

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº14 NOV/2010



DONKEY KONG COUNTRYTM RETURNS

ÍNDICE

PERFIL	Donkey Kong	03
ANÁLISE	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	06
DEVELOPERS	Shigeru Miyamoto	13
BLAST FROM THE PAST	Série Donkey Kong Country (SNES)	19
ANÁLISE	Sonic the Hedgehog 4 (WiiWare)	31
NINTENDO CHRONICLE	A Nova Esperança: GameCube	36
PRÉVIA	Donkey Kong Country Returns (Wii)	42
ANÁLISE	NBA Jam (Wii)	47
PREVIA	Sonic Colors (Wii/DS)	50
BLASTWARE	Dr. Mario, WarioWare, e mais!	55
ANÁLISE	Prof. Layton and the Unwound Future (DS)	61
CUSTOM BLAST	Você na N-Blast! - Resultado	65
ANÁLISE	Donkey Kong: Jungle Beat (Wii)	67
GAMEDEV	Capturando Ações do Usuário	70

REDAÇÃO

- Alex Sandro
- Sérgio Oliveira
- Eudo Necco
- Nivaldo Wesley
- Gustavo Assumpção
- Pedro Pellicano
- Filipe Gatti
- Rafael Neves
- Leonardo Marinho
- Jaime Ninice
- Romero Araújo

REVISÃO

- Rodrigo Estevam
- Jaime Ninice
- Bruna Lima
- Sérgio Oliveira
- Rafael Neves
- Douglas Fernandes
- Lucas Oliveira
- Pedro Pellicano
- Pedro Zambarda

DIAGRAMAÇÃO

- Felipe de França
- Rafael Esau
- Otávio Santos
- Douglas Fernandes
- Paula Travancas
- Gustavo Assumpção
- Sérgio Estrella

EDITORIAL

Ah, Donkey Kong Country! Bons tempos! A trilogia que levou o macaco engravatado da Nintendo – e o SNES – a outro nível deixou saudades. Mas essa saudade tem data para acabar, pois **Donkey Kong Country Returns** vem aí! Nesta edição, você confere a prévia da nova aventura, uma retrospectiva da série Country, além de outras matérias sobre a franquia. Isso sem falar na avalanche de análises, matérias e colunas que te esperam. Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA





Donkey Kong

“O rei do swing, o primeiro dos primatas, é o Donkey Kong!” - já dizia o velho manual de Donkey Kong Country, lançado em 1994 para o Super Nintendo.

Donkey Kong, ou simplesmente DK, é conhecido como o protagonista principal da famosa franquia homônima. Porém seu nome ficou marcado muito antes da série existir, mais precisamente em 1981, quando a Nintendo lançou o arcade “Donkey Kong”, muito citado por ser o responsável pela primeira aparição de Mario – conhecido como Jumpman naquela época.



Antes de sua grande aparição como protagonista de uma série, Donkey Kong e seu filho, Donkey Kong Jr., apareceram em títulos como Donkey Kong 3 e Donkey Kong Junior - único jogo em toda a história da Nintendo em que Mario é o antagonista.



Depois de longos anos, em 1994, a desenvolvedora Rare produziu **Donkey Kong Country**, onde o nosso gorila preferido se tornou herói e ganhou uma aparência muito mais característica e amigável. Esse atual DK, diferente do antagonista da década de 80, prefere passar a maior parte do tempo coletando bananas ou se divertindo com seus amigos e familiares.

Donkey Kong é o poderoso Kong e herói da Donkey Kong Island. Por ser muito protetor, ele está sempre preparado para enfrentar qualquer perigo que tente fazer mal à Ilha ou a seus amigos.

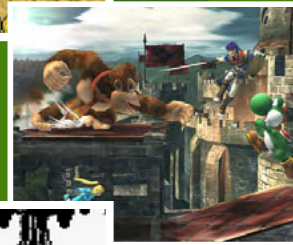
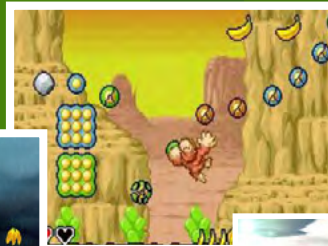
A família de Donkey é um pouco grande e, apesar de muitos personagens da série apresentarem o mesmo sobrenome, nem todos são parentes de verdade. Para citar exemplos, ficam os clássicos Diddy, sobrinho de Donkey; Dixie, namorada de Diddy; e Kiddy, o membro mais jovem de toda a família, primo de Dixie e irmão mais novo de Chunky.





Donkey Kong é certamente o principal primata da indústria dos videogames, e não é à toa. Além de sua imagem estar presente desde o início dos anos 80, ele é muito reconhecido pelas suas inúmeras habilidades: desde salvar a Donkey Kong Island, até correr de Kart ou simplesmente jogar Tênis - não é todo gorila que consegue fazer isso tudo, ou estou enganado?

Jogos em que Donkey Kong está presente:



- Donkey Kong (1981)
- Donkey Kong Jr (1982)
- Donkey Kong 3 (1983)
- DK (1994)
- DK Country (1994)
- DK Land (1995)
- DK Country 2 (1995)
- DK Land 2 (1996)
- DK Country 3 (1996)
- DK Land 3 (1997)
- Donkey Kong 64 (1999)
- Donkey Konga (2003)
- Donkey Konga 2 (2004)
- DK Jungle Beat (2004)
- DK King of Swing (2005)
- Donkey Konga 3 (2005)
- DK Barrel Blast (2007)
- DK Jungle Climber (2007)
- DK Jungle Beat Wii (2009)
- DK Country Returns (2010)

Fora as aparições em Super Smash Bros., Mario Kart, Mario Party, Mario Tennis, Punch-Out!!, Mario Strikers Charged, etc...



Primatas evoluídos dirigem e usam gravata.



FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT

por Rafael Neves

Sabe aquela história dos quatro heróis pré-determinados a desbravar o mundo lutando contra as forças do mal para, ao fim da jornada, trazer paz ao planeta numa luta épica contra o supremo Lorde das Trevas? Como não se esquecer dos jovens que viviam suas vidas pacatas até descobrirem que em suas veias corre o sangue de um herói do passado, o que já é pretexto suficiente para partir numa viagem salvando princesas.

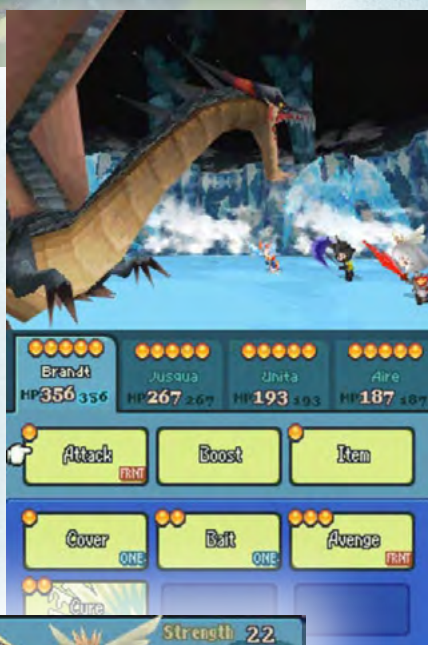
Esse clichê, que foi o embrião dos RPGs, é usado mais uma vez pela Square-Enix (publicadora) e Matrix Software (desenvolvedora) numa franquia que não para de se modernizar: Final Fantasy! Do seu surgimento no NES em 1987 até os dias de hoje, a série foi dos gráficos simples da geração 8-bits à alta definição, dos sons monofônicos às trilhas orquestradas e de um clichê de mocinho e bandido a enredos profundos. Dando um passo para trás na tentativa de reaver seus anos dourados, o mais novo capítulo da série - 4 Heroes of Light - mostra até no título o quão clichê é. Mas, na verdade, quem sabe não é um grande salto para frente?

Herói, vilão e princesa

Você está dormindo quando, subitamente, sua mãe o acorda. Você pode optar por pedir mais 5 minutos ou levantar de vez, mas isso não muda o fato de sua mãe te acordar de qualquer jeito. Enfim, você acorda cheio de sono e adivinha? É seu aniversário! Você finalmente alcançou a maioridade, mesmo que seu personagem seja menor que um pixel, o que é compensado pelo tamanho de sua cabeça. Mas quem disse que tamanho é documento? Ao invés de sua mãe preparar um bolo, chamar os amigos para uma festa, ou simplesmente dizer o quanto te ama, ela manda você ir até o rei e ponto final. Bom, você é o protagonista, não é? Então vá ver o rei de uma vez! Chegando ao castelo, que faz sua casa parecer uma caixinha de fósforos, você vai até a sala do trono e, para variar, recebe a notícia: "Sequestraram a princesa!". Ok, o castelo tem mil e um soldados e nenhum deles conseguiu recuperar a filha do rei, mas Vossa Majestade tem fé que você, um jovem que mal curtiu a maioridade direito, conseguirá salvá-la. E o que você responde? "Sim, mas é claro!". Acho que você, leitor, já percebeu o quão clichê o novo Final Fantasy é, não? Mas, enfim, a história do herói que luta contra o mal atrás da princesa prometida nunca perde o fôlego. Não é à toa que Mario continua fazendo sucesso copiando e colando o mesmo enredo sempre.



Nessa jornada, você conhece novos companheiros, ajuda as pessoas para depois descobrir o quão mal-agraçadas elas são e é jogado em quests a todo momento. Apesar de ser bem previsível, o enredo de 4 Heroes of Light traz momentos inesperados. Para começar, os personagens principais não são mudos como foram no passado. Apesar de estarem sempre a postos para ajudar qualquer um que se sinta injustiçado com a vida, eles demonstram suas vontades e mostram suas personalidades, inclusive o jogador pode escolher respostas para algumas perguntas feitas aos heróis, o que, no fim, não muda muito o curso do jogo.



Mas são interessantes as discussões da equipe e as separações que o grupo sofre, afinal, ninguém consegue ficar tranquilo depois de enfrentar todos os perigos do mundo sem receber sequer um “Obrigado”. O enredo, por vezes, é repetitivo, afinal, você passa boa parte do jogo visitando uma cidade, conhecendo os problemas da população e entrando numa dungeon para resolver os conflitos do povo, necessariamente nesta ordem. Enfim, apesar dos clichês, o game consegue trazer momentos épicos e imprevisíveis. Não é uma repetição por si só do enredo tradicional de um RPG, mas um jogo que se utiliza de elementos clássicos da história, incorporando características que o tornam melhor ainda.

Uma obra de arte animada

Acho que é exatamente com a frase acima que podemos caracterizar o estilo artístico de 4 Heroes of Light. A sensação é a de estar dando vida a uma pintura, ouvindo uma doce melodia e, ao mesmo tempo, enfrentando perigos que qualquer RPG deve ter. O visual consiste naquele típico cel-shading que conquistou os jogadores em Zelda Phantom Hourglass/Spirit Tracks e Dragon Quest IX. No entanto, ao invés de cores fortes e contrastantes, 4 Heroes of Light utiliza um estilo mais harmônico e um tom pastel. As coisas não são minuciosamente detalhadas, cada pequeno elemento do cenário e personagens tem apenas uma cor e nenhum contorno. Eu garanto que é algo lindo de se ver, um estilo visual já usado antes, mas que se tornou especial e único quando incorporado a 4 Heroes of Light. Algumas coisas são importadas de outros sucessos do DS, como os modelos tridimensionais, que se parecem muito com os do remake de Final Fantasy III, mas isso não tira a grandiosidade dos gráficos do jogo. Há alguns serrilhados que incomodam, mas a taxa de quadros é quase sempre fixa e algumas falhas são normais em qualquer jogo com gráficos 3D do DS. Detalhes em 2D, como os menus e ícones das armas, também foram muito bem desenhados, como se tivessem sido feitos não só para lucrar com o produto final, mas para ser algo realmente bonito. No entanto, o jogo não apresenta muitos inimigos “clássicos” - o que é uma falha para um jogo que promete reviver os anos dourados da franquia Final Fantasy - e alguns dos monstros novos adicionados neste game têm um visual bastante estranho. A câmera dá ainda mais beleza ao game. São incríveis os movimentos de perspectiva inseridos no jogo, como quando você anda pelas cidades e percebe o formato esférico do terreno. É o mesmo efeito usado nas galáxias de Super Mario Galaxy (Wii) e em sua vila de Animal Crossing: Wild World (DS), o que dá a impressão de que cada cidade deste novo Final Fantasy é um planeta. Ao longo do jogo, você perceberá outras artimanhas da câmera, e são raríssimos os casos em que ela se comporta mal!

A trilha sonora se apresenta bem como em qualquer Final Fantasy, repleta de composições muito acima da média. O time de desenvolvimento, que é quase o mesmo do remake de Final Fantasy IV para o DS, conseguiu retratar bem os cenários, personagens e monstros não só com o visual, mas também com as músicas. Cidades possuem melodias tranquilas e batalhas têm um ritmo mais acelerado, mas é interessante ouvir e notar que cada lugar possui uma composição única, o que dá certa personalidade a cada região do jogo. Você logo é cativado por uma melodia, pois elas não só são ímpares como são muito belas. No entanto, apesar de lindas, as músicas não são o que chamamos de “clássicas”, o que, mais uma vez, entra em desacordo com a proposta do game. Por exemplo, a música de vitória após uma suada batalha é uma das características chaves de qualquer Final Fantasy, mas justamente 4 Heroes of Light não aproveitou uma composição tão marcante como esta. Em outras palavras, este Final Fantasy tem um estilo artístico exuberante e muito bem trabalhado, mas peca um pouco nas referências a elementos memoráveis da franquia, o que o faz perder parte de sua identidade como um legítimo Final Fantasy.



Minha vez, sua vez

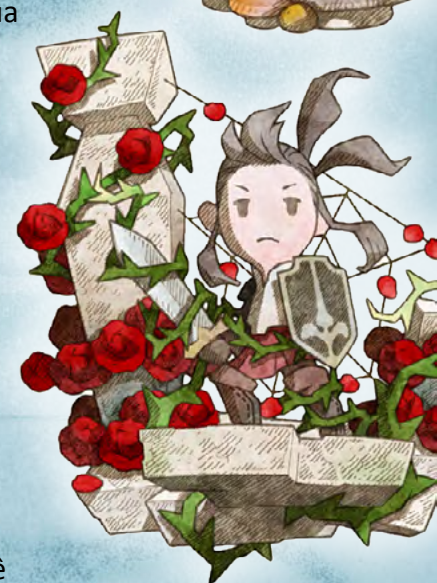
Enquanto caminha por campos imensos e calabouços obscuros, o que pode ser feito com o direcional digital de forma clássica ou pela tela de toque (opção que não funciona muito bem em cenários estreitos), inimigos aparecerão aleatoriamente. Para uma franquia que vem sempre se modernizando, é de se

estranhar que um jogo da série incorpore um sistema de confrontos randômicos, coisa que nem os jogos de franquias mais conservadoras, como o último Dragon Quest, usaram.

Como um RPG bem tradicional e digno de ser um game para os jogadores que curtiram as primeiras aventuras, 4 Heroes of Light adota o sistema de batalhas em turno. Você

logo reconhecerá aquele menu com as opções de ataque, magia, item... Tem um ar nostálgico, mas não demora muito até você estranhar uma coisa: é tudo muito simples! A gigante dos RPGs teve um trabalho cuidadoso para impedir que os jogadores se complicassem com o sistema de batalhas - você percebe isso quando seleciona o comando ataque e nem tem a opção de definir o

alvo. Algo que deveria ser chave para o sucesso numa batalha é retirado e simplificado da seguinte forma: personagens que usam espadas e armas de curta distância terão seus golpes direcionados automaticamente para inimigos da linha de frente, já flechas e shurikens atingirão, sem dó, os adversários da retaguarda. O sistema tem até certa lógica, e ela vale também para as magias. Feitiços ofensivos destroem os monstros que estão na linha de trás, enquanto magias de cura e itens restauradores tendem sempre a beneficiar o personagem do grupo com menos HP. Parece algo simples demais e basicamente uma forma de diminuir a complicação através da perda da liberdade, mas quanto mais você joga, mais percebe que esse sistema abre espaço para o estrategismo. Quando se customiza os equipamentos e magias dos seus heróis, é preciso ter em mente quais inimigos eles enfrentarão, o que torna a preparação para as batalhas algo ainda mais crucial.



Outro ponto que os jogadores logo estranham é a substituição do tradicional sistema de MP (Magic Points) para utilizar magias, pelo AP (Action Points) para executar qualquer tipo de ação nas batalhas. A cada turno você recebe um AP de um máximo de 5. Cada AP é representado por uma bolinha que define o que você pode ou não fazer. Habilidades básicas, como o ataque comum, consomem apenas um AP, logo não há lucro nem prejuízo ao fim de um turno. Já magias colossais e outras ações intensas consomem mais AP, logo não podem ser usadas ilimitadamente ou chegarão ao fim. O sistema de AP faz com que o jogador não fique dependente de itens que curem seu MP ou de visitas às hospedarias para restaurar os pontos de magia. Para você pode parecer mais uma forma de simplificar as batalhas, uma vez que um sistema extremamente matemático e tradicional é trocado por bolinhas que não passam de cinco. É preciso jogar para ver o potencial do sistema de AP e, pelo tanto que joguei, posso afirmar que você achará, no mínimo, interessante.

Seu próprio herói

Indo na onda do sucesso de Dragon Quest IX (DS), 4 Heroes of Light também abre espaço para a customização de personagens. Não é algo tão livre como em Dragon Quest, mas é possível personalizar bastante seus personagens. Cada equipamento usado num herói não chega a alterar radicalmente sua aparência, o que você altera é mais a “forma” de suas roupas do que as “cores” da vestimenta, que continuam quase sempre características de cada protagonista. O leque de armas é tão grande quanto o de armaduras e acessórios, mas as armas têm um visual mais único e próprio do que outros equipamentos. Elas não só mudam a aparência, como também a postura do personagem. Equipando uma faca, seu herói se curvará para frente de forma a assemelhar-se com um gatuno, já um cajado põe o seu personagem em postura ereta, como um verdadeiro mago. No entanto, as aparências enganam, e neste jogo enganam muito! Se você se preocupar apenas com a beleza dos seus personagens, com certeza será dilacerado no decorrer do jogo, pois é muito importante escolher armas e armaduras levando em conta suas melhorias na batalha e não a moda do mundo de Final Fantasy. Como já dito, o sistema de alvos automáticos torna a escolha de armas algo crucial, tal qual as escolha de escudos, vestimentas e acessórios.

Os 4 heróis!

