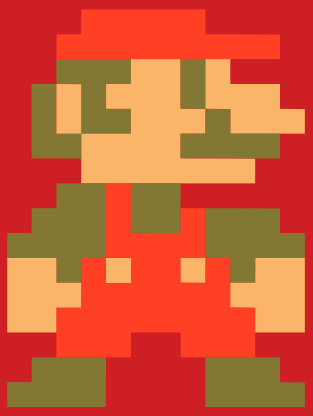
Nintendo Blast

www.nintendoblast.com.br



25º Aniversário

SUPER MARIO BROS.™

EDIÇÃO Nº15 DEZ/2010

BY NC ND

E MAIS: ANÁLISES DOS GAMES MAIS IMPORTANTES DO FIM DE ANO

ÍNDICE

N-BLAST RESPONDE	Sua nova seção de cartas!	03
ESPECIAL	25º Aniversário Super Mario Bros.	06
ANÁLISE	Donkey Kong Country Returns (Wii)	11
PRÉVIA	Kingdom Hearts Re:coded (DS)	17
ANÁLISE	Sonic Colors (Wii)	21
BLASTWARE	Bit.Trip FATE e Flipnote Studio	25
BLAST FROM THE PAST	Super Mario All-Stars (SNES)	29
ANÁLISE	Call of Duty: Black Ops (Wii)	34
TOP 10	Piores Momentos Aquáticos	39
ANÁLISE	Need for Speed: Hot Pursuit (Wii)	45
ENQUANTO ISSO	A Resposta da Microsoft: Kinect	49
ANÁLISE	Pro Evolution Soccer 2011 (Wii)	58
ANÁLISE	Mario vs. Donkey Kong 3 (DS)	62

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

Há 25 anos a industria dos games viu o nascimento daquele que seria a mais popular franquia já criada: **Super Mario Bros.** - e deste então, ela nunca mais foi a mesma. Ainda bem! Nesta edição comemoramos o aniversário de Mario em grande estilo, além de trazer análises dos mais aguardados lançamentos para o fim de ano, como Donkey Kong Country Returns, Sonic Colors, Pro Evolution Soccer 2011, e outros! Então fique com a gente, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA

Próxima

N-BLAST RESPONDE!



Alou moçadinha esperta! Conforme prometido em algum *ponto* desse continuum de espaço-tempo, o *N-Blast Responde* debuta cheio de glória em formato mensal na sua revista digital favorita. Um pouco diferente da coluna semanal do site, onde são eleitas as melhores perguntas da semana, teremos aqui um apanhado das melhores cartas do mês. Depois façam mais perguntas *aqui*. Preciso de vocês para garantir meu emprego. Adieu!

Ano que vem o DS terá o 3DS como seu sucessor, mas o que se sabe sobre o sucessor do Wii? Existem notícias ou rumores sobre o próximo console da Nintendo?

Anônimo da Silva

Notícias, e até os rumores, sobre o sucessor do Wii são praticamente nulas. Porém dia desses o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, resolveu falar um pouco (pra não dizer quase nada) sobre o novo sistema e o motivo de tanto mistério em torno dele. Para quem não conferiu ou quer refrescar a memória segue o *link* do post no Nintendo Blast com as declarações de Iwata.

● ● ●

Existem algum tipo de campeonatos de jogos de Wii no Blast? mesmo que sejam feitos por algum membro eu gostaria de saber!

Anônimo da Silva

Veja só, existe sim! Dentro do Fórum Nintendo Blast existe o *sub-fórum Campeonatos*, onde a nata dos jogadores aguardam por um desafio à altura. “Prepare Yourself”

● ● ●

O que é preciso para ser redator do Blast?

Anônimo da Silva

Sabe escrever? Tem senso crítico e ainda conta com uma pitada de humor? Se preencheu esses requisitos básicos parabéns, você pode ser um redator do Nintendo Blast!

Mas também é preciso um pouco de paciência, as inscrições para novas vagas de redator (e outras funções) serão anunciadas no início de 2011. Então fique ligado no site para não perder essa.

● ● ●

Qual o maior objetivo do N-Blast?? Abraços e parabéns pelo trabalho.

Michael Felipe

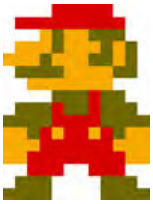
Nosso humilde objetivo é conquistar 24 territórios com pelo menos dois exércitos ocupando cada um. Entendeu, entendeu, entendeu? RÁ!

Piadinhas dispensáveis a parte, o que o Nintendo Blast procura é ser a maior fonte de referência sobre Nintendo no Brasil. Não é uma tarefa nada fácil, mas estamos trabalhando pra chegar lá.

● ● ●

Hey, Nintendo Blast, qual o melhor jogo do Mario na opnião de vocês?

Anônimo da Silva



Muito bem, melhor jogo do Mario... Hum... Pergunta difícil viu? Ó, vamos fazer o seguinte, vamos deixar que alguém bem mais inteirado do assunto responda essa. Isso mesmo, outra pessoa, mas não uma pessoa qualquer, estou falando de um ser metade homem metade deus, sim, ele, Shigeru Miyamoto! Veja qual é a *opnião do Mestre*.

E ai, você concorda?

Nintendo Blast, vocês recomendam que eu compre jogos aqui no Brasil mesmo ou é melhor no exterior? Existe algum site que vocês podem me recomendar? E quanto as taxas da almôndega (alfândega)?

Anônimo da Silva

É importante apoiar o nosso mercado comprando jogos aqui, maaaaas, pelos preços que atualmente são praticados fica muito difícil. Enquanto projetos como o ***Jogo Justo*** ainda não surtirem os resultados esperados, comprar jogos no exterior é válido.



Essa alternativa não é tão complicada como pode parecer, mas tem os seus riscos e desvantagens também. Para dar uma forrrrrrça ai meu caro(a) anônimo(a) veja essa matéria ***bacanuda e completíssima*** que o UOL Jogos fez dia desses. Depois dela fica muito mais fácil tomar uma decisão. E se for optar por comprar, umas dicas:

1 - Sempre, SEMPRE, peça o frete mais barato e vagabundo possível. Suas chances de ser pego na alfândega baixam muito. Muito mesmo.

2 - Compre uma coisa de cada vez. Além de baixar as chances de ser tributado (pacotes pequenos chamam muito menos atenção) se você for zicado e for pego o prejuízo será menor. Boas compras :D

Com o possível sucesso dos novos controles de movimento dos concorrentes, qual você acha que será o destino do Wii? Afinal, seu diferencial está comprometido, e há até quem diga que o PlayStation Move é o "upgrade do Wii para gráficos melhores

Anônimo da Silva

Anônimo, após dias analisando sua pergunta em busca da resposta, cheguei a um cenário apocalíptico: O Wii está com seus dias contados. E nós também =O

Isso é fato, estou te falando. Acompanhe o meu raciocínio para entender. (Ah,claro que tudo isso foi pensado e refletido profundamente levando em consideração o possível sucesso do Move e do Kinect. Tenho dúvidas se isso realmente venha acontecer. Quer saber o por que? Pergunte-me! xD)

O Wii tinha um diferencial, que foi incorporado por suas concorrentes, a Sony, quase como uma máquina de xerox, com o Move e a Microsoft, de maneira ousada e mais criativa, com o Kinect. Grosso modo, os três consoles agora estão no mesmo patamar. Oh, wait! Não estamos não, temos gráficos muito abaixo dos outros, fomos passados para trás...

Isso significa que o sucessor do Wii aparecerá antes dos demais, mas é bem provável que venha a demorar um pouquinho. E por quê? Porque ano que vem a Nintendo lançará o 3DS, e é muita loucura a empresa lançar dois sistemas totalmente novos no mesmo ano. Também nada concreto foi anunciado ainda sobre um possível Wii 2, e sabemos que consoles não são lançados assim da noite para o dia. Logo, fazendo algumas contas e uns achismos, 2011 será o último ano do Wii, e será o ano da revelação de seu sucessor.

Não fique triste, isso não é ruim, é a vida. E que é bonita também. 2011 começará bem para o branquinho da Nintendo, teremos o lançamento de Last Story, o novo Zelda cada vez mais próximo... É, não é muita coisa xD Vamos esperar, surpresas podem aparecer.



Pra quem pensou já se conformou e pensou "Mas nem tá tãããão apocalíptica assim as coisas" sinto muito, você está completamente equivocado! Após 2011 vem 2012, e o mundo acaba. Acaba tudo, formiga, baleia, árvore, gente, poluição e videogames... Estamos com nossos dias contados =O



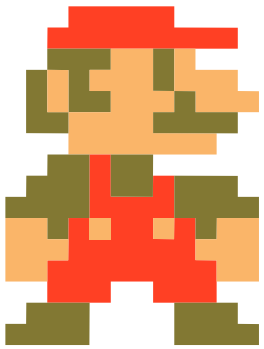
N-BLAST RESPONDE!

Acesse e pergunte!

formspring.me/nintendoblast

Ou pergunte por email:

contato@nintendoblast.com.br



25º Aniversário

SUPER MARIO BROS.™

por **Pedro Pellicano**



25 anos de Super Mario Bros.



OXO? Ok, foi o primeiro, mas não serve. Pong talvez? Hmmm, marcou uma geração, só que ainda não é bem o que procuramos. Super Mario Bros.? Ah, agora sim estamos falando a mesma língua.A história dos jogos eletrônicos possui alguns marcos históricos até hoje lembrados como revolucionários e pioneiros. E cada um deles merece destaque na memória de quem viveu e na literatura que ensina os mais novos.

Entretanto um jogo é unanimidade para todos (e se não for para você, desculpe, mas você está errado): Super Mario Bros., lançado em 1985 para o NES, vulgo Nintendinho, o console 8-bits da Nintendo.

