual retrô. Pareceu incoerente? Calma, eu explico. A ideia de um visual estilo 8 bit é digna de aprovação. O que me desaprova é o caminho seguido pela Capcom. Já vimos, em mais de uma oportunidade, que é possível manter o mesmo estilo atualizando-o para a época atual. Talvez o correto seria um visual mais definido e detalhado sem perder os ícones que indicam a inspiração nos games antigos.

A trilha sonora, por outro lado, é absolutamente fantástica. As composições com estilo retrô são de extrema qualidade. Há algumas composições realmente brilhantes, dignas de muitos elogios, apesar de talvez parecerem um pouco menos impactantes que as da nona versão. Muitos dizem que o design de fases de Mega Man 10 é inferior ao anterior e que boa parte dos aspectos técnicos perderam o impacto da primeira vez. Talvez isso realmente seja verdade. Mas mesmo assim, MM10 ainda é divertido, grandioso e muito desafiador. Acredito que a familiaridade com relação ao original é plenamente justificável, já que ele é uma sequência do anterior. Há momentos brilhantes, frustrantes e daqueles que despertam o famoso Dèjà Vú. Mas o padrão de excelência atingido no que se propõe é realmente elogiável. É uma rica experiência retrô e um dos melhores games de ação em duas dimensões que você pode experimentar. Pra isso, prepare doses de paciência e de perseverança. Mega Man 10 é como um retorno ao passado, com todo o feeling e as frustrações que a época nos trazem.

Ordem dos chefes



1 Sheep Man



2 Pump Man



3 Solar Man



4 Chill Man



5 Nitro Man



6 Commando Man



7 Blade Man



8 Strike Man

Mega Man 10 - WiiWare

GRÁFICOS 5.0 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 8.0

8.0

NO MORE HEROES

VS.

MADWORLD

Por *Rafael Neves*

BLAST BATTLE

Não existem jogos melhores para demonstrar a sanguinolência que o Wii pode oferecer ao seu público do que No More Heroes e MadWorld. E é a hora de vermos se o assassino otaku e tarado Travis Touchdown é páreo duro para o frio e severo genocida Jake. Prepare-se para um emocionante duelo com direito a sabres de luz e serras elétricas, pois muito sangue vai jorrar quando esses dois anti-heróis travarem uma batalha!

ROUND 1: ENREDO!

No More Heroes: Você é um assassino que curte, além de animes e luta livre, uma boa batalha cheia de sangue e corpos estirados. Seu objetivo é ir matando, um a um, os melhores assassinos do mundo e consagrar-se o número um do ranking. Uma história bem simples que soa mais como pretexto para uma gama de lutas extremamente violentas. O enredo segue sem nenhuma complexidade, até que no fim do jogo, uma série de revelações acontecem. Revelações demais para uma parte curta do jogo, deixando o jogador confuso. Em *No More Heroes 2*, o enredo segue de uma forma mais trabalhada, uma vez que os motivos para entrar na sangrenta jornada são mais complexos, mas, em suma, não é algo que realmente mereça destaque.

MadWorld: Um reality show chamado Death Match (ou, como chamamos aqui, Big Brother Brasil) acontece na cidade-ilha de Varrigan City.

Lá, os cidadãos matam uns aos outros para conseguir uma cura capaz de salvá-los de uma infecção, que supostamente os aniquilará em 24 horas. Quem está por trás disso é um grupo terrorista chamado "The Organizers," eles fecharam completamente a ilha para o mundo exterior, a fim de fazer o programa genocida, que é visto como um verdadeiro show. É neste contexto que o brutal Jack está metido. Com uma serra elétrica embutida no braço, o grandalhão vai aniquilando qualquer inimigo que se ponha em seu caminho. Os motivos de Jack são muito maiores do que só chegar ao fim do Death Match, mas isso é discutido ao desenrolar do jogo. A trama de *MadWorld* é mais engenhosa, mas não foi completamente aproveitada, afinal, dava para se criar muito mais com um enredo desse porte. Além disso, por um determinado ponto de vista, a história parece um pretexto para genocídios colossais, mesmo que esteja mais disfarçado e mais bem elaborado do que em *No More Heroes*.

EMPATE!

ROUND 2: GRAFICOS!

No More Heroes: Os gráficos de *No More Heroes* caracterizam-se pelo traço bem grosso e pelas sombras fortes e escuras. Este estilo visual é interessante, uma vez que são poucos os jogos que o usam, mas verifica-se uma péssima lapidação dos mesmos. Não que o jogo seja feio, mas falta acabamento. Isso sem falar na taxa de quadros baixa, deixando alguns serrilhados que doem os olhos. A parte gráfica é melhor em *NMH2*, até por que os mini-games em 2D são bem bonitos, mas ainda falta um pouco no lado tridimensional, que é onde o jogo realmente acontece. *No More Heroes* vem sempre com gráficos de PS2, e nós sabemos que o Wii, mesmo sendo semelhante, consegue fazer melhor.

MadWorld: Não é preciso jogar mais do que alguns minutos para ver que *MadWorld* tem nos gráficos um ponto chave. O jogo inteiro é composto apenas

pelas cores preta e branca, até que você atravesse o corpo do inimigo de norte a sul, usando a serra elétrica de Jake para destruí-lo freneticamente e ver uma mancha em vermelho vivo tomar conta da tela. O sangue causa grande contraste no estilo gráfico que lembra os quadrinhos de *Sin City*, o que é algo bonito de se ver. As onomatopeias não se limitam somente ao áudio, mas também ao visual. Onomatopeias de vários tipos vão surgindo na tela para demonstrar toda a brutalidade dos combos de Jack, e não pense que você verá coisas como "Puf!" ou "Plim!", mas sim muitos "Cracks!". No entanto, nem tudo que é bom é perfeito, e *MadWorld* tem em seus gráficos uma falha: a falta de cor cansa um pouco os olhos, impedindo grandes jogatinas. No entanto, isso não é capaz de tirar toda a grandiosidade de um visual original e bem feito como este. Afinal, não é toda envolvente que consegue extrair tanto de um console com capacidade gráfica ultrapassada em relação a concorrência.

Vencedor: *MadWorld*

ROUND 3: INOVAÇÃO!

No More Heroes: A+A+A+A+A+A+ Movimento do Wiimote. É assim que o jogador passa a maior parte do seu tempo jogando No More Heroes para, ao fim do combo, ver o sangue jorrar como num chuveiro. Tá bom que NMH inova só por ser um jogo sangrento no Wii, mas a mecânica não tem nada de novo, e se o jogo é focado na engrenagem da Nintendo, poderia pelo menos aproveitar melhor os controles únicos do console. Na continuação da série há algumas exceções à regra, como chefões mais diversificados, lutas com robôs gigantes e mini-games divertidos e bem nostálgicos. Mas, fora isso, é retalhar, retalhar, retalhar e retalhar, nada que qualquer um já tenha visto. Chega até a cansar!

MadWorld: Quando o assunto é inovação, o Wii tira de letra em muitos quesitos. Isso impulsionou muitas empresas a aproveitarem os controles

com captação de movimento para jogos criativos, mas ninguém imaginou que tamanha criatividade seria usada em algo tão violento quanto MadWorld. Neste jogo, tudo pode ser usado para finalizar seus adversários, desde a serra elétrica embutida no braço de Jake, até barras de metal retorcidas perfeitamente para se cravar na cabeça de qualquer um que entre no seu caminho. Há um leque de possibilidades e o Wiimote flui bem no jogo, afinal, não há nada como balançar os controles e ver um pobre infeliz sendo dissecado vivo bem na sua frente. Ou então, quebrar a cabeça do inimigo fazendo-a chocar-se contra algum objeto maciço. Tudo bem que o Motion Plus cairia bem neste game, mas precisamos levarem conta que o aparelhinho não existia nesta época. Por isso MadWorld foi um jogo que fez muito, mesmo com as falhas do Wiimote. Os gráficos e a sonoplastia, composta por raps cheios de palavões, também são singulares e pouco vistos nos demais jogos.

Vencedor: *MadWorld*

ROUND 4: POPULARIDADE!

No More Heroes: Com dois jogos lançados, uma dose extra de sangue e movimentos de luta livre em cada um, No More Heroes alcançou um grande público no console branco da Nintendo, mostrando que hardcores também merecem seu espaço. O próprio fato de ter como pai o inventivo Suda51 já impulsionou muitos jogadores a acompanharem as jornadas do assassino Travis Touchdown por si só. No More Heroes e No More Heroes 2: Desperate Struggle estão longe de serem Best-sellers do Wii, mas também não estão no cemitério de jogos fracassados. As vendas não foram excelentes, mas boas o bastante para impulsionarem rumores de que Travis estrearia no próximo Super Smash Bros., já que Suda alegou que continuaria a trabalhar com a Nintendo. Somando-se os dois jogos, a franquia conseguiu vender aproximadamente 250 mil cópias.

MadWorld: Foi uma grande sacada da SEGA e do estúdio Platinum Games, responsável por Viewtiful Joe, em trazerem uma opção de violência altamente sangrenta para os Nintendistas. MadWorld é um jogo incrível e obrigatório para qualquer jogador hardcore, no entanto, nem todos pensaram assim. O sucesso do game não foi tão grande quanto se esperava, e as vendas também não deixaram os produtores muito satisfeitos, com algo em torno de 125 mil cópias. É triste presenciar o fracasso de alguns jogos excelentes como este, mas como a SEGA se mostrou interessada em uma continuação de MadWorld para o Wii, então só podemos cruzar os dedos e rezar.

Vencedor: *No More Heroes*

ROUND 5: PROTAGONISTA!

BLAST BATTLE

No More Heroes: Quando a ousada Ubisoft acabou fundindo um otaku, um tarado, um assassino, um jedi e um toque "acidental" de Elemento X, nasceu um dos personagens mais estranhos e cômicos da história dos vídeo-games (vulgo Travis Touchdown). O assassino, que é capaz de dizimar toda a cidade de Santa Destroy para galgar o topo do ranking de matadores, conseguiu o respeito - e as risadas - de muitos jogadores. Seus hobbies excêntricos, como colecionar bonecos de animes e salvar o jogo quando "senta no trono", aliados ao seu instinto assassino, garantem boas risadas em meio às incansáveis chuvas de sangue. Só o jeito como o protagonista carrega a bateria de sua Beam Katana já fornece muitos trocadilhos e diversos duplos sentidos engraçados. Travis sempre dá uma de bonzão, sendo um verdadeiro poser dos vídeo-games, mas não resiste à beleza da tentadora Silvia Christel, e quando não está

se deixando seduzir pela loira, está entretido em diálogos repletos de palavrões e sarcasmo com suas vítimas!

MadWorld: O frio e severo Jack não é lá um personagem muito carismático, e isso a gente vê só pela cara dele. É cômico vê-lo esfaqueando suas vítimas com todo e qualquer objeto que esteja no cenário, mas é preciso levar em conta que quem está por trás disso é o jogador e não o Jack. MadWorld é um jogo bem obscuro, e o personagem principal combina bem com esse clima, mas se o jogo gosta tanto de contrastes, como o vermelho vivo em meio ao preto e branco, não custava nada colocar um personagem principal engraçado. Jack é mau e não tem pena de matar, mas não é tão carismático quanto o nosso querido Travis!

Vencedor: *No More Heroes*

ROUND 6: DIVERSÃO!

No More Heroes: Seja lá quem disse que quantidade não é qualidade, ou é um eterno condenador da série No More Heroes ou criou a frase muito antes do jogo ser lançado, e eu aposto minhas fichas na segunda opção. A mecânica de No More Heroes pode não ser das melhores, ela é muito repetitiva. Mas quando digo repetitiva, quero dizer que ao mesmo tempo é divertida e cansativa, mas com o fator diversão superando o da repetição. Nos dois jogos, você passa a maior parte do seu tempo cortando, fatiando e picotando milhares de inimigos como se fossem feitos de papel (e sangue também, diga-se de passagem). Não há como negar que é sempre a mesma coisa, mas também não tenho como dizer que não é divertido, ainda mais se você se empolgar e mexer o Wiimote como se ele fosse a Beam Katana não só para finalizar os combos, mas também enquanto aperta o botão A. Ver seus adversários, dos mais variados tipos, explodindo em sangue é impagável, e os golpes de luta livre também impressionam tanto que dá uma certa agonia ver Travis partir a coluna de um inimigo em duas como se ela fosse um palito de dente. E os mini-games extras do No More Heroes 2 também são um capítulo à parte, garantindo uma certa quebra da monotonia.

No More Heroes pode ser repetitivo e cansativo, mas é absolutamente divertido e cômico!

MadWorld: Se em No More Heroes o atrativo era cortar, cortar e cortar mais um pouco, em MadWorld será matar dos modos mais criativos possíveis. Como já dito, são poucos os elementos do vasto cenário do jogo que não podem ser utilizados para esfaquear seus adversários. Se você tem uma mente fértil e um instinto psicopata, então irá dar altas gargalhadas jogando MadWorld, afinal, quanto mais exageradas forem as mortes, mais risadas o jogo garantirá. Quem nunca quis jogar os inimigos numa turbina e vê-los sendo fatiados enquanto o sangue espirra na tela? Você já teve vontade de arrancar um poste de iluminação e fincá-lo na cabeça de um oponente? E não venha dizer que nunca passou pela sua cabeça enfiar uma serra elétrica em um adversário e pô-la para girar em alta velocidade? E fazer tudo isso com os controles do Wii dão a sensação de realmente estar vivendo a cena, não no papel da vítima, mas na pele do Jack! MadWorld saciará sua sede de sangue de um jeito bem divertido, e os gráficos em preto e branco, acompanhados de uma trilha sonora sem nenhuma censura, irão deixá-lo no clima certo para um jogo altamente violento!

EMPATE!



RESULTADO: EMPATE!