Talvez a jornada solitária seja um caminho excelente para se jogar 4 Heroes of Light, mas se são 4 heróis, por que não 4 jogadores? A alta customização dos personagens não foi a única idéia genial que a Square tirou de seu último Dragon Quest para o DS e incorporou a este Final Fantasy. O mais novo capítulo da saga no DS também pode ser desbravado com mais três amigos, o que garante duas vezes mais diversão, ou melhor, quatro vezes! E o melhor é que você é recompensado pela jogatina em grupo. Basta ir até a casinha que permite a conexão com outros jogadores (apenas local, não há suporte a jogatina online) e trocar os pontos obtidos nas jornadas por itens e equipamentos incríveis. É possível ganhar estes pontos no single player também, mas convenhamos, é muito mais fácil (e divertido) dividir essa experiência com seus amigos e multiplicar as conquistas!



Destaque também para o sistema de classes. Grande parte dos jogadores menos familiarizados com RPGs complexos tendem a se assustar com o esquema de profissões, afinal, cada jogo adota um esquema próprio e ele requer muito comprometimento. Nadando contra a correnteza, 4 Heroes of Light faz da escolha de classes algo extremamente simples e funcional, mas complexo e crucial numa batalha. Ao invés de cumprir objetivos, você assume uma profissão basicamente ao colocar um novo chapéu em seu personagem. Isso mesmo, os chapéus são itens fundamentais no jogo, não só por darem um novo visual ao seu herói, mas também pelos efeitos colaterais causados por eles. Mago branco ou mago negro, bandido ou bardo, domador de feras ou músico... As opções são muitas e todas têm suas próprias habilidades especiais, mas não espere por um esquema altamente estatístico. A coisa é bem simples, mas compromete bastante a performance nas batalhas. Algumas profissões são um tanto quanto estranhas e parecem ter saído do mundo real e não de um mundo medieval e fantasioso, como costureiro (Seamstress) e anfitrião (Party Host). As classes permitem efeitos bem interessantes nas batalhas, como, por exemplo, a dos magos. Um mago negro (Black Mage) consegue conjurar magias de ataque com o mesmo gasto de AP de um golpe comum, o que lhe permite lançar feitiços simples a todo o momento. O mesmo vale para um mago branco (White Mage) e suas técnicas de cura. Eu poderia citar outros efeitos interessantes, mas é melhor deixar a surpresa para você. Os chapéus vão sendo adquiridos no decorrer do jogo e podem ter suas habilidades intensificadas quando aderidos às gemas. O sistema de gemas é bem linear e não permite estrategismo, infelizmente. Basta preencher os espaços vazios no chapéu com as gemas do mesmo formato e pronto.





O fim da jornada

Ao término de toda a jornada de 4 Heroes of Light, você se pergunta se o jogo é um RPG complexo e complicado ou se é uma aventura simples e prática. O resultado é uma mistura destes dois conceitos antagônicos. A Square-Enix e a Matrix Software realmente conseguiram algo que parecia ser impossível: trazer a complexidade de um RPG de forma acessível a todos os jogadores. É fato que algumas vezes essa “acessibilidade” torna as coisas simples demais, mas ela também ajuda você a se adentrar no jogo sem medo e se acostumar rapidamente às mecânicas do game. Essa é uma das poucas vezes que vejo um RPG onde é tão fácil aprender a jogar, mas que comprime em um cartucho de DS um universo expandido e cheio de opções. O nível de dificuldade é bem balanceado, não é possível

vencer chefes sem antes treinar os heróis em lutas contra monstros mais fracos. Detalhe para o encontro de monstros aleatórios: a chance de tropeçar em um inimigo no meio do caminho e entrar numa batalha é bem menor do que na maioria dos RPGs. O visual que lembra uma pintura, a história repleta de clichês e as músicas tocantes contribuem ainda mais para trazer a seguinte sensação de jogo: Final Fantasy: The 4 Heroes of Light é um game gostoso de se jogar. O principal motivo é o equilíbrio quase que perfeito de conceitos clássicos e atuais, complexos e simples. Não digo que é exatamente perfeito por que algumas características se sobressaem mais em certas ocasiões, como a simplicidade que, vez ou outra, entra em desacordo com a complexidade. O mesmo ocorre com a trama, onde algumas repetições de enredo estragam certos momentos e, por fim, a falta de elementos clássicos da série Final Fantasy tiram um pouco da identidade do jogo. Mas, como em qualquer outro Final Fantasy, o personagem Cid tem grande participação. Enfim, é um game muito bem feito, desafiador e com diversos detalhes que irão deixá-lo viciado nessa jornada mais do que épica! Encarnar um herói que parte em busca da princesa a fim de salvá-la e trazer paz ao mundo derrotando o vilão... Há quanto tempo não fazíamos isso com tanto gosto?



8.5

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 9.0

Shigeru Miyamoto



Dia 16 de novembro pode parecer apenas um dia depois do feriado e de voltar às aulas ou ao trabalho. Mas, para fãs da Nintendo e de videogames, é uma data importante. A razão disso? É a data de aniversário do mestre Shigeru Miyamoto um dos gênios do entretenimento digital. E como forma de homenagear os 58 anos de vida dele, dedicamos algumas páginas da Nintendo Blast para contar a história de um dos grandes cérebros da Big N.

Os primeiros passos do pequeno gigante

Filho do casal Iijake Miyamoto e Hinako Aruha, Shigeru nasceu em Kyoto, no Japão, em 1952. Quando criança adorava pintar, desenhar e explorar a paisagem próxima à sua casa, e tinha medo do cachorro de um vizinho que ficava preso a uma corrente. Mal sabia ele que a sua infância seria importante para criar jogos e personagens memoráveis no futuro: a série The Legend of Zelda é baseada na exploração e o personagem Chain Chomp dos games do Mario era o cão que o amedrontava.

Miyamoto inscreveu-se na Academia de Artes Industriais e Manuais Kanazawa em 1970 e, mesmo afirmando que os estudos não eram sua prioridade, se formou cinco anos mais tarde. Com o diploma de arquitetura em mãos, Shigeru conseguiu uma entrevista com um amigo de seu pai, Hiroshi Yamauchi, o presidente da Nintendo na época, que o contratou como artista e o colocou como um aprendiz no departamento de planejamento.

Miyamoto no radar

Em 1980, Hiroshi Yamauchi só pensava em lucros na indústria de arcades e lançou Radar Scope (um game que era muito semelhante à Space Invaders e à Sheriff, no qual Miyamoto era designer e tinha feito sucesso no Japão) nos Estados Unidos, onde havia criado a Nintendo of America (NOA), um novo ramo da empresa. A NOA tinha solicitado 3 mil unidades do jogo que acabara por ser um fracasso total, chegando a ficar 2 mil estocadas em um galpão. Yamauchi não queria perder mais dinheiro e decidiu manter as cabines, optando por mudar o jogo. O presidente atribuiu ao novato Shigeru Miyamoto a dura tarefa de consertar a situação nos EUA e criar um novo game, que levaria a empresa ao sucesso ou ao fracasso total.

Miyamoto verificou as cabines com a ajuda do engenheiro-chefe Gunpei Yokoi, que afirmou já estarem ultrapassadas. Miyamoto, então, partiu em busca de informações sobre novidades de programação, hardware e eletrônicos. A partir daí tentou trabalhar em um game do Popeye, mas não conseguiu os direitos na época e teve que criar novos personagens. E foi nessa investida que surgiu Donkey Kong, onde o personagem Jumpman tentava resgatar a garota Pauline do



macacão que nomeava o game - até então o único jogo no estilo plataforma. Mesmo sendo um sucesso instantâneo, a Nintendo sofreu com processos judiciais da Universal, que afirmava plágio por parte da empresa japonesa, já que o nome Donkey Kong era muito semelhante ao filme King Kong. A Big N conseguiu provar o contrário graças ao auxílio do advogado John Kirby, que ajudou a empresa no caso.

Coincidentemente, os três personagens criados por Miyamoto ainda são ícones nos games da Nintendo: Jumpman é o Mario, Donkey manteve o mesmo nome e Pauline é a atual Peach. Na época da criação, Shigeru queria usar um triângulo amoroso, igualmente ao Popeye, Olivia e Brutus. Também pensava em criar movimentações e reações diferentes para os personagens, além de serras para dificultar a vida do jogador que, mais tarde, foi substituído por barris. Com o sucesso, Miyamoto foi escalado para produzir as sequências Donkey Kong Jr. e Donkey Kong 3 e a participar de outras produções como Excitebike e Devil World.



Lista de todos os games com a participação de Miyamoto:

- Sheriff (Arcade, 1979)
Designer
- Radar Scope (Arcade, 1980)
Designer
- Donkey Kong (Arcade, 1981)
Diretor/Designer
- Donkey Kong Jr. (Arcade, 1982)
Diretor/Designer
- Popeye (Arcade, 1982)
Designer
- Mario Bros. (Arcade, 1983)
Designer
- Devil World (Famicom/NES, 1984/87)
Designer
- Donkey Kong 3 (Arcade 1984/86)
Diretor/Designer
- Excitebike (Famicom/NES, 1984/85)
Diretor/Designer
- Ice Climber (Famicom/NES, 1985)
Produtor
- Super Mario Bros. (Famicom/NES, 1985)
Diretor/Designer
- Super Mario Bros.: The Lost Levels (Famicom, 1986)
Diretor
- The Legend of Zelda (Famicom/NES, 1986/87)
Diretor/Produtor/Designer
- Kid Icarus (Famicom/NES, 1987)
Produtor
- Yume Kōjō: Doki Doki Panic/Super Mario Bros. 2 (Famicom/NES, 1987)
Produtor/Designer
- Zelda II: The Adventure of Link (Famicom/NES, 1987/88)
Produtor
- Mother (Famicom, 1989)
Produtor
- Super Mario Bros. 3 (Famicom/NES, 1988/90)
Diretor
- F-Zero (Super Famicom/SNES, 1990/91)
Produtor
- Super Mario World (Super Famicom/SNES, 1990/91)
Produtor



O próximo grande game seria Mario Bros., no qual utilizaria Jumpman, trocando o nome para Mario e dando-lhe um irmão chamado Luigi. Yokoi convenceu Miya a usar habilidades especiais para o personagem e a possibilidade de pular grandes alturas sem se ferir, o que levou a alterar alguns aspectos do jogo. Mario seria um encanador e, segundo o próprio Shigeru, a rede subterrânea de canos de esgotos de Nova York era um labirinto perfeito para um game. Miyamoto havia acertado novamente e Mario Bros. foi um sucesso estrondoso.

Depois de Mario Bros. Miyamoto trabalhou em diversos games, como Ice Climber e Kid Icarus ao lado de Yokoi. Ele produziu outro game do Mario, chamado Super Mario e começou a trabalhar em um novo, chamado The Legend of Zelda. Em ambas as séries, Miyamoto decidiu abandonar a pontuação e se concentrar mais no jogo, exatamente o contrário de outros produtores da época. Ele optou por uma nova direção em Zelda, forçando o jogador a pensar durante o caminho, com enigmas e puzzles, abandonando a linearidade. Em fevereiro de 1986, a Nintendo lançou o jogo como título de lançamento para o seu novo periférico Family Computer Disk System.



Shigeru começou a trabalhar nas sequências para Super Mario e Zelda. Super Mario Bros.2 - conhecido como The Lost Levels fora do Japão - reutilizou elementos de jogabilidade de seu antecessor e apresentou uma enorme dificuldade, não vindo para o ocidente, sendo que para a América, foi produzido outro Mario Bros 2. Zelda II mudou bastante em relação ao primeiro, pois recebeu mais elementos de RPG, como pontos de experiência, muita interação com NPCs e foi em side-scrolling, mas ainda havia a perspectiva de cima para baixo. Logo depois, Miyamoto focou-se no desenvolvimento de Super Mario Bros. 3 que demorou mais de dois anos para ser finalizado. A ideia era Mario poder se transformar em um centauro, mas que logo foi mudado para uma roupa de guaxinim, permitindo-o voar durante algum tempo, além de outras diferentes habilidades. Miyamoto baseou os personagens do jogo em sete programadores como forma de homenagem ao esforço.

Herói e Super Miyamoto

Houve uma fusão de diversas equipes de desenvolvimento, levando à criação da Nintendo Entertainment Analysis and Development (Nintendo EAD), que era chefiada por Miyamoto. O primeiro título foi F-Zero, lançado para o Super Nintendo e a partir daí surgiram pérolas

DEVELOPERS

- Pilotwings (Super Famicom/SNES, 1990/91)
Produtor
- The Legend of Zelda: A Link to the Past (Super Famicom/SNES, 1991/92)
Produtor
- Super Mario Kart (Super Famicom/SNES, 1992)
Produtor
- Mario Paint (Super Famicom/SNES, 1992)
Produtor
- Wave Race (Game Boy, 1992)
Produtor
- The Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy, 1993)
Produtor
- Star Fox (Super Famicom/SNES, 1993)
Produtor
- Super Mario All-Stars (Super Famicom/SNES, 1993)
Diretor/Produtor
- Yoshi's Safari (Super Famicom/SNES, 1993)
Produtor
- Kirby's Adventure (Famicom/NES, 1993)
Produtor
- Donkey Kong (Game Boy, 1994)
Produtor
- Stunt Race FX (Super Famicom/SNES, 1994)
Designer
- Donkey Kong Country (Super Famicom/SNES, 1994)
Produtor
- Killer Instinct (Super Famicom/SNES, 1994)
Produtor
- BS Zelda no Densetsu (Satellaview, 1995)
Co-designer
- Super Mario World 2: Yoshi's Island (Super Famicom/SNES, 1995)
Produtor
- Mole Mania (Game Boy, 1996)
Produtor
- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (Super Famicom/SNES 1996/97)
Produtor
- Pilotwings 64 (N64, 1996)
Designer
- Pokémon Red and Blue (Game Boy, 1996)
Produtor
- Super Mario 64 (N64, 1996/97)
Diretor/Produtor
- Wave Race 64 (N64, 1996/97)
Produtor



que marcaram a década de 90: Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Mario Kart, entre outros, todos com a produção do Mestre Shija. O próximo desafio era produzir Star Fox com a possibilidade de lidar com três dimensões, usando o chip Super FX e juntamente com Katsuya Eguchi. Miyamoto projetou Star Fox com um falso 3D, mas com um estilo arcade.

Miyamoto trabalhou na produção de diversos games, inclusive de Super Mario World 2: Yoshi's Island que mostrou as capacidades do console 16-bits. Ele também liderou uma equipe formada pela parceria entre Nintendo e SquareSoft para criar Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, que demorou quase um ano para finalizar os gráficos do game, usando técnicas e efeitos especiais de iluminação e sombras.

Após o lançamento do Nintendo 64, Miyamoto começou a produzir games para o novo sistema, e o primeiro seria Super Mario 64. Ele estava inseguro sobre qual direção seguiria e demorou meses para decidir uma visão de câmera e layout apropriados, já que queria que o game tivesse vista isométrica (estilo Super Mario RPG, lançado para SNES), abandonando a ideia para deixar livre a visualização. Diversos outros games foram produzidos durante a vida do Nintendo 64, mas nenhum foi tão aclamado quanto The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Miyamoto trabalhou como diretor, produtor, deu dicas de design e liderou uma equipe de vários desenvolvedores. Como as coisas progrediram mais devagar do que o esperado, Miya retornou para a equipe de desenvolvimento em um papel mais central, com um sentimento de criar algo novo e sem precedentes. A ideia de Shigeru para Ocarina era ser jogado em uma perspectiva em primeira pessoa para permitir uma maior visualização do vasto reino de Hyrule e se concentrar nos inimigos.



DEVELOPERS

- Mario Kart 64 (N64, 1996/97)
Produtor
- Star Fox 64 (N64, 1997)
Produtor
- Yoshi's Story (N64, 1997/98)
Produtor/Supervisor
- 1080º Snowboarding (N64, 1998)
Produtor
- F-Zero X (N64, 1998)
Produtor
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64, 1998)
Diretor/Produtor/Designer/Supervisor
- F-Zero X Expansion Kit (N64DD, 1999)
Produtor
- Mario Artist: Paint Studio (N64DD, 1999)
Diretor/Produtor
- Mario Party (N64, 1999)
Supervisor
- Super Smash Bros. (N64, 1999)
Produtor
- The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64, 2000)
Produtor
- Paper Mario (N64, 2001)
Produtor
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Oracle of Seasons (Game Boy Color, 2001)
Produtor
- Super Mario Advance (GBA, 2001)
Produtor
- Wario Land 4 (GBA, 2001)
Produtor
- Luigi's Mansion (GameCube, 2001)
Produtor
- Wave Race: Blue Storm (GameCube, 2001)
Produtor
- Mario Kart: Super Circuit (GBA, 2001)
Produtor
- Pikmin (GameCube, 2001)
Produtor
- Super Smash Bros. Melee (GameCube, 2001)
Produtor
- Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA, 2002)
Produtor
- Doshin the Giant (GameCube, 2002)
Produtor
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GameCube, 2002)
Produtor

Mas ele sentiu que era necessário Link estar visível na tela e muitas outras ideias foram retiradas devido às limitações de tempo e espaço no cartucho. Mesmo assim, Zelda vendeu mais de 7 milhões de unidades no mundo todo e se tornou um dos maiores games da história. Dentre os jogos do console de 64 bits que Miyamoto participou estão: Star Fox 64, Mario Party, Super Smash Bros., Paper Mario, The Legend of Zelda: Majora's Mask, entre outros.

Quando o GameCube foi lançado, a Nintendo enfrentou diversos desafios, principalmente por estar atrás da concorrente Sony e seu Playstation 2. Mesmo assim, a Big N queria mostrar o poderio do console e o primeiro título Luigi's

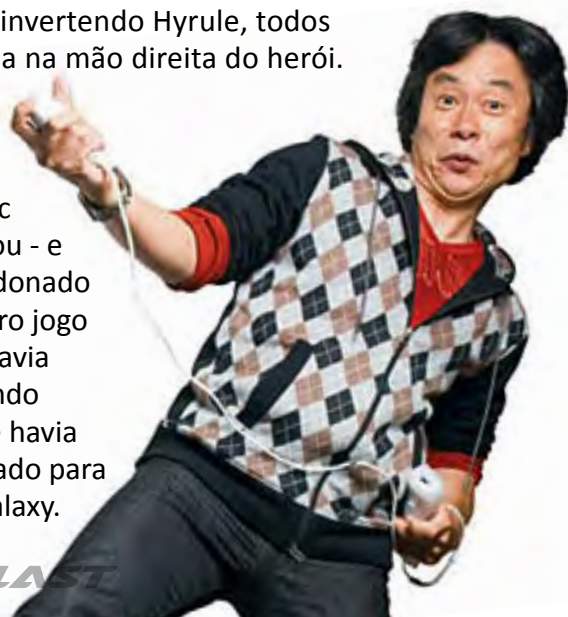


Mansion foi produzido por Miyamoto. Ele continuou a fazer spin-offs e produziu Metroid Prime após o falecimento de Yokoi, seu mentor e amigo. Na mesma época, desenvolveu Pikmin, a continuação Pikmin 2, e sequências das séries Star Fox, Donkey Kong, The Legend of Zelda e em games para os portáteis Game Boy e Nintendo DS, no qual ajudou em muitos remakes para o console de bolso de duas telas.