A importância desse game para indústria é notável, especialmente pelo duplo impacto que ele causou. Por um lado, foi o título que trouxe um mundo estabelecido e de fantasia, com claras marcas visuais e características próprias, permitindo aos jogadores embarcar em uma aventura como nunca havia se visto antes. Por outro lado, foi esse o jogo que colocou Mario em lugar de destaque e deu início a uma das maiores franquias do mundo do entretenimento.



Um pouco de história

Mario não nasceu em 1985. O bigodudo foi visto pela primeira vez em Donkey Kong (1981), versão de fliperamas, quando ainda era apenas o 'cara que pulava' (Jumpman).

O pai da criança, Miyamoto, desejava usá-lo em diversos games, o que na época era só um plano ainda ingênuo, mas já mostrava a afinidade entre criador e criatura.

Tivemos então Mario Bros. (1983), também de fliperamas e apresentando arenas de batalha estáticas. O 'Bros.' no nome dizia ao jogador que o herói agora tinha um aliado, seu irmão Luigi, e as partidas tinham suporte a multiplayer (o que na época significava o dobro de moedas na máquina).

À medida que o novo título conquistava fãs, o destino da franquia foi sendo selado e então, em 1985, a Nintendo lançou a primeira grande aventura de Mario. Entretanto Super Mario Bros. tinha um desafio enorme pela frente: ajudar nas vendas do primeiro console que a Big N trazia ao mercado, o NES.

Deu certo? Bem, só pela existência desse artigo especial acho que dá para adivinhar a resposta.



O poder do mito

Usar esse espaço para descrever a história de Mario e seus games seria desperdício. Afinal, você pode encontrar tudo isso em vídeos do Youtube, artigos na Wikipedia e especiais postados nos mais variados sites.

Um mascote como Mario merece algo bem especial. Ele merece apreço por tudo que representa na história dos videogames.

É difícil imaginar a indústria atual sem a influência de Miyamoto e seu personagem mais famoso. E o curioso é que não foi apenas o gênero de plataforma o mais influenciado pela franquia e sim todos os títulos ao longo dos anos.

Mario é a expressão máxima do que um game deve conter: universo próprio, mecânicas bem estabelecidas e trilha sonora primorosa. Hoje é fácil dizer que todos os jogos têm isso, mas há 25 anos as coisas não eram bem assim.

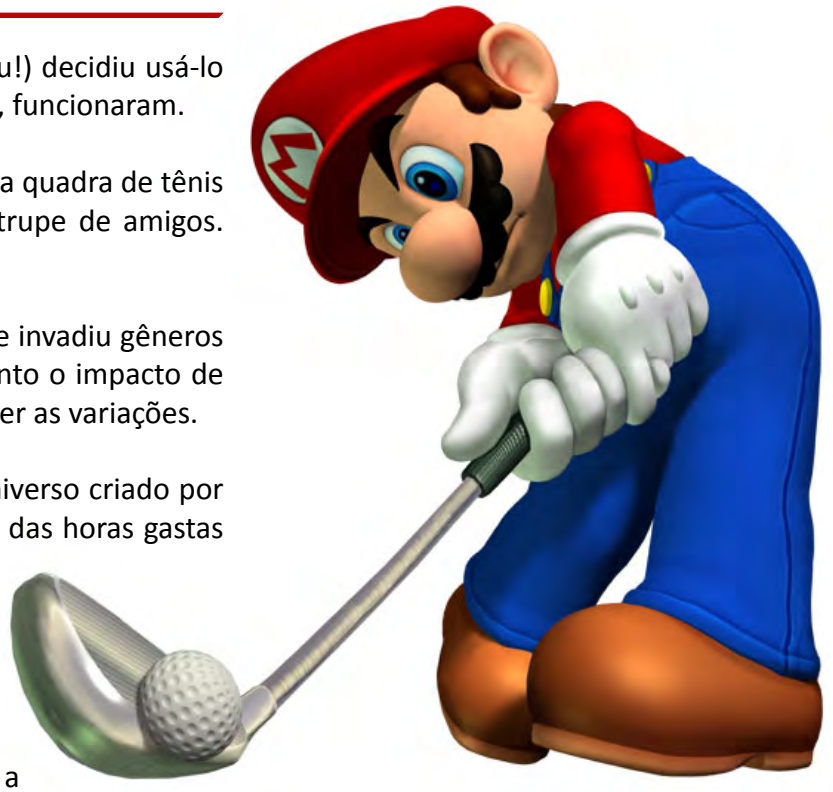
Quando se coloca um jogo do encanador no console (ou no portátil) podemos esperar, sem sombra de dúvidas, uma experiência única e mágica. Os mais novos têm a brilhante voz de Charles Martinet para embalar seus sonhos, mas desde o início aquele Goomba e aqueles canos verdes inundaram a imaginação de crianças e adultos.

Esse aspecto, aliás, é o mais sensacional na história de Mario. Seja qual for o ambiente ou o visual (2D/3D), o Reino do Cogumelo está presente no geral e nos detalhes. Nuvens, moitas, inimigos, canos e poderes são partes fundamentais do produto e quando colocamos o italiano de chapéu vermelho nesse cenário tudo passa a fazer sentido.

A grande curiosidade da franquia Mario é sua constante e imutável história: Bowser raptou a princesa, vá salvá-la. Ponto. O mesmo enredo repetido a cada game prova que a série depende mesmo de sua incrível jogabilidade e da brilhante imaginação dos estúdios Nintendo. Jogos com história profunda são mais do que bem vindos, porém Mario nunca precisou disso – mais uma prova de sua excelência.



Desvios naturais



Com a força de Mario crescendo, a Nintendo (rimou!) decidiu usá-lo em outros tipos de games. E em sua grande maioria, funcionaram.

Coloque o bigodudo em um campo de golfe, em uma quadra de tênis ou mesmo em um jogo de tabuleiro com toda a trupe de amigos. Funciona e, mais ainda, agrega valor aos títulos.

Mario extrapolou os limites de seus próprios jogos e invadiu gêneros que aparentemente não parecem ser dele. Entretanto o impacto de sua magia é tão forte que os fãs aceitaram com prazer as variações.

Os favoritos ainda são Marios de plataforma, no universo criado por Miyamoto. Só que não podemos deixar de lembrar das horas gastas em Mario Party.

Indo a fundo na franquia

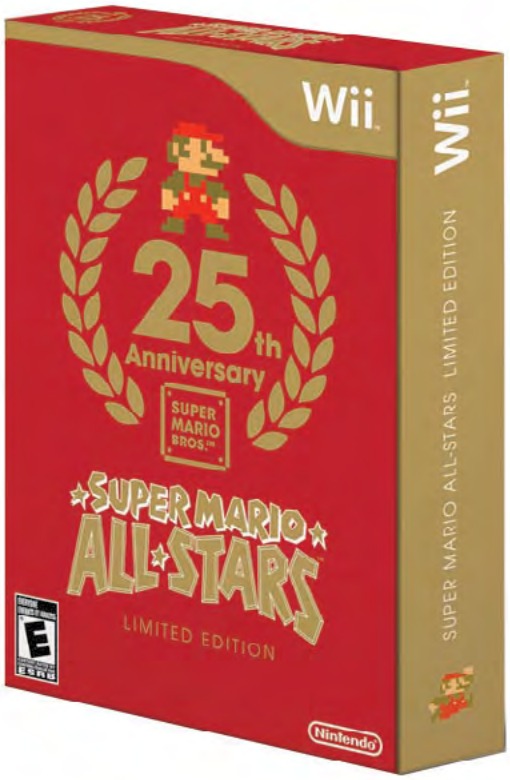
Quando Mario estava de malas prontas para o mundo tridimensional muitos acharam que a mudança seria danosa. Ledo engano. Super Mario 64 não só surpreendeu os jogadores como também serviu de base (de novo) para o futuro gênero de plataformas em 3D.

Este humilde redator prefere os jogos 2D do encanador. Entretanto, reconheço que os games de Mario em 3D são os melhores do gênero e, principalmente, mantém todo o universo da franquia intacto e ainda mais vivo.

Pode ser que Super Mario Sunshine tenha sido um desvio na ordem natural das coisas justamente por fugir dos elementos da série. Só que mesmo assim ainda é apreciado por diversos fãs no mundo por um simples motivo: ele tem o Mario.



Recentemente tivemos Galaxy e Galaxy 2, ambos excelentes e provas de que a Nintendo sabe levar seu principal personagem a novos cenários sem nunca deixar de lado aquilo que o caracteriza. Ver os Goombas de ponta cabeça ou ouvir a trilha sonora orquestrada foram experiências que nenhum gamer jamais vai esquecer.
Porém, o poder do jogo clássico do Mario 'indo para a direita', foi provado novamente com os jogos New Super Mario Bros. para Wii e DS. Não é uma questão de ser melhor ou pior de acordo com a perspectiva da câmera, e sim de agradar a um público maior e que cresceu vendo o bigodudo em sua forma original.



Vemos aí outra prova da excelência de Mario. A Nintendo teve a ousadia e a audácia de manter a franquia em dois modelos totalmente diferentes, algo que poderia dividir opiniões e deixar Mario boiando entre os mundos 2D e 3D.

Obviamente que isso não aconteceu e tanto os jogos laterais como os tridimensionais foram grandes sucessos de crítica e vendas, mostrando, de novo, que esse cara da Itália (ou Japão) possui um talento incomparável.

Parabéns, oras!

Seja você um Nintendista, um Sonysta, um Microsoftista (existe esse termo?), é impossível não admirar o papel de Mario para a indústria dos games. Após 25 anos o safado continua acumulando recordes, provocando sorrisos e deixando os fãs embasbacados com suas novas aventuras.