Se o Travis Touchdown sacasse sua Beam Katana e Jack ligasse sua serra elétrica para um combate, terminaria com um corpo estirado no chão, cuja cabeça fora substituída por um chuveiro de sangue, enquanto o segundo estaria com o metade do corpo mutilado. Se isso realmente acontecesse e os dois anti-heróis morressem, o pobre Wii ficaria alguns anos sem ver um massacre sanguinário sequer, por isso, melhor manter essa disputa na teoria, afinal, as perdas seriam catastróficas para qualquer Nintendista. Cada um dos dois jogos tem seus pontos positivos, e cabe a você escolher o melhor. Se sua onda é matar todo mundo que vê pela frente com um sabre de luz, então vá de No More Heroes. Mas, se você encontra no seu dia-a-dia, maneiras criativas de se matar alguém, então você combina mais com o jeito de MadWorld. É claro que se você puder desfrutar dos dois, melhor ainda! Só lembre-se que isso tudo é um jogo, por isso, não vá serrando seu vizinho chato ao meio ou quebrando a coluna de sua professora de matemática, pelo amor de Deus! E bem que o Wii merecia mais alguns jogos assim, quer dizer, temos mais de 6 bilhões de pessoas na Terra, o que não falta é sangue!

Nintendo Chronicle

por *Sérgio Oliveira*

PARTE 6: O SURGIMENTO DE UM GUERREIRO, O SNES

Nas duas últimas edições da Nintendo Chronicle, vimos como a Nintendo, de fato, consolidou-se no mercado de games lançando dois importantes consoles para a indústria dos vídeo games - o NES e o Game Boy. Com mais de 85% do mercado mundial nas suas mãos, a Big N acabou por se acomodar, dando espaço para o desenvolvimento de outras plataformas que começaram a ameaçar a sua liderança. Eis que, em meio a um mar de tentativas frustradas de manter sua fatia no mercado, surge o segundo console doméstico da Big N, o Super Nintendo.

Com o lançamento do seu primeiro console doméstico, o NES, e o primeiro vídeo game realmente portátil de todos os tempos, o Game Boy, a Nintendo mostrou a todos que era boa não só de games, mas também de consoles. Dominando cerca de 90% do mercado mundial, a empresa de Hiroshi Yamauchi se tornou respeitada e temida pelas demais. Isso fez com que os executivos da Big N se sentissem verdadeiros “Deuses” – invulneráveis às ameaças externas da indústria.

Tal comportamento ficou evidente quando do lançamento dos primeiros consoles 16-bits da época: o TurboGrafx-16 (à direita) e o Sega Genesis (à direita) (Mega Drive aqui no Brasil). A Nintendo acreditava que as novas plataformas 16-bit não eram páreas para o NES, que vendera mais de 30 milhões de unidades até 1988, ano de lançamento do Genesis. Insistindo na produção do sistema de 8-bits, aos poucos a Nintendo viu que seu reinado poderia se esfacelar por completo.

No Natal de 1989 o Genesis já vendia mais que o NES, as *third-parties* começavam a receber contratos muito mais atraentes da Sega e aos poucos começaram a migrar para lá. Finalmente, a Nintendo caiu do 27º para o 103º lugar na pesquisa anual de marcas da Total Research Corporation, enquanto a Sega subiu da 131ª posição para a 67ª – era chegada a hora de tomar alguma providência.

Às pressas, Hiroshi Yamauchi incubiu Masayuki Uemura (foto) de desenvolver o novo sistema da Nintendo em arquitetura 16-bits. Em pouco menos de 2 anos, Uemura, que já havia desenhado e projetado o NES, estava com todo o projeto do novíssimo centro de entretenimento da Nintendo pronto. Nascia no Japão, em 21 de novembro de 1990, o Super Famicom (foto). O console foi lançado apenas com dois jogos disponíveis: Super Mario World e F-Zero, demonstrando a correria que foi o seu desenvolvimento.



Utilizando todo o seu poderio econômico, a Nintendo gastou nada mais nada menos que 25 milhões de dólares em comerciais televisivos para promover o novíssimo sistema. O Super Famicom chegou ao mercado sem tomar conhecimento do já maduro Sega Genesis.

Mesmo com o lançamento da nova plataforma, a Nintendo ainda teve sérios problemas em atrair e manter *third-parties* para desenvolver para o Super Famicom: o antigo sistema de licenciamento, que exigia exclusividade, não funcionava mais. A Nintendo teve que procurar estabelecer novos acordos de licenciamento até chegar ao brilhante modelo que obrigava cada *third-party* a lançar no mínimo 3 jogos por ano e no máximo 5, não podendo ultrapassar essa marca. Era uma nova maneira de controlar o que os consumidores iriam jogar em sua plataforma, levando a eles apenas os jogos mais interessantes das *third-parties*. Dessa forma a Nintendo conseguiu manter grandes softhouses como a Capcom, Konami, Tecmo, Square e Enix.

Apesar desse e de outros problemas, o Super Nintendo (foto) vendeu igual a água. Em seu lançamento, as 300 mil unidades colocadas à venda foram embora em apenas algumas horas, parando toda a sociedade japonesa. O tumulto foi tão grande que a partir daquela data (21 de novembro de 1990) o governo japonês solicitou aos fabricantes de vídeo games que agendassem seus lançamentos para os fins de semana para não causar tanto transtorno econômico e social ao país – até hoje os lançamentos por lá só ocorrem aos fins de semana.



O sucesso do Super Nintendo foi, e é, inegável – quem nunca jogou em um Super Nintendo que atire a primeira pedra! Mesmo com todos esses problemas, a Nintendo mostrou ser uma empresa madura o suficiente para contornar as adversidades do mercado, mesmo com uma certa arrogância. Mas, assim como o NES, o que fez do Super Nintendo um dos melhores consoles de todos os tempos (se não o melhor) foram os seus jogos, que fortaleceram antigas franquias e nos trouxeram outras melhores ainda. Mas esse é assunto para o nosso próximo Nintendo Chronicle. Até lá!



por **Fabiano Napolini**

A Traveller's Tale (TT) tem a tradição de transfigurar peças de Lego em games baseados em filmes e séries famosas. Desta vez é Harry Potter, o bruxinho famoso da obra de J. K. Rowling, que ainda bebê venceu Você-Sabe-Quem (ou Voldemort aos corajosos). A TT prepara esta poção para maio deste ano com muita interatividade, bom humor e, obviamente, Lego. Prepare a sua vassoura Firebolt, pois a viagem por este game está prestes a começar!



A história do jogo remonta os quatro primeiros anos de Harry Potter na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts: “A Pedra Filosofal” (1º ano), “A Câmara Secreta” (2º ano), “O Prisioneiro de Azkaban” (3º ano) e “O Cálice de Fogo” (4º ano). Cada unidade possui seis eventos principais do respectivo ano.

História e música dos filmes e o bom humor dos games Lego

Um diferencial desta edição Lego é que a transição entre estes eventos é feita de forma automatizada. Isto mantém a linha da história sem paradas bruscas, fato que ocorreu em outros games da série Lego. Mas é possível voltar à lugares por onde já passou. Existe muita coisa a ser feita nos ambientes, desde colecionar itens a praticar magias. A trilha sonora é fiel à do filme, assim como em outros jogos de Lego.



O toque que particularmente eu sempre gosto da Traveller's Tale é o humor inserido no roteiro. Voldemort devorando o unicórnio de garfo e faca, o Weasley tocando corneta próximo ao cão de três cabeças, Fofo. Por fim, cito o momento que Harry pega o pomo de ouro: ele pega-o, cai e depois o tira do ouvido. A cena é bem descontraída e o jogo vai permear nesta linha, melhor se preparar para boas sessões de altas gargalhadas.

Fácil controle e navegação

Você pode pensar: o mundo de Harry Potter é muito grande, vai ser muito cansativo andar por ele. Na verdade, isto foi simplificado no jogo. As passagens pelos principais ambientes da história de Harry Potter serão mais rápidas, mas também permitirão explorações minuciosas. Caso você seja derrotado, sem problemas: continua

de onde parou sem recomeçar todo um nível novamente. Como sempre, os controles foram mantidos simples (com apenas dois botões), permitindo um game para todas as idades. Pelo menos é o que os desenvolvedores do jogo prometem nos diversos vídeos lançados na rede. Se essa simplicidade vai ser sinônimo de um jogo nem um pouco desafiador, só o lançamento dirá!



Criar magias, poções e voar em sua vassoura

Ao longo do jogo, o personagem poderá adquirir diversas magias e evoluí-las ao decorrer dos níveis e aulas que participa. Cada personagem também tem aprendizados mágicos diferentes, habilidades físicas específicas e níveis de experiências diversificados. Isto permite cooperatividade entre eles e faz o jogador pensar um pouco nas suas decisões antes de pô-las em prática.

Um exemplo de magia é Wingardium leviosa (levitar objetos leves) que todos os personagens podem usar. Já immobilus é usada para congelar objetos. Estas magias são importantes para superar obstáculos ao longo do jogo. O jogador também pode sair pela escola lançando feitiços, mas corre o risco de virar um sapo.

Em se tratando de poções, elas podem ser criadas no jogo também. Caso sejam feitas corretamente, trazem benefícios ao jogador. Caso contrário, vira sapo novamente. Neste jogo, infelizmente não haverá quadribol, mas você poderá voar pela escola em alguns momentos do jogo. O famoso esporte bruxo só fica mesmo para ser assistido nas cutscenes do game.

Muitas coleções e modo cooperativo

Como todo o jogo de Lego, ele irá permitir coleções imensuráveis. Pinos de lego, minikits e tijolos vermelhos ajudam a destravar extras. Já começa pelos personagens: 140 ao todo. Obviamente, será preciso algumas horas extras de jogo para desfrutar de todos eles.

O game permite também que se jogue com um amigo, seja pela internet ou localmente. Esta tradição de outros jogos Lego foi mantida e trará partidas muito mais interessantes do que jogando sozinho.

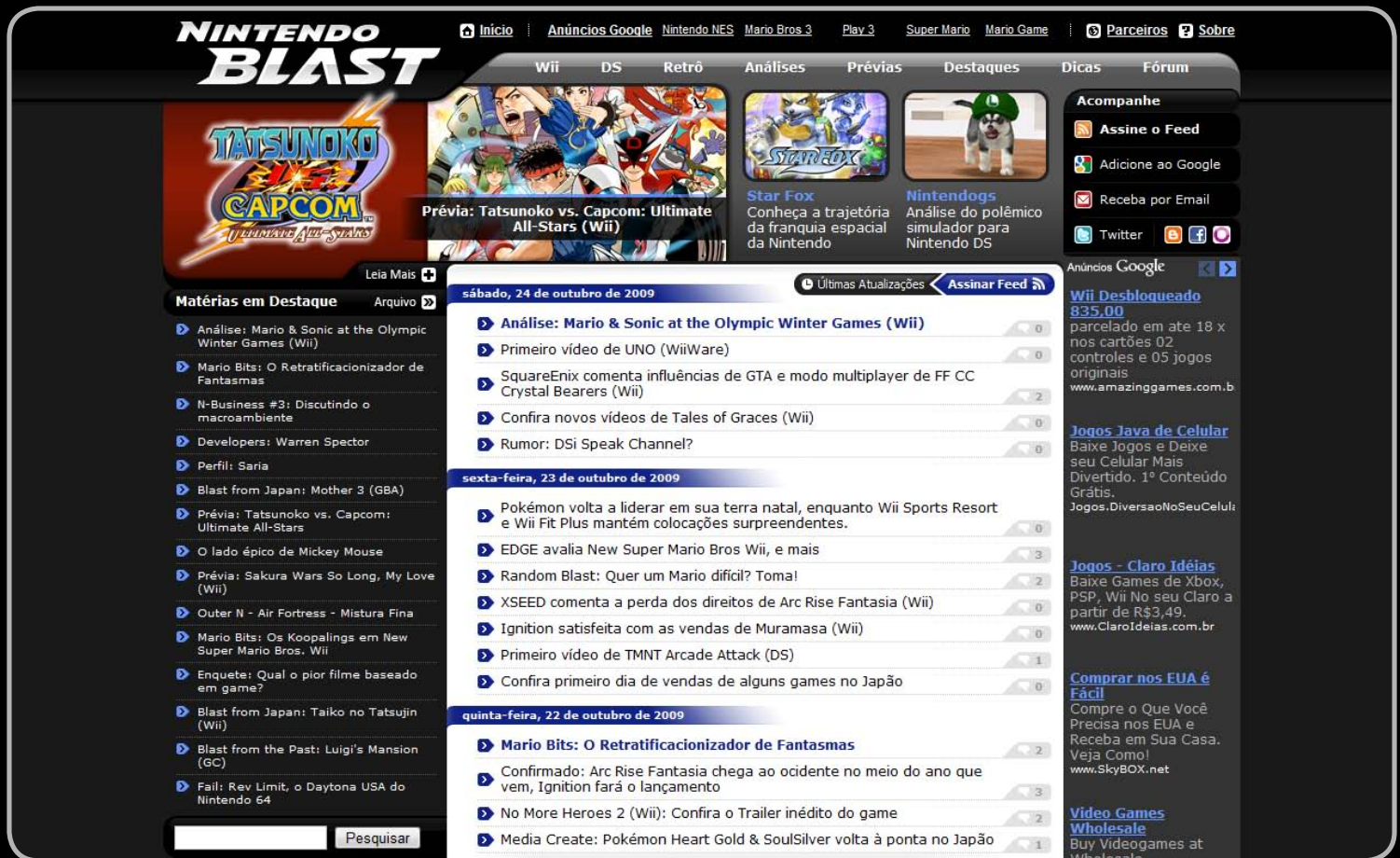


"Lego Harry Potter: Years 1-4"

É um jogo fiel à história do nosso querido bruxinho. Como todo o jogo da TT, também promete boas risadas. Para os fãs de Harry Potter ou aqueles que já jogaram os outros games de Lego, creio que irá agradar bastante. E mesmo os menos familiarizados também poderão tirar proveito de um jogo que tem tudo para ser muito divertido. O game é da franquia Lego Video Game, desenvolvido pela Travele's Tale e publicado pela Warner Bros. O lançamento está previsto para o dia 3 de maio em diversas plataformas, dentre elas os nossos queridos Nintendo Wii e DS. Enquanto isso, preparem suas varinhas para abrir as portas a esta nova aventura.