A revolução do mestre

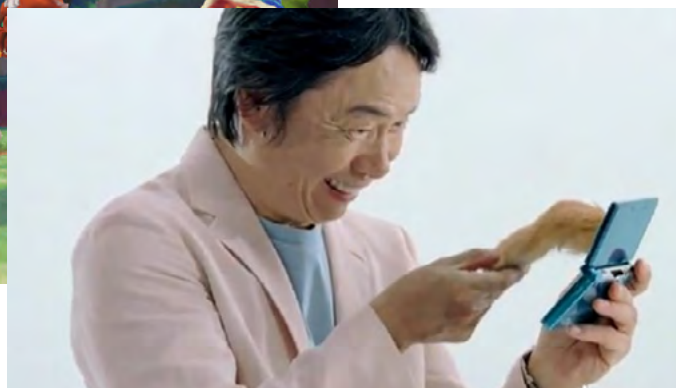
Na E3 de 2005, a Nintendo demonstrou o trailer de Zelda: Twilight Princess e anunciou o nome do próximo console: Revolution (que posteriormente seria substituído por Wii). A equipe, incluindo Miyamoto, trabalhou no esquema de controle do novo console e foi criado até um protótipo utilizando movimentos para balançar a espada em primeira pessoa. A equipe voltou para a terceira pessoa e Iwata, o atual presidente da Nintendo, achou melhor deixar Link destro, pois considerava estranho mover o Wii Remote com a mão direita e o herói mexer a espada com a esquerda. No fim, lançaram o game com Link canhoto no GameCube e espelharam o mundo na versão do Wii, invertendo Hyrule, todos os mapas do jogo e a espada na mão direita do herói.

Miyamoto trabalhou no desenvolvimento de Wii Sports, Wii Fit, Wii Music - este último ele mesmo criou - e retornou um conceito abandonado no GameCube para um futuro jogo de Wii. O vídeo demo que havia sido demonstrado na Nintendo Space World em 2000, onde havia 128 Marios na tela, seria usado para desenvolver Super Mario Galaxy.



- Super Mario Sunshine (GameCube, 2002)
Produtor
- Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (GBA, 2002)
Produtor
- Metroid Prime (GameCube, 2002)
Produtor
- Star Fox Adventures (GameCube, 2002)
Produtor
- The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube, 2002/03)
Produtor
- F-Zero GX (GameCube, 2003)
Produtor
- Mario Golf: Toadstool Tour (GameCube, 2003)
Produtor
- Donkey Konga (GameCube, 2003)
Produtor
- Pac-Man Vs. (GameCube, 2003)
Produtor/Designer
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GameCube, 2003)
Produtor
- Donkey Kong Country (GBA, 2003)
Produtor
- Mario Kart: Double Dash (GameCube, 2003)
Produtor
- Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA, 2003)
Produtor
- GiFTPiA (GameCube, 2003)
Produtor
- The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA, 2004)
Produtor
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GameCube, 2004)
Participação especial
- Metroid Prime 2: Echoes (GameCube, 2004)
Produtor
- Pikmin 2 (GameCube, 2004)
Produtor
- Paper Mario: The Thousand-Year Door (GameCube, 2004)
Produtor
- Donkey Kong Jungle Beat (GameCube, 2004)
Produtor
- Mario vs. Donkey Kong (GBA, 2004)
Produtor
- Super Mario 64 DS (Nintendo DS, 2004)
Produtor

Yoshiaki Koizumi, diretor do vídeo e do game espacial, sugeriu novas características distintas da demo, como por exemplo, plataformas esféricas que na época seria impossível de serem usadas por razões técnicas. Miyamoto decidiu trabalhar no próximo game do Mario depois que o estúdio EAD finalizou Donkey Kong Jungle Beat e usou o protótipo de plataformas esféricas para os planetóides em ambientes espaciais, usando a gravidade como uma característica importante. Durante o desenvolvimento, os designers recorreram a Shigeru para trocar ideias sobre o game, que foi incrível e provou que as ideias da Nintendo estavam funcionando. Depois de Galaxy, Miyamoto trabalhou em Super Smash Bros. Brawl, Punch-Out, New Super Mario Bros. Wii e na sequência Super Mario Galaxy 2, no qual afirmou que todas as ideias que ficaram de fora do primeiro game estão presentes. Atualmente está trabalhando em Donkey Kong Country Returns, Zelda: Skyward Sword e nos remakes para o Nintendo 3DS.



Shigeru Miyamoto foi o primeiro vencedor do Hall da Fama da Academia de Artes e Ciências Interativas dos Estados Unidos em 1998 e em 2006 foi listado pela revista TIME entre os “60 Heróis Asiáticos”. Em 2007, recebeu o prêmio Life Achievement Award (algo como o Oscar para criadores de games) por suas contribuições no mundo dos games. No mesmo ano, esteve na lista das 100 personalidades mais influentes do ano pela revista TIME. Em 2008, foi novamente indicado e, em votação aberta, ficou na primeira colocação.

A história nos games de Miyamoto é notória e impressionante, algo que nenhum desenvolvedor conseguiu fazer. A sua influência é enorme entre os fãs de videogames e por isso é peça importante no sucesso da Nintendo.

- Star Fox Assault (GameCube, 2005)
Produtor
- Geist (GameCube, 2005)
Produtor
- Chibi-Robo! (GameCube, 2005)
Produtor Sênior
- Nintendogs (Nintendo DS, 2005)
Produtor Geral/Criador Conceitual
- Mario Kart DS (Nintendo DS, 2005)
Produtor
- Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis (Nintendo DS, 2006)
Designer Geral
- New Super Mario Bros. (Nintendo DS, 2006)
Supervisor
- Wii Sports (Wii, 2006)
Produtor Geral
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (GameCube/Wii, 2006)
Diretor/Produtor
- Super Paper Mario (Wii, 2007)
Supervisor
- Mario Strikers Charged (Wii, 2007)
Supervisor
- The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo DS, 2007)
Produtor Executivo
- Metroid Prime 3: Corruption (Wii, 2007)
Supervisor
- Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
Produtor/Designer Conceitual
- Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii, 2007)
Produtor
- Link's Crossbow Training (Wii, 2007)
Produtor
- Wii Fit (Wii, 2007)
Designer
- Super Smash Bros. Brawl (Wii, 2008)
Supervisor Sênior
- Mario Kart Wii (Wii, 2008)
Produtor Geral
- Wii Music (Wii, 2008)
Produtor/Designer
- Punch-Out (Wii, 2009)
Produtor/Supervisor
- New Super Mario Bros. Wii (Wii, 2009)
Produtor Geral
- Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
Produtor Geral

por Rafael Neves
e Eudo Necco,
Filipe Gatti,
Gustavo Assumpção
Nivaldo Wesley e
Jaime Ninice

BLAST FROM THE **PAST**





Macacos, barris, jacarés e cenários dos mais diversos. Uma das franquias consideradas clássicas da Nintendo mistura elementos aparentemente desconexos e cria uma experiência única entre os games de plataforma. Vamos revisitar os jogos da série que marcaram a infância e adolescência de milhares de pessoas: a série Donkey Kong Country.

Ressurgir: o desafio

O primeiro jogo do gorila, Donkey Kong, foi lançado pela Nintendo nos arcades em 1981, numa tentativa de conquistar o mercado de jogos dos Estados Unidos. Com personagens reconhecíveis, diferente dos outros jogos na época, o game fez sucesso absoluto. Isso, junto a uma ação judicial contra a Nintendo alegando que DK era plágio de King Kong, fez com que a Big N conquistasse seu espaço no mercado, lançando mais dois jogos para os arcades: Donkey Kong Jr. e Donkey Kong 3, em 1982 e 1983, respectivamente.

Infelizmente, o mundo passou alguns anos sem ver Donkey Kong novamente. Passado um bom tempo, a Nintendo compra uma parte de uma pequena empresa chamada Rare, que na época testava uma tecnologia de imagens para criar um jogo de boxe. Após a aquisição, os próprios donos da empresa, Chris e Tim Stamper, sugeriram criar um novo DK, o que foi aprovado pela Big N. A grande questão seria: como fazer? Segundo Chris:

“A realização de Donkey Kong Country não é só uma questão tecnológica. Ela é parcialmente uma questão de sorte, perseverança e uma tonelada de esforço criativo.

Miyamoto [...] ficou responsável pela criação, concebendo-o como um DK modernizado e Tim Stamper ficou responsável de colocá-lo no sistema gráfico. As outras peças do puzzle começaram a surgir juntas durante o outono de '93 e inverno de '94. A legião de Kremings, o crocodilo como inimigo tinham sido criados para outro game, mas acabaram servindo perfeitamente para DK.

Embora os computadores que usamos tenham sido visionados para desenvolvedores usarem para o Ultra 64, o computador também trabalhou técnicas de modelagem para o Super NES. A conversão para 16 bits foi o único grande problema, porque ele foi empurrando o Super NES muito além do que ninguém pensava que poderíamos fazer, como construir um tipo de motor que poderia impulsionar-nos até a lua” (Nintendo Power, Edição 64, Setembro de 1994)



O grande trunfo no complexo sistema adotado pela Rare foi inserir Donkey Kong em um universo praticamente todo novo. Não foram criados apenas mais personagens novos para interagir com o símio. Um mundo completamente novo, vivo e com inúmeras particularidades foi pensado. O resultado é um game extremamente diferente do original, não só por agora ser um game de plataforma, mas também pelo gigantismo, contrastando com a simplicidade que a série tinha até então.

Um dos pontos que mais possibilitou essa criação de mundo tão detalhada foi o uso de uma nova tecnologia gráfica. Apelidada de ACM (Advanced Computer Modeling) ela permitiu a criação de ambientes até então impensáveis para a época. Apesar da maioria desses elementos gráficos inseridos ser completamente estático, a percepção visual é impressionante, tornando a série Donkey Kong Country a de mais belo visual da era 16bit.

Jogabilidade fantástica

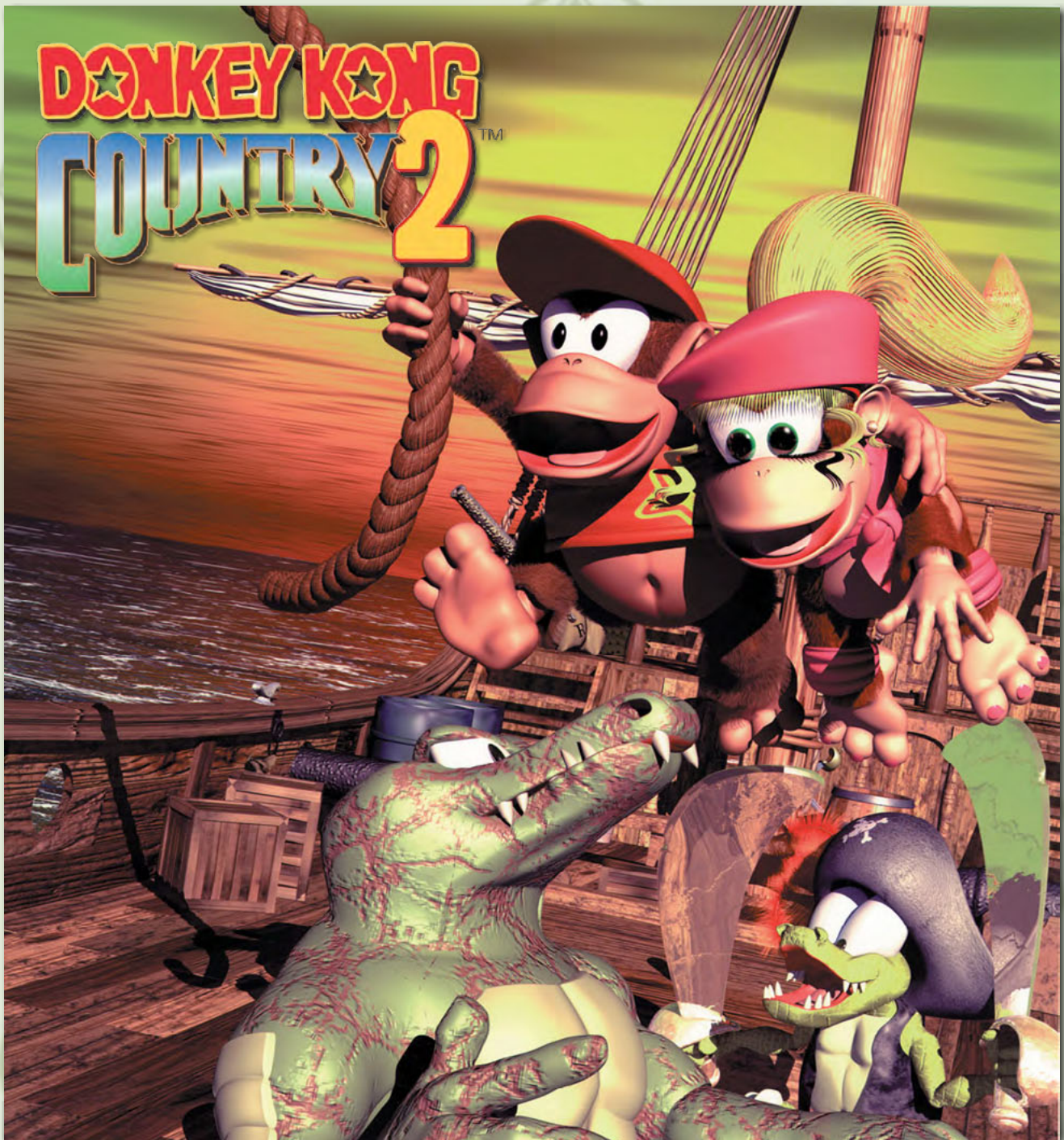
A criação de um universo possibilitou a inserção de novas mecânicas de jogo. A principal delas foi a inclusão de uma grande quantidade de personagens novos e de inimigos. No esquema, criou-se a necessidade de se coletar bananas e coins, as famosas fases de "Bônus" e as letras do nome "Kong", que quando recolhidas lhe rendiam um balão de vida extra. Também foram criados cinco animais diferentes para interagir com os personagens principais. Foi uma adição bastante interessante na mecânica de jogo. O uso deles seguia um pouco a proposta do dinossauro Yoshi, adicionando movimentos novos e possibilidades diferentes de se derrotar inimigos.



Um marco

Donkey Kong Country foi responsável por uma revolução, principalmente pelo uso da nova tecnologia gráfica. Mas também é um game muitas vezes superdimensionado, mesmo contando com alguns defeitos – o principal deles é a jogabilidade um pouco presa, o que foi corrigido posteriormente.

DKC marcou uma era e tornou DK um dos mascotes com mais fãs entre os Nintendistas. É impossível imaginar a história dos games de plataforma sem esse que pode ser considerado um dos trabalhos mais geniais do Super Nintendo. E é claro que um jogo de tanto sucesso não poderia ficar sozinho, certo?



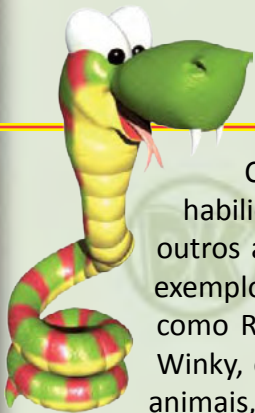
Donkey Kong Country 2

O segundo capítulo da saga dos macacos mais amados da Nintendo surgiu em 1995, no início do fim da era Super NES. Aproveitando o sucesso de Donkey Kong Country, Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest trazia, além de gráficos inovadores pra época, uma jogabilidade alucinante, potencializada pelo modo de parceria muito bem aproveitado, onde dois jogadores seguiam a mesma jornada quase de forma simultânea, somado à uma trilha sonora que grudava como chiclete nos seus ouvidos enquanto você desbravava os oito mundos do jogo.



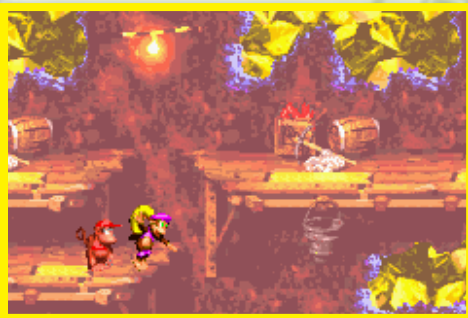
O império da banana contra-ataca!

A aguardada continuação de Donkey Kong Country contava ainda com os conhecidos itens de fases, como as letras do nome "Kong". Existiam, além desses, itens exclusivos não vistos no jogo anterior, tais como as gigantescas moedas DK, que contribuíam na porcentagem final da conclusão do jogo. Além disso existiam as Kremkoin, moedas especiais cunhadas com a face do Kaptain K. Rool, que quando recolhidas em certo número "compravam" uma fase extra no Lost World; e claro, as Banana Coins, a moeda corrente entre os membros da família Kong encontrados durante o jogo.



Amigo, coisa pra se guardar em um barril

Como Donkey Kong Country não seria a mesma coisa sem seus parceiros animais e suas habilidades únicas, esse jogo surpreendeu pela capacidade de se transformar em outros animais e sentir na pele o potencial não só de velhos conhecidos, a exemplo de nosso conhecido Rambi, mas de novos e exóticos amigos, como Rattle, a cobra (que entrou para de certa maneira substituir Winky, o sapo) e Squitter, a famosa aranha. Dessa vez temos sete animais, dois a mais que no jogo anterior.



As grandes famílias

Além dos personagens que já apareciam no game anterior (com exceção de Candy, que só apareceria novamente em Donkey Kong 64), a família Kong cresceu ganhando membros novos como o showman Swanky Kong e a avó de DK, Wrinkly Kong. E não precisamos nos desesperar: nosso querido rabugento Cranky Kong ainda está lá para nos dar bons conselhos sobre as fases (a um custo em moedas, claro).



Para guardar cada uma das oito diferentes áreas do jogo, contamos com novos vilões, alguns bastante irritantes. Após enfrentar todos eles, encontramos o novo (ou não) Kaptain K. Rool, que tem grandes semelhanças com alguém que é derrotado no jogo anterior.

A jornada além da jornada

Além de contar com uma extensa lista de amigos animais diferentes, inimigos e chefes mais complicados e criativos, áreas repletas de desafios que arrancavam lágrimas quando vencidos e bônus escondidos dentro desses lugares, o jogo introduzia um novo e alternativo final, visível apenas para aquele que completasse o Lost World e conseguisse nada menos do que as 40 moedas DK do game. Isso fazia o jogador conseguir um total de 102% ao salvar o jogo.



Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!



Donkey Kong Country 3 veio ao mundo em Novembro de 1996 nos dois lados do globo. O enredo do jogo mais uma vez falava de resgate, mas agora era a jovem Dixie Kong e seu primo Kiddy Kong salvando a dupla Diddy e Donkey Kong das mãos do novo inimigo: KAOS.

A única diferença estrutural do game não foi só a mudança do vilão, mas também o design de cenários e inimigos foi fortemente alterado (algumas criaturas são versões mais estranhas de inimigos dos jogos anteriores). Um exemplo dessas mudanças é a substituição do fiel rinoceronte Rambi pela elefanta Ellie neste terceiro game. As aventuras dos dois macacos pela Northern Kremisphere (uma analogia ao hemisfério norte, em inglês) são divertidas, mas o jogador não sente tanto a mesma experiência de jogo dos games anteriores, devido às mudanças desse terceiro jogo.

Mesmo que tenha centenas de bananas a serem coletadas, moedas douradas e outros itens assim como nos antecessores, Country 3 perdeu um pouco da personalidade da série. As músicas mais uma vez agradaram, mesmo que não tenham conseguido reproduzir algo tão perfeito como a trilha Forest Interlude de Country 2, com destaque para alguns efeitos sonoros que foram trocados em relação aos games anteriores, como os de alguns barris. Os gráficos mais uma vez utilizavam-se do pseudo-3D, o que conseguiu trazer toda a profundidade do game e retratar bem os diversos cenários e personagens.

Mais uma vez era necessária a cooperação entre os dois macacos, Dixie conservou suas habilidades com o cabelo, e o estreante Kiddy Kong têm as mesmas características do gorila Donkey Kong: uma força maior, mas, em compensação, menor agilidade. Há também novas mecânicas de jogo, onde o jogador controla uma espécie de carrinho que desce um cano repleto de perigos, um dos momentos mais divertidos e difíceis do jogo.





O mundo explorado pela dupla era dividido em áreas, sendo preciso usar um barco com incrementos diferentes para alcançar cada parte do game. Funky Kong cuidava dessa parte de mecânica da embarcação, ao passo que a vovô Wrinkly Kong chefiava os Save Points, enquanto tirava alguns minutos se exercitando, apesar da idade. A viagem pelo Northern Kremisphere contava com estágios variados e uma dificuldade muito bem trabalhada.

É mais uma das maiores pérolas do SNES, mesmo que tenha sofrido uma relativa queda em relação aos seus dois irmãos mais velhos.



Dicas

Donkey Kong Country

Começar com 50 vidas:

Na tela principal, escolha a opção para carregar um jogo existente, deixe o cursor sobre o "Erase Game" e faça a combinação: B A R R A L. Agora basta escolher um jogo para carregar e você começará com 50 vidas!

Praticar os Rounds Bônus:

Quando o vídeo de introdução estiver rolando, aperte ↓ Y ↓ ↓ Y e você será teleportado para uma sala onde pode escolher qual dos Rounds Bônus quer jogar!

Modo interativo para dois jogadores:

Na tela principal, escolha a opção para carregar um jogo existente, deixe o cursor sobre o "Erase Game" e faça a combinação: B A ↓ B ↑ ↓ ↓ Y A, e inicie um jogo para dois jogadores, agora o jogador inativo pode apertar Select a qualquer momento e assumir o controle.

Testar as músicas:

Na tela principal, escolha a opção para carregar um jogo existente, deixe o cursor sobre o "Erase Game" e faça a combinação: ↓ A R B Y ↓ A Y, agora basta apertar Select para trocar a música que estiver tocando!

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES)

Testar as músicas:

Na tela principal, selecione a opção "Two Player Contest" e aperte ↓ ↓ ↓ ↓ ↓.

Começar com 50 vidas:

Na tela principal, selecione a opção "Two Player Contest" e aperte ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, depois disso, aperte novamente ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ e você entrará no modo de códigos, agora basta apertar Y A Select A ↓ ← A ↓ e você iniciará com 50 vidas!

Modo Difícil (Sem barris):

Entre no modo de códigos realizando a mesma sequência inicial do macete anterior, agora aperte B A → → A ← A X e pronto, o Modo Difícil estará ativado e não existirão barris nos estágios!

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Para realizar todos os códigos abaixo, selecione o cursor sobre um jogo já existente na tela principal, aperte L R R L R R L R L R e então escreva a palavra referente ao macete.

Começar com 50 vidas: LIVES

Salvar automaticamente: ASAVE

Rounds Bônus de Natal: MERRY

Cores alternativas: COLOR

Testar músicas: MUSIC

85 Moedas Bônus: WATER

Resetar os Time Records: ERASE

Dificuldade extra: HARDR

Super dificuldade (sem barris de Continue): TUFST

Continuar a música do Game Over:

Na tela de Game Over, aperte L R A B X Y

Jogar com os Blocos da tela de Game Over:

Na tela de Game Over, espere a música acabar e note que você poderá brincar com os blocos apertando L R X A B ou Y.

Habilitar o mundo secreto:

Para habilitar o mundo secreto "Lost World," use o Jet Ski ou Hovercraft e nade em sentido horário pelas quatro rochas (na primeira parte do mapa). Faça isso quantas vezes forem necessárias até que o Lost World apareça.



Country Music

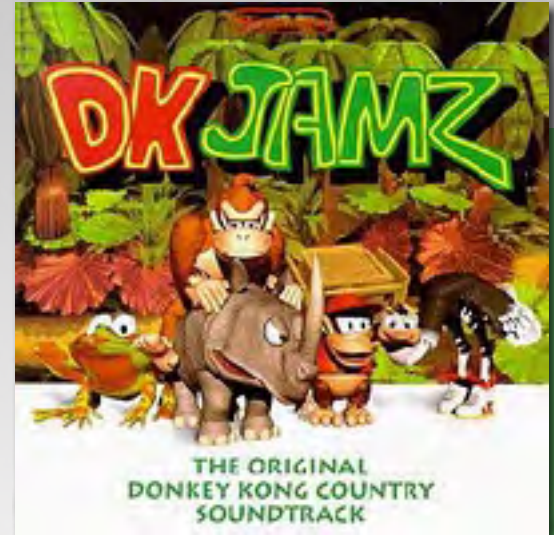
Um mergulho por dentro da trilha sonora florestal mais amada de todos os tempos.

Não há quem não se encante com a trilha sonora da série Donkey Kong Country e essa é a razão de tanto sucesso. Sua música mescla elementos rítmicos e sonoros da natureza, além de harmonias densas e exóticas que fazem transparecer todo o clima florestal e melódico que cabem tão bem à toda a série.

Na segunda fase do primeiro game, aquela chuva aparece como referencial temático, que irá estimular todo o processo criativo de composição durante a aventura. Muitas das músicas nessa série se utilizam de sons característicos da natureza, isso somado à modernidade de sintetizadores e elementos sonoros que nos permitem sentir uma espécie de transe, como se estivéssemos delirando com tamanha beleza natural dos ambientes pelos quais o jogo se passa, num estilo eletrônico-florestal.

As músicas das fases se adaptam tão bem ao jogo que em momentos florestais, como na amada "Forest Interlude" (DKC2), podemos sentir toda a fluência e nostalgia que nos trazem a sensação de como poderia ser conviver ou ao menos dar uma passada em um local típico de uma das fases do game. Já em momentos aquáticos, como nas músicas "Aquatic Ambiance" e "Water World" (DKC 1 e 3 respectivamente), podemos sentir toda a melancolia e profundidade densas, típicos de ambientes repletos de belezas naturais e o seu envolvimento único. Músicas situadas em fábricas, com em "Fear Factory" (DKC1) se baseiam em andamentos mais precisos e ritmados, com todo o teor mais agressivo e timbres ligados aos sons mecânicos, mas sem abandonar as sutilezas melódicas naturais por se tratar de um estágio ainda contido na série Country.

Outra música que também faz muito sucesso é a "Stickerbrush Symphony" (DKC2) que utiliza vários conceitos aplicados anteriormente. Um clima extremamente tranquilo pode ser sentido nesta música que se utiliza também de batidas constantes e variados efeitos sonoros e timbres diferentes, que se juntam trazendo unidade à obra, tornando o mundo muito mais perfeito! A beleza sutil desta música transcende seu tempo, e isto se comprova pela quantidade de arranjos já feitos, como nas do site OC Remix (<http://ocremix.org/>), e até mesmo em outros projetos, como no grande Super Smash Bros. Brawl.



Data de lançamento: 1994
 Produtores: Dave Wise, Eveline Fischer, Robin Beanland
 Número de faixas: 28
 Tempo total: 64:28



Data de lançamento: 1995
 Produtores: Dave Wise
 Número de faixas: 37
 Tempo total: 72:39



Data de lançamento: 1996
 Produtores: Eveline Fischer, David Wise
 Número de faixas: 40
 Tempo total: 76:22

Alguns ambientes vão além e exploram ainda mais o universo vivo do game, como em fases que possuem músicas que além de incorporarem os sons da natureza, também incluem os seres do local como em “Kannon’s Klaim” (DKC2), onde as abelhas podem ser ouvidas cantando a melodia principal numa parte da música. Algo sensacional.

A série conta com uma das maiores quantidades de remixes já feitos para um jogo, ou mesmo para toda a série. Talvez pelo fato da trilha sonora já possuir elementos sonoros eletrônicos incorporando a natureza, e pela beleza clássica de suas melodias tão únicas, esta seja uma série com um enorme número de adeptos e fãs incondicionais de seu repertório, que se mostram na vontade de manter viva a tradição de ouvir as suas músicas prediletas e de poder renová-las, dando o seu toque pessoal, inovando e criando acessórios para tornar imortal uma das melhores e mais criativas trilhas sonoras de uma das melhores séries de videogame de todos os tempos.

Álbuns

Os CDs da série Donkey Kong Country representam o que há de melhor em perfeição sonora. Poder ouvir as músicas prediletas de seu jogo favorito sem ter que se preocupar em passar de fase, ou mesmo ligar o som no máximo volume do carro ou numa festa, não tem preço.

Compositores

David Wise

Compositor britânico único da Rare até o ano de 1994. Permaneceu na empresa trabalhando exclusivamente até 30 de Outubro de 2009, quando decidiu seguir carreira solo como freelancer. Alcançou sua maior fama ao compor para a série Donkey Kong Country, onde trabalhou bem seu estilo de mesclar elementos ambientais com acompanhamentos percussivos e melódicos ousados, criando um estilo atmosférico e natural único que o tornou um músico bastante proeminente. Dave Wise começou sua carreira musical ao aprender piano, logo seguiu para o trompete e posteriormente na bateria.



Participou de toda a série Donkey Kong Country como compositor, sendo o único no segundo capítulo da série. Também compôs as trilhas sonoras de: Battletoads (NES), Diddy Kong Racing (N64), Star Fox Adventures (GC), Viva Piñata: Pocket Paradise (DS), dentre outros.

Eveline Fischer

Compôs as trilhas sonoras do primeiro e terceiro games da série, sendo que deste último foi responsável pela maior parte das faixas.. Também britânica, a compositora da Rare atuou vocalmente e fez os efeitos sonoros para inúmeros outros games da empresa. Adotou o sobrenome Novakovic ao se casar no ano de 2000.



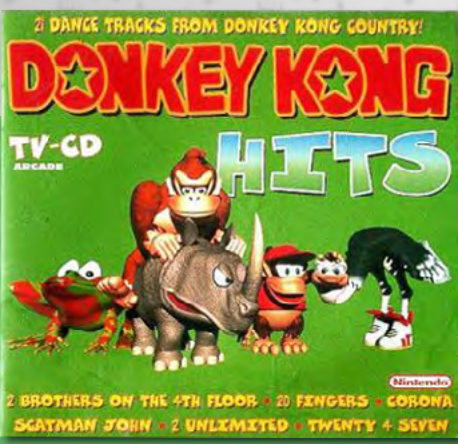
Robin Beanland

Também nascido na Inglaterra, atuou como compositor de um grande número de games da Rare. Na série Donkey Kong Country trabalhou apenas no primeiro capítulo. Compôs também a trilha sonora de jogos como: GoldenEye 007 (vejam só!), Killer Instinct (SNES), e Conker's Bad Fur Day (N64), atuando neste último como co-roteirista ao lado de Chris Seavor, principal projetista deste bizarro game.



Remixes

Os remixes merecem ser conferidos, todos trazem sua peculiaridade, tanto pelas músicas remixadas individualmente quanto pelos projetos de qualidade que se tornaram grandes álbuns e podem ser baixados no portal OC Remix.



Análise

Sonic the Hedgehog 4 – Episode 1 (WiiWare)



É com tamanha maestria que é lançada a continuação do jogo mais famoso do mascote da Sega. Sonic the Hedgehog 4 veio com tudo para mostrar que não perdeu o gás, e ainda continua em sua melhor forma. Na onda das continuações dos melhores jogos já lançados, Sonic the Hedgehog 4 deixa sua marca com um looping de aterrissagem a uma fileira de argolas douradas em cenários cada quais bem marcantes.

A apresentação dispensa comentários: é o bom e velho Sonic de sempre, daqueles que nos prendiam a atenção, nos faziam dispensar visitas e tomavam nossas boas horas de sono. Quem nunca ficou preso em uma fase e depois, ao entendê-la, quis completá-la da forma mais veloz e eficaz possível? Parece que esta foi sempre a principal proposta dos games do mascote da Sega: Ser dinâmico a ponto de tornar o jogo agradável a qualquer um que o jogue, além de possuir recursos e meios que só os mais fanáticos pela série se dedicariam em utilizá-los. Tais como completar uma fase da forma mais perfeita e rápida possível, transmitindo uma sensação de domínio e destreza para quem joga, e a beleza de acompanhar a rapidez visual por quem assiste.

Revivendo o passado

Sonic the Hedgehog 4 apresenta de maneira completa muitos dos melhores elementos da franquia. Sua história permanece a mesma (que pode ser conferida em www.sonicthehedgehog4.com),





trazendo continuidade à série: Dr. Eggman, vulgo Robotnik, em sua insistente missão de dominar o mundo, aprisiona os seres da natureza e os põe sob seu controle para dificultar a vida do Sonic, que terá de resgatar mais uma vez os mais variados seres ao passar pelas fases. Nostálgico. E por falar em fases, elas continuam simples e engenhosas ao mesmo tempo, resgatando os tempos de plataforma lateral em 2D do mascote da Sega, que tanta glória alcançara em seu tempo. Seja em florestas, ruínas, cassinos, fábricas, e até mesmo no espaço, Sonic manda ver com toda a sua velocidade e habilidade para passar pelos mais diversos obstáculos situados nos mais diversos lugares.

Os gráficos mantêm o estilão dos jogos da série, porém, agora muito mais vivos e dinâmicos. Os cenários de fundo são o que o jogo tem de mais belo. Desta vez, sobreposições de imagens e movimentações dos elementos de fundo nos apresentam um visual ainda mais envolvente, combinando com a realidade e dinâmica da série.



A água realmente está mais molhada agora, sejam em cachoeiras, rios, ou mesmo em fases...O que? Não gostava das fases aquáticas? Pois elas voltaram para dar mais dor de cabeça àqueles que não eram muito chegados a ficar procurando por bolhas de ar e ter sua velocidade reduzida. Porém, estágios assim são obrigatórios na série, e nos fazem voltar ao passado com suas mais perfeitas características.

Um dos momentos mais emocionantes foi passar pela Splash Hill Zone, uma espécie de Green Hill Zone, à tarde. Ver o pôr-do-sol numa das fases que mais remetem ao passado nos permite uma outra observação, de que aquele mundo vive e permanece até mesmo em outros momentos. Momentos de argolas ainda mais douradas e de um tropicalismo ainda mais marcante!

Next Gen[esis]

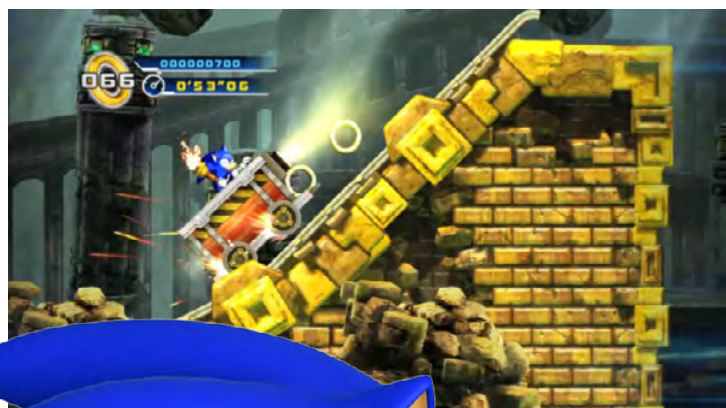
Devido a enorme quantidade de novos games e versões atualizadas de clássicos do Sonic, nem percebemos que se passou tanto tempo desde o último Sonic the Hedgehog para Mega Drive. Esse que foi um jogo revolucionário para a época em termos gráficos, pois utilizava-se do máximo processamento do console, fazendo até muitos não acreditarem que um 16 bit conseguia rodá-lo. Agora, em 2010, 16 anos depois, a Sega tem a grande idéia de reviver esta série clássica, com todas as características que os jogos anteriores da série possuíam, assim como na adição de novos elementos dos jogos do ouriço das gerações mais recentes.

Direto da série Adventure, vem o Homing Attack, que é o ataque teleguiado de Sonic ao pular. Este novo elemento trazido à série deixa-a mais dinâmica, de forma a não permitir a quebra de velocidade, e a alcançar melhores scores e combos no ar. As vezes a sensação é de estar jogando uma das fases rápidas de Sonic Adventure 2, devido ao grande número de encadeamentos entre os vários momentos velozes e dinâmicos do jogo.

Piece of Cake

O jogo possui um nível bom de dificuldade, médio, pode-se dizer. A jogabilidade está bastante precisa e ágil devido aos novos recursos introduzidos à série, e a vontade de voltar a jogá-lo está bastante alta, seja pela qualidade e boas mecânicas de jogo, ou pelos elementos multimídia como os ótimos e agradáveis gráficos e som.

Muitas vezes você irá se deparar com alguns enigmas e puzzles no decorrer das fases, o que poderá quebrar o ritmo em alguns momentos. A dificuldade volta a aparecer quando ainda temos um marcador de tempo que não se pode estourar seu limite de 10 minutos, e acredite, você terá de se preocupar muito com isto caso fique preso em alguma parte.





A duração média para o término de cada Ato de uma Zona é de 4 minutos para um jogador médio, isso a toda velocidade e sem empacar. As fases tem um tamanho relativamente grande, o que compensa a pouca quantidade de Zonas, que são quatro, fora os eventos finais e estágios especiais. Mas, para impedir a missão do terrível Dr. Robotnik de tomar o controle de tudo, Sonic será incumbido de coletar todas as sete esmeraldas, sempre tão preciosas à série, o que garante que ocorram coisas novas e que o verdadeiro final possa ser visto.