A Big N nunca planejou tudo isso. A Nintendo provavelmente não tinha ideia do tamanho que a franquia iria atingir. Mas é a Nintendo que continua, ano após ano, fornecendo títulos de Mario como ninguém mais poderia fazer com seus próprios personagens.

Depois de um quarto de século, só podemos dizer “obrigado”. E lamentar que, infelizmente, a princesa continua em outro castelo.







DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



por **Gustavo Assumpção**

Na era de ouro do Super Nintendo, lá pelos anos 90, Donkey Kong Country se tornou amplamente cult. O belo trabalho desenvolvido pela Rare fez da série um dos melhores games da geração 16 bit. Com esse retrospecto, será que o quarto game da série, Donkey Kong Country Returns, conseguiu repetir a fórmula? É o que veremos nas páginas a seguir:

A Retro Studios ocupa hoje um papel chave para a Nintendo. Depois de desenvolverem a fabulosa trilogia Super Metroid, a Big N colocou nas mãos do time norte-americano o retorno de uma de suas franquias mais queridas – e mais esperadas pelos jogadores também. E após ter o game nas mãos, dá pra afirmar sem medo: foi um belíssimo trabalho.



Imagine só o tamanho do desafio proposto para a equipe. Pra começar, conseguir pegar os elementos que fizeram de DKC um sucesso e ampliá-los para utilizar as capacidades que o Wii fornece. O que para muitos poderia ser algo arriscado foi um desafio tirado de letra pela Retro.

A mesma diversão de antes

DKC Returns começa com uma curta animação em CG que pouco explica da trama. Nela é possível ver apenas alguns totens mágicos que hipnotizam os animais da ilha de Donkey: os Tiki. É daí que surgem os inimigos e chefes que vão direcionar a aventura.



São ao todo oito mundos diferentes, cada qual com suas características próprias, ambientação particular e nível crescente de dificuldade. Um elemento bastante interessante disso tudo é que – aproveitando a capacidade técnica do Wii – a Retro conseguiu desenvolver fases grandiosas e cheias de elementos interativos, o que torna cada um dos estágios uma enorme surpresa. O design de cada uma das fases é inteligente e propositalmente complexo. Não são raras as vezes em que a dinâmica se altera e o jogador passa a ter que enfrentar obstáculos dos mais diversos, muitos deles inclusive exigem resposta rápida e alta intuição.



Do DKC original, muitos dos elementos foram mantidos. Bônus com tempos pré-definidos dentro das fases para







serem completados, bananas, moedas e vidas extra para serem coletadas e muitos itens escondidos ainda são a base da aventura. O que mudou é que muitos desses itens estão muito mais escondidos do que antes – exigindo perspicácia e atenção do jogador como poucos games exigem.

Outro elemento mantido foi a presença de um mapa principal que dá lugar a cada um dos oito mundos em que a aventura se desenrola. Esse mapa é completamente linear e sem muitas surpresas, mas contribui para manter a idéia de que é um game da série DKC.
A temática de boa parte das fases também foi mantida a ermo. A ambientação, embora mais caprichada, foi de certa forma inspirada nos games anteriores da franquia. Fases em minas com a presença dos famigerados carrinhos, fases de lava escaldante ou em selvas... Só que dessa vez os estágios aquáticos e com ambientação na neve ficaram de fora da aventura – uma decisão não muito acertada, já que algumas vezes é possível sentir uma certa repetição nos cenários.

Um side-scrolling do século XXI

Mesmo que invista em fórmulas já vivenciadas por qualquer jogador que teve a oportunidade de terminar os DKC anteriores, Returns ainda tem fôlego (e bota fôlego nisso) para inserir uma boa quantidade de elementos novos – sejam nas fases ou seja na própria estrutura do game em si.

Pra começar, além dos movimentos clássicos que Donkey e Diddy já desempenhavam (como pular, rolar e correr), agora os macacos podem bater no chão e assoprar. Esses dois comandos são executados com movimentos no Wiimote e servem para promover a interação dos símios com os cenários – como por exemplo derrubar paredes e com isso liberar passagens escondidas. Os elementos são facilmente executáveis e, com o tempo, se tornam essenciais para que o jogador prossiga nas fases ou encontre itens perdidos pelos cenários.

Pensando em se adaptar aos diversos tipos de jogadores, a Retro disponibilizou esquemas diferenciados de controles. O básico é o esquema que utiliza o Wiimote na horizontal,

Aventura em dupla

Uma das adições mais interessantes de Returns é a possibilidade de se jogar o game de forma cooperativa. Isso mesmo: agora é possível jogar as fases ao mesmo tempo com a presença de um amigo. Nesse momento, um dos jogadores controla Donkey e o outro Diddy, num esquema que lembra muito o que já havia sido feito em New Super Mario Bros. Wii.
O mais interessante desse modo é que ele torna o game muito mais difícil do que ele já é. Conseguir com que os jogadores trabalhem de forma cooperativa demanda muita sincronia e acaba tornando a experiência um pouco menos satisfatória do que ela poderia ser. Mesmo assim, é uma das novidades mais interessantes de Returns.







como um controle clássico. Leva um tempinho pra se acostumar (principalmente quando é necessário utilizar os sensores de movimento em momentos específicos), mas é o esquema mais intuitivo de todos. Se você não se acostumar, pode plugar o Nunchuk e utilizar os dois controladores. Particularmente, senti que esse segundo esquema funciona melhor, porque concede mais precisão aos movimentos e ações, principalmente em áreas mais avançadas. Dá pra afirmar que com a combinação Nunchuk + Wiimote, Donkey Kong Country Returns fica muito mais completo e, por que não dizer, divertido.





Outra inovação bem característica e interessante é a possibilidade de flutuar quando o jogador está controlando Donkey e Diddy, bastando apertar o botão de pulo quando já estiver no ar. Assim, Diddy utiliza uma espécie de jetpack com foguetes que torna os saltos mais duradouros. Esse esquema facilita – e muito – a vida do jogador em fases mais avançadas.



Indispensável porque, como já foi dito, as fases são um show a parte. Cada uma dela possui efeitos visuais dos mais bonitos. Tudo é muito fluente, natural e interativo. Efeitos de fogo, sombra e água são bem realizados, assim como as belíssimas animações dos personagens, chefes e inimigos. É um game cheio de vida e que praticamente abre mão dos cenários estáticos e sem vida em troca de fases sempre cheias de mecanismos diferenciados. Em boa parte das fases é possível alterar a dinâmica – e até mesmo a estrutura – graças a objetos interativos colocados pela equipe de desenvolvimento. Um trabalho impressionante e impecável.





Infelizmente, a trilha sonora não acompanha essa evolução. É possível perceber que as composições acompanham o que já foi feito outrora na franquia, sem muita preocupação com inovar. Isso não é nada ruim, já que os trabalhos

presentes nos DKC anteriores estão entre os de maior destaque entre todas as trilhas sonoras de games do SNES. Mas o fato é que muitas vezes falta aquela composição mais diferenciada.

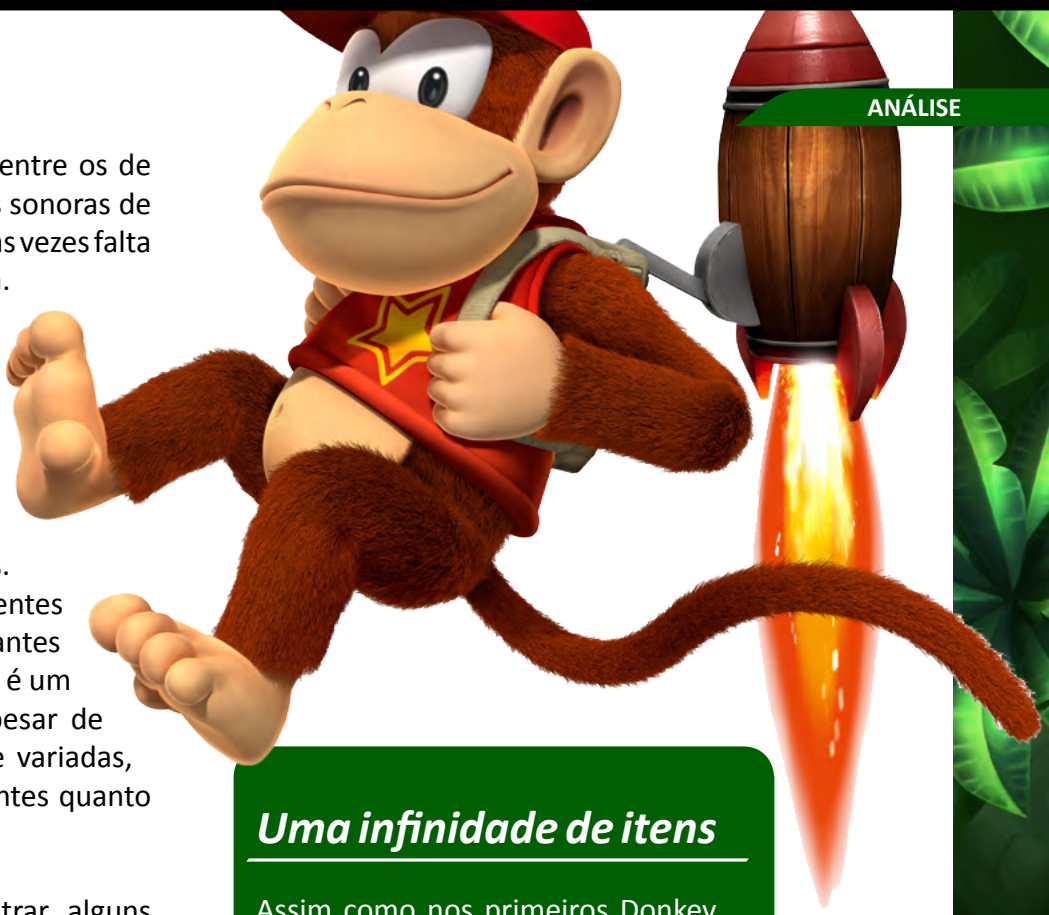
Nem tudo é perfeito...