ALOHOMORA!





www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

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

FRAGILE DREAMS™

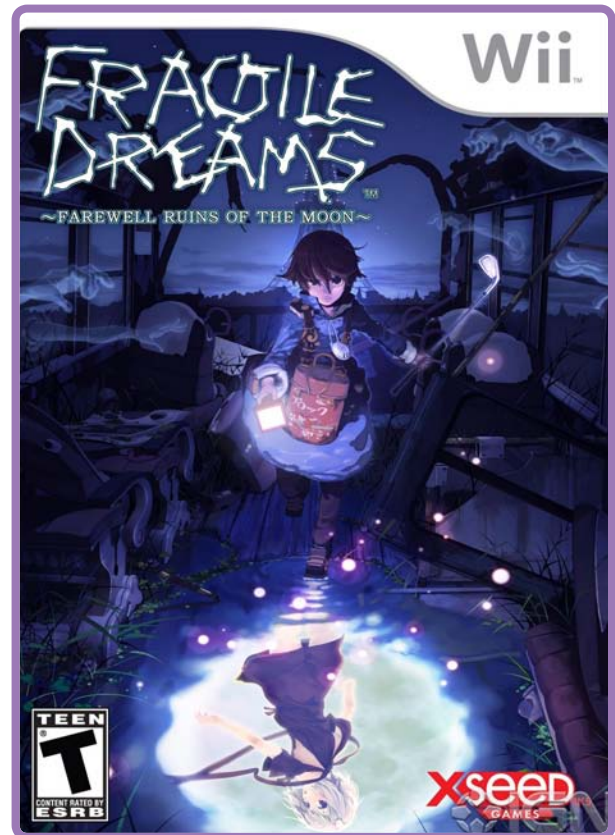
~FAREWELL RUINS OF THE MOON~

por Ricardo Scheiber

Mais de um ano após o lançamento de **Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon** no Japão, finalmente o jogo chega ao Ocidente pela Xseed Games. Ambientado num futuro próximo, o jogo descreve um mundo pós-apocalíptico sem quaisquer vestígios de luz – apenas a densa neblina encobre aqueles que sobreviveram ao caos. Quase toda a população mundial desapareceu, e as cidades foram abandonadas.

Você joga como um rapaz chamado Seto, que foi abandonado e está totalmente sozinho no mundo depois que o seu guardião morre de velhice. Tudo o que é deixado consigo é uma nota sobre uma brilhante torre vermelha no horizonte, onde podem existir outros sobreviventes. O começo do jogo não fala muito sobre o passado do garoto, além do fato dele sequer saber o nome do velho senhor com quem morava. Ao que você o conduz para o vasto e desolado deserto, a impressão que se tem é que Seto pode muito bem ser a única pessoa viva do planeta. No entanto, não demora muito até que você tope com uma encantadora garota de cabelos prateados, que foge à sua primeira vista. Seu objetivo, então, passa a ser o de encontrá-la e, quem sabe, aos outros sobreviventes.

Vagando pelos escombros que restaram do antigo e outrora próspero mundo, você irá se deparar com criaturas gelatinosas, mortos-vivos e diversos



outros seres hostis, como cães ferozes. Seto não foi exatamente treinado para combater os inimigos, mas ele pode atacá-los se você for suficientemente prudente para utilizar os objetos que tem em mãos, como uma espada de bambu.

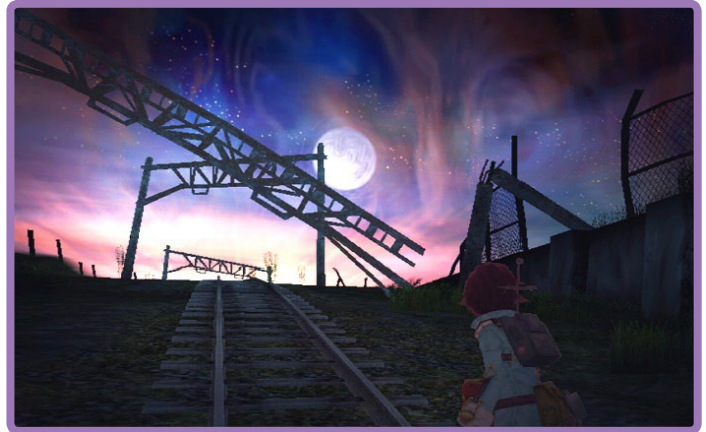
O sensor de movimentos do Wii Remote é bastante utilizado porque ele será a sua única fonte de luz, como uma lanterna. Mas, não se deixe enganar: você não irá usar apenas a sua visão para fazer a varredura dos ambientes escuros e pegar os inimigos. Você também terá que confiar em seus sentidos de audição, porque os sons e até mesmo a música poderão sugerir o que está por vir.

O esquema de controle em Fragile funciona da mesma forma como se poderia fazer em um FPS no Wii, com o Nunchuk controlando os movimentos e o Wiimote utilizado para controlar a perspectiva. Você não pode olhar para cima ou para baixo, a menos que se encontre num lugar cujo modo de visão mude para a primeira pessoa, mas isso não é um grande problema.

O controle e o sistema de câmera funcionam bem em áreas abertas livres de inimigos. Mas, à medida em que a situação exige movimentos mais precisos, as deficiências se tornam mais claras. Ao tentar passar por corredores apertados, como numa biblioteca, por exemplo, a câmera parece ficar confusa sobre a direção em que você está apontando, resultando em algumas dores de cabeça.

Com uma boa variedade de armas, cada qual com ataques de combinação únicos, o sistema de batalha de *Fragile* apresenta um bom potencial quando comparado com outros jogos de aventura. Mesmo assim, os controles parecem fazer desse mais um jogo de sorte do que de habilidade. Espera-se que essas deficiências no controle possam ser diminuídas até o lançamento.

Os pontos mais fortes de *Fragile* definitivamente estão nos gráficos e no áudio. Ao que você explora cuidadosamente os ambientes escuros, não dá para deixar de notar os detalhes cenográficos, como os restos de um cartaz na parede ou o lixo espalhado em um canto. Quando Seto está na superfície, a visão do céu é espetacular e os traços de vida daqueles que sobreviveram lhe dão um pouco de esperança de que possa haver um final feliz para esta história tão trágica. É possível optar pelas vozes originais em japonês ou mudar para as dublagens no inglês. De qualquer forma, a dublagem está muito bem feita, e é possível sentir o desespero e a solidão na voz de Seto. A música faz companhia nas horas certas, geralmente quando há algo perigoso à espreita, o que aumenta um pouco o clima de tensão.

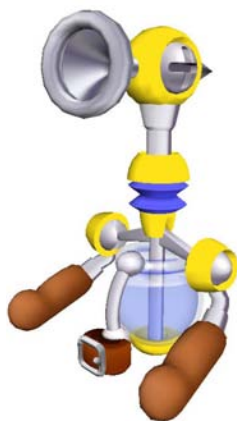


Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon é tão bonito e sonhador como o título indica. Descrito como um jogo de aventura, *Fragile Dreams* utiliza elementos do survival horror, mas o grande destaque está nos efeitos visuais impressionantes e no design característico da equipe Tri-Crescendo, a mesma developer por trás do belo *Eternal Sonata* (Xbox 360). O jogo foi lançado 16 de março.

MARIO BITS

Invenções do Professor E. Gadd

Howdy! Todos nós conhecemos o famosíssimo professor, homem da ciência, Elvin Gadd. Sabemos também que ele foi o responsável pela invenção de aparatos revolucionários, tais como o F.L.U.D.D. ou o Poltergust 3000. Mas o que poucos não sabem, é que não foi só isso. Confira uma lista completa das invenções do Professor E. Gadd.



F.L.U.D.D.

O *Flash Liquidizer Ultra-Dousing Device*, ou F.L.U.D.D., é um aparato usado por Mario em Super Mario Sunshine. Ele possui vários modos de esguicho, que podem ser coletados quebrando caixas com o logo de E. Gadd. F.L.U.D.D. possui também, principalmente, uma notável inteligência artificial para se comunicar com voz. De certos modos, as funções de F.L.U.D.D. são parecidas com as de Navi em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Orbe de Vácuo (Vacuum Orb)



Um globo de *Mario Party 7* usado por Wario e Waluigi. Seu efeito, quando usado por um jogador, é sugar certo número de moedas (determinado pela roleta) de seus oponentes. Possui as mesmas cores de F.L.U.D.D. e

carrega o logo da companhia *Gadd Science, Inc.*



Radar de Tempo DS (DS Time Radar)

Um aparelho portátil que lembra bastante um Nintendo DS e é brevemente usado pelo bom professor pra encontrar a Princesa Peach em *Mario & Luigi: Partners in Time*. O Radar de Tempo DS tem a habilidade de apontar o período no tempo onde alguém está preso. Um dos Toads acredita que ele tenha feito o aparelho na hora.

Garagem de E. Gadd (E. Gadd's Garage)

Trata-se de uma garagem possuída por E. Gadd: é um tabuleiro de *Mario Party 6*. Todas as máquinas funcionais aqui dentro foram criadas pelo gênio, visto que todas possuem o logo da *Gadd Science, Inc.* nelas (tais como os esguichos que lembram o F.L.U.D.D.). Também, na garagem, parece haver um Nintendo GameCube, se olharmos ao canto inferior esquerdo do tabuleiro.

Gadgets

Gadgets, mistura de “gadgets” (“aplicativos”) e “Gadd”, apareceram em *Mario Party Advance* para GBA. Havia 80 deles no total, e eram muito similares aos brinquedos da série WarioWare.

Gaddlight

Uma mistura entre “Gadd” e “flashlight”, que significa “lanterna”, e é exatamente o que é: uma lanterna repelente de fantasmas. Em *Mario Party 4*, quando um oponente manda um Boo roubar moedas ou uma Estrela de outro jogador que estiver em posse da Gaddlight, ele/ela automaticamente o usará pra afastar o pilantra, assustando-o.

Máquina de Batalha (E. Gadd Battle Machine)

Partes especiais que podem ser compradas no modo Super Duel de *Mario Party 5*. Isso inclui um jato, uma arma, e outros aparatos tecnológicos.

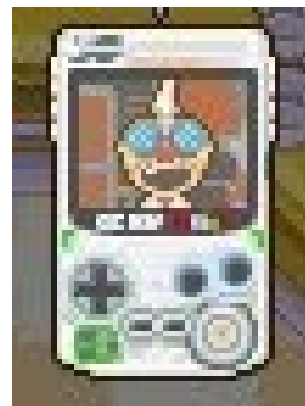


Game Boy Horror

Um aparelho portátil de *Luigi's Mansion* que traz uma semelhança enorme com o Game Boy Color, contendo até mesmo uma câmera embutida, a qual E. Gadd usa pra assistir toda a ação de uma distância segura (em seu laboratório) e contatar Luigi. Ele também armazena dados, incluindo um mapa e qualquer coisa que Luigi tenha coletado. Também contém um radar especial chamado Boo Radar, utilizado pra encontrar objetos esféricos escondidos.

Game Boy Horror SP

Uma versão atualizada do Game Boy Horror, dada a Mario pelo professor E. Gadd em *Mario & Luigi: Superstar Saga*. É mais um aparelho portátil, paródia do Game Boy Advance SP. Ele aumenta a chance de ganhar itens raros na batalha.



Retratificacionizador de Fantasma (Ghost Portrificationizer)

Uma grande máquina que trabalha em conjunto com o Poltergust 3000. Certos fantasmas capturados podem ser presos em retratos e expostos na galeria de E. Gadd. A máquina também funciona invertidamente, modo como foi utilizada pra liberar Mario do retrato no qual tinha sido preso pelo Rei Boo. E. Gadd também mencionou que levou vinte anos para construí-lo.



Hidrojato 4000 (Hydrogush 4000)

Uma enorme máquina amarela criada em *Mario & Luigi: Partners in Time* que se parece muito com F.L.U.D.D. Apesar de não ser portátil, é extremamente potente. Com o poder de liberar grandes quantidades de água, Gadd usou o aparato pra impedir com que o Volcano Thwomp entrasse em erupção, causando destruição massiva.

Roupão de Fantasma (Ghost Gown)

Durante os eventos de *Mario & Luigi: Superstar Saga*, E. Gadd criou um traje especial azul claro que transforma quem usá-lo num "fantasma" parcialmente visível. E. Gadd apresentou a invenção em Starbeans Café, onde Luigi ficou tão assustado que sugou E. Gadd com o Poltergust 3000....



Pincel Mágico (Magic Paintbrush)

Usado por Bowser Jr. (como Shadow Mario) em *Super Mario Sunshine*, é um grande pincel com a capacidade de pintar cores distintas e até mesmo dar vida a inúmeros inimigos. Não se sabe sobre o porquê do pincel ter sido feito ou se ele foi dado a Bowser Jr. ainda roubado por ele, embora alguns acreditem que E. Gadd foi enganado por Bowser Jr., que usava seu uniforme de Mario. Em *Mario Power Tennis*, *Mario Hoops 3 on 3* e *Mario Super Sluggers*, Bowser Jr. usa seu Pincel Mágico pra realizar movimentos especiais.

Poltergust 3000

O *Poltergust 3000* é um aspirador de pó modificado, projetado pra aprisionar fantasmas. Também possui uma função de sopro que permite que ele libere elementos que ele suga, como fogo, água e gelo. O equipamento, que já salvou muitas vezes a pele de Luigi do ataque de fantasmas, retorna em *Mario Power Tennis*, onde Luigi o usa como uma *Power Shot* defensiva: com seu poder de sucção, ele consegue retornar a direção da bola e salvar a jogada.