Considerações finais

Sonic the Hedgehog 4 trabalhou bem os diversos elementos criativos de forma natural e condizente com a série, sendo uma ótima pedida para quem curte o gênero, e principalmente para os fãs do mascote. A música é composta por Jun Senoue – guitarrista da banda Crush 40, compositor principal de vários outros jogos da franquia Sonic, como a série Adventure, Sonic Heroes, Sonic and the Black Knight e compositor de Nights: Journey of Dreams, Sonic the Hedgehog 3 e Super Smash Bros Brawl, só para citar alguns exemplos. Sua música aqui possui o ritmo e o estilo da série, com temas ora energizantes, e as vezes pacíficos, se adaptando muito bem à cada uma das fases e deixando sua marca.

O game está muito bem feito e merece ser conferido. Após uma longa espera, eis que chega a continuação de um dos melhores games do Sonic, e ele não está devendo em nada desta vez.

9.4

Sonic the Hedgehog 4 – Episode 1

GRÁFICOS 9.5 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 10 | DIVERSÃO 9.0

NINTENDO BLAST

Quem somos | Parceiros | Anúncio

HOME REVISTA FORUM GAMES

Início Análises Prévias Destaques Wii DS GC GBA N64 GBC SNES GB NES Acompanhe

EM DESTAQUE

Revista Nintendo Blast Nº7 - Especial Super Mario Galaxy 2

segunda-feira, 3 de maio de 2010

Últimas Atualizações Assinar Feed

- DS Zenonia, RPG do iPhone, pode estar a caminho do DS
- Wii Novo vídeo de Super Mario Galaxy 2 mostra a Starship Mario
- Nintendo Blast ganha novo layout ultra-rápido!
- Wii Gráfico do GamePlan mostra que de 4 pessoas, 1 pretende comprar o Super Mario Galaxy 2
- DS / Wii Lançamentos: Picross 3D e Dementium II (DS) são destaques
- DS / Wii Confira quais games chegam ao WiiWare a ao DSiWare hoje
- DS Versão de BlazBlue para o DSiWare ganhará lançamento ocidental
- Criadores de Red Steel 2 (Wii) já trabalham em um novo game - Jason Vandenberghe, diretor criativo de Red Steel 2 confiou que a equipe responsável

Compre Nintendo DS R\$ 299
Console Nintendo DS + Controller Kit R4 + 2GB e Frete Grátis.
www.CompreDaChina.com/nintendo_ds

Nintendo Wii
Antes de comprar, compare! No 3dCotel você encontra o menor preço.
www.rocklaser.com.br/3dCotel

Nintendo Wii em oferta
Compare e ache o menor preço. Confira as ofertas no ShoppingUOL!
www.Shopping.UOL.com.br

Wii apenas R\$ 695,00
vários brindes e modelos em até 18 x nos cartões
www.v7eletronic.com.br

Anúncios Google

Últimos Destaques Arquivo

- Nintendo Blast ganha novo layout ultra-rápido!
- Análise: Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon (Wii)
- Blast from the Past: Billy Hatcher and the Giant Egg (GC)
- Super Mario Bros. com outros personagens? Agora é possível
- Mario Bits: Space Zone
- Revista Nintendo Blast Nº7 traz especial sobre Super Mario Galaxy 2 e muito mais! Pegue a sua!
- Perfil: Navi
- Pokémon Blast: Pokémon Trading Card Game

www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

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

Nintendo Chronicle

por Sérgio Oliveira

PARTE 11:

UM NOVO CONSOLE, UMA NOVA ESPERANÇA: O NINTENDO GAMECUBE

Nos dois últimos encontros na nossa coluna **Nintendo Chronicle**, vimos como a Nintendo alcançou a supremacia mundial no mercado de portáteis, acertando em cheio com o Game Boy Color e o Game Boy Advance. Porém, o sucesso nos portáteis não se fazia realidade nos consoles de mesa. Se comparado à concorrência, o Nintendo 64 - o último console da Nintendo - fora um completo fracasso. Já era hora de tentar recuperar o mercado perdido para a Sony e o seu Playstation.

“Como vai o Game Boy?” – “Muito bem, obrigado”, respondia a Nintendo. “E aquele seu console lá, o Nintendo 64?” – “Hummm...”. Talvez essa fosse a reação interna da Nintendo quando indagada sobre o seu console de mesa nos idos do final da década de 1990. Acostumada a ditar tendências, lançar moda e liderar o mercado desde o lançamento do seu primeiro console – o NES –, a Nintendo, pela primeira vez, se via numa situação complicada. A Sony dominava completamente o mercado de consoles com o seu Playstation e com a grande ideia de distribuir os seus jogos em CDs. Cada vez mais a Nintendo perdia participação no mercado. Algo precisava ser feito.



Durante a E3 de 1999, a Nintendo finalmente divulgava detalhes do seu novo projeto, o “Dolphin”. Para os que outrora se surpreenderam negativamente com os cartuchos do N64, dessa vez se surpreendiam com os 128-bits e a mídia óptica do novo console que estava para chegar. Não muito mais do que isso foi revelado, mas já foi o suficiente para se saber de uma coisa: os caríssimos cartuchos, finalmente, estavam sendo abandonados.

Na Space World 2000, o “Dolphin” foi apresentado pela última vez ao público – suas últimas especificações foram reveladas e seu nome foi oficialmente mudado para GameCube. O GameCube usaria um sistema incrível de compressão de texturas, o *S3 6-to-1*, que as comprimia a até 1/6 do tamanho original sem perda de qualidade. O GC, como ficou conhecido, também permitiria que o Game Boy Advance fosse conectado a ele via cabo e fosse utilizado como controle ou dispositivo de transferência de dados, personagens ou mini-games. Entusiastas da Nintendo saltitavam de felicidade, a Nintendo acertara a mão finalmente! Será?





“Who Are You?”

O design do GC era arrojado. Como seu nome sugeria, o console parecia um cubo e seu aspecto o fazia parecer mais como um brinquedo do que como um console se comparado com o Playstation 2 da Sony e o Xbox da Microsoft – seus principais concorrentes da época. Como o controller do seu antecessor, o do GC fora desenhado para ser mais ergonômico ainda – alguns o consideram o melhor de todos os tempos. Já vinha com a função *rumble* embutida e, assim como o controller do PS2, possuía direcionais analógicos, além do famoso D-pad.

Para agradar a maior quantidade possível de consumidores, a Nintendo ainda lançou o GameCube em várias cores, sendo as principais a “Índigo” e a “Jet Black”. O marketing em cima do console também foi assustador, como há bastante tempo não se via. Buscando reatar os laços com antigos consumidores e fortalecer com os que ainda eram, a Nintendo lançou uma forte onda de campanhas em que o slogan “Who Are You” (“Quem É Você”, em português) foi utilizado em toda a linha de produtos do console.

A ideia principal por trás desse anúncio era estabelecer um laço meio que familiar entre a Big N e os *gamers*. Utilizando a frase “you are what you play” (“você é aquilo o que você joga”, em português), a campanha sugeria algo sobre a personalidade do *gamer* e, com isso, tentava remeter, de alguma forma, ao passado da companhia – se você jogou o NES, o SNES e o N64, vai encontrar no GC tudo aquilo que lhe agrada, que te faz sentir em casa.

A campanha era boa, não há dúvidas – tanto é que várias softhouses pagavam a Nintendo para promover os seus jogos com esse slogan. Mas o clima de “familiaridade” que a Nintendo tentara criar acabou atingindo um público totalmente inesperado – o público com idade abaixo de 18 anos e com mais de 50 anos, minoria na época. O tiro, que visava o público entre 18 e 49 anos, saíra pela culatra. A consequência disso foi que a maioria dos jogos que tinham o público adulto como alvo passaram batido pelo GameCube.

Para piorar as coisas, na tentativa de dar uma guinada nas vendas, a Nintendo e as *first-parties* começaram a lançar vários jogos. Essa atitude gerava um mal-estar tremendo entre as *third-parties* que vendiam cada vez menos no console da gigante de Kyoto. Não demorou muito e algumas delas, como Electronic Arts e Eidos, passaram a restringir os ports para a plataforma e, em alguns casos, deixaram de lançar para ela.

A carruagem começava a desandar e a Nintendo talvez se perguntasse “Who Am I?”.



Novo console, erros antigos

Lançado em 14 de setembro de 2001, o GC chegou às prateleiras nipônicas com 3 jogos: Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm e Super Monkey Ball e vendeu cerca de 300 mil unidades. Cerca de dois meses depois, foi lançado nos Estados Unidos com mais alguns títulos, porém sem muitos alardes. O motivo? Aquilo que mais empolgou os *gamers* e a imprensa especializada na E3 em 1999, na realidade se mostrou uma das maiores limitações do GC.

A mídia selecionada para distribuição dos jogos foi o Mini DVD. Desenvolvido pela Matsushita, ele foi escolhido pela Nintendo por ser uma forma conveniente de combater a pirataria. Isso realmente aconteceu – o Mini DVD era mais complicado de piratear que os DVDs comuns utilizados pela concorrência e a Nintendo conseguiu, por algum tempo, combater o avanço da pirataria no seu novo console. Não apenas isso, o Mini DVD também representava uma nova era de desenvolvimento para a plataforma Nintendo.

Abandonando o formato caríssimo e super complicado dos cartuchos, com o Mini DVD o desenvolvimento de jogos para o GameCube se tornava algo mais rentável e mais fácil. Se antes as desenvolvedoras levavam meses a mais para desenvolver para o Nintendo 64 e tinham que esperar inúmeras semanas para que seus jogos fossem “transplantados” para um cartucho (e só a Nintendo podia executar esse processo), com o Mini DVD as coisas ficariam mais fáceis – as softhouses precisavam apenas submeter os jogos para avaliação da Big N. Uma vez aprovados, o “transplante”, que agora levava poucos dias, podia ser feito pelas próprias softhouses. Isso facilitou bastante o processo. Facilitaria mais ainda não fosse um pequeno empecilho.

Os Mini DVDs possuíam capacidade para apenas 1,5GB de armazenamento e isso foi um fator determinante à qualidade dos jogos desenvolvidos para o GC e para a concorrência. Apesar do sistema *S3 6-to-1* funcionar incrivelmente bem, a mágica acabava por aí. Por vezes os jogos do GC tinham CGs cortadas para que o conteúdo do jogo pudesse caber na mídia pequenina e outras pouquíssimas vezes os jogos vinham em dois discos para que não sofressem com os cortes.





O mais engraçado de tudo é que a Nintendo sempre teve um *feeling* a mais para lançar tendências, inventar e impor modas aos seus concorrentes, mas nessa época parece que ela encontrava-se totalmente perdida. Enquanto os consoles da Sony e Microsoft se tornavam verdadeiras plataformas de entretenimento, capazes de executar não só jogos, mas também ouvir músicas no CD, assistir filmes em DVD e navegar e jogar na internet, o GameCube nada disso possuía. Até houve uma tentativa em parceria com a Panasonic para lançar uma versão híbrida do GC (o Panasonic-Q) que rodasse DVD, CD, MP3 e afins, mas o preço exorbitante fez com que o aparelho fracassasse.

Com o GameCube os *gamers* não tinham nada além de um console que só rodava jogos. Por qual motivo eu deveria comprar um GameCube se não fosse pela paixão pela Nintendo, sabendo que a concorrência oferecia muito mais?

A situação ficou crítica quando, em 2003, a Nintendo teve que suspender a produção do GameCube por um determinado período para que as unidades excedentes fossem escoadas.

No inferno existe um pedacinho do céu

Uma das poucas saídas encontradas pela Nintendo foi a redução do preço do console, que custava U\$199. Em setembro de 2003 o console voltou a ser fabricado e vendido pelo valor de U\$99 – uma redução considerável e que fez com que as vendas nem caíssem, nem subissem, mas se mantivessem estáveis. Dois bundles também foram bolados para o console – um com *The Legend of Zelda: Collector's Edition* e outro com um disco de demos, o *GameCube Preview Disc*.



Mesmo com os inúmeros esforços da Nintendo em lançar jogos, acessórios e inclusive dois adaptadores para jogatina online (*GameCube Broadband Adapter* e o *Modem Adapter*), o GameCube teve que amargar o 3º lugar na corrida dos consoles, ficando atrás do Playstation 2 (+144 milhões de unidades) e Xbox (+22 milhões de unidades) com pouco mais de 21 milhões de unidades vendidas – atrás inclusive do seu antecessor, o Nintendo 64 com aproximadamente 33 milhões de unidades.



Mesmo com tamanho fracasso, o GameCube foi um verdadeiro parque de diversões para os verdadeiros fãs da Big N que puderam se deleitar, talvez, com os melhores títulos da Nintendo em um console. Pela falta de apoio das *third-parties*, a Big N praticamente carregou o GameCube sozinha em suas costas, lutando bravamente contra a concorrência e não deixando seus fãs na mão. O resultado disso tudo é que os 10 jogos mais vendidos do GC são todos da Nintendo!

Muitos podem achar que o GameCube foi um total desastre – e não estão errados em pensar isso. Mas também é preciso ver o outro lado da moeda. A campanha “Who Are You?” que saiu pela culatra, na verdade fez com que a Nintendo percebesse que poderia agradar sim todos os públicos – ou você acha que o Nintendo Wii é sucesso à toa? Com certeza você já deve ter ouvido a expressão “você só vai aprender quando der de cara com a vida” da sua mãe, e foi isso que aconteceu com a Nintendo.

Não se podia mais negar a existência de uma concorrência muito forte. Era preciso ouvir os gritos dos fãs, se render às tendências do mercado para poder voltar a inovar. A ideia do Mini DVD para combater a pirataria seria excelente se não fosse tão limitador para o console, que tinha um potencial incrível. Pior, a atitude de se trancar na própria bolha e ainda ficar de picuinha com as *third-parties* fez com que muita gente a considerasse infantil e a associasse ao design do console, que foi bastante criticado também.

O console que outrora fora a esperança de reaver gerações passadas e a liderança dos consoles de mesa, na realidade se saiu como um grande laboratório de muita aprendizagem às custas de derrotas e muitas quedas. Fracassado? Talvez. Inesquecível? Para os verdadeiros fãs da Nintendo, com certeza!

E assim, meus caros amigos, encerramos a coluna Nintendo Chronicle. Desde a primeira edição da Nintendo Blast, trouxemos a você leitor, um pouco da história da gigante do entretenimento que começou fabricando cartas de baralho artesanalmente. Entre muitas histórias, eu e o *Gustavo Assumpção* sempre tentamos trazer as curiosidades que envolveram a fundação da Big N, sua transição para o ramo do entretenimento eletrônico e consolidação. Durante esse período nós falamos das gerações de consoles da empresa, contamos suas glórias e seus tropeços. Com este capítulo, chegamos ao final da última era de consoles da Nintendo. O Nintendo Wii está aí, eu sei. Mas ainda há muita água para correr por debaixo da ponte dele e quando seu reinado for encerrado, voltaremos a nos encontrar para contar mais um capítulo dessa fascinante e surpreendente história de uma das companhias mais adoradas por seus clientes, a Nintendo. Até lá!!!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



por Alex Sandro

É preciso olhar para Donkey Kong Country Returns com dois olhares distintos. O primeiro como fã, com aquele sentimento de euforia em rever uma das séries mais aclamadas do Super Nintendo. O segundo como um questionador, se perguntando como será que o game se encaixará ao Wii que já tem excelentes jogos em side-scrolling como New Super Mario Bros., Kirby's Epic Yarn e também Donkey Kong Jungle Beat?



O retorno de um clássico

A nova aventura dos macacos mais famosos do mundo dos games está sob os cuidados da Retro Studios - a mesma equipe que produziu a trilogia Metroid Prime para Game Cube e Wii -, então pode-se afirmar que está em boas mãos. O estúdio, com a supervisão da própria Nintendo, decidiu manter o estilo visual do game, um 2,5D com progressão lateral em duas dimensões com diversos elementos tridimensionais. Os cenários estão lindos, mesmo não exigindo muito as capacidades do Wii, com destaque para uma fase em que aparece a silhueta dos macacos com o pôr-do-sol ao fundo e cheio de efeitos de iluminação, que foi demonstrado na E3 deste ano e surpreendeu a todos.

O velho-novo

Quinze anos foi o tempo que todos esperaram para ver uma sequência da série e Returns não está tão diferente dos seus antecessores. A principal diferença, com exceção dos gráficos, está no controle. Para se adaptar ao Wii, os desenvolvedores optaram por utilizar os controles de movimentos em algumas ocasiões.



Por exemplo, para rolar Donkey para matar inimigos é feito uma inclinação com o Wii Remote para o lado - que parece um tanto desajeitado. E também, em algumas áreas, o gorilão pode socar o chão para atordoar os adversários e para isso é realizado um movimento com o controle para cima e para baixo. Há duas configurações de controle diferentes para jogar, com o Wii Remote e o Nunchuk e o estilo clássico com o Remote na horizontal e em ambas será preciso mover os braços durante a jogatina.

Diddy Kong, o sobrinho de Donkey, também é um personagem jogável e será possível jogar cooperativamente com um segundo jogador. Diddy tem seus truques, como o jet-pack que o permite flutuar e duas pistolas de nozes. Mas há muitos comentários sobre os personagens, pois diferentemente dos games do Super Nintendo, especula-se que no modo single-player não será possível alternar entre os Kongs durante as fases, apenas se perder um deles. Portanto, Diddy o acompanhará assim como era nos outros games e, seguindo a nostalgia, cada um tem habilidades diferentes: enquanto o sobrinho de Kong é mais leve e mais ágil, Donkey é pesado e mais forte.

Donkey Kong Country nunca teve fases muito complicadas, que exigissem grande habilidade. Agora, para auxiliar os jogadores casuais, foram introduzidos dois corações de vida para cada personagem, o que leva a crer que o jogador só perderá o controle do macaco quando for atingido duas vezes. De certa forma, essa mudança pode facilitar ainda mais o jogo e desagradar alguns fãs de longa data.