Se a evolução natural é percebida em Returns, alguns retrocessos também são perceptíveis. O principal deles é o design de chefes e inimigos. Infelizmente, os novos combatentes não são nem de perto tão interessantes quanto os Kremlings – o que por si só é um fato a se lamentar. Já os chefes, apesar de utilizarem mecânicas interessantes e variadas, não conseguem se tornar tão marcantes quanto deveriam.

Outra característica que pode frustrar alguns jogadores é a dificuldade algumas vezes exagerada da aventura. Mesmo logo no início não é assim tão fácil conseguir vencer os fases e chegar até o final de primeira. Claro que existe o Super Guide para quem não tem assim tanta familiaridade com esse tipo de dificuldade ou então para quem ficou enroscado em algumas das diversas fases, mas quem insistir em não utilizá-lo vai precisar de muita paciência.

Returns também sofre com a falta de variedade. Não só de ambientações (já citadas anteriormente), mas também de quantidade de inimigos e objetivos. Embora as fases sejam sempre únicas e com mecanismos igualmente únicos, muitas vezes falta algo mais incisivamente diferente, inclusive na maneira com que elas se apresentam aos olhos do jogador. Esse não chega a ser um defeito grave, mas é preciso ser considerado. Outra falta sentida é que apenas Rambi e Squawks estão presentes na aventura e somente o rinoceronte é controlado de fato. Isso nos deixou particularmente frustrados.





Uma infinidade de itens

Assim como nos primeiros Donkey Kong Country, Returns exige que o jogador colete itens para terminar o game com 100%. Como já foi dito, dessa vez o jogador precisa suar para conseguir coletar tudo o que o título propõe. – e olha que não é pouca coisa.

Em cada uma das fases, o jogador precisa coletar as letras que formam a palavra KONG e pedaços de quebra-cabeça que variam em quantidade e dificuldade para serem conseguidos. Durante as fases ainda é possível coletar bananas, balões de vida extra e as Banana Coins, que são utilizadas para comprar itens no cafofo de Cranky Kong.

Coletar itens é a chave para conseguir ultrapassar a aventura sem maiores problemas. E essencial para quem quiser completar o game em sua totalidade.



Um dos melhores games do Wii

No mais, Returns é um dos grandes lançamentos desse ano. Além de um design de fases muito acima do que se esperava, mostrando que a Retro Studios realmente é um dos times mais talentosos da atualidade, o game consegue unir tradição e inovação de uma maneira muito desafiadora e divertida.

É engraçado pensar que foi preciso passar mais de dez anos para que nós, jogadores saudosistas, pudéssemos experimentar essa maravilha. O bom é que esse momento chegou e tenho certeza que você vai gostar de tudo o que Donkey Kong Country Returns tem a oferecer. E olha que não é pouca coisa...



9.0

Donkey Kong Country Returns (Wii)

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

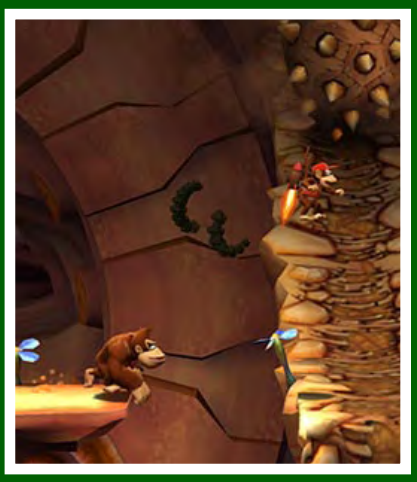
Fique ligado



Se você estiver com dificuldades para conseguir encontrar os itens perdidos ao longo das fases, é bom ficar atento a tudo o que estiver em seu campo de visão. Tente sempre interagir com os cenários, utilizando o movimento de bater as mãos no chão do símio. Dessa forma, algumas surpresas podem acontecer.



Outra dica importante é não esquecer de utilizar os inimigos como impulso para fazer grandes saltos e alcançar aquele item que parece complicado de conseguir coletar. Barris também quase sempre possuem uma função maior do que parecem ter - sério, acredite na gente.



Procure vasculhar cada canto das fases, já que boa parte das áreas de bônus estão escondidas em locais não visualizáveis. Nas áreas de bônus é preciso coletar todos os itens dentro de um período determinado de tempo para ter direito a uma peça de quebra-cabeça – e olha que algumas vezes essa missão não é lá das mais fáceis.

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Re:coded

キングダム ハーツ Re:コーデッド

Por ***Gustavo Assumpção***

O jeitão Final Fantasy, a efusividade do universo Disney, o cuidado com cada detalhe, o roteiro rico e denso. São muitos os motivos que fizeram da série Kingdom Hearts o sucesso que é hoje. Depois de 358/2 Days, o DS ganha seu segundo game, uma versão melhorada do único jogo da franquia lançado para celulares. É essa aventura que você confere em detalhes nas próximas páginas.





Kingdom Hearts não é pra qualquer um. Mesmo lá no início, a complexidade do enredo, a jogabilidade contestável e a riqueza de detalhes de seu sistema de batalha transformaram a série em um nicho específico, voltado exclusivamente para quem realmente gosta do gênero. Na medida em que essa complexidade foi aumentando, cada vez foi ficando mais difícil acompanhar cada detalhe da trama e de seus minuciosos detalhes.

Lançado exclusivamente para celulares japoneses, Kingdom Hearts: coded foi o único spin-off que até então tinha ficado completamente restrito ao mercado nipônico. Foi então que a Square Enix anunciou a produção de um remake do título para o Nintendo DS, recheado de novidades e com um esmero incrível em cada detalhe. Intitulado Kingdom Hearts Re:coded, o game foi lançado em outubro no Japão, com relativo sucesso.

Um elo de ligação

Re:coded se passa exatamente logo após os acontecimentos do segundo game da série principal. Na história, Jiminy Cricket (o Grilo Falante) retornou ao Disney Castle para organizar as anotações que ele havia feito em páginas de um diário. Lá, ele encontra uma frase misteriosa, que o instigou – juntamente com King Mickey – a investigar a origem, o motivo e o significado de tal afirmação. Para realizar esse processo, King Mickey digitaliza as páginas do diário, criando localidades novas (e outras bem conhecidas) para que o jogador explore. Essas localidades são, digamos assim, "virtuais". Na pele da versão virtual de Sora, o jogador deve destruir os bugs presentes nos mundos virtuais decorrentes do diário, contando com a ajuda de vários personagens do universo Disney.



Esses "bugs" são espécies de blocos (vermelhos e pretos) espalhados por todo o mundo. Além de destruir inimigos dos mais diversos tipos, o jogador ainda terá que eliminar esses blocos. A trama, apesar de paralela, fornece algumas respostas para acontecimentos de outros títulos da série – um prato cheio para aqueles fãs que gostam de se ater a cada um dos pequenos detalhes.



Kingdom Hearts até o fim

Re:coded pouco alterou a fórmula presente em outros games da série Kingdom Hearts. Usando o mesmo esquema de RPG de ação com batalhas em tempo real, Re:coded ainda possui elementos vindos de Birth by Sleep, lançado esse ano para o PSP. A principal adição vinda de lá é o sistema Command Matrix (ver Box), que adiciona um esquema bastante interessante de possibilidades e funcionalidades.

O esquema de controles é bem simples. Os ataques normais do jogador realizados com a Keyblade são feitas com o botão A, enquanto comandos especiais, como Strike Raid e Fire são utilizados com o botão X. Ao pressionar o botão L, você pode percorrer o seu Commands. Sora também pode realizar comandos como Dodge Roll e Reflect Guard com o botão Y.

Ao causar danos em inimigos, um indicador na tela, o Overclock, se enche. Quando completamente cheio, ele passa a um nível acima, liberando uma habilidade especial que pode ser utilizada pelo jogador. Se você continuar derrotando inimigos, o marcador continua se enchendo, até atingir o "Nivel Max". Nesse momento é possível desferir um golpe especial – ideal para chefes e inimigos mais fortes. Vale lembrar que novas habilidades do tipo são liberadas conforme o jogador atualiza a sua Keyblade e conforme ganha níveis ao derrotar os Heartless.

Outro mecanismo interessante são os SPs. Na sua jornada existem alguns lugares específicos onde será necessário superar longas quests. Nessas aventuras, ao se derrotar blocos e Heartless, o jogador é "premiado" com uma quantidade de SPs. Se você for atingido por inimigos, perderá parte do que conquistou. Ao chegar ao fim do labirinto, será possível trocar esses SPs por itens raros e até mesmo novos Commands.

Um mundo de possibilidades

Em Re:coded, a Square Enix promete uma variedade bem interessante de jogabilidade – fugindo um pouco do esquema preso e repetitivo de 358/2 Days. Embora aqui nenhum mundo Disney inédito apareça, eles ganharam em alguns momentos uma roupagem diferenciada.

Um exemplo claro disso é a Traverse Town, por exemplo, que possui fases em side-scrolling, semelhante a Super Mario Bros. Wonderland possui um esquema meio game de tiro e o Olympus Coliseum possui bat

Comandos até dizer chega!

Vinda diretamente de Kingdom Hearts: Birth by Sleep, a Command Matrix é onde o jogador "instala" as habilidades especiais conseguidas durante a aventura principal. Com a instalação de um comando, você pode complementá-lo com outra habilidade, produzindo efeitos diferentes. Também é possível combinar duas habilidades para criar uma terceira habilidade completamente nova. Conforme o jogador avança, mais opções de combinação são instituídas – por isso nada de pensar que vai poder fazer combinações mirabolantes logo no início do game.