Super Poltergust 3000

Uma versão muito mais avançada do *Poltergust 3000*; ela possui as mesmas funções, mas é muito maior, permitindo com que o usuário a utilize como um veículo. Quando dirigido, o *Super Poltergust 3001* se move suspenso sobre o chão e pode alcançar velocidades extremas. Foi uma ideia que apareceu em *Mario & Luigi: Superstar Saga*, mas se fizeram um *Luigi's Mansion 2* bem que o *Super Poltergust 3001* nele. Imagina percorrer corredores infinitos com essa belezoca!

Poltergust 4000

Um dos veículos usados por Luigi em *Mario Kart DS*. É similar ao *Super Poltergust 3001*, mas não flutua. O “barril” do carro é onde fica o assento de Luigi, e o bocal aponta para o chão. Os emblemas ficam nas laterais do carro.



Starbeans Café

Uma paródia do famoso *Starbucks Café*, a cafeteria fundada pelo professor E. Gadd fica localizada no Reino de Beanbean. A certo ponto de *Mario & Luigi: Superstar Saga*, E. Gadd disponibiliza um retrato gigante de si mesmo. Cada vez que Mario e Luigi preparam um novo drinque, o bom professor visita o local.

Stuffwell

Uma mala inteligente usada pelos Irmãos Mario em sua missão de *Mario & Luigi: Partners in Time*. Seu propósito é administrar o inventário dos irmãos e disponibilizar seus status. Ela também os ajuda ativando os Shroob Saucers que você usa no jogo, e eventualmente, próximo ao fim do jogo, ela desenvolve a habilidade de retornar ao passado antes que você resgate a Princesa Peach. Ela usa uma gramática muito vasta e palavras feitas de forma supercomplexa. Seu nome é um junção de “stuff well”, que significa “guarde bem”.



Vara Surpresa (Surprise Wand)

Uma vara mágica de *Mario Part 7*, com o logo de E. Gadd. É exclusiva de Boo e de Dry Bones. Ela foi usada pra deixar os personagens invisíveis, fazendo com que eles fujam de armadilhas e dobrem suas rodadas.

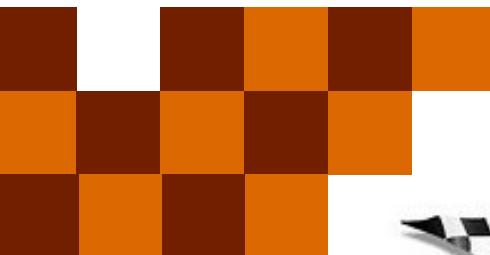
Máquina do Tempo

(E. Gadd's Time Machine)

Usada pela Princesa Peach para visitar o passado no começo de *Mario & Luigi: Partners in Time*, a Máquina do Tempo, que funciona graças à Estrela de Cobalto, é parte fundamental da aventura. Ela sofre danos no começo, mas é consertada após a derrota dos Shroobs.



Essas são as criações de um gênio da ciência, o brilhante Professor E. Gadd, até hoje. Esperamos que a Gadd Science, Inc. ainda continue firme e forte nos aparatos inventivos por muito tempo. Quando estiver jogando *Super Mario Sunshine*, *Luigi's Mansion*, algum *Mario Party* ou *Mario & Luigi* e observar o logo de E. Gadd, nunca se esqueça do personagem que nunca pára de nos levar ao novo.

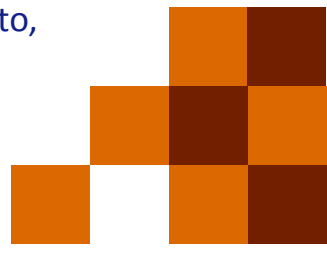


SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

por **Filipe Gatti**



Uma frenética corrida pela linha de chegada tenta definir o personagem mais veloz do universo da SEGA. Você não leu errado, é isso mesmo. Se você achava que Sonic não tinha alguém capaz de competir pelo posto, pode começar a mudar de ideia.



Soa como uma cópia de Mario Kart, mas...

A Sumo Digital fez um bom trabalho na criação dos vinte personagens participantes do título. A gama percorre desde Sonic, Tails e Knuckles, até mesmo B.D. Joe de Crazy Taxi ou o nostálgico Alex Kidd. Há uma variedade bastante eclética dos corredores que percorrem boa parte da saga da SEGA, mas alguns fãs podem achar que faltaram personagens importantes e sobraram outros sem tanta importância (eu viveria facilmente sem Big the Cat, você não?). Sem esquecer também, é claro, que você pode jogar com o seu próprio Mii.

Depois da difícil escolha entre Samba ou AiAi, está na hora de entrar no jogo de verdade. Até então você achava que o jogo lembrava Mario Kart, mas depois de exatos 3,7 segundos, está claro que a fórmula utilizada é exatamente a mesma do título da Nintendo. Até os *power-ups* – itens que você pega durante as corridas para trapacear os oponentes – têm suas versões no jogo do bigodudo: as bananas aqui são reconhecidas por cones laranjas, já os cascos vermelhos foram substituídos por mísseis teleguiados, e assim por diante.



A jogabilidade está bastante sólida e simples, garantindo que seja bem fácil para qualquer um aprender a dirigir em poucos minutos. E se você quer uma dica, comece o quanto antes a se tornar o mestre no drifting – habilidade de fazer derrapagens durante as curvas que lhe rendem bônus de velocidade – pois certamente isso será um dos fatores decisivos para vencer as corridas, do mesmo jeito que é em Mario Kart.



E o que há de diferente?

Eu não culpo o time de desenvolvimento. Eles simplesmente viram tudo que tinha de bom no Mario Kart e tentaram melhorar, o que é um pouco difícil, então muita coisa ficou semelhante mesmo. Mas apesar de seguir a maioria dos passos do título da Nintendo, Sonic & SEGA All-Stars Racing tem suas singularidades, aliás, uma característica única que dá um toque muito legal: cada um dos vinte personagens possui seu super-poder especial próprio, capturando dessa forma o perfil de cada corredor. Sonic pode se tornar o Super Sonic, devastando todos os oponentes. Billy Hatcher pega um ovo gigante que rola em cima de todo mundo. Beat pega os patins e a latinha de spray para pichar todos que vê pela frente, entre outros.



Fora isso, não há muitas novidades. São quatro modos de corrida: Grand Prix, onde você compete em quatro pistas para ver quem é o campeão, o que acaba habilitando outros campeonatos e novas pistas. O Missions Mode, com mais de sessenta e quatro missões que deixarão você ocupado por bastante tempo. O clássico Time Trial que nem vale a pena citar, e, claro, o Multiplayer onde você pode jogar tanto online como offline, com vários modos diferentes de competição que – para variar – lembram o Mario Kart, como o Battle Mode. E vale a pena ressaltar que até mesmo algumas das arenas do Multiplayer lembram bastante aquelas do Mario.

Cada corrida lhe rende SEGA Miles, dinheiro virtual usado para comprar pistas novas, músicas para ouvir durante as corridas ou novos personagens, cada qual bem único como aqueles que já vêm disponíveis para jogar.



Gráficos e comentários finais

A caracterização dos personagens e seus veículos estão muito bem feitos. A Sumo Digital se esforçou bastante para reproduzir de maneira fiel todos os personagens da SEGA, com ênfase especial nas pistas, as quais são representações de estágios dos jogos da produtora. Muita gente vai se identificar com as pistas de Samba de Amigo, Super Monkey Ball e, é óbvio, do Sonic. Todas são animadas e bem coloridas, gerando um ambiente muito divertido. Infelizmente o Wii não possui a capacidade HD dos outros consoles que receberam o jogo, mas isso não é um fator que desanima, pois ele continua com belos gráficos.

Sonic & SEGA All-Stars Racing pode não ter uma jogabilidade inovadora, aliás, ele pode ter quase nada original, mas a Sumo Digital teve êxito em juntar uma fórmula de sucesso já conhecida e adicionar vários personagens e pistas memoráveis da SEGA. Seja fã da produtora ou não, certamente serão horas e mais horas de diversão com esse ótimo jogo de corrida.

**8.7****Sonic & Sega All Stars Racing - Wii**

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.0

Por Ricardo Scheiber

A ESTEREOSCOPIA NOS JOGOS DO FUTURO

Não há dúvidas de que a geração atual foi marcada pela transição dos jogos em SD para a alta definição. A lotação das prateleiras das lojas com televisores Full HD mostra que essa é a tendência do momento. É quase um absurdo afirmar que os próximos consoles não terão jogos no mínimo com o formato 1080p, considerando que estes só deverão substituir a geração atual daqui a quatro ou cinco anos. Mas se você acha que o Full HD é o cúmulo da definição, está muito enganado.



Durante a Ceatec '09, a maior feira de eletrônicos da Ásia, realizada em Chiba, no Japão, Toshiba e Panasonic mostraram alguns protótipos de televisores com quatro vezes mais pixels que a atual alta definição: é a definição de 3840 x 2160 pixels – a TV 4k2k. A qualidade da imagem é algo que vai muito além do que conhecemos hoje.

O Futuro dos jogos

Imagine jogos com esse formato, numa televisão de cem polegadas... Ainda que as empresas não tenham uma projeção de preço dos protótipos, ou data de comercialização, é bem possível adivinhar que algumas produtoras se mostrarão interessadas em fornecer conteúdos com suporte a esse tipo de TV.

Bastava observar um pouco mais a Ceatec, porém, para entender que o futuro guarda muito mais do que televisões com definição quatro vezes maior que as TVs atuais. Estamos falando, naturalmente, da TV 3D, a sensação do momento, o centro das atenções de toda a indústria do entretenimento. As maiores fabricantes do mundo trabalham incansavelmente para levar a experiência vivida nos cinemas para a sua casa, já a partir deste ano. Inicialmente, os principais conteúdos disponibilizados em três dimensões devem ser os filmes e os jogos – e é aí que nossa atenção é atraída. Poderão os jogos em 3D estereoscópico (nome dado às imagens que pulam da tela) representar o futuro da indústria?

Como funciona o 3D estereoscópico



Há doze anos, a ascensão dos games 3D era o que havia de mais impressionante para a indústria. Daqui a alguns anos (por que não?), o termo “games 3D em 3D” causará o mesmo entusiasmo de há doze anos, tanto em produtores quanto em consumidores.

O conceito – erroneamente empregado por algumas pessoas como o 4D da indústria dos jogos – expressa exatamente a experiência a ser vivida no futuro.

Para jogar em 3D, será necessário ter uma televisão com a tecnologia. A TV 3D consiste em projetar a sensação da profundidade espacial por meio da exibição de duas imagens simultâneas, levemente diferentes.

É necessário, portanto, que uma mesma cena esteja disponível em ângulos ligeiramente diferentes. A exibição dessas duas imagens, com o filtro dos óculos especiais, causam o efeito tridimensional.





Embora os óculos 3D atuais proporcionem uma experiência bem confortável, ainda há quem os considere incômodos. Durante a CES deste ano, Samsung e LG provaram que os televisores 3D podem não requerer tal acessório. Esta nova tecnologia consiste em duas camadas de LCD emissoras de imagem, que são ligeiramente desalinhadas para trazer o realismo da terceira dimensão. Mesmo que as imagens exibidas nesses aparelhos tenham mostrado falhas bem visíveis, o resultado foi suficiente para se ter uma ideia do potencial dessa tecnologia. No entanto, é difícil dizer se essa versão chegará a tempo da TV com óculos.

O fato é que empresas como a nVidia e a Sony já estão apostando no sucesso do 3D estereoscópico. Na CES de 2009, a Sony exibiu como ficaria um Gran Turismo 5 Prologue em um sistema capaz de mostrar imagens com a sensação de profundidade. O seu intuito era mostrar o que pode ser do console no futuro e, de fato, na CES desse ano, a Sony voltou a abordar o assunto. Desta vez, a companhia exibiu três games compatíveis com a tecnologia. O primeiro foi Avatar, já lançado nas lojas, que, assim como o filme homônimo no cinema, pode ser desfrutado em 3D. Também foram mostrados Super Stardust HD e Gran Turismo 5. A Sony ainda prepara uma linha Bravia com suporte ao 3D. O efeito é ativado pelo uso dos óculos, ao passo que o PlayStation 3 deve ter uma atualização de sistema que o torna compatível com jogos em três dimensões. Com a nova atualização, o console poderá ainda reproduzir filmes em 3D.

É importante entender, no entanto, que o firmware sozinho não vai “transformar” os jogos em 3D. É necessário que eles tenham sido programados para ter o efeito, tal como foi Avatar. Nada impede, no entanto, que as produtoras lancem uma atualização para os seus jogos.

Avatar, da Ubisoft: a empresa também declarou o seu apoio ao 3D estereoscópico



Já a nVidia disponibiliza um kit de óculos especiais para a estereoscopia, que já se encontra à venda no Brasil. Mas além do óculos, é necessário que o usuário tenha uma boa placa de vídeo também da nVidia, um monitor de LCD que aceite a frequência de 120Hz e o Windows Vista ou Seven como sistema operacional. A boa notícia é que os jogos para PC não precisam ter sido feitos para essa tecnologia: o software incluso no pacote ajuda a placa de vídeo a pegar as informações em 3D e a processá-las para que a saída seja estereoscópica. A lista com os games que podem ser convertidos já passa de 300. Assim, basta usar os óculos para ter uma experiência totalmente nova.

E a Nintendo?

Para quem pensa que a Nintendo manteve uma postura alheia ao 3D estereoscópico, eis uma novidade bombástica: há muito tempo a companhia se mantém envolvida com a tecnologia. Numa entrevista recente, Satoru Iwata revelou que o GameCube tinha em seu processador a capacidade de produzir gráficos direcionados para o olhos esquerdo e direito individualmente, na possibilidade dos jogos em 3D se tornarem um padrão. Essa capacidade, naturalmente, nunca foi utilizada. Muitas dúvidas sobre o seu uso persistiram na época. O próprio Iwata afirmou que não acreditava que todos usando óculos especiais para jogar pudesse ser algo bom.