PRÉVIA

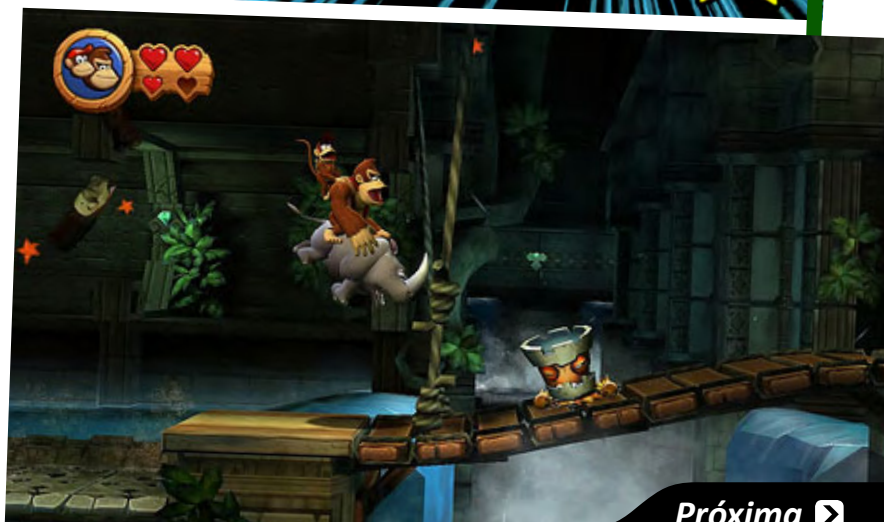




Floresta seca e abandonada

Muitas das músicas de jogos anteriores serão retrabalhadas e, com sorte, teremos outras novas para grudar no nosso ouvido igual àquela cera que o cotonete não tirou. Mas se há o retorno do áudio, não se pode dizer o mesmo dos auxiliares dos macacos. Segundo declarações do produtor Kensuke Tanabe, Shigeru Miyamoto havia orientado-lhe a pensar em um limite ao trazer referências da série, sabendo que as pessoas gostavam dos animais e que ainda estavam considerando esses elementos na jogabilidade. Mas o retorno não estará completo sem a presença da bicharada e por enquanto, o único confirmado é o rinoceronte Rambi. Nas cenas apresentadas, ele está mais rápido, destrói tudo o que está no caminho e seu visual ficou muito semelhante ao da versão de *Jungle Beat*.

Não haverá fases aquáticas em *Donkey Kong Country Returns*. Tanabe afirmou que esse tipo de fase é lenta e que essa jogabilidade não se encaixaria no novo game. O produtor pode até ter razão, mas as fases na água eram relaxantes, cheias de esconderijos e farão falta à série. Mas tirando esse pequeno detalhe, tudo o que havia nos anteriores estará em *Returns*: correr de um lado para o outro com os macacos de boné e gravata,





usar os barris de lançamento para fazer os símios voarem de um lado a outro do cenário, pegar bananas espalhadas para ganhar vidas, procurar as letras K, O, N e G para formar a palavra e receber uma vida extra e também procurar os bônus escondidos. As fases com os veículos nos trilhos marcam presença, só que a grande novidade fica para a possibilidade dos personagens irem para o fundo da tela ou para frente. E todos que já fizeram isso nos outros jogos, farão novamente e não cansarão, e quem não conhece a série (e existe alguém?) terá a oportunidade de experimentar.

Só nos resta torcer e esperar para ver se a Retro Studios conseguirá incorporar a magia que a Rare teve no passado ou se será só mais um jogo em um pseudo 2D. Mas seja um fã ou um questionador, o que todos sabem é que, pelas imagens e vídeos, um grande jogo pode estar caminho para os felizardos donos de Wii.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Gênero: Aventura/Plataforma

Plataforma: Exclusivamente no Wii

Publisher: Nintendo

Developer: Retro Studios

Data de Lançamento: 21 de Novembro



por Alex Sandro

Eventos esportivos acontecem aos montes pelo mundo afora. Olimpíadas de Verão e de Inverno, Copa do Mundo, torneios dos mais variados esportes e outros, estão cada vez mais invadindo os videogames e primam por retratar fielmente os respectivos eventos em simuladores ou coletâneas de jogos. NBA Jam, desenvolvido pela Electronic Arts, se encontra na categoria esportiva, mas está longe de trazer a seriedade de uma partida de basquetebol.

Boom-shakalaka!



Para quem nunca ouviu falar, NBA é a liga de basquete dos Estados Unidos e a principal do mundo. Na terra do Tio Sam, o esporte é tão aclamado quanto o futebol é aqui no Brasil, mas pouco difundido no nosso território. Em NBA Jam Wii estão presentes as 30 equipes da liga americana e seus principais jogadores, mas somente dois de cada lado podem atuar nas quadras.

NBA Jam é old-school, existe desde a era 16-bits e pertencia a Midway, e no atual console de mesa da Nintendo manteve sua identidade em representar uma partida de basquete e ficar longe da realidade. Não há faltas e nem regras - as exceções são permanecer com a bola no máximo 24 segundos e após o arremesso, enquanto a bola estiver caindo em direção à cesta, é proibido intervir - e os jogadores que já são corpulentos e do tamanho de um poste, pulam dez metros de altura para enterrar uma bola. Acertar três arremessos consecutivos faz a bola ficar em chamas e as chances de marcar pontos são altíssimas, até mesmo se tentar a sorte antes da metade da quadra.

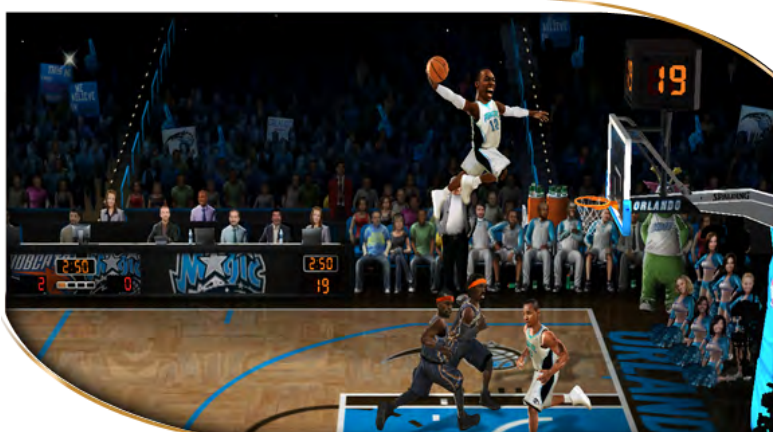
Na versão do Wii, o destaque está nos controles. É possível jogar com o Classic Controller - para os saudosistas e os que não querem cansar os braços, somente com o Wii Remote na horizontal - que fica um pouco desconfortável - e com a combinação Nunchuk + Remote. É nesta última que a jogabilidade brilha: o arremesso é feito com um movimento de baixo para cima, fazendo o jogador pular, e em seguida de cima para baixo para lançar a bola. O que mais impressiona é o tempo do movimento, pois se o fizer corretamente a cesta é garantida, mas se demorar demais para arremessar, um adversário pode ter a chance de roubar a bola e se você for muito rápido na movimentação, irá errar.



O áudio acompanha e combina bem com o game de basquete, a torcida apoia, vai e comemora, igualmente como era no Super Nintendo. O narrador empolga e fica gritando frases como “c’mon”, “great opportunity” e o famoso “Boom-shakalaka”.

Mover o Wii Remote sem a bola faz o atleta pular para bloquear a jogada do oponente e se entrar no garrafão correndo e mover os controles no tempo correto, o jogador pode dar mortais, girar, pular e até derrubar adversários, tudo para enterrar uma bola com estilo. Os comandos são simples, eficientes e acessíveis a todos.





It's fantastic!

Visualmente NBA Jam Wii não chega a ser incrível, mas flui bem e agrada por ser caricato e manter os padrões dos consoles 16-bits. Há a opção de jogar com os atletas cabeçudos, onde o design do corpo é tridimensional e a cabeça é em 2D (vale destacar que nesse modo o jogador brasileiro Varejão, que joga no Cleveland Cavaliers, é o mais cabeção por causa de sua cabeleira). As movimentações são bem modeladas e o game roda suave a 60 FPS.

Há o multiplayer para até 4 jogadores simultâneos e infelizmente nada de modo online. Mas há opções de jogo e challenges para desbloquear, que são premiações que o jogador recebe após a partida dependendo do seu desempenho, como por exemplo ter roubado diversas bolas, empurrado adversários várias vezes, entre outros e ao menos, seguindo a tradição, é possível destravar "jogadores" secretos como George W. Bush, Bill Clinton e até Barack Obama. Então, se você está procurando algo diferente e divertido, dê um tempo para os seus jogos esportivos e dê uma chance para NBA Jam Wii. É cesta na certa!

Modos de jogo

Os principais modos de NBA Jam que você não pode deixar de experimentar:

Play now: o mesmo que a exibição no futebol, escolha sua equipe e a do adversário e joguem;

Jam Camp: é aqui que você pratica e aprende os comandos básicos para se dar bem nas quadras;

Classic Campaign: na campanha clássica você deverá enfrentar e vencer todas as equipes da NBA mais as secretas para ser coroado;

Smash: duas equipes se enfrentam para ver quem destrói a tabela adversária primeiro. Enterradas fortes e estilosas causam mais dano;

Domination: quanto mais cestas você marcar dos locais indicados nas quadras, mais pontos irá fazer e dominará o local (lembre-se que outros jogadores podem dominá-lo se acertarem cestas). Pode ser jogado em equipes ou até mesmo cada um por si;

21: precisa falar desse? Até quatro jogadores simultâneos e aquele que marcar 21 pontos vence. Simples e divertido;

Elimination: aqui é um contra todos. Cada jogador deve lutar para marcar pontos e a cada período, aquele que tiver o menor número de pontos é eliminado;

Remix Tour: você deve escolher uma divisão e ganhar troféus para desbloquear novas divisões;

Remix 2 vs 2: um dos modos mais divertidos, aqui a partida ganha power-ups para deixar o seu jogador mais rápido, mais forte, com melhor precisão ou até deixá-lo anão por alguns segundos. Basta pegar os poderes na quadra e contar com a sorte.

8.5

NBA Jam (Wii)

GRÁFICOS 8 | SOM 8

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 8.5

SONIC COLORS

por *Leonardo Marinho*

Foi necessário uma série de erros e jogos medíocres do ouriço mais famoso do mundo dos games para que a SEGA ouvisse os fãs e colocasse na cabeça que estava seguindo pelo caminho errado.

Nos últimos anos, os games da série Sonic foram péssimos. Controles imprecisos, câmeras mal posicionadas e várias novidades mal executadas fizeram com que o rei perdesse sua majestade e o público se tornasse desconfiado a cada novo lançamento da franquia. Mas Sonic Colors promete quebrar essa fase ruim e trazer o ouriço de volta a sua boa forma. Será que eles conseguem? Tomara que sim.



Tudo o que você queria

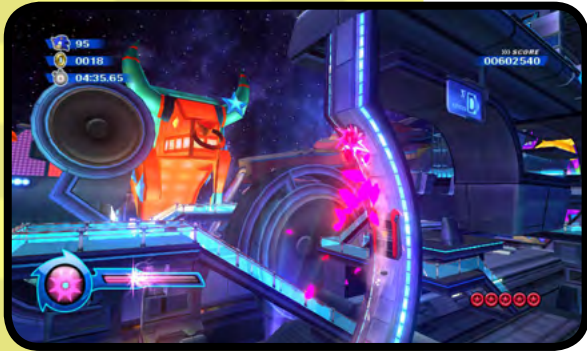
Em Sonic Colors, Dr. Eggman decidiu criar um parque de diversões interestelar. Para isso, o vilão acima do peso uniu diversos planetóides com uma espécie de corrente de energia. Não fosse o bastante ele ainda escravizou os Wisps, as simpáticas criaturas coloridas que habitavam estes planetas. O azulão da SEGA parte então para resgatar os Wisps e mais uma vez colocar fim aos planos do Dr. Eggman.

Esqueça as fases chatas de lobisomem de Unleashed, as espadas de Black Knight e toda a falação e perda de tempo dos últimos jogos. Em Sonic Colors você vai direto ao ponto: a ação e a velocidade.

Cada fase do jogo pode ser acessada diretamente por um mapa que exhibe todos os mundos disponíveis e seus respectivos estágios. Os diálogos são poucos e o ouriço agora se mantém de boca fechada a maior parte do tempo. A SEGA entendeu que não queremos um tagarela.

As fases são bem ao estilo dos estágios diurnos de Sonic Unleashed com a câmera posicionada nas costas do ouriço. Em momentos que demandam maior precisão, como quando é necessário saltar sobre diversas plataformas, o game retorna às origens com uma movimentação 2D e visão lateral, mantendo, entretanto, os gráficos em 3D. A sensação de velocidade é incrível. O jogo é tão veloz que em alguns momentos temos a sensação de que Sonic é incontrolável.





Os cenários são imensos e ambientados como um parque de diversões. A variedade é enorme e você correrá por florestas, montanhas, cassinos e bases fortemente armadas. Por mais linear que sua movimentação seja você pode perceber a grandiosidade dos estágios e a riqueza nos detalhes. Tudo isso recheado de loopings, molas, plataformas, trilhos e anéis - que aliás, não poderiam faltar.

Ao longo da aventura, Sonic deverá resgatar os Wisps aprisionados por Eggman. Felizmente as coloridas criaturinhas não se farão somente de vítimas. Cada Wisp salvo garante novas habilidades ao ouriço, determinadas pela sua cor. O Wisp amarelo, por exemplo, faz com que Sonic se transforme em uma broca superpotente capaz de abrir buracos em algumas superfícies. Com isso pode-se descobrir novas áreas, com power-ups, anéis e mais Wisps. Outra habilidade cria uma espécie de laser sobre a tela. Aponte o laser na direção desejada e Sonic dispara como uma esfera azul de destruição, aniquilando tudo e todos que estiverem pela frente.

A adição destas novas habilidades garante o fator replay e encoraja os jogadores a revisitar diversas áreas conforme avança na aventura e adquire novos poderes. O que é um atrativo a mais para o público hardcore.

Finalmente a redenção?

Mas belos gráficos, história bem bolada e uma série de habilidades não sustentam sozinhos um jogo, e a série Sonic sabe muito bem disso. Entretanto, os controles de Sonic Colors estão bem mais precisos que os dos jogos anteriores, assim como a câmera, que desta vez decidiu cooperar.

Pelo que podemos perceber, esse jogo tem tudo que os jogadores podem esperar de um título moderno do ouriço. Temos velocidade e dinamismo somados ao design de fases muito bem bolado e rico em detalhes, além de uma jogabilidade melhorada e precisa.



Se Sonic 4 se encarregou de voltar às raízes e entregar um jogo clássico e voltado a agradar o público mais hardcore e saudosista, o papel de Sonic Colors é outro. Colors busca provar que o azulão não precisa ficar preso ao passado para estrelar uma boa aventura.



Ao que parece a redenção do ouriço em 3D está chegando.

Em duas telas

Sonic Colors também terá uma versão para o Nintendo DS seguindo exatamente a mesma premissa do jogo de Wii. A versão portátil utiliza a mecânica da série Rush, o que está longe de ser ruim. Portanto, prepare-se para fases velozes, loopings imensos, muitas piruetas e estágios traiçoeiros com gráficos coloridos e bem trabalhados.

O uso das duas telas também será constante, a ação se passará tanto na tela de cima quanto na de baixo, fazendo com que o jogador fique atento para não se perder. Isso sem falar nos chefes, que continuam enormes e utilizam muito bem a capacidade 3D do Nintendo DS.

A versão DS não será tão grandiosa quanto sua irmã maior, para o Wii, mas certamente promete entregar a velha diversão em side-scroll que tornou o ouriço famoso na geração 16 bits, somada a mecânica de Rush, uma das poucas ideias que deram certo na franquia nos últimos anos.

Se gostou de Rush e está buscando um bom jogo de ação lateral do ouriço fugindo um pouco do alardeado Sonic 4, então fique de olho na versão portátil de Sonic Colors.



Gênero: Ação
Plataforma: Wii e DS
Publisher: SEGA
Developer: Sonic Team
Data de Lançamento: 16 de Novembro de 2010



Vê se ajuda dessa vez, Tails!



N-BLAST ***RESPONDE!***

*A evolução natural da seção "Cartas do Leitor".
A partir da próxima edição, na Revista Nintendo Blast.*

Acesse e pergunte!

formspring.me/nintendoblast

BLAST Ware

DR. MARIO online Rx



Dr. Mario RX - WiiWare

Quando a Nintendo anunciou o serviço WiiWare, muitos ficaram animados pelas possibilidades que o mundo digital oferecia. Nesta época, a Microsoft já impressionava com ótimas ofertas na Live e finalmente tínhamos no Wii uma plataforma para títulos menores, mas não menos incríveis.

Nada melhor do que iniciar a nova jornada em grande estilo. E foi assim que, em 2008, a Big N lançou Dr. Mario RX nos EUA. Enquanto alguns podem ter achado que era uma maneira fácil de capitalizar sobre uma franquia conhecida, outros perceberam de cara como o WiiWare poderia ser um ótimo cantinho de prazer digital.

A mecânica clássica de Dr. Mario permanece a mesma nessa versão: combine as cores das pílulas com os vírus no 'pote de vidro' para eliminar os inimigos. Tempo e estratégia eram fundamentais no passado e continuam importantes até hoje. O mais legal em Dr. Mario (se é que há apenas um aspecto de destaque) é sua aparência simples e dificuldade crescente. Quem olha acha que é um clone de Tetris, mas aqui o desafio é diferente - bem diferente.



Como os vírus já estão dispostos no cenário você precisa planejar seus movimentos logo de cara. Considere ainda que as pílulas se partem ao meio, por um lado ajudando a apagar um inimigo e por outro deixando você com a 'sobra' que segue o caminho da gravidade.

É nesse constante equilíbrio entre ações imediatas e raciocínio lógico, bem semelhante às jogadas de xadrez, que está a essência de Dr. Mario. Nem sempre ser o mais rápido é o melhor caminho, pois você pode acabar atolado de restos e pontos cegos para limpar.

Entre as novidades da versão digital estão a inclusão dos desafios de velocidade



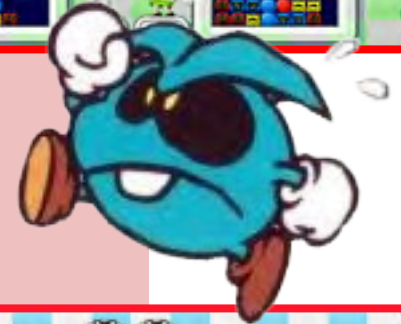
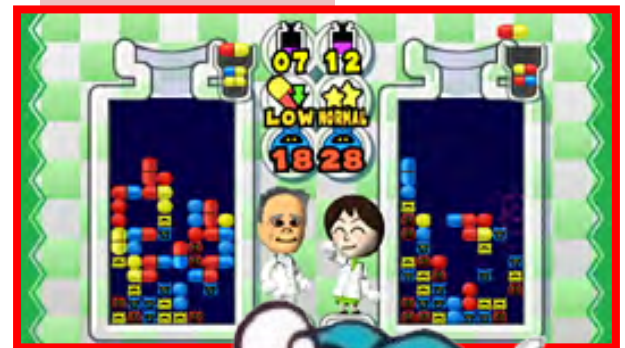
e Virus Buster (tudo bem, eles não são tão novos assim, mas pouca gente os conhecia tão bem).