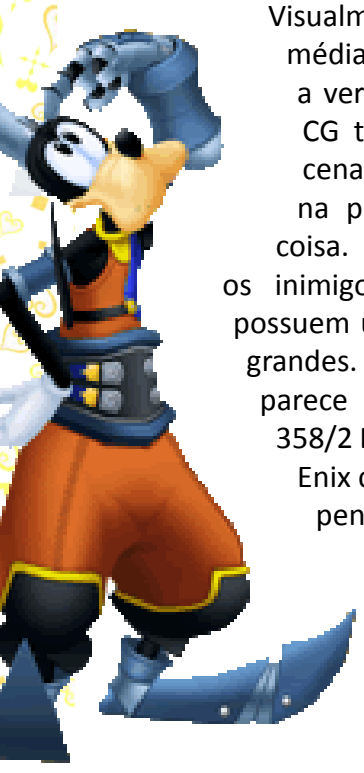




por turnos. É interessante que a mudança de perspectiva às vezes acontece dentro de uma mesma fase. Não é incomum que a câmera mude rapidamente de posição, forçando o jogador a continuar mantendo a atenção. Outro momento interessante são os momentos virtuais, onde Sora está em locais parecidos com os vistos no filme Matrix. Nessas localidades, o game ganha ares de games de plataforma, sendo necessário pular com precisão e paciência. Algo que demanda além de um pouco de prática, muito foco. Com isso, é esperado que a jornada canse um pouco menos do que usualmente acontece em um Kingdom Hearts.

Outro ponto interessante é que Re:coded, possui um sistema interessante que permite a troca de partes de avatar e uma espécie de tag mode. Detalhes sobre o sistema são escassos, mas sabe-se que o game possui 800 partes para o seu avatar, algumas sendo raras.

Além disso, Re:coded pega vários elementos de Birth by Sleep (PSP), incluindo um sistema de troféus. Aqui, será possível encontrar cerca de 30 troféus, sendo que ao conseguir novos troféus o game recompensa o jogador com novidades, como um vídeo secreto com detalhes da trama.



Visualmente, o game é muito acima da média do que estamos acostumados a ver no DS. Embora as cenas em CG tenham sido substituídas por cenas com pouca movimentação, na prática isso não muda muita coisa. É possível perceber que os inimigos, personagens e cenários possuem uma gama de detalhes muito grandes. A verdade é que Re:coded parece mais limpo e fluido do que 358/2 Days, mostrando que a Square Enix caprichou nos detalhes. Vale a pena ficar de olho, já que Kingdom Hearts Re:coded chega ao mercado americano no dia 11/01/2011.

Seja o que você quiser ser



Kingdom Hearts Re:coded possui um sistema bem interessante para que o jogador possa definir o futuro do personagem principal, Sora. O sistema, conhecido como Matrix, permite que o jogador direcione em uma matriz as estatísticas e características de Sora – um esquema bem parecido com a Sphere Grid de Final Fantasy X.

Ao subir um nível, o jogador também ganha um nível no painel, bem parecido com o que acontecia em Kingdom Hearts 358 / 2 Days. De acordo com os caminhos tomados na matriz, o personagem principal pode ganhar habilidades diferenciadas, ampliando a gama de possibilidades dentro da jogabilidade.

Conforme o game avança, a matriz se torna mais complexa e permite mais opções diferentes – por isso é preciso ficar atento para não perder nada de importante para o seu estilo de batalhar.





por Jaime Ninice e Alex Sandro

Análise

Sonic Colors (Wii)



A estrela de Sonic andava meio apagada. Desde que entrou no mundo 3D, o ouriço não se confirmou e perdeu a pose para o mascote bigodudo da Nintendo. O espinhudo tentou se aventurar pelo mundo usando uma espada, se transformando em lobo (alguma coincidência com Twilight Princess?), participou da história do Rei Arthur, correu com Karts e poderes (hmm... que game veio à sua cabeça para comparação?) e disputou jogos Olímpicos de Verão e Inverno com a trupe da Big N. Mesmo assim, em seus games faltava aquele brilho que tinha durante a década de 90. Mas chega de tristeza, agora é hora de colorir seu Wii e o estrelato do ouriço com Sonic Colors.

O ouriço azul e todas as cores

Takashi Iizuka, o produtor do game, já havia dito que Colors seria um dos melhores jogos e que o game certamente agradaria aos donos do Wii. E qual a melhor forma de agradar aos jogadores nintendistas? Com fases no espaço! Ah, você se lembrou daquela aventura galáctica que jogou com um encanador e que... Bom, deixa pra lá.

A história deste jogo é uma das mais agradáveis em toda a série, agora com um ar mais voltado para um desenho animado, porém sem abandonar as características do universo Sonic. Todo aquele estilo dos integrantes foi mantido. Pode-se perceber a marcante característica “nerd” de Tails, assim como o constante espírito inquieto e aventureiro de Sonic, sempre procurando aproveitar seu tempo livre com algumas coisinhas, como derrotar um robô gigante que estava simplesmente ameaçando toda a ordem do planeta. Nesse nível.

Dr. Eggman abriu um gigantesco parque de diversões interestelar criado no espaço, acima do planeta natal de Sonic, que abrange diversos outros planetas com os mais diversos temas.





Próxima









Esses planetas são habitados por espécies corredoras alienígenas conhecidas como Wisps, criaturas coloridas que possuem diversos poderes, que foram expulsos de suas casas. Muitos deles foram possuídos e transformados em NegaWisps pelo maquiavélico arqui-inimigo de Sonic, com o intuito de aproveitar suas energias na construção de um plano infalível. Ao passar pelos mais diversos mundos, Sonic irá contar com a ajuda desses Wisps, que emprestarão seus poderes para ajudar na resolução de enigmas e para facilitar a passagem em muitos dos locais.

Em frente e rumo à perfeição

Exclusivo para as plataformas Nintendo, Sonic Colors é um jogo da franquia Sonic que tenta conseguir um resultado que há muito tempo a Sega vem querendo com sua franquia: retornar às origens de maneira a conseguir mais público interessado em voltar a correr alinhadamente pelas mais diversas fases mirabolantes e com um bom nível de mecânica.

O jogo não perde tempo com explicações e, já no início, segue correndo para o que realmente importa: fases de corrida ao bom e velho estilo 3D que tanto consagrou a franquia na série Adventure, com sua perfeita junção aos estilos laterais de plataforma das séries mais tradicionais. A ligação entre as duas perspectivas está funcionando perfeitamente. Diversos elementos novos estão presentes para reiterar as características e qualidades do jogo, tornando ele uma evolução que possui os melhores elementos de todos os jogos da série até agora.

Muitas das idéias de Colors foram retiradas dos últimos Sonics lançados até então. Você perceberá inúmeras semelhanças como as animações que aparecem na introdução corrida de fases bem engenhosas, retiradas de Sonic and the Black Knight; fases laterais e momentos de exploração com grande frenesi nos chefes, retiradas de Sonic Unleashed; além dos elementos cadenciais da série Adventure, que nos passam pela memória muitas vezes quando vemos um corrimão que se liga a um looping e termina com um vôo pelo espaço, para depois cair num dash de velocidade para pegar mais argolas e assim contiuar até o fim.





Ao primeiro contato percebe-se que muitas das fases – 6 mais o chefe por zona – são extremamente curtas, porém outras de tamanhos colossais também estão presentes para ajudar a equilibrar nesse aspecto. Aliás, elas devem ser vistas como um conjunt em que todas se cadenciam formar uma só, mas com diversos momento de transição. São belíssimas e os temas basta interessantes. Algumas vezes você irá correr po pistas enormes e ensolaradas numa fábrica de doces, já em outras terá de percorrer gramados desviar de abismos e cachoeiras, ou ainda deve achar a saída nas profundidades do mar, desvia das conhecidas piranhas dos jogos anteriores e de samurais em cenários tematizados. Em certo momentos o universo será seu caminho e você poderá se aproveitar dos meteoros existentes p atravessar determinados locais.



Um colorido fenomenal e rápidas perspectivas

Os gráficos representam um dos pontos mais for em Colors, com cenários de fundo extremamente

cheios de detalhes, e um alvorecer de cores alucinante. Despertam o que há de melhor em criatividade e tornam este um dos mais belos gráficos do Wii, podendo até ser comparado com os gráficos de jogos de outras plataformas que possuem maior poder de processamento. As cores se misturam e trazem aquele efeito psicodélico ao que Sonic avança com mais velocidade pela tela!

A trilha sonora do jogo é composta de temas de fundo mais voltados ao ritmo eletrônico. Todas elas combinam muito bem e dão o ritmo certo para as fases. É de empolgar a mudança que elas ganham entre cada ato. De extrema criatividade!







Sonic Colors (Wii)

GRÁFICOS **9,5** | SOM **9.0**
JOGABILIDADE **8,5** | DIVERSÃO **9,0**

9.0

Talvez o que os fãs mais esperavam do próximo game Sonic para as grandes plataformas eram fases enormes, velocidade desenfreada, ótima jogabilidade, extras aos montes, e um carisma inconfundível, que só a série da Sega sabe trazer. Muitos dos objetivos foram cumpridos com Colors, mais ainda esperávamos mais extras além da aventura principal.

O jogo utiliza também o controle de Game Cube e o Classic Controller. Seu sistema de multiplayer se constitui de fases bonus monocoloridas em que 2 jogadores percorrem-na passando por criativos obstáculos para chegar ao final. É muito divertido correr em alta velocidade e sem tela dividida com mais outro personagem, porém faltaram os tradicionais e competitivos modos nas fases normais da série Adventure, em que se disputavam qual jogador conseguia chegar ao final primeiro, atrapalhando os adversários com poderes extras acumulados.