A Nintendo ainda tem interesse na tecnologia, de acordo com o presidente. Há, no entanto, diversas barreiras que precisam ser ultrapassadas para que este possa se tornar um sistema popular, o que não deve acontecer tão cedo quanto se imagina. De fato, a compatibilidade do PS3 com jogos em 3D não deve representar uma influência muito grande para a geração atual, especialmente porque as televisões compatíveis a essa nova tecnologia só deverão se popularizar daqui a três ou quatro anos, época em que o ciclo da geração atual já terá ultrapassado a maturidade. No mundo dos games, o 3D estereoscópico ainda é um embrião, muito aquém do observado na indústria do cinema, onde só no Brasil já existem mais de 100 salas de cinema com projeção tridimensional.

Provavelmente, a TV 3D é a última aposta para que os jogos com essa tecnologia deem certo.



NINTENDO
GAMECUBE™

No passado

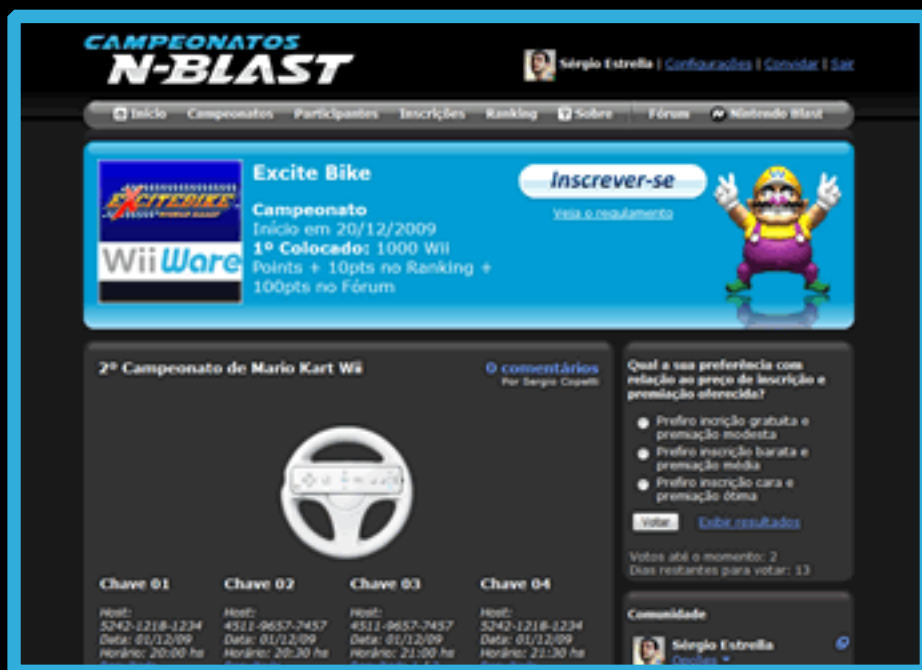
No começo dos anos 90, a Sega lançou um par de óculos para o Master System, que criava a ilusão de profundidade em alguns games compatíveis com o acessório. O fracasso do periférico retraiu muitas empresas a investir na tecnologia. Uma das poucas tentativas posteriores veio com o PlayStation 2, no jogo Sly 3, que acompanhava um par de óculos anaglífico.



Caixa do console Master System (acima), com 2 controles, 1 pistola e o óculos 3D.



CAMPEONATOS N-BLAST



campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

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

Por Gustavo Assumpção

The background image is the cover art for Monster Hunter 3 Tri. It features a large, dark, scaly dragon-like monster with its mouth open, breathing fire. In the foreground, a hunter in silver armor is seen from behind, looking up at the monster. The title 'MONSTER HUNTER 3 Tri' is prominently displayed in the center, with '3 Tri' in a large, ornate, golden font. The Japanese title 'モンスターハンター3 トリ' is written above the English title.

MONSTER HUNTER 3 Tri

Quem diria que um simples game de ação com elementos de coleta e caça conseguiria se tornar uma das séries mais respeitadas no Japão? Hoje, Monster Hunter é uma das franquias mais rentáveis por lá. Em Abril, o Wii recebe o terceiro game, que você confere em detalhes agora.

Monster Hunter 3, ou Tri para os íntimos, foi anunciado por meio de um acordo entre Capcom e Nintendo. A ideia era que a Capcom o lançasse com exclusividade para o Wii em troca da ajuda da Nintendo na popularização da série no ocidente. É incrível como a série conseguiu conquistar os japoneses. Fazendo fama no PSP, não é incomum ver algum nipônico jogando o game por aí. O segredo talvez esteja na ideia de dar ao jogador uma liberdade imensa de ações, tornando eles próprios produtores do que acontece no game.

E vamos à caça!

A jogabilidade em si é focada em derrotar monstros, adquirir partes deles e combiná-las para conseguir itens raros. Parece simples? Pois saiba que esse esquema é evolutivo, de uma forma que instiga o jogador sempre a derrotar novos monstros para conseguir novos itens.

Essa criação de itens é o motor principal do game. De certa forma, os itens que você carrega são provas dos monstros que você enfrentou e derrotou. Quanto mais raro é o item que você tem equipado, mais avançado está no game.

Há um grande vilarejo central, o Moga, que é de onde parte o seu herói para as jornadas em busca de confrontos contra os inimigos no modo single player. Os monstros vão aparecendo em ordem crescente de dificuldade para serem derrotados em espécies de missões e vão oferecer itens cada vez mais complexos.

Game grandioso

A jornada que o jogador é imergido é simplesmente impactante. São horas e horas de exploração e batalhas contra diferentes tipos de monstros em diferentes locais. Há batalhas no ar, na água e batalhas campestres. Interessante é que dessa vez as missões não possuem limite de tempo, o que nos games para PSP limitava a exploração. Para compensar, os monstros podem possuir dezenas de barras de energia para serem derrotados. As batalhas podem durar horas, exigindo uma grande dedicação do jogador.



Os controles são extremamente simples e também um dos pontos mais controversos na série. Muitos consideram a jogabilidade “dura”, repetitiva e mal projetada. Fato é que MH nunca foi conhecido pela grande variedade de possibilidades ou comandos. Quanto aos controles, dessa vez será possível usar Remote + Nunchuk, Classic Controller ou o novíssimo Classic Controller PRO, que vai ser lançado juntamente com o game em um bundle.

Há uma quantidade enorme de equipamentos diferentes: espadas, escudos, martelos, lanças e katanas. A novidade é a presença de uma tocha, usada na exploração de cavernas escuras e locais insólitos.

Na rede mundial, interação de dar inveja



Se o modo single player já é interessante e longo, saiba que é no multiplayer online que Monster Hunter 3 realmente mostra seu potencial. A área central desse modo é a cidade deserta de Rockluck, onde o jogador pode recrutar mais três jogadores para partir na jornada para derrotar os monstros gigantes.

Na versão japonesa, o jogador poderia interagir com os demais players digitando mensagens em um teclado na tela. Para a versão americana, a Capcom estuda a implantação do suporte ao Wii Speak, permitindo ao jogador conversar por voz – o que melhoraria consideravelmente a interação.

Para alguns, o grande contra do modo online é a dificuldade de batalhar em conjunto. Não são raras as vezes em que a câmera se perde no meio de tanta ação, deixando o jogador meio sem saber exatamente o que fazer. A jogabilidade, apesar de teoricamente cooperativa, se torna quase um “cada um por si”.

Detalhe importante é que no multiplayer há monstros exclusivos, que por sua vez concedem itens exclusivos. Por isso será essencial recrutar amigos e sair nessa jornada rumo ao desconhecido. E você verá com o tempo que apesar



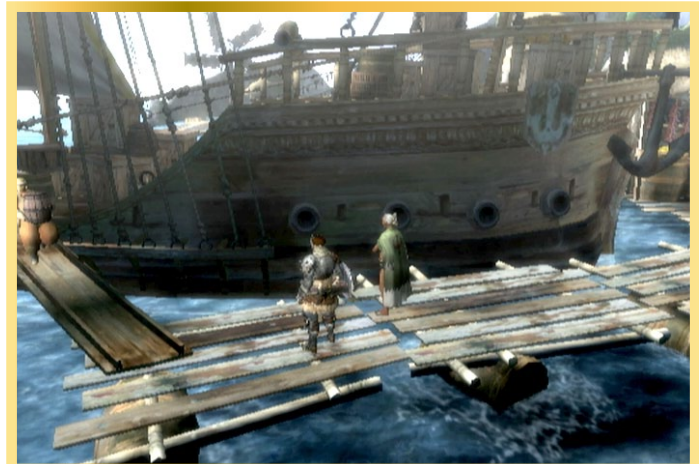
dos controles imprecisos, a jogabilidade acaba sendo uma experiência bastante recompensadora. Um bom detalhe é que os jogadores ocidentais não terão que pagar qualquer tipo de taxa para desfrutar desse modo – o que, convenhamos, é uma mão na roda.

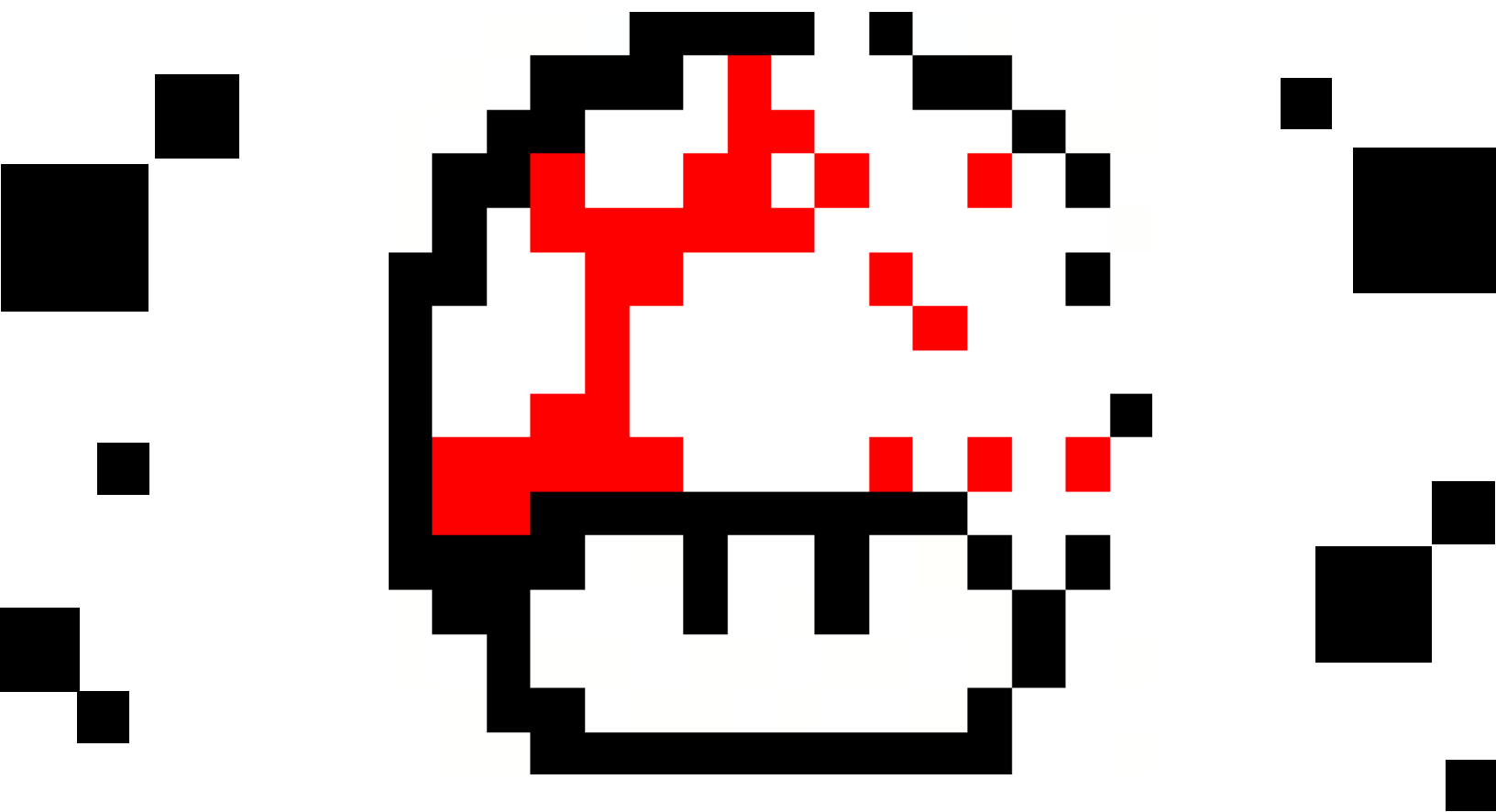
Expectativas astronômicas

Um dos aspectos que chama muito a atenção em *Monster Hunter 3* é o brilhante visual. Cada pequeno detalhe de herois e cenários foram construídos sem economia de elementos e efeitos. Há várias localidades imensas, vívidas e muito bem animadas. Os monstros são gigantescos, com riqueza de detalhes e muito realismo.

É um dos games mais bonitos a aparecer no Wii, o que mostra que a Capcom caprichou para torná-lo um game de excelência ímpar no console. Tanto que a promessa é de uma grande campanha de lançamento nos Estados Unidos, tentando tornar a série importante também para o mercado ocidental. O primeiro passo dessa estratégia é a distribuição de uma demo grátis em parceria com uma grande rede de lojas do país.

Ao que tudo indica, será bem complicado repetir o sucesso japonês (onde praticamente 1 milhão de unidades foram vendidas). Com a ajuda do nome Nintendo, muita publicidade e várias novidades (como o modo online gratuito e um possível suporte ao Wii Speak), é provável que a série atinja um novo patamar no ocidente. Saberemos com detalhes na metade de abril, quando o game finalmente chega por aqui. Difícil é esperar até lá.