Neles é possível configurar a velocidade inicial e até limpar determinado número de vírus com três outros amigos usando apenas o pointer do Wiimote. É mais modesto do que o modo principal, mas não menos divertido.

E um título digital não poderia ignorar o cenário online atual. Dr. Mario RX faz bonito ao permitir que se jogue contra amigos ou estranhos do mundo inteiro. Esse modo lança as pílulas que você elimina para a fase do adversário, resultando em um embate frenético e viciante. Dá até para convidar um amigo que não tenha o jogo para uma disputa online - semelhante ao modo DS Download Play do portátil da Nintendo.

Quem é das antigas vai se deliciar com a trilha sonora de Dr. Mario RX. E quem é mais novo não pode (até pode, mas não deve) ignorar a qualidade das trilhas originais reinterpretadas nessa versão. Elas dão o toque final a um dos melhores jogos de quebra-cabeça que existem.

Chame os amigos e vá preparando o cérebro.



WarioWare
SNAPPED!



WarioWare Snapped! DSiWare

De plataforma em plataforma, a série WarioWare vem usufruindo de novas mecânicas de jogo que tornam seus mini-games de poucos segundos em experiências únicas. Nasceu usando botões no GBA, usou sensores de movimentos no portátil, explorou o potencial do Game Cube, agradeceu aos controles insubstituíveis do Wii e usufruiu da fantástica tela de toque e do microfone do DS. O DS foi uma excelente base para o Wario e seus mini-games loucos - não é a toa que, além de WarioWare Touched, ele posteriormente recebeu D.I.Y, com uma outra proposta de jogo, mas igualmente incrível. Entre essas duas pérolas do portátil da Nintendo, o bigodudo encontrou espaço exclusivo no DSi para mais um capítulo de sua louca franquia. Trata-se de WarioWare: Snapped!. Descubra por que esse não é o melhor título da série, mas também não é um lixo qualquer.

Lançado na estréia do serviço online do DSi, o novo game do Wario era o principal game exclusivo da nova versão do portátil da Nintendo. E a razão para ser exclusivo dos donos de DSi, e um sonho para os portadores de um DS Lite, não era apenas para obrigar os jogadores a se atualizarem nas novas tendências da Nintendo. O novo WarioWare usufrui das câmeras do DSi, o que faz com que ela não sirva apenas para tirar fotos e depois distorcê-las. Assim que o jogador inicia o jogo, o que tem como pré-requisito sua compra num valor de 500 DSi Points, uma pequena história mostra mais uma das "geniais" idéias do Wario para conseguir dinheiro fácil. Assim que a animação termina a tela mostra quatro opções de jogo. Cada uma é tematizada com um dos personagens da série WarioWare, mas, ao invés da turma toda, temos somente o Wario, Mona, Kat & Anna e Jimmy T.. O número de mini-games é proporcional ao número de personagens. Você terá nada menos, nada mais, do que 21 mini-games, sendo um jogado durante os créditos do jogo.



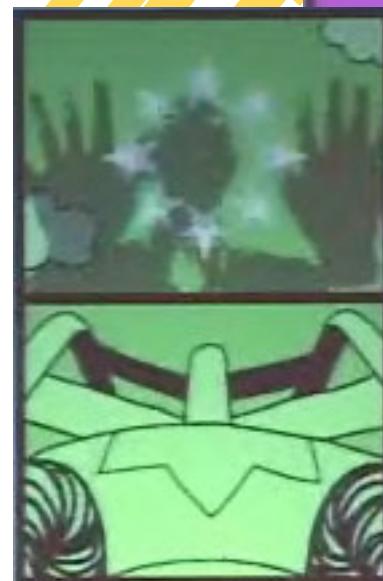
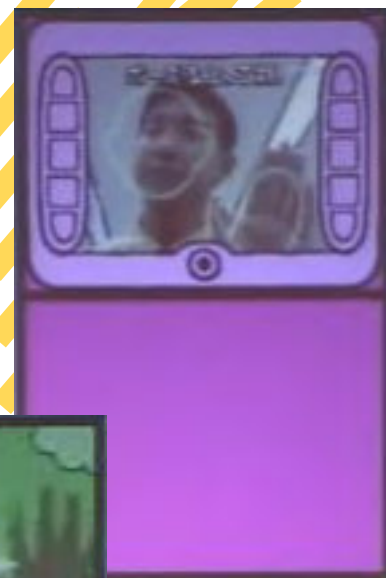
Peekaboo!



Perto das centenas de joguinhos curtos e divertidos dos outros games da franquia, Snapped! parece mais um protótipo. E realmente o game raspa na superfície do potencial do DSi – afinal, o uso da câmera é algo que nem sempre funciona. Antes de começar uma partida, o jogo precisa tirar uma foto do seu rosto e das suas mãos, demora algum tempo até que o game te reconheça. Depois da espera, é preciso posicionar seu rosto e/ou mãos nas silhuetas da telinha. Mas cuidado, se você demorar muito para ser reconhecido, Game Over! Bem, se cada partida não tivesse apenas 5 mini-games, um Game Over seria preocupante, mas em Snapped! é só um aviso para você recomeçar o reconhecimento facial outra vez. Nas próximas vezes você começa a se preocupar mais com o contraste entre sua pele, suas roupas e o plano de fundo e a iluminação do local. Digamos que o jogo reconheceu o seu rosto e mãos e você que finalmente começou a jogar. Neste caso, você terá acesso a uma das experiências de jogo mais inusitadas do DS.

Há várias bizarrices dignas de um WarioWare para serem feitas, tais como mexer a cabeça para os lados para “dar beijos” nos personagens, inclinar-se para frente para dar um zoom nos seus dentes e descobrir uma cárie, pegar moedas flutuantes com as mãos e encaixar a cabeça em chapéus que saem voando pela tela. A jogabilidade em dupla nos mini-games de Kat & Anna impressionam, mas é preciso se esforçar ainda mais para que o game reconheça você e seu amigo ao mesmo tempo. É divertido e endêmico, não chega aos pés das câmeras e reconhecimento corporal do Kinect da Microsoft, mas é algo inovador para o DS. A qualidade de imagem das câmeras atrapalha muito a captação do jogador, isso sem falar na efemeridade das partidas. É algo muito passageiro - você se esforça para começar a jogar, mas rapidamente a diversão acaba, afinal, são apenas 5 mini-games por partida.

No final das contas, WarioWare Snapped! é uma boa pedida para o DSiWare, pois perto de joguinhos simples e aplicativos que poluem o serviço online do DSi, Snapped! está acima da média. Se você quer se divertir de um jeito inusitado e, ao fim de tudo, ver os vídeos e imagens flagrando seus movimentos frente à câmera do DSi, não importa o quão chato seja ficar lutando para ser reconhecido pela câmera, WarioWare Snapped! é um ótimo investimento!



RAGE OF THE GLADIATOR

Sem dúvidas - no longínquo ano de 2004, quando a Nintendo anunciou o Wii e seu sensacional controle que utilizava captura de movimentos - muitos de nós pensamos: "Legal! Combates em primeira pessoa com espadas!". Infelizmente o tempo passou e vimos que o Wii Remote não tinha a precisão necessária para tanto (vide Zelda: Twilight Princess e Red Steel 1). Com o lançamento do Wii Motion Plus, foi aberto um novo horizonte para o controle do Wii. Com giroscópios melhorados, o Wii Motion Plus quebra uma das maiores barreiras do console da Nintendo, permitindo que finalmente haja controle 1:1.



Rage of The Gladiator - Wiiware



Aproveitando essa onda, a produtora Ghostfire - criadora do excelente Helix, que será convenientemente explorado em outra oportunidade - retornou ao Wii com o excelente Rage of the Gladiator para WiiWare, um jogo de batalhas em primeira pessoa, simulando lutas em um coliseu. Nele você deve lutar contra 11 diferentes criaturas em busca de vingança pelo seu reino perdido, ou alguma outra coisa genérica qualquer, só para lhe dar um motivo a mais para jogar o jogo.

Ele se destaca não só por ser o primeiro do WiiWare a ter suporte ao Motion Plus, mas também por tomar cuidado em ser aproveitado pelos que não são proprietários do acessório. Através de uma uma opção no início do jogo é possível escolher se você prefere usar o controle com ou sem o acessório. Lógico que o jogo é muito mais divertido com ele.

Infelizmente a trama não é exatamente o forte do jogo: ao iniciá-lo, você é apresentado com um breve resumo da sua história, que, confesso, não tive saco de ler: tratam-se apenas de painéis com imagens ao fundo e um narrador contando o que lhe aconteceu até virar um escravo e ser mandado para o coliseu.



A cada uma das onze batalhas, um pouco mais da sua história é revelada, mas no final das contas o que REALMENTE importa é ultrapassar os outros lutadores e chegar ao topo. Só para dar um pouco da noção do jogo, no começo você deve provar seu valor ao mestre Lee, um japonês anão habilidoso com artes marciais e que, aparentemente, pulou de pára-quadras no meio de Roma.

O jogo, por outro lado, triunfa na jogabilidade, parecendo bastante com Punch-Out! nesse aspecto: em uma das mãos do jogador se encontra um martelo e, na outra, um escudo - este logicamente, usado para defesa do jogador. Você deverá usar essas ferramentas para conseguir se adaptar às estratégias dos inimigos e vencer os vários duelos.

Dentre as criaturas apresentadas temos dragões, ogros, magos, faquires e uma salada mista de criaturas místicas, cujo único objetivo é detonar você mais ainda.

Mesmo assim, depois de algum tempo observando Rage of the Gladiator, você perceberá que algo está faltando. Se seu cérebro ainda não achou a resposta, aqui está ela: violência e sangue. Os golpes contam apenas com uma animação de impacto leve, com bordas claras em formas estouradas, próxima à vista em desenhos.

A animação e a voz dos personagens também não ajudam a criar um ambiente sinistro e equivalente à proposta. A impressão que fica é a de que o alvo da Ghostfire é um público mais jovem, indo de acordo com as filosofias da Nintendo de apelo global.

Mesmo assim, é um jogo obrigatório para os fãs do WiiWare, ou os que compraram seu Wii Motion Plus e cansaram do Wii Sports Resort e querem um desafio novo.



Análise

Professor Layton and the Unwound Future (DS)



Lançado no Japão em Novembro de 2008, e apenas dois anos depois nos Estados Unidos e Europa, Professor Layton and the Unwound Future é o terceiro jogo da série Layton, e o quinto dentre os anunciados/lançados (sem contar os extras, só lançados no Japão).

Sabe a Londres vitoriana do professor? Pois bem, ela foi pro buraco. A cidade é uma casca decadente de seu antigo esplendor, tendo sido transformada em um gigantesco deserto industrial. O Rio Tâmisa tornou-se uma fossa, e os sistemas de metrô estão apodrecendo lentamente no subsolo. Com exceção

de um punhado de restaurantes e hotéis escassos, a maioria das empresas foram à falência. As ruas outrora agitadas foram quase abandonadas. Há rumores de pessoas que estão sendo sequestradas. Os poucos cidadãos que permanecem estão com muito medo de ir lá fora. A Scotland Yard foi dizimada. A máfia tem se encarregado de corromper todos os níveis do que se passa para a sociedade, ameaçando de morte todos que ousarem se opor a eles. Este espetáculo grandioso e doentio da ganância e do sofrimento é governado por um homem: Professor Hershel Layton.

Pelo menos, é assim que Londres vai ser no futuro. Depois de ser conduzido para uma máquina do tempo durante uma investigação, Professor Layton e seu aprendiz, Luke, são jogados em uma versão distópica da cidade depois de dez anos. Cabe a eles limparem o nome de Layton e descobrirem como tudo isso aconteceu.

Além da trama principal, o jogo passa muito tempo desenvolvendo os personagens Layton e Luke, através de suas interações e flashbacks. Temos vários vislumbres de Layton antigamente, quando se tornou professor, incluindo seu romance com uma mulher chamada Claire, o significado de sua cartola, e o motivo de querer ser um verdadeiro cavalheiro. Enquanto isso, Luke ficou com idade suficiente para perceber que, independentemente da sua vontade, ele não pode trabalhar junto de Layton para sempre. Vários desses enredos se entrelaçam, culminando em um dos finais mais impressionantes e comoventes que eu já vi. O tema da idolatria do passado ao mesmo tempo que abraçamos o futuro confere um acabamento pungente a primeira trilogia da série.

De resto, o jogo é bem semelhante aos seus antecessores: passeie pela Londres do futuro, conheça pessoas, resolva enigmas, faça side-quests, com a mesma interação de sempre, com a stylus. A exploração é crucial para progredir no jogo, muitas vezes você não conseguirá avançar na história até resolver um certo puzzle, falar com uma certa pessoa, ou coisa do tipo. Com uma vantagem: apesar da cidade ser bem grande (eu a achei maior que a dos jogos anteriores), o sistema de metrô de Londres faz com que você chegue em vários lugares rapidamente. Toque em tudo que ver, para encontrar puzzles escondidos, e itens secretos.



Falando de enigmas, existem cerca de 170 nessa versão (sem contar os que são disponibilizados depois pela própria Level-5, por Wi-Fi). Enquanto a quantidade de perguntas é impressionante, é a variedade que os tornam ainda mais incríveis. Você vai ter que resolver todos os tipos de enigmas, como descobrir padrões em uma lista aparentemente aleatória, a escolha de uma pessoa com base em um conjunto de instruções independentes, montando máquinas com peças dadas pelo jogo, encontrando o caminho para sair de labirintos, entre outros. Se você tentar chutar todas as respostas, não vai demorar muito para o jogo comê-lo vivo. Se você estiver realmente preso, você pode gastar “moedas dica” (hint coins – que são adquiridas explorando os cenários) para desbloquear pistas para uma determinada questão. Ah, sim, você pode sempre fazê-lo da maneira mais barata: salvando antes de abrir a dica, e reiniciando o jogo. Mas convenhamos, isso não tem a menor graça... Além disso, não há nada mais satisfatório do que resolver um enigma sozinho.

Independentemente de como você resolverá os quebra-cabeças, tente acertá-los logo de primeira vez. A cada erro cometido menos Picarats serão dados como recompensa em acertar a resposta. Embora os Picarats não sejam importantes para a história, são cruciais na hora de habilitar os desbloqueáveis do jogo. Muitos dos extras exigem que você obsessivamente vasculhe cada tela para achar um enigma oculto, ou falar com todos os NPCs para conseguir alguma coisa. Os resultados compensam, no entanto. Você eventualmente ativará os Desafios Layton, que oferecem uma variedade de enigmas realmente hardcore.

ANÁLISE



Esse jogo também está abarrotado de animações, muito mais que os jogos anteriores. Através delas, podemos ver a química dos personagens, e a própria história fica mais animada. Poderemos ver o trabalho de Layton na universidade, e outras áreas famosas de Londres. A dublagem, para variar, é espetacular, assim como a música, que consegue preencher exatamente o momento certo na hora certa. Também é a melhor da série, na minha humilde opinião.

Unwound Future traz um final apropriado para esta primeira trilogia de Professor Layton. Mesmo sem terminar a série, ele resolve algumas das tramas principais. Há uma maior profundidade de seus personagens, oferecendo uma melhor visão sobre os heróis e suas motivações. Layton, Luke, e o resto do elenco estão de volta e melhores do que nunca (Sim. ELE também aparece. E incomoda de novo...). A enorme quantidade e variedade de enigmas irá ocupa-lo durante horas (esse redator que vos escreve jogou por 14 horas). Quebra-cabeças inteligentemente concebidos, e uma magnífica história, muito bem contada, sem contar os mini-jogos, bônus, artes e outros desbloqueáveis para serem descobertos... Com tantas cenas de animação, o diálogo falado, e uma trilha sonora incrível, você dificilmente colocará outro jogo no DS durante o tempo que estiver com Layton. E será impossível ver um jogo com esse nível de qualidade saindo nos próximos meses.

Acima de tudo, ele demonstra algo importante: relembrar aos fãs a série que tanto amamos, e lembra-nos de olhar para frente, onde a série está indo, e o que o futuro nos trará. Se The Unwound Future indica qualquer caminho, eu diria que é uma trilha que seguiria sem medo.



9.0

Professor Layton and the Unwound Future (DS)

GRÁFICOS 10 | SOM 8.5
JOGABILIDADE 9 | DIVERSÃO 9



Na edição anterior, lançamos o concurso de matérias na Nintendo Blast, cujo vencedor teria seu texto publicado nesta edição. Agradecemos a todos os participantes, mas infelizmente temos que escolher somente um - e chegou a hora de conhecê-lo!

CASTLEVANIA 64

por Edgard Cortes Gama Jr.

Castlevania 64 foi a primeira tentativa da Konami de transportar o universo Castlevania do gênero 2D para o 3D. Após o estrondoso sucesso de Castlevania Symphony of the Night, lançado para PSOne, Castlevania (ou Castlevania 64, como ficou conhecido) seria uma evolução natural da série, a exemplo do que Super Mario 64 tinha feito àquela franquia. Porém, ao contrário do que aconteceu com este último, as coisas não saíram como eram esperadas.

No controle de Reinhardt Schneider, que empunhava o lendário chicote Vampire Killer, ou de Carrie Fernandez, uma jovem feiticeira que lançava esferas de energia, o jogador mais uma vez adentrava nos domínios do conde Drácula, que novamente despertara do seu sono secular e ansiava por trazer a escuridão para a vida dos mortais. Reinhardt Schneider (chamado de Schneider Belmont durante a produção do jogo), apesar de não carregar o sobrenome do famoso clã de caçadores de vampiros, era um legítimo Belmont, enquanto Carrie Fernandez seria uma descendente de Sypha Belnades (de Castlevania 3, do NES).

O jogo, que recebera boas notas das revistas especializadas na época do seu lançamento, acabou não fazendo sucesso entre os fãs.



Com belos gráficos e uma trilha sonora que se destacava pela excelente qualidade (uma característica da série), Castlevania 64 ficava devendo (e muito) no quesito jogabilidade.

Os produtores deixaram de lado a principal característica presente em SoTN, o fator exploração, em prol de uma aventura bastante linear (era praticamente impossível de se perder dentro do castelo de Drácula, algo bem comum de se acontecer em SOTN). Havia ainda pouquíssima variedade de inimigos, as armas e itens colecionáveis simplesmente não existiam e o nível de dificuldade era bem desbalanceado (a batalha contra Drácula, que chegava a ser exaustiva com Reinhardt tornava-se extremamente fácil com Carrie). Porém, o grande diferencial negativo do jogo, sem dúvidas era o sistema de câmeras, que apesar de possuir 3 modos diferentes, atrapalhava muito mais do que ajudava, principalmente nas batalhas contra os chefes ou mesmo na transposição de obstáculos durante a partida. O game contava ainda com algumas fases e chefes exclusivos para cada personagem, bem como múltiplos finais (quatro ao todo), que compensavam em parte as diversas falhas e aumentava um pouco o fator “replay” para os que tivessem paciência de jogá-lo até o final.