A duração do game é ampliada pelo ótimo conteúdo e variedade de desafios entre as fases, e com alguns fatores, tais quais as argolas vermelhas, que devem ser coletadas durante todas as fases e a pontuação a ser alcançada no final. O sistema de Ranks também voltou, e é necessária muita dedicação para conseguir o famigerado Rank S em todas as fases.

O novo jogo da franquia se superou desta vez, e mostra que elementos antigos servem sim para complementar a experiência e trazer de volta todas as qualidades que os fãs sempre esperam. Sonic Colors possui um ótimo conteúdo e é item indispensável para todo e qualquer fã do ouriço azul mais famoso do mundo dos games!

por **Pedro Pelicanno e Rafael Neves**

BLASTWare



Bit.Trip FATE - WiiWare

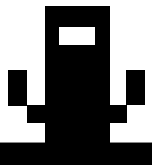
A chegada de mais um game da série Bit.Trip trouxe um grande sorriso na face desse que vos escreve, mas ao mesmo tempo fica uma pontinha de tristeza. Por quê? Oras, o novo game é o penúltimo da franquia, a qual será encerrada com a 6ª versão.



Como tudo que é bom acaba não adianta lamentar antes da hora. É muito melhor aproveitar enquanto podemos e destacar, de novo, os motivos que fazem de Bit.Trip uma das melhores séries de games já criadas.
FATE segue a linha de seus antecessores e coloca o personagem Commander Video em um novo gênero: shooters laterais. Pense em Gradius ou R-Type. Porém o interessante é a forma que o estúdio Gaijin Games sempre encontra para adicionar elementos que tornam seus títulos experiências únicas.



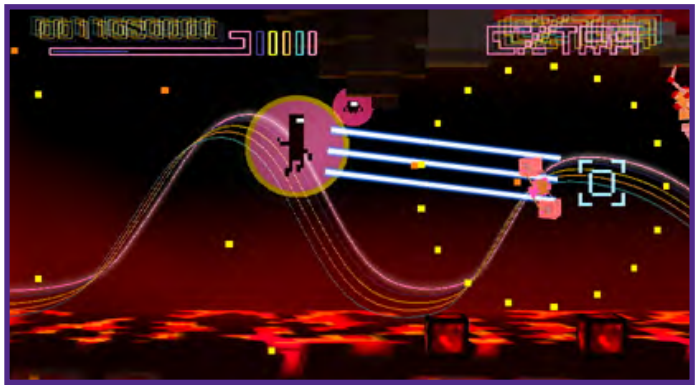
Em FATE você segue uma trilha definida – on-rails por assim dizer. Não é possível mover o personagem (sua 'nave') pela tela, apenas seguir o trilho que tem variações na altura, lembrando bastante a linha vista em monitores cardíacos.
Os inimigos vêm de todos os lados com diferentes padrões de tiro, obrigando você a mudar sua posição no trilho e atirar para todas as direções. Aliás, essa é mais uma das grandes mudanças sempre trazidas pela série: os controles. Dessa vez é preciso usar o Nunchuck para se mover e o ponteiro do Wiimote para os tiros.







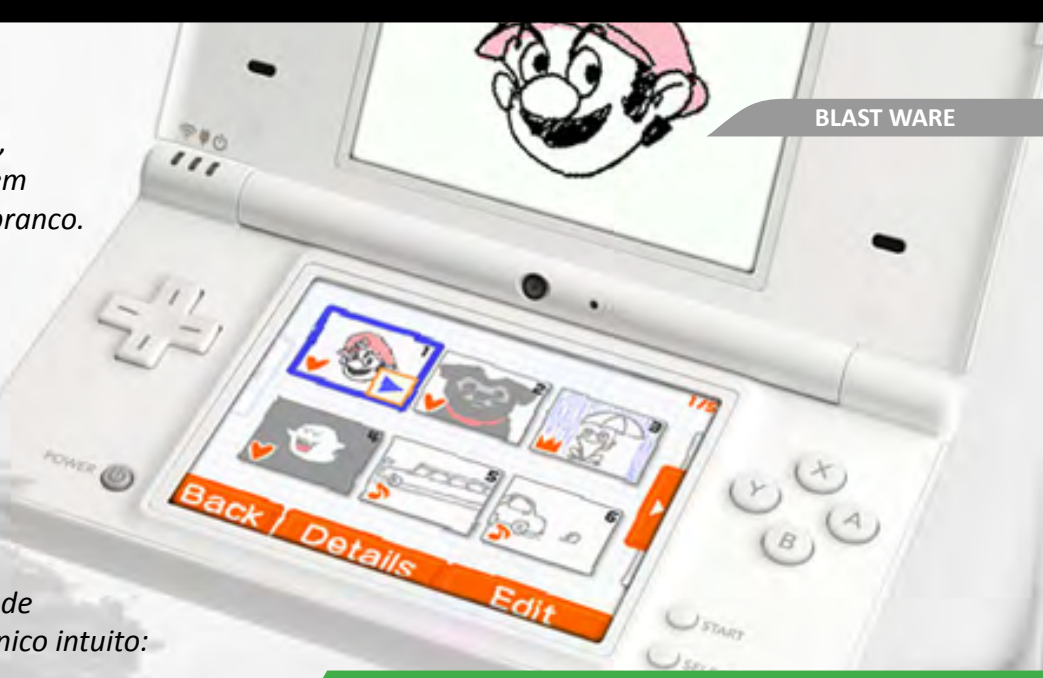
Talvez esse seja o único aspecto que mereça crítica. Apesar de seu caminho pelas fases possuir variações para cima e para baixo, você só pode usar o analógico para frente e para trás. Demora certo tempo até você ensinar essa mecânica ao cérebro já que, visualmente, parece óbvio o movimento no Nunchuck. Nada grave, claro, mas é um ponto a se considerar.



Para aqueles que se descabelaram e tiveram acessos de raiva com os jogos da série, fica um alento: FATE não é tão difícil assim. Veja bem, eu disse 'TÃO', o que significa que o game ainda é bem desafiador, em especial nas fases finais e nos chefes. E como a proposta é ser retrô, FATE não traz checkpoints, fazendo você jogar um nível inteiro mesmo que morra no final. É injusto? Pode ser, mas faz parte da experiência. Na parte audiovisual o game continua a tendência vista até aqui, abusando dos pixels e dos *chiptunes*. É uma verdadeira orgia clássica que abraça o jogador de maneira carinhosa, provando que a diversão sempre supera recursos avançados. Mais legal ainda é poder interferir na trilha sonora pegando os itens ou mesmo apertando botões aleatórios no Wiimote.



Se você é um fã da série Bit.Trip eu nem preciso recomendar FATE. Você já sabe que é bom. Entretanto, caso seja um novato na franquia meu conselho é simples: baixe TODOS os jogos e dê sua contribuição a um dos estúdios mais originais que surgiram nos últimos anos. O preço de admissão é baixo e a recompensa é enorme.



Não há fases, níveis, magias, chefões, equipamentos ou princesas para serem salvas, mas apenas uma página em branco. Você desenha um boneco ao estilo "palitinho" e depois desenha outro com uma leve mudança, depois outro com mais uma alteração e assim por diante. Depois, é só dar "play" e pronto: Você criou uma animação! É assim que se resume ***Flipnote Studio*** *para o DSiWare, um jogo produzido pela Nintendo em parceria com o sistema de distribuição online Hatena com um único intuito: criar suas próprias animações!*

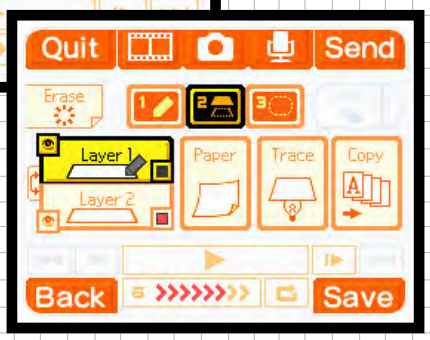
Flipnote Studio - DSiWare

O game, que mais parece um estúdio mesmo, funciona muito bem. Há diversas ferramentas que garantem grandes criações, mas nem todas são facilmente aprendidas pelo jogador. Iniciantes podem começar sem usar o sistema de camadas e outras funções avançadas, mas, logo depois de algumas criações medíocres, o jogador começa a se interessar mais e mais pelo game. É possível adicionar muitos efeitos interessantes, mas você percebe uma coisa: é tudo manual. Isso mesmo, quando você vê as grandes obras de arte feitas pelos gamers ao redor do mundo, parece que muitos efeitos visuais e sonoros são automáticos e basta apertar um botão para adicioná-los, mas não é assim. Se você quiser fazer um bom produto final, precisa suar a mão na stylus e trabalhar duro com suas criações. No início parece um pouco difícil, e realmente é, mas quando você divide suas animações com outros jogadores de outros países, a sensação é ótima, ainda mais quando recebe elogios.