GameDev

PARTE 6: Conhecendo o XNA Mergulhando nas suas Camadas

Por Sérgio Oliveira

No nosso último encontro aqui na coluna **GameDev** do **Nintendo Blast** tivemos uma visão geral da principal iniciativa da indústria para incentivar desenvolvedores independentes – o XNA. Falamos brevemente das suas vantagens e facilidades. No artigo de hoje, faremos muito mais do que dar uma “espiadinha” no XNA – mergulharemos em sua estrutura, mostrando porque é tão fácil desenvolver em XNA.

A profissão de desenvolvedor de softwares nunca foi fácil – além das responsabilidades que se tem no dia-a-dia, ainda há a cobrança de se manter sempre atualizado e, pior ainda, ser responsável pela evolução da arte de criar e desenvolver soluções. Desde o princípio o desenvolvedor tem que lidar com a teimosia do seu principal companheiro de trabalho, que mais atrapalha do que ajuda – o computador.

Nos primórdios havia a luta constante contra a incapacidade de processamento e armazenamento das máquinas – como desenvolver uma solução atraente e que atendesse às necessidades do mercado com tão pouco? Se não haviam condições de desenvolver simples processadores de texto, quem diria desenvolver jogos! Aliás, como já vimos no nosso segundo artigo, isso era algo considerado perda de tempo (leia-se dinheiro).

Porém, a constante insatisfação do ser-humano nos fez evoluir. Aos poucos os computadores (e a tecnologia) deixaram de “atrapalhar” e passaram a “ajudar” aqueles que trabalham com eles, se assim se pode dizer. Hoje temos computadores potentes o suficiente para, por exemplo, desenvolver produções cinematográficas de qualidade considerável e jogos extremamente interessantes.

Porém essa evolução não foi apenas uma questão de hardware, mas também de software. Afinal de contas, de que adiantaria ter uma máquina potente se tivéssemos que continuar desenvolvendo em tela preta como antigamente?

Naturalmente surgiram ferramentas que facilitaram também o desenvolvimento de todo tipo de solução – inclusive de jogos. Como falamos no artigo anterior, existem inúmeras iniciativas que tornam mais fácil, prazerosa e divertida essa árdua tarefa. Dentre essas iniciativas, talvez a mais importante seja a da Microsoft com o XNA. Mas por quê?

Seja Bem-vindo ao mundo do XNA!

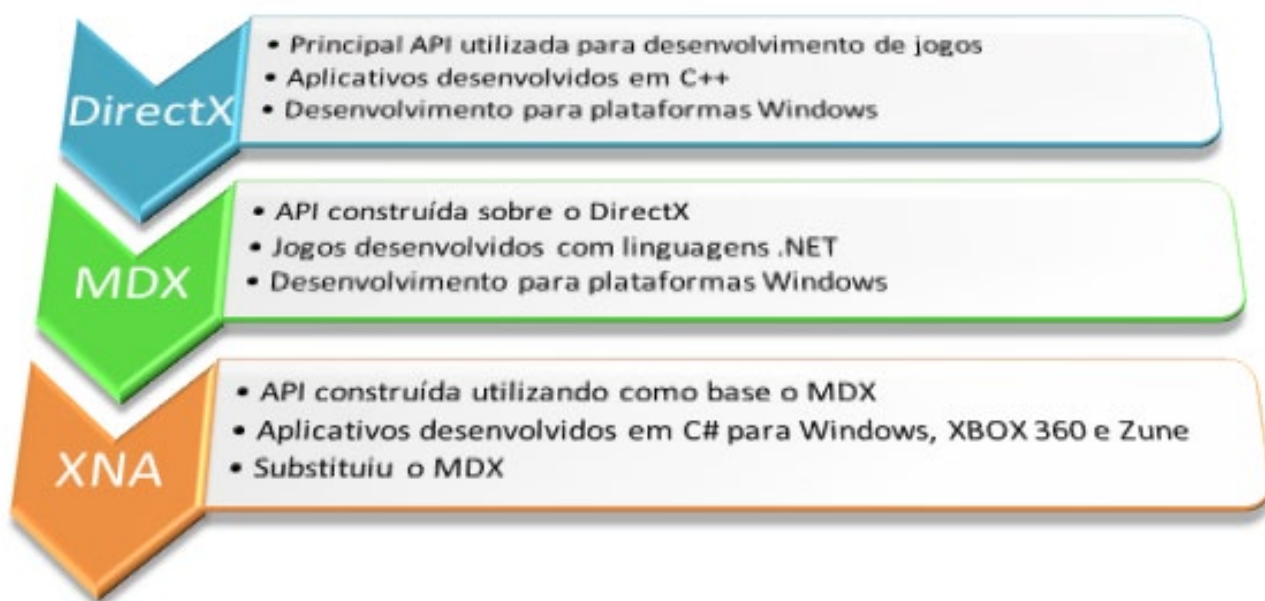


para desenvolver para PC, para XBOX 360 ou Zune; e muito, mas muito pouco mesmo, para distribuir seus jogos na Live.

O XNA é uma das principais iniciativas da indústria para tornar o complexo processo de desenvolvimento de jogos mais simples. Apesar de ser encabeçado pela Microsoft, o XNA foge completamente do tradicional modelo de negócios da gigante de Redmond – todas as ferramentas para se desenvolver em XNA são gratuitas, nem um tostão é cobrado



Apesar do XNA ser recente (lançado oficialmente em 2006), sua ideia já vem sendo desenvolvida desde 1995 quando a Microsoft lançou a primeira versão do DirectX com o Windows 95. Desde então a ideia evoluiu para o MDX (Managed DirectX) e chegou ao que conhecemos por XNA.



A utilização de APIs permite que programas utilizem serviços de outros sem que aqueles se envolvam com os detalhes da implementação dos serviços deste. Trazendo para o nosso cotidiano, é como se você tivesse uma empresa e de repente não quisesse se preocupar com a parte de serviços gerais e contrata uma empresa terceirizada para realizar tal atividade.

O XNA agregou todas as APIs do DirectX e do MDX, tendo outras APIs desenvolvidas única e exclusivamente para ele. Tal característica tornou a utilização das APIs do DirectX e MDX mais fáceis ainda!

Imagine que, assim como na sua empresa que terceirizou a mão de obra para serviços gerais, você deverá apenas se preocupar em dizer ao XNA como o “serviço” deverá ser executado, sem se preocupar como eles estão sendo pagos, se suas carteiras de trabalho estão assinadas e por aí vai. Apenas diga como as coisas deverão ser feitas que o XNA se encarregará de fazer o resto.

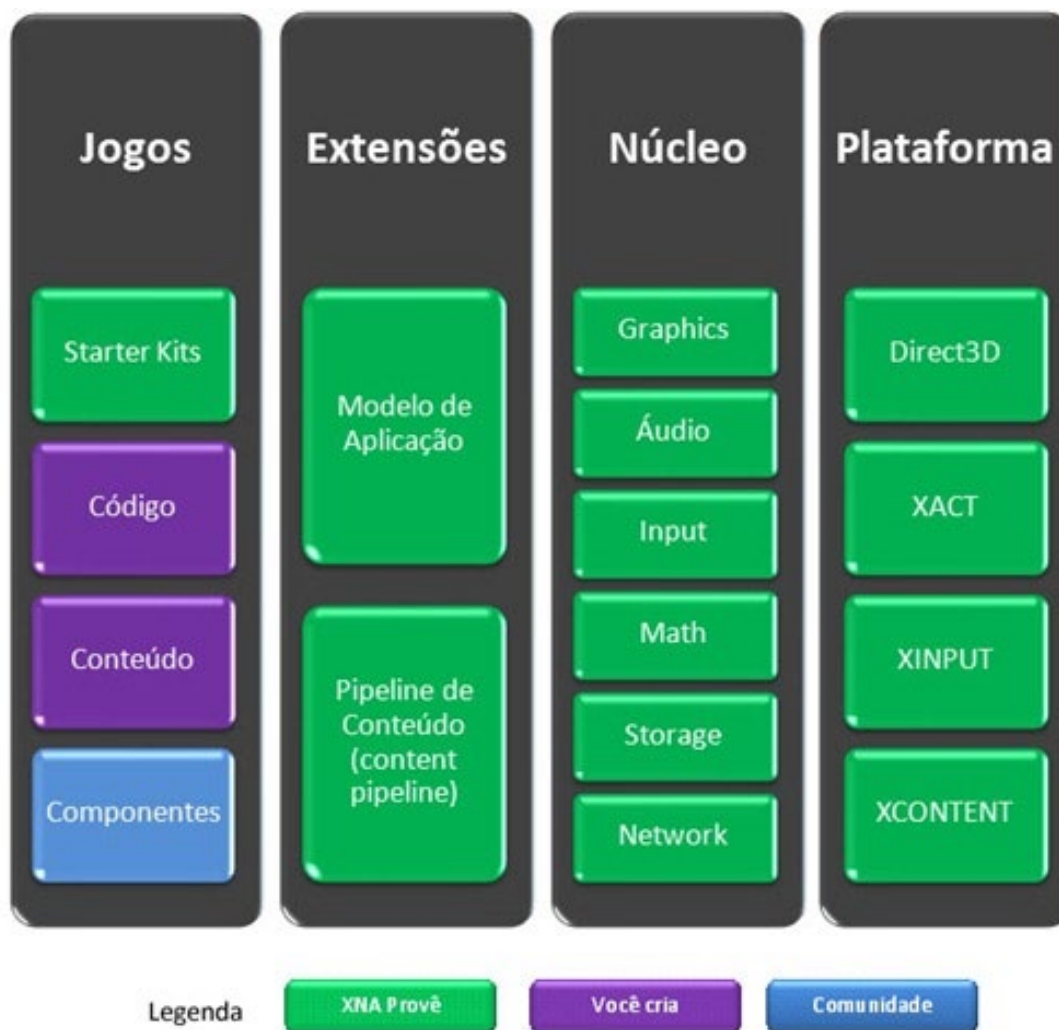
Imagine que, assim como na sua empresa que terceirizou a mão de obra para serviços gerais, você deverá apenas se preocupar em dizer ao XNA como o “serviço” deverá ser executado, sem se preocupar como eles estão sendo pagos, se suas carteiras de trabalho estão assinadas e por aí vai. Apenas diga como as coisas deverão ser feitas que o XNA se encarregará de fazer o resto.

O XNA Framework e suas camadas

Na visão geral que demos no nosso último artigo, vimos os principais componentes do XNA e vimos que é o XNA Framework o principal responsável por tornar todo o trabalho mais simples. Vimos também que o framework nos liberta da “parte chata” de desenvolver aplicações, jogos e soluções. Contudo, não vimos e não

explicamos que, para tornar todo esse trabalho mais simples, o Framework se divide em várias camadas, cada uma com seus componentes, responsáveis por atividades específicas.

Dessa forma, o XNA Framework possui as seguintes camadas:



O XNA Framework e suas camadas

Na camada de Jogos encontraremos aplicações e mini-jogos prontos para utilização e extensão – são os starter kits. Ou seja, os starter kits servem tanto como destino final como ponto de partida para o desenvolvimento dos seus estudos. Há um grande número de starter kits disponíveis e vários outros sempre surgirão no XNA Creators Club.

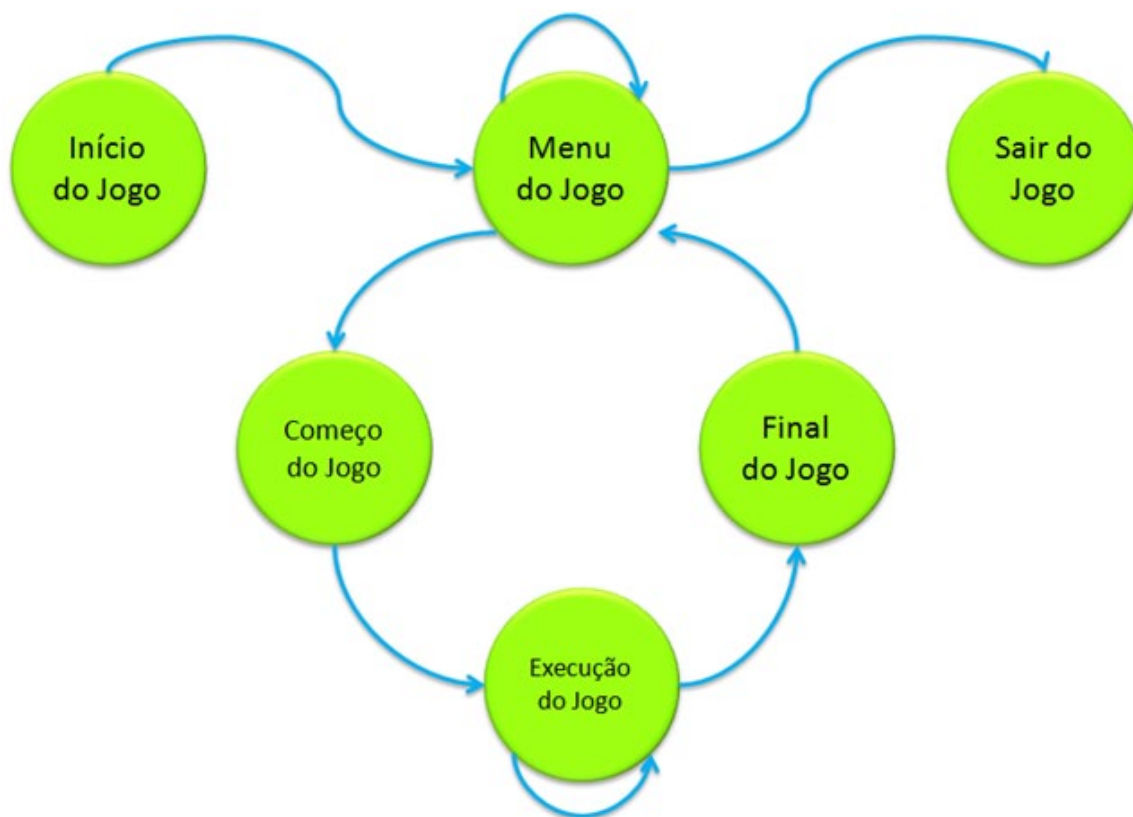
Ainda na camada de jogos, o desenvolvedor será o responsável por escrever as linhas de código do jogo e também por todo o seu conteúdo – desde os sons e efeitos sonoros do jogo, até as texturas e modelos 3D,

os quais são todos importados de outras aplicações para o XNA Game Studio. Ainda há os componentes que são desenvolvidos pela comunidade e disponibilizados via download para que qualquer um possa utilizar e modificar.