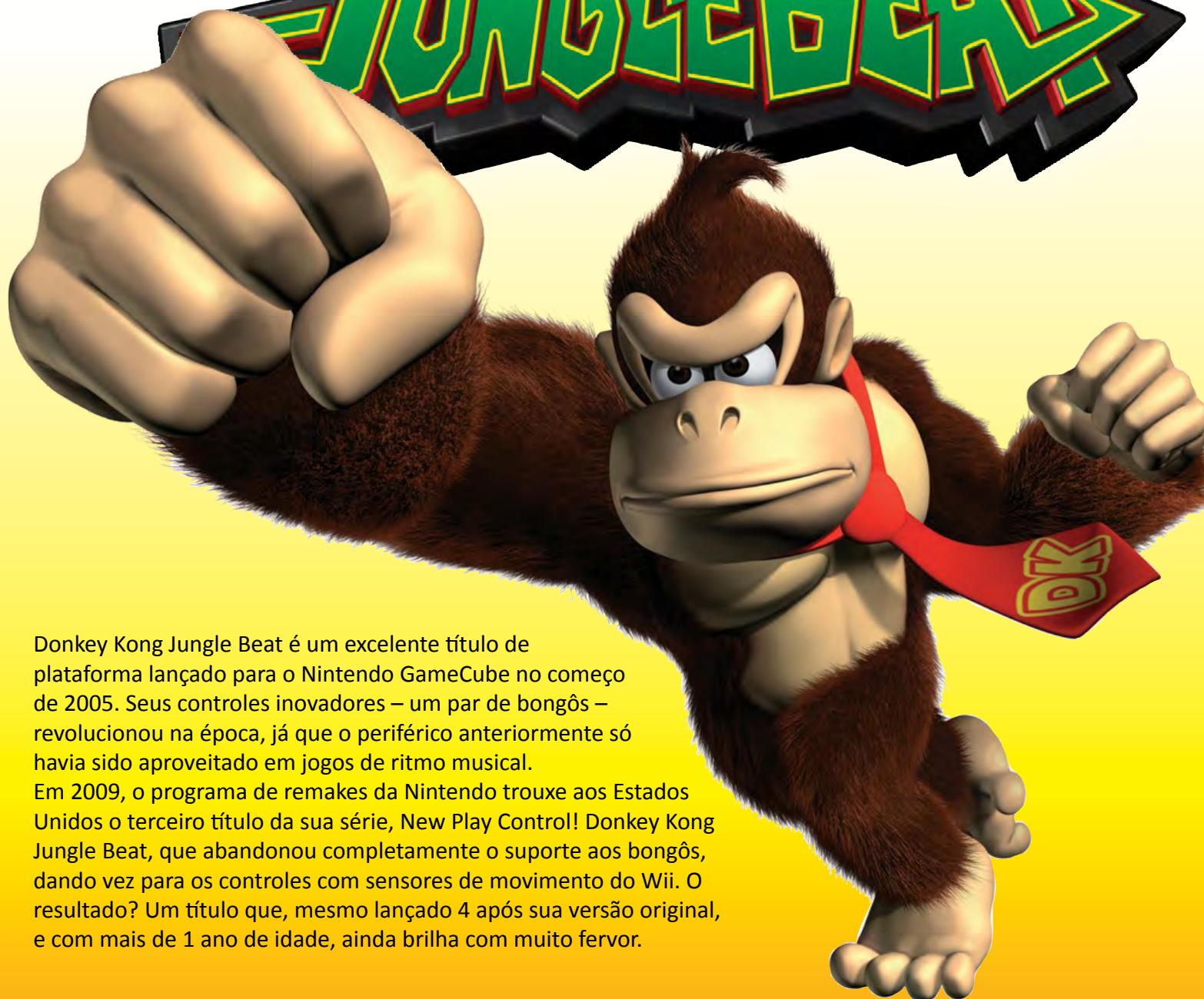
Considerado por muitos o pior Castlevania já lançado (até mesmo por Koji Igarashi, que produziu quase todos os Castlevania lançados posteriormente), Castlevania 64 ainda teve uma pseudo-sequência intitulada Castlevania: Legacy of Darkness, que utilizava a mesma engine de seu antecessor, apresentava melhores gráficos (graças à utilização do cartucho de expansão de memória do N64) e trazia ainda dois novos personagens principais, porém não apresentava muitas novidades. No final das contas, a esperada evolução não aconteceu. Considerado um clássico por alguns, e um grande fracasso por muitos, Castlevania 64 tem seu valor histórico por ter sido o primeiro Castlevania 3D a ter sido lançado, mas que só vale a pena ser jogado por fãs hardcore da série.

Parabéns Edgard! Você receberá o game *Hoshigami (DS)* lacrado como premiação!

*O prêmio foi cedido pelo leitor **Hadan F. Porfírio** de Rondonópolis/MT, como presente pelo primeiro ano da Revista Nintendo Blast. Obrigado Hadan!*



Análise

NEW
PLAY
CONTROL!DONKEY KONG
JUNGLE BEAT

Donkey Kong Jungle Beat é um excelente título de plataforma lançado para o Nintendo GameCube no começo de 2005. Seus controles inovadores – um par de bongôs – revolucionou na época, já que o periférico anteriormente só havia sido aproveitado em jogos de ritmo musical.

Em 2009, o programa de remakes da Nintendo trouxe aos Estados Unidos o terceiro título da sua série, New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat, que abandonou completamente o suporte aos bongôs, dando vez para os controles com sensores de movimento do Wii. O resultado? Um título que, mesmo lançado 4 após sua versão original, e com mais de 1 ano de idade, ainda brilha com muito fervor.

A mesma fórmula, mas sem o toque especial

Se você nunca jogou DK Jungle Beat antes, saiba que este é um título de plataforma obrigatório. E mesmo que você tenha experimentado por um tempo quando ele foi lançado no GameCube, pode ser uma ótima ideia redescobri-lo, já que a nova versão conta com redesigns de antigos estágios, além de alguns novos e outras modificações menores.

O novo esquema de controles, que agora usa os sensores de movimentos do Wiimote, fazem com que a experiência seja completamente diferente, mas não de forma negativa. A adição de um analógico introduz muito mais precisão aos movimentos, e é notável que os estágios se tornaram mais fáceis de vencer.

Mas essa adição veio ao custo do total abandono dos bongôs, periférico usado na versão de GameCube. Tal dispositivo era o toque especial que criava uma sensação única, e é uma pena que o Wii não ofereça suporte para ele. Agora tudo que nos resta é assistir nossos bongôs serem dominados pela eterna poeira... Fora isso, a fórmula que me apaixonei continua idêntica: a influência da série Country é mais do que óbvia, e você controla o gorila mais famoso dos videogames enquanto ele pula e corre pelos criativos estágios, que sempre estão repletos de bônus e, é claro, de armadilhas.



A artimanha e a pouca duração

Uma coisa é certa, DK Jungle Beat permanece tão divertido quanto na geração anterior. Aqui, Kong deve explorar os estágios enquanto coleta bananas para, ao fim, receber um número de coroas. Quanto mais, melhor. Mas a verdadeira manha é que ele recebe multiplicadores por pegar bananas em sequência sem tocar no chão. Então enquanto novatos e jogadores mais casuais simplesmente andarão de um lado para o outro, os hardcores profissionais poderão testar suas habilidades alcançando combos e multiplicadores ridículos – seja voando pelas árvores, batendo pelas paredes, ou pegando a ocasional carona com os pássaros. O sistema é muito bem feito e certamente viciante.

Infelizmente a experiência não dura tanto tempo assim. Cerca de quatro horas é mais do que o suficiente para você passar por todos os estágios, mas, de qualquer forma, há muito pelo que jogar novamente. Por exemplo, um pacote inteiro de mapas extras pode ser habilitado após alcançar rankings Gold e Platinum nos outros estágios, além de um modo que aumenta a dificuldade em cerca de 500%.

Gráficos e comentários finais

Até hoje eu me pergunto como DK Jungle Beat – mesmo tendo sido lançado há 5 anos numa plataforma com metade do poder de processamento e recursos – consegue ser um dos jogos mais bonitos para o Wii. Preste atenção e você poderá notar detalhes como o efeito de sombreamento no pêlo de Kong. Isso sem contar os excelentes efeitos de luz, a distorção causada pelo fogo, a animação fluída e a impecável arte com o cenário. Todos esses elementos presentes em uma taxa de quadros constante. DK Jungle Beat foi a prova definitiva de que as demais produtoras ainda não sabem como usar o hardware do Wii.

Apesar de eu sentir falta do suporte aos bongôs, o novo esquema de controles não deixa a desejar e até adiciona uma certa precisão antes inexistente. O visual, como citado no parágrafo acima, também é um ótimo atrativo. E o melhor de tudo, são os incríveis estágios que farão você ter horas de diversão, principalmente com o sistema de combos que garante o retorno dos jogadores hardcores. O veredito está claro: New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat é um título de plataforma fantástico que nenhum fã da Nintendo pode deixar de conferir.



9.0

Donkey Kong Jungle Beat (Wii)

GRÁFICOS 9.5 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.0



GameDev

Por Sérgio Oliveira

PARTE 10: CAPTURANDO AÇÕES DO USUÁRIO COM O XNA

No nosso último encontro aqui na GameDev, conceituamos e ilustramos como um sistema de detecção de colisões deve se comportar e implementamos um algoritmo simples utilizando a ideia dos bounding boxes XNA. Aos poucos estamos incrementando o projeto que inicialmente era apenas uma tela azul em nosso computador. Conceituamos e adicionamos sprites na tela, depois demos vida a eles – estão se movendo por toda a tela, reconhecem os limites dela e se reconhecem, colidindo um com o outro.

No encontro de hoje nós assumiremos o controle – capturaremos o que o usuário está apertando no teclado e traduziremos isso em ações dentro do jogo. A partir de hoje, seremos responsáveis por uma das bolinhas em tela.

Para acompanhar o que será desenvolvido hoje, é necessário o projeto do encontro anterior (disponível em <http://links.nintendoblast.com.br/srqhy>) e a instalação do Microsoft Visual C# Express Edition e do XNA Game Studio, ambos gratuitos, disponíveis no pacote XNA Game Studio 4.0 da sessão downloads do App Hub.



Maneiras de capturar as ações

Se você pensa que capturar as ações do usuário no teclado, mouse e até mesmo no controle do Xbox 360 é difícil, teremos que decepcioná-lo. Para os três, o XNA oferece classes bem elaboradas que nos livram da difícil tarefa de comunicação com esses dispositivos.

Talvez a mais elaborada delas seja a *GamePad*, responsável por intermediar a comunicação com o controle do Xbox 360. Um exemplo bem simples e fácil de entender está no próprio projeto. Dentro do método **Update** da classe **Game1** existe um pedaço de código que é bastante peculiar.

```
//Permite sair do jogo ao pressionar o botão 'back' do Xbox Controller
if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
    this.Exit();
```

Basta apenas entender minimamente inglês para perceber o que esse pedaço de código está fazendo. Estamos capturando o estado do controle um (*GamePad.GetState(PlayerIndex.One)*) e verificando se o botão *Back* está pressionado (*Buttons.Back == ButtonState.Pressed*). Se essa verificação for confirmada, então o jogo irá sair. Simples, não é mesmo?

Trabalhar com a classe *GamePad* é fácil e sua utilização é bem documentada pelo próprio *IntelliSense* do Visual C#. Faça um teste: digite na sua aplicação o código *GamePad.GetState(PlayerIndex.One)*. e saia navegando pela estrutura da classe.

Perceberemos que é possível trabalhar com os botões do controle pela estrutura **Buttons**, as alavancas analógicas com a **ThumbSticks** e o direcional através da **DPad**. Ainda podemos verificar se um controle está devidamente conectado pelo método **IsConnected** ou então fazê-lo vibrar com o **GamePad.SetVibration**. Apesar de ser muito simples trabalhar com a classe *GamePad*, o nosso foco aqui é fazer com que o usuário seja capaz de controlar uma das bolinhas com o teclado e o mouse.

Utilizando o teclado e o mouse para controlar o Sprite

Assim como a *GamePad* intermedeia a comunicação com o controle, as classes *KeyBoardState* e *Mouse* auxiliam o trabalho com o teclado e o mouse no nosso projeto.

A **KeyBoardState** oferece dois métodos de verificação de estado do teclado – **IsKeyDown**, para checar se a tecla está pressionada, e **IsKeyUp**, para ver se a tecla que estava sendo pressionada foi solta. A partir desse método, poderemos acessar qualquer tecla do teclado sem mistérios nem complicações.

Sendo assim, vamos preparar nosso projeto para fazer com que controlemos a segunda bolinha, mantendo todas as características que programamos anteriormente.

Primeiramente, na classe *Game1*, remova o código que seta a velocidade inicial do **mySprite2** no método **LoadContent()** e mude a chamada para **mySprite2.Mover()** no método **Update()**. Essas alterações são fundamentais para que a segunda bolinha se mexa sozinha.

Também precisaremos alterar o código da detecção de colisão no método **Update()**, simplificando-o para apenas inverter a velocidade do **mySprite1**:

```
if (mySprite1.detectaColisaoCirculo(mySprite2))
mySprite1.velocidade *= -1;
```

Agora que preparamos nosso projeto, podemos capturar o estado das teclas pressionadas pelo usuário no teclado.

No método **Update** da classe *Game1*, vamos instanciar um objeto do tipo **KeyboardState**:

```
KeyboardState keyBoardState = Keyboard.GetState();
```

Perceba que o objeto **keyBoardState** já é criado com o estado atual do teclado (*Keyboard.GetState*).

A partir do **keyBoardState** podemos verificar a situação de cada uma das teclas do teclado e assim disparar ações em nosso jogo. No exemplo abaixo, eu utilizo as setas direcionais do teclado para fazer a segunda bolinha do jogo se mover de acordo com a tecla pressionada:

```
if (keyBoardState.IsKeyDown(Keys.Up))
mySprite2.posicao += new Vector2(0, -5);

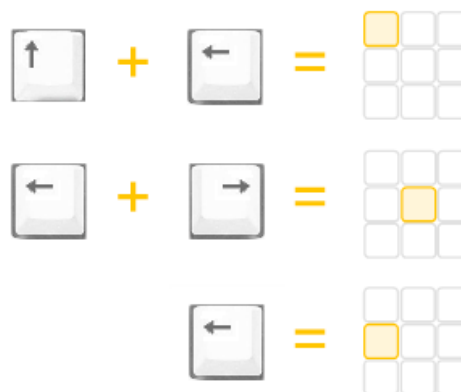
if (keyBoardState.IsKeyDown(Keys.Down))
mySprite2.posicao += new Vector2(0, 5);

if (keyBoardState.IsKeyDown(Keys.Left))
mySprite2.posicao += new Vector2(-5, 0);

if (keyBoardState.IsKeyDown(Keys.Right))
mySprite2.posicao += new Vector2(5, 0);
```

Para testar, execute o seu jogo apertando F5 e veja se consegue mover a bolinha pela tela e se elas colidirão quando a sua bolinha estiver no caminho da primeira.

Já podemos controlar a bola pelo teclado, agora vamos adicionar mais algumas linhas para capturar a movimentação do mouse e traduzi-la em ações dentro do jogo.



Logo após o código acima, digite o seguinte:

```
if (mySprite2.posicao.X < Mouse.GetState().X)
mySprite2.posicao += new Vector2(5, 0);

if (mySprite2.posicao.X > Mouse.GetState().X)
mySprite2.posicao += new Vector2(-5, 0);

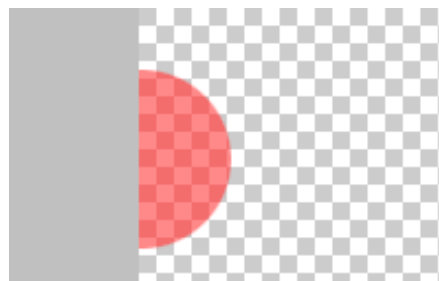
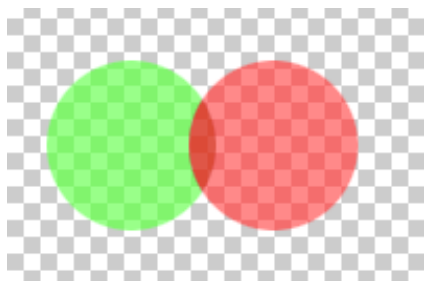
if (mySprite2.posicao.Y < Mouse.GetState().Y)
mySprite2.posicao += new Vector2(0, 5);

if (mySprite2.posicao.Y > Mouse.GetState().Y)
mySprite2.posicao += new Vector2(0, -5);
```



A lógica aqui também é bem simples e não existe mistério sobre como utilizar a classe **Mouse**. O que estamos fazendo é apenas comparar a posição atual do **mySprite2** nos eixos com a posição atual do mouse. Se essa posição for maior ou menor, a bola deve mudar sua posição até lá de acordo com as comparações.

Se executarmos o projeto novamente, perceberemos que ao mover o mouse dentro da tela do jogo a bola irá segui-lo exatamente como prevíamos. Perceba também que existem dois pequenos bugs: primeiro, uma bola entra na outra se insistirmos em colidir as duas – esse bug ocorre devido à simplicidade do algoritmo que utilizamos; segundo: a segunda bola está ultrapassando os limites da tela por não estarmos mais utilizando o método **Mover** que verifica esses limites. Como ainda estamos trabalhando com os conceitos de programação de jogos em XNA, voltaremos a discutir esse assunto posteriormente (mesmo assim, você já conseguiria pensar em uma solução para eles?).



Capturar as ações dos jogadores e traduzi-las para nosso jogo não é algo difícil no XNA. As classes **GamePad**, **KeyboardState** e **Mouse** exemplificam muito claramente o porquê de utilizarmos frameworks para desenvolver jogos. Se não fosse o XNA, provavelmente teríamos que recorrer a APIs de desenvolvimento e escrever linhas e mais linhas de código para programar ações simples que aqui fizemos em menos de dez. Para fecharmos esse ciclo de introdução ao XNA, no próximo encontro iremos criar conteúdo de áudio e incorporá-lo ao nosso projeto. Fique atento e participe. Até lá!

O projeto atualizado com as alterações de hoje pode ser baixado no seguinte endereço:
<http://links.nintendoblast.com.br/gamedev10>

NINTENDO BLAST

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