As duas telas do DS funcionam muito bem no jogo, tanto a superior como um guia rápido e fornecedor de atalhos, quanto a inferior, com sua sensibilidade ao toque. É com Flipnote Studio que você percebe o quão precisa é a touchscreen do seu Nintendo DSi, pois cada mínimo gesto com as mãos é percebido com exatidão pelo jogo. Há muitos tipos de pincel e lápis que, quando combinados, garantem tracejos únicos. A única crítica que faço é à palheta de cores, que só possui três colorações: preto, vermelho e azul. O jogo ainda consegue importar efeitos sonoros e fotos do DSi através do cartão SD ou da memória interna mesmo. No entanto, não é possível tirar fotos durante o jogo, apenas importá-las e colocar efeitos, o que é um gasto de tempo

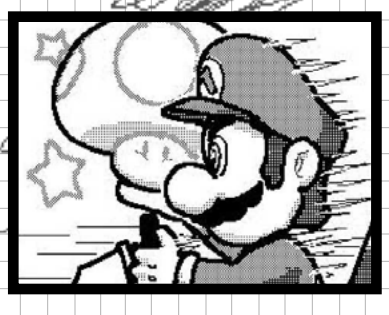


a mais. As músicas funcionam bem, assim como os efeitos sonoros introduzidos pelo jogador, no entanto, as canções precisam ser gravadas na hora pelo DSi, e não pegas do seu cartão SD, o que atrapalha quando você já possui o efeito sonoro gravado. O jogo poderia muito bem simplificar a criação de músicas e fotos pondo as duas opções: tirar as fotos ou gravar os sons na hora ou importar da memória interna ou externa. E o pior é que, quando se grava a música, ela não pode ultrapassar o tempo de duração do filme, logo, é bem possível que você só consiga colocar a música após terminar toda a animação, um baita empecilho para quem gosta de sincronizar imagem e som.





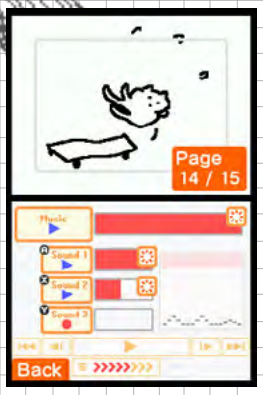
O sistema online do jogo, propiciado pela empresa Hatena, é incrível. Há milhões de animações muito bem feitas arquivadas e você pode assisti-las, baixá-las para o seu DSi e até mesmo editá-las quando o autor permite. É espetacular tirar um tempo para ver as maluquices que são criadas com o Flipnote pelos jogadores, algumas vezes você até aprende novas técnicas dessa forma. Semanalmente são colocados temas para os jogadores se inspirarem, e algumas vezes concursos, como o dos 25 anos do nosso querido Mario. A Nintendo liberou um próprio canal para os jogadores homenagearem o bigodudo e seu um quarto de século de vida do jeito que quiserem. Apesar de complicado mexer com as ferramentas avançadas de Flipnote Studio, a recompensa quase sempre é boa. E quando não é, sempre há uma oportunidade de tentar de novo. É engraçado como o game não apresenta tutoriais para ensinar a usar as ferramentas de jogo, mesmo sendo um jogo da Nintendo. Para ficar craque, é necessário prática! Não adianta ver as belíssimas animações disponibilizadas online e tentar, na primeira tentativa, fazer algo tão fenomenal quanto.





É preciso começar com coisas pequenas, ir treinando a sincronização de áudio e imagem, praticar os diferentes pincéis, lápis e cores até que você se torne um mestre das animações. E o melhor? O jogo é disponibilizado de graça pela Nintendo no DSi Shop! Flipnote Studio é um dos games que mais incentiva a criatividade do jogador, e é engraçado como nunca foi pensado antes, visto que se adéqua com maestria às características próprias do DS. Se você já curte fazer animações no computador ou se quer começar as suas criações com o toque de um jogo Nintendo, Flipnote é mais do que recomendado! E mesmo que você não consiga produzir nada, há sempre a opção de assistir ás criações de outros autores!





por **Alveni Lisboa**

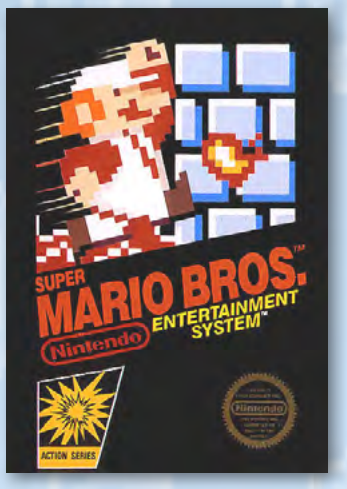
BLAST FROM THE PAST SUPER MARIO ALL-STARS™



Imagine a seguinte manchete: “Nintendo lançará pacote com Super Mario 64, Mario Sunshine, Luigi’s Mansion e Super Mario Galaxy”. Já pensou o tamanho do sucesso e o frenesi causado no mundo inteiro? Quatro excelentes jogos reunidos em um mega pacote pra fã nenhum botar defeito. Foi algo parecido que aconteceu quando a Big N anunciou o lançamento de Super Mario All-Stars, uma coletânea dos jogos do bigodudo mais famoso dos video games.

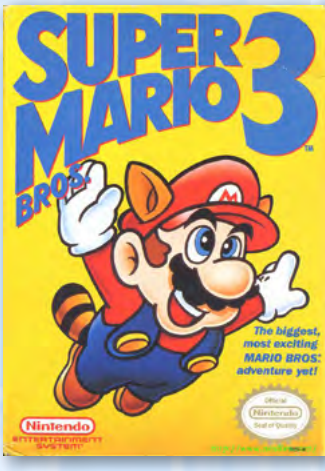


Em julho de 1993, no Japão, era lançada uma das melhores - se não a melhor - coletânea de games de todos os tempos: Super Mario All-Stars (conhecido nas terras nipônicas como Super Mario Collection). Idealizado pela grande mente da Nintendo, Shigeru Miyamoto, o jogo foi produzido exclusivamente para o Super Nintendo (SNES). O cartucho trazia quatro games: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros.:The Lost Levels (versão japonesa de Super Mario Bros. 2) e Super Mario Bros. 3. Todos eles haviam sido lançados para o Nintendo Entertainment System (NES), o saudoso Nintendinho. Foram eles que fizeram Mario ser conhecido mundialmente – mais até do que personagens clássicos, como Mickey Mouse - e se tornar o principal mascote da Big N.









Mais do que uma simples coletânea

Coletâneas de jogos sempre soam como caça-níqueis baratos. Pega-se games de sucesso, reúne-se em um só e fatura-se milhões com as vendas. Só que Super Mario All-Stars vai além disso. Os gráficos e os sons de TODOS os jogos foram aperfeiçoados e adaptados ao potencial de 16 bits do SNES. Imagine o quão nostálgico era rever os polígonos de Super Mario Bros. totalmente refeitos.

Além disso, a memória interna do cartucho permitia armazenar o progresso, algo que era impossível nas versões do NES. Cada jogo tem 4 slots de save próprios, o que permitia que o jogador continuasse de onde parou.

Ficha Técnica

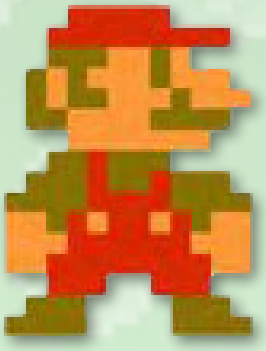
Nome: Super Mario All-Stars
Desenvolvedora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Projetista: Shigeru Miyamoto
Plataforma: Super Nintendo
Gênero: Plataforma/Aventura
Data de Lançamento: 01/08/1993
Jogadores: 1 a 2
Classificação: Livre

Por mais que Super Mario Bros. não seja um jogo tão difícil, não há como negar que é bem complicado terminá-lo sem nenhuma pausa para descanso. O resultado desta novidade é uma experiência completamente nova que permitiu que jogadores não-hardcore conseguissem enfrentar Bowser no final de cada game do bigodudo.

Confira a história e os destaques de cada um dos "Marios" integrantes do pacote.

Super Mario Bros. (1985)

Mario e Luigi precisam resgatar a princesa Toadstool e o Reino do Cogumelo das garras do maléfico rei Bowser. É o game da série que possui os gráficos e sons mais simples. Após avançar na fase, não é possível retornar para procurar itens - a "tela" te bloqueia. Não é um jogo tão difícil, mas a ausência dos saves complica a vida dos mais impacientes. Com mais de 40 milhões de unidades ele foi, por muitos anos, o jogo mais vendido de todos os tempos.









Super Mario Bros.: The Lost Levels (1986)



Conhecido como Super Mario Bros. 2 no Japão, o game segue o mesmo estilo de jogo proposto pelo primeiro. O jogo nunca foi lançado no Ocidente – não fosse a bela ideia da Nintendo de incluí-lo no pacote, os americanos jamais teriam o prazer de jogá-lo. Os gráficos e todo o resto se parecem com o primeiro título. É considerado o game do Mario mais difícil do NES. A novidade é o cogumelo envenenado que pode encolher ou matar o bigodudo.

Super Mario Bros. 2 (1988)

Este foi um jogo totalmente diferente do habitual. Isso porque a Nintendo pegou um game já pronto - chamado "Doki Doki Panic" - e apenas substituiu os personagens. Primeiro: é possível jogar também com Luigi, Toad e Toadstool (Peach). Cada um tem uma habilidade especial – a princesa, por exemplo, flutua um tempo no ar graças ao vestido. Além disso, há um medidor de vida e a eliminação do score, ambos inéditos até então. Outra diferença é que, agora, para matar um inimigo, o protagonista precisa arremessar uns vegetais que ficam no chão. A mecânica dos chefes se distingue, pois cada um tem sua forma de ser combatido. A história também é diferente. É um dos pouquíssimos games em que Bowser não é o inimigo. Mario e sua turma precisam salvar uma estranha terra chamada Subcon do terrível Wart.



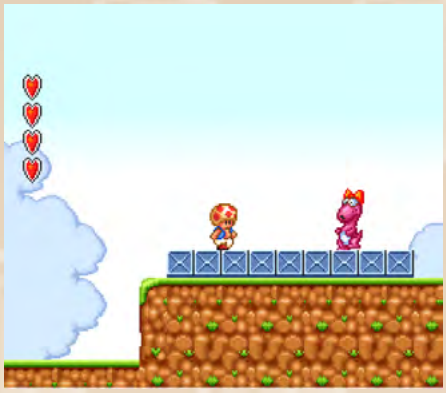












Super Mario Bros. 3 (1990)

Após a queda de qualidade com SMB2, a Nintendo mostrou porque era a maior empresa de games do mundo. A terceira aventura de Mario explora todo o potencial gráfico e sonoro do NES. A jogabilidade tradicional foi retomada e aprimorada, juntamente com a inclusão de vários novos poderes ao bigodudo. Há uma leva de novos inimigos e fases mais complexas, algumas com saídas secretas. Em vez de ir pulando de fase em fase automaticamente, agora é possível andar por um mapa e selecionar as fases na ordem que preferir (ou até ignorar algumas). Tal fórmula fez tanto sucesso que foi repetida em diversas sequências.