Extensão

Na camada de extensão do XNA Framework temos dois importantes componentes da nossa ferramenta – o **Modelo de Aplicação** e o **Content Pipeline**. Juntos, eles são os principais responsáveis por tornar o trabalho dos desenvolvedores mais fácil.

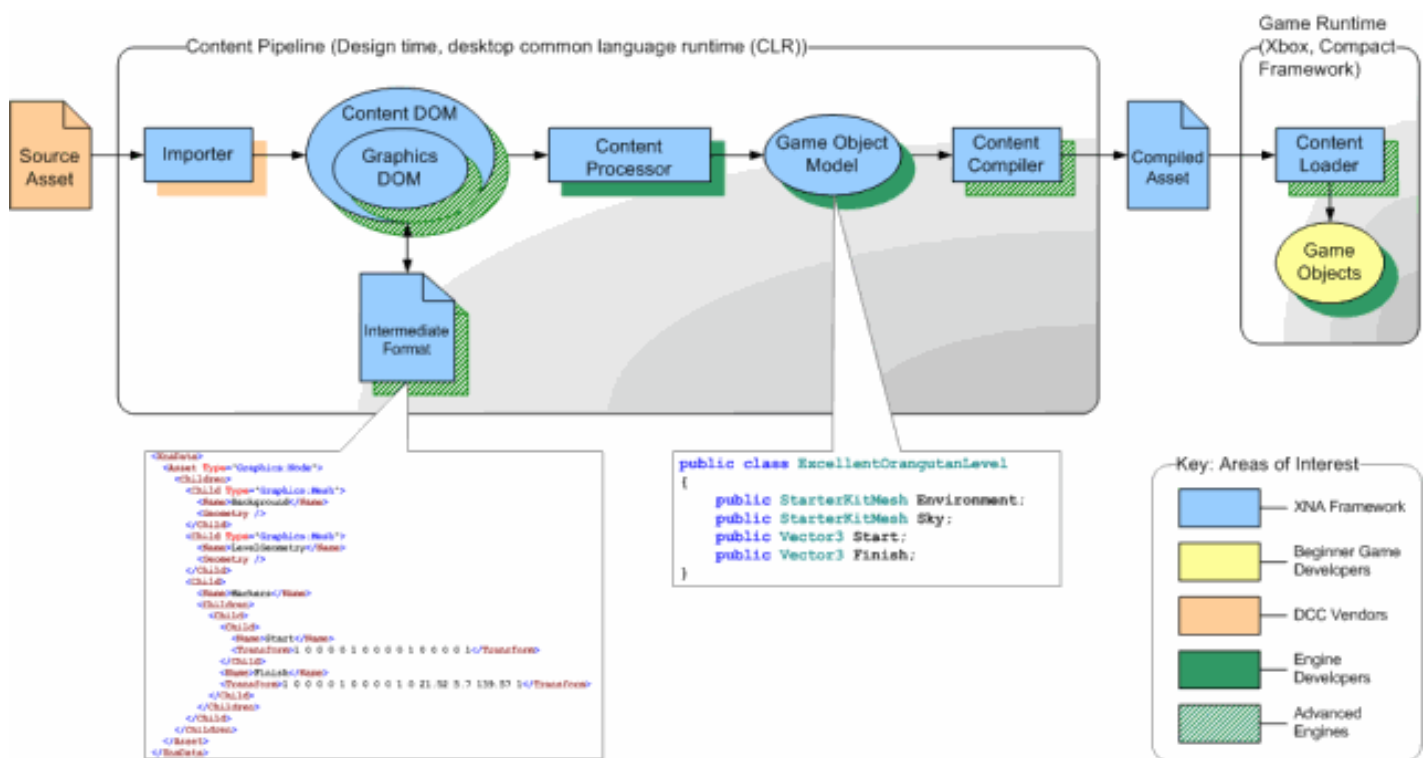
O **Modelo de Aplicação** é o responsável pela criação e gerenciamento de janelas do jogo – é ele quem executa a inicialização do DirectX e dos componentes 3D, de áudio, input etc do DirectX. Além disso ele é o responsável por gerenciar o loop (ciclo) da execução do jogo. Pensemos no fluxograma de um jogo simples (figura abaixo). Se analisarmos bem, perceberemos que, uma vez dentro do jogo em si, ficamos dando voltas e voltas até alcançarmos o objetivo que nos levará ao final do jogo. Pois bem, é o Modelo de Aplicação que gerencia tudo isso – ele é o responsável por “escutar” nossas ações dentro do jogo para verificar o que estamos fazendo, o que deverá ser feito a partir do que já fizemos, verificar se já alcançamos tais objetivos para “destravarmos” uma área do jogo e, finalmente, se cumprimos todos os requisitos para finalizarmos o jogo.



Ainda sobre o Modelo de Aplicação, quando criamos um novo projeto de jogo, ele já nos provê as primeiras linhas de código, com comentários que nos ajudarão a entender a lógica da estrutura do XNA e do nosso jogo.

O **Content Pipeline** é o componente que nos fornece as ferramentas para processar todo o conteúdo que fará parte do nosso jogo. Ele é o responsável por lidar com as texturas, com os modelos 3D, com as definições de som etc. Ainda é responsável por otimizar todos os conteúdos que são importados para o nosso jogo. Graças a ele os desenvolvedores utilizam cada vez menos linhas de código para lidar com processamento de conteúdo no jogo, algo que geralmente dá bastante dor de cabeça.

O *Content Pipeline* também é responsável por importar os mais diversos tipos de conteúdo, dos mais diversos fabricantes, por meio dos Importers. Logo em seguida, ele exporta todo o conteúdo para arquivos binários que serão utilizados nos jogos.



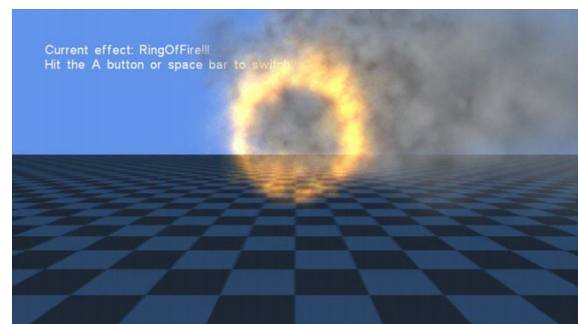
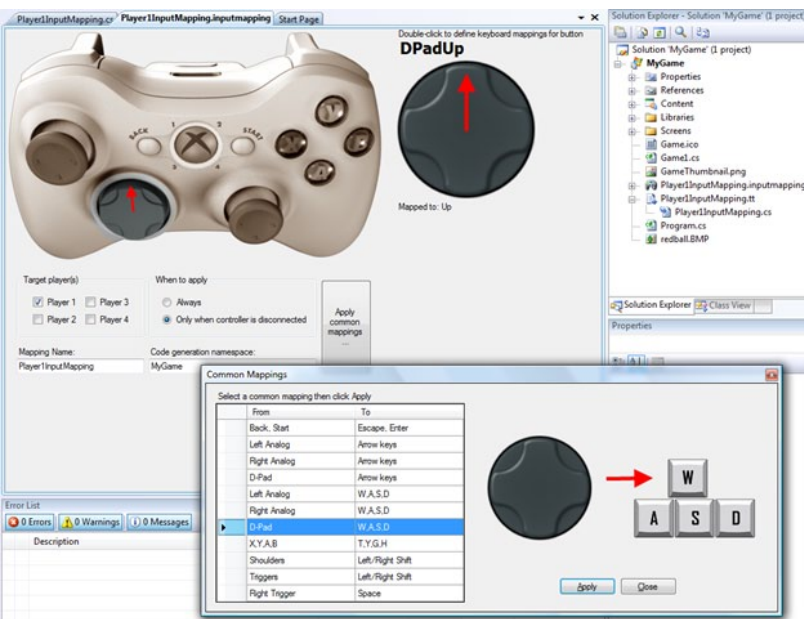
Núcleo



Como o próprio nome já diz, é a principal camada do XNA Framework. Os seus componentes nos fornece recursos para as mais diversas ações do jogo.

O **Graphics** nos fornece capacidade de renderização de baixo nível, rodando tudo em cima do Direct3D 9. Dentre os seus inúmeros recursos, podemos destacar os de model, mesh, bones, texturas e o de efeitos e shaders (pois é, você poderá trabalhar com shaders no XNA!). O componente Graphics ainda oferece o recurso BasicEffects que facilita a apresentação de objetos 3D na tela e o SpriteBatch para a manipulação de gráficos 2D e partículas.

Já os componentes de **Audio** do XNA são todos baseados no XACT, que permite que projetistas e programadores de áudio trabalhem de forma colaborativa com os desenvolvedores. Imagine que é como se você tivesse um interprete capaz de integrar duas equipes de mecânicos que nunca se viram, não falam o idioma uma da outra e cada uma trabalha do seu jeito.



Os componentes de **Input** são os responsáveis por toda a obtenção de entrada de dados dada pelo usuário no jogo. É ele que ficará “ouvindo”, por exemplo, os botões que você aperta no controle e direcionará o fluxo dessa informação para a execução de uma determinada ação. No XNA já há o suporte nativo para teclados, mouses e Gamepad do XBOX 360, além de guitarra, tambores, volantes e pedais!

O componente **Math** oferece uma vasta gama de cálculos e funções matemáticas pré-definidas para se trabalhar com colisão, movimentação, física e definição de vetores, matrizes, planos, esferas e tudo o mais relacionado à matemática.

Já o componente **Storage** provê uma maneira fácil de ler/escrever dados e salvamento de jogos, além de suportar múltiplos dispositivos de armazenamento e perfis no XBOX 360.



Por último, mas não menos importante, o componente **Network** torna muitíssimo mais fácil o desenvolvimento do jogo para o ambiente online, oferecendo maneiras simples de conectar o seu jogo entre XBOX 360 e PC, conexões locais em uma LAN ou diretamente na LIVE!, ou quem sabe entre até 8 Zunes!

O componente de network é um dos mais poderosos e mais promissores do XNA, já que a proposta de se desenvolver um jogo para o mundo online já é um desafio por si só.

Finalizando

A última camada do XNA Framework, a Plataforma, é aquela sob qual todos os componentes que apresentamos até aqui estão baseados – sem essa plataforma nada disso seria possível – todos eles utilizam, de alguma maneira, algum componente dessa camada!



Vimos que para tudo, ou quase tudo, o XNA tem uma solução simples o suficiente para não desestimular o desenvolvedor logo nos primeiros passos de sua aventura no mundo dos games. Por experiência própria – desenvolver em XNA não é difícil! É divertido! Claro, a qualidade do jogo que você quer desenvolver vai depender da sua ambição, tempo e dedicação. O fato é que o XNA é produtivo SIM!

Existem vários exemplos de jogos desenvolvidos em XNA que foram feitos em 4 dias por uma só pessoa! É o

caso do **AbduX** (desenvolvido pelo brasileiro André Furtado) e do **Dungeon Quest** (esse desenvolvido por 2 pessoas – 1 desenvolvedor e 1 designer).

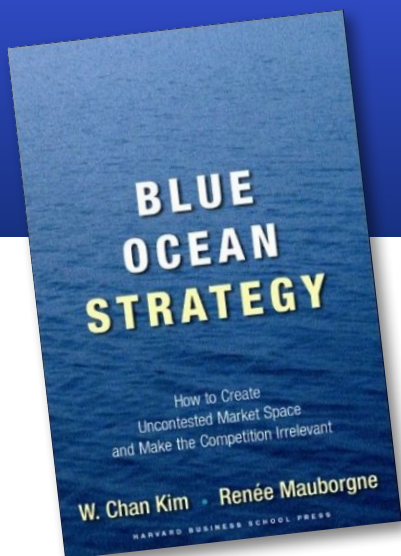
Devido a sua facilidade e a produtividade que proporciona àqueles que estudam e trabalham com ele, o XNA vem cada vez mais sendo adotado nas universidades brasileiras, como a UFPE, PUC-Rio, Unicamp e Unip. A plataforma é bastante promissora e a todos aqueles gamers que um dia sonharam em estar do outro lado do jogo, na sua produção, vale à pena investir tempo e dedicação para aprendê-la.

Quem sabe, alçar vôos maiores por aí a fora!



Fechamos no artigo de hoje a breve segunda parte da nossa coluna **GameDev do Nintendo Blast** – nela apresentamos a proposta do XNA e explanamos, de maneira teórica, a sua organização, funcionalidades, camadas e componentes. A partir do próximo artigo começaremos o hands-on da nossa coluna, dando início ao trabalho com a Linguagem de Programação, o Visual Studio e o XNA Game Studio. Começaremos a escrever as primeiras partes do nosso jogo em XNA. Espero que tenhamos conseguido apresentar de maneira clara todas as vantagens do XNA e convence-los de que ele é uma ferramenta poderosa e extremamente amigável para os nossos estudos! Nos vemos na próxima coluna!

Navegando em águas tranquilas



Wii HD. Sim ou Não? Esse seria o momento para a Nintendo lançar um console com imagens em alta definição? A Big N apostou na estratégia do oceano azul. Usando tecnologias já estabelecidas de uma forma inovadora, acessível e de ruptura.

Michael Pachter, analista financeiro especializado em games, começou o ano mantendo sua previsão de que um Wii HD seria anunciado em 2010. Ele refere-se ao mesmo Wii de hoje, mas com a capacidade de reproduzir games em alta-definição, compatível com jogos antigos e ao mesmo tempo apto a rodar games feitos para a resolução maior. No artigo a seguir, vou discutir os dois pontos de vista: as vantagens e desvantagens de um Wii HD.

Wii HD - Essa é a hora

As vendas de títulos de terceiros no Wii nunca foram muito expressivas, especialmente quando consideramos os jogos chamados de “tradicionais”. A imagem familiar do console parece ter atraído uma enorme quantidade de novos consumidores que não têm muito interesse nesse tipo de game.

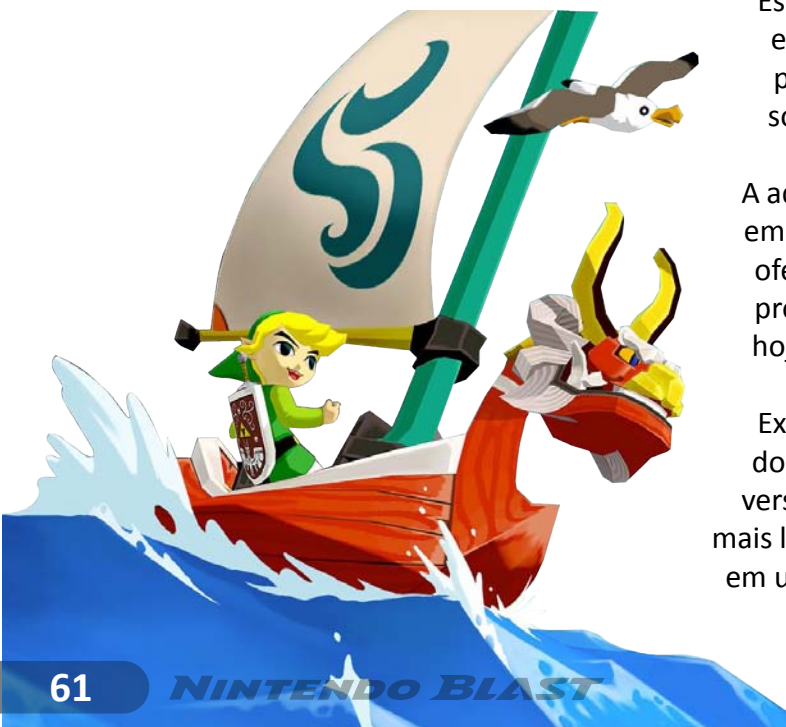
A própria Nintendo não obteve o mesmo sucesso com jogos avançados – **Mario Galaxy** e **Metroid Corruption** – que com suas ofertas para o mercado expandido, notadamente **Mario Kart Wii**, **Wii Sports** e **Wii Fit**.

A força das franquias da Nintendo obviamente atraiu muitos jogadores tradicionais, mas estes parecem ter abandonado o console quando perceberam que não haveria o mesmo volume de novidades tecnológicas que a concorrência oferecia – ora, eles abandonaram o Wii na hora que o plugaram em uma HDTV.

Esse problema veio sendo cozinhado ao longo dos anos e, em 2009, atingiu um ponto interessante, em que produtoras vieram a público para reclamar explicitamente sobre as dificuldades de se vender jogos no Wii.

A adoção de TVs de alta definição é muito maior hoje do que em 2006, graças à queda de preço dos aparelhos e à maior oferta de conteúdo nesse formato. Os consumidores do Wii, provavelmente, estão mais familiarizados com o conceito hoje do que estavam há três anos.

Existem muitos jogos que se encaixariam bem nos controles do Wii e que muitas produtoras desenvolveriam para uma versão “melhorada” do console. A parcela de donos de Wii mais ligada em games também adoraria poder jogar seus jogos em uma resolução maior.



Um Wii HD poderia ser algo semelhante ao DSi. Enquanto muita gente ficou feliz com o DS Lite, outras preferiram evoluir para o novo modelo e ambos são um sucesso – a família DS quebrou o recorde histórico de sistemas vendidos em um ano nos EUA (2009).

Como o Wii HD teria apenas uma vantagem estética valorizada por parte dos consumidores, ele não afastaria os atuais e serviria como uma opção, uma extensão da linha de produto – algo certamente considerado como ruptura dentro do modelo tradicional de consoles.

Apoio maior das produtoras, um agrado aos fãs mais antigos e tradicionais de videogames e a possibilidade de atrair uma parcela do público hardcore que não compraram o Wii justamente pela falta de gráficos em HD – tudo isso poderia acontecer caso o Wii HD viesse a ser lançado.

Certamente, há muitos motivos para defender-se um possível Wii HD e adiciono ainda uma possibilidade: o Wii foi lançado com um novo Zelda, que também rodava no Gamecube. Estaria a Nintendo planejando algo semelhante para o Wii HD?

Wii HD – Essa NÃO é a hora

Um papo de marketing

A introdução do Wii no mercado de games não foi uma simples aposta cega da Nintendo. O controle já existia como acessório do Gamecube, mas a empresa (leia-se: Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America) percebeu que tinha em mãos a chance de estremecer novamente a indústria.

A proposta do Nintendo DS, na verdade, representou o primeiro passo na estratégia de oceano azul que a Big N resolveu adotar como lema central para essa (e futura) geração. Estratégia essa que passou anos sendo discutida e, mesmo hoje, encontra-se em pleno estágio intermediário de desenvolvimento.

A estratégia do oceano azul, apesar de ser um crime limitá-la a uma forma resumida, diz que para se obter sucesso em segmentos ultra-competitivos é preciso buscar novos mercados, criar nova demanda que antes não existia e, assim, tornar a concorrência irrelevante.

Dentro da visão da Nintendo, videogames são uma forma de entretenimento assim como damas, bicicleta, piquiniques no parque, um bom filme, etc. – a competição ocorre a todo momento do dia.

Ao abraçar a estratégia do oceano azul, a Big N retornou às suas raízes, que tanto contribuíram para fixar seu nome como símbolo de videogames nos anos 80. O mais importante a se conhecer sobre essa estratégia, e talvez sobre qualquer estratégia, é o que ela realmente representa.



Não, ela não busca o lucro. O lucro é a essência do sistema capitalista, no qual todas as empresas estão inseridas, e ele é uma simples decorrência da estratégia adotada pelas corporações (seja de oceano azul, de up-market, de pull-push, etc.).

O avanço tecnológico por si só não é capaz de avançar mercados, não representa benefícios para uma indústria que pretende crescer. Tecnologia atrai uma pequena – mas importante, claro – parcela do público, e empresas como Ferrari, Montblanc, hotéis de luxo e por aí vai, obviamente se beneficiam das altas margens de lucros obtidas com seus preços premium.

O problema em se valorizar apenas aspectos técnicos é que: primeiro, você se obriga a fazer um enorme investimento inicial; segundo, torna-se obrigatória a conquista de uma “massa crítica” de consumidores que justifique tantos gastos no escuro.

A Nintendo percebeu que os consumidores estavam abandonando os games. Não o fanático por pixels, mas aquele cara do dia-a-dia, que gostava de brincar com o NES e SNES e hoje se sente intimidado pelo excesso de especificações e detalhes que os consoles poderosos oferecem.

Por isso, a Big N apostou na estratégia do oceano azul. Diferente de Sony e Microsoft, a Nintendo depende apenas de games. Ela não tem outras divisões lucrativas que podem despejar rios de dinheiro na divisão de games, enquanto essa não atinge seu ponto de equilíbrio.

Além disso, desde a era do SNES, a busca por tecnologia excessiva vem tirando cada vez mais e mais pessoas do mercado – o sucesso do PS2 deve-se muito mais ao investimento da Sony em mercados antes irrelevantes, especialmente Europa e Ásia (ótima estratégia, aliás).

O DS e o Wii vieram com o objetivo de trazer de volta os milhões de consumidores que se interessam por games, mas que não tem o tempo nem o interesse de se dedicar 24 horas por dia a notícias, aos dados técnicos e às comparações que mostram qual console tem o melhor anti-aliasing.

Mais importante ainda é perceber que eles não foram um sucesso apenas por causa de uma tela sensível ou um controle de movimento. A filosofia de venda, preço, promoção, oferta de produtos, marketing e atitude da Nintendo está presente em todos os aspectos desses sistemas e se baseia em tudo que eu disse acima.



O Wii não tem uma tecnologia completamente nova, muito menos o DS. Na estratégia do oceano azul, você não busca as tecnologias mais recentes para impressionar, você usa tecnologias estabelecidas de uma forma inovadora, acessível e de ruptura.

Nada contra fãs de tecnologia (eu sou um maluco por essa área). Porém, de nada adianta vender seu peixe caro (a preço ato) para poucas pessoas. Uma hora o bicho pega – e está pegando muito pesado no lado da Sony.

É melhor seguir a corrente do que nadar contra ela

Voltando ao Wii HD, então, posso elaborar porque acho improvável que ele apareça. A adição da simples capacidade de vídeo em resolução maior é justamente tudo que a estratégia da Nintendo abomina.

Quando o DSi foi anunciado, qual era o argumento de venda? Mais memória? Mais processamento? Não, era a adição de câmeras, o acesso à internet, telas mais claras e um pouco maiores – todos aspectos nada avançados para quem acompanha tecnologia, mas fundamentais para oferecer uma nova experiência aos jogadores.

Eu, inclusive, acho que a Big N adorou vender DSi e DS Lite a rodo em 2009, mas tanto a empresa como outras produtoras reconhecem “em off” que essa divisão do mercado consumidor pode representar um atraso para o desenvolvimento de novos títulos.

Com milhões de DS Lite pelo mundo, quem vai se arriscar a criar um jogo que exija o DSi? Nem a Nintendo fez isso ainda, e o portátil já está no mercado há quase um ano. A câmera tornou-se um acessório e o acesso à loja DSiWare é algo que ainda não decolou justamente porque existe o receio sobre quantas pessoas de fato conhecem o sistema.

Multipliquem isso para o mercado de consoles. O Wii teve seu melhor mês em Dezembro de 2009 – bom, na verdade o melhor mês de vendas de um console na história dos EUA. A base instalada mundial passa de 60 milhões.

Em 2010, tudo indica que haverá um novo Galaxy, um **novo Metroid**, um novo Zelda, ofertas menos numerosas de terceiras,



mas todas mais bem produzidas. Para que, exatamente, introduzir um console que não oferece nada a mais a não ser resolução maior?

Aliás, isso pode se tornar um grande problema em relação à compatibilidade. Mesmo vídeos em emuladores na internet mostram como o upscale de jogos em SD não é perfeito – se as texturas não foram feitas em HD não adianta estourá-las. E se quiser um upscale incrível, que esconda isso, será necessário investir em muito mais do que uma saída HD para a TV.

O investimento para lançar um console, mesmo que seja um “upgrade”, gira na casa dos bilhões de dólares. E para que? Para agradar 20% dos usuários do Wii? Para queimar uma etapa, dividir o público?

E nem entrei no assunto dos jogos ainda. Como é que você lança um console de resolução muito maior do que o anterior sem títulos para suportá-lo? Mesmo que a Nintendo esteja fazendo **Pikmin 3**, **Zelda Wii**, *Galaxy 2*, etc., todos prontos para telas HD, isso não venderá um novo console.

A Nintendo aprendeu a duras penas como a falta de suporte de terceiros pode destruir uma geração (N64 e Cubo, que pegou o vácuo dos cartuchos).

Capcom, Ubisoft e afins, que tanto reclamam do Wii, já teriam jogos prontinhos para serem lançados em breve, em High Definition? Isso leva anos! E, até onde sei, elas andam cautelosas e investindo na aposta de oceano vermelho de Microsoft e Sony – que, como seus perfis indicam, sempre buscam superar a concorrência em vez de ir atrás de novos mercados.

Os motivos que apontei na sessão anterior são bem sólidos e fazem total sentido dentro do panorama normal do mercado. Mas, jogue tudo pela janela pois a Nintendo não seguirá um caminho previsível.



Mais ainda, não seria melhor usar 2010 para atingir 80, 90 milhões de vendas de consoles no mundo para, aí sim, em 2011 oferecer a próxima evolução do sistema (com câmera, sensores melhores, e sabe-se lá mais o que)?

Em vez de rachar os consumidores com um console intermediário, massifique ainda mais o Wii com um preço de US\$ 149 no segundo semestre e crie o maior mercado potencial, desde o PS2, para a próxima geração.

Queria citar apenas uma última coisa nesse artigo: o **Vitality Sensor**. Não possui a menor capacidade de fazer previsões concretas, pois nem sabemos direito o que ele faz. Mas, se a Nintendo continua apostando nele e citando-o em diversas entrevistas, a chegada de um Wii HD causaria um ruído muito profundo na percepção do mercado consumidor.

Depois do impacto, inesperado até para a Nintendo, do Wii, **Wii Sports** e **Wii Fit**, a empresa não iria apresentar dois produtos tão importantes em um mesmo período.

Eu também amo tecnologia

Não acho que um Wii HD seria um desastre para a Nintendo, algo que matará o Wii. Claro que eu, Pellican, compraria o console no primeiro dia.

Mas a Nintendo está seguindo um caminho que há 20 anos não seguia. Ela não olha para os lados, não liga para reclamações pontuais. Mais do que todas as outras empresas do setor, a Nintendo é a única que deseja expandir a população de jogadores – e, curiosamente, isso também beneficia a concorrência.

Dividir o mercado por causa de uma simples contagem de pixels na tela não combina em nada com a brilhante atitude que a Big N demonstra a cada ano.

Quando o N64 era um desejo, o SNES era dado como morto. E, então, uma tal de Rare lançou um “joguinho” chamado Donkey Kong Country. Irônico como essa indústria não tem a menor capacidade de aprender consigo mesma...



NINTENDO BLAST

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