A história se passa no Mundo dos Cogumelos, em vez do reino tradicional, onde os sete filhos de Bowser tomaram conta de sete reinos transformando os reis em animais. E adivinha quem vai ter que salvar o dia? Isso mesmo, Mario e Luigi.



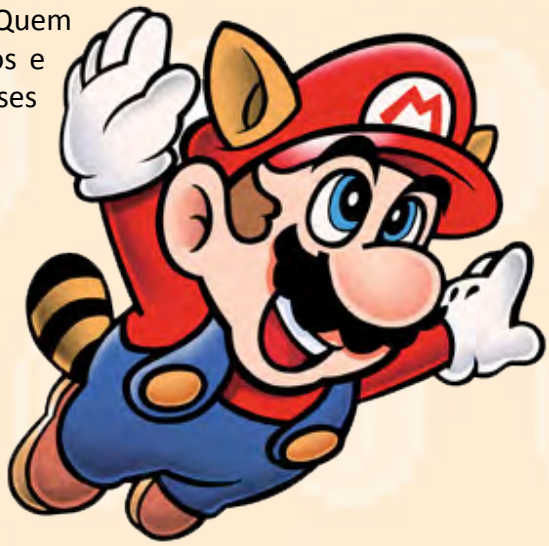




Este é o único game da série principal que possui um multiplayer de batalha. Quem nunca se divertiu por horas tentando coletar moedas, detonando inimigos e dando cabeçadas em blocos *POW,* não sabe o que está perdendo. Por esses motivos é que SMB3 é considerado o melhor game do bigodudo para o NES.







DIVULGAÇÃO



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!



por **Filipe Gatti**

Nos últimos anos, a franquia Call of Duty foi a responsável pela produção dos melhores shooters para o Wii, estabelecendo um padrão tão alto que poucos são aqueles que conseguem competir de frente.



Se já era bom, agora com Black Ops a coisa melhorou ainda mais, graças principalmente ao suporte do Classic Controller, esperadíssimo há tempos por veteranos do mundo todo. Independente da sua escolha de controle, Black Ops oferece uma campanha envolvente, jogabilidade variada, e um modo multiplayer online para ninguém botar defeito.

Diferentes soldados, diferentes cenários.

Já estamos cansados de ver campanhas de curta duração, principalmente em títulos de tiro em primeira pessoa, e aqui não é diferente: 8 horas é tempo mais do que suficiente para você passar por toda história – isso se dando ao luxo de morrer algumas vezes. Mas apesar de curta, a trama é muito mais bem bolada do que em seus predecessores, de uma forma tão imersiva que você realmente se interessa pelo que está acontecendo.

Você vive o papel de vários soldados durante acontecimentos da Guerra Fria, mais precisamente nos anos 60, durante os conflitos da Guerra do Vietnã. O protagonista principal se chama Alex Mason, agente de elite das forças armadas que é mantido refém por um misterioso grupo de sequestradores. O objetivo deles? Descobrir qual o significado de uma estranha sequência numérica que você supostamente sabe, mas não se lembra. Para refrescar sua memória você é forçado a recontar vários eventos dos tempos de guerra, e é aí que você toma o controle da ação.

Cada missão é uma memória diferente. Com o tempo elas vão se encaixando num quebra-cabeça e tudo começa a ficar claro. Memórias embaçadas, visuais distorcidos, e a voz do sequestrador questionando suas atitudes – inclusive no meio das missões – criam genuínos momentos de intriga e tensão.

Por serem memórias, as missões não seguem uma ordem cronológica, permitindo que você viaje entre desertos, florestas e montanhas de neve de uma hora para outra, o que particularmente achei bem-vindo, pois não mantém a comum repetitividade de cenários.







Veterano hardcore? Esse controle é para você.



Outra mudança muito bem-vinda está nos diferentes estilos de jogabilidade, onde além de atirar nas centenas de oponentes, você também deve controlar veículos como motos, botes e até helicópteros. Certas missões exigem que você assassine inimigos silenciosamente enquanto nada debaixo d'água, ou caminhe por um claustrofóbico túnel enquanto é perseguido por vietnamitas. Esses elementos possuem um peso grande no pacote final, e a produtora Treyarch fez um excelente trabalho colocando-os de forma natural durante o progresso da história.



Apesar desses detalhes diferentes, a mecânica e o conceito geral continuam os mesmos que você já conhece. Ou seja, as missões são lineares e não há muito o que se fazer além de meter bala em qualquer um que ousar cruzar seu caminho – tirando seus companheiros de equipe, é claro, mas se você atingi-los, o máximo que acontecerá será vê-los reclamarem e falarem alguma besteira para você.

De toda a mecânica, provavelmente a maior e mais importante adição foi o suporte ao Classic Controller, que na minha opinião é de longe a melhor forma de se jogar um título de tiro em primeira pessoa. No entanto vale o aviso: se você está acostumado com os controles do Xbox 360 ou PlayStation 3, precisará se adaptar aos pequenos detalhes, já que os manetes do Classic Controller não são pressionáveis como nos consoles concorrentes. Fora isso não há do que reclamar.



Além disso o arsenal se mantém enorme, variando de facas, pistolas, rifles de longa distância, e metralhadoras duplas até a nova besta, um tipo de arco e flecha que possui a conveniente habilidade de atirar dardos explosivos.

Multiplayer online sensacional. Quer "apostar"?



Se você por um acaso comprou Black Ops por causa do multiplayer (e até meu porquinho-da-índia sabe que sim) as notícias são ótimas, já que ele reúne o que há de melhor nos sistemas online de outros títulos de Wii num pacote genial, chegando muito próximo da experiência que se tem nos consoles concorrentes - o que é extremamente positivo. Talvez o único problema seja que não há mais suporte para o modo cooperativo offline, mas eu particularmente não senti sua falta.









Antes de qualquer coisa é importante enfatizar que todos os principais e conhecidos modos dos outros Call of Duty continuam presentes, como o Deathmatch, Capture the Flag, Domination, etc. E junto com eles, a mesma emoção de se jogar online nas partidas de até 10 jogadores simultâneos, que continua sendo a principal característica da franquia – só que dessa vez muito melhor.

A primeira e mais fundamental mudança está relacionada ao destravamento de armas, equipamentos, e as habilidades especiais (perks). Ao invés delas serem adicionadas automaticamente no seu arsenal ao aumentar de nível, agora é preciso comprá-las usando a moeda virtual CoD Points. Você pode acumular tais pontos de diferentes formas: seja matando inimigos, realizando contratos, ou apostando com seus amigos que você é melhor do que eles.

Os contratos são uma forma interessante de adquirir pontos e ainda adicionar um desafio a mais nas partidas. Cada contrato custa um valor e possui um objetivo, como por exemplo: matar 10 inimigos sem morrer. Cumpra o contrato e você receberá uma boa parcela de pontos a mais. Fracasse e você perderá o valor que gastou inicialmente.

A outra forma de ganhar um extra é através do modo Wager, onde seis participantes fazem suas apostas garantindo que ficarão entre os três primeiros colocados. Os vencedores ganham a bolada toda, e os perdedores, bem, você já sabe.

Existem quatro modos diferentes no Wager, o que achei mais interessante foi o “One in the Chamber”, onde cada participante recebe uma pistola com apenas uma bala; uma espécie de Golden Gun caso você esteja mais familiarizado com 007: GoldenEye. O detalhe é que se você matar um inimigo com sucesso, recebe outra bala para continuar na partida, e a tensão é bem grande já que qualquer erro pode lhe custar a vida.

Os outros modos também são divertidos, como o Gun Game, onde cada oponente morto lhe garante uma arma nova e mais poderosa. Mas se você prefere um modo cooperativo, ainda é possível se juntar com mais três amigos e aniquilar uns bons e velhos zumbis nazistas, modo este que faz sua aparição inédita no Wii. O conceito é bem simples: vocês devem fuzilar hordas de mortos-vivos enquanto reconstroem barricadas e compram novas armas.

Apesar de muito bem-vindo, é uma pena que a versão de Wii, diferente das demais, tenha apenas um mapa disponível, mas fica a esperança de que a Treyarch venha liberar mais conteúdo e mapas futuramente através do Wii Shop Channel.

Outra característica positiva do modo online é a possibilidade de adicionar amigos na sua lista através do próprio lobby, sem ter que digitar exaustivos 12 números. Além disso, há também o suporte para o headset exclusivo, caso você faça questão de conversar com suas vítimas. No entanto se você tem um Wii Speak, sinto muito, mas ele não funciona em Black Ops.





Visual, trilha sonora e comentários finais.

Admito que ao comentar dos visuais de Black Ops automaticamente meu cérebro filtra as imagens das versões de Xbox 360 e PlayStation 3, mas não se engane: este é um dos títulos com os ambientes mais detalhados que já vi no Wii, mesmo que às vezes isso resulte numa eventual queda na taxa de quadros. Texturas, modelos de personagens e outros detalhes não chegam a impressionar, mas mantém o padrão de qualidade da série.

Os efeitos sonoros são muito realistas, com cada arma emitindo um barulho diferente. A dublagem dos atores em inglês também é muito profissional e convincente, o que ajuda na imersão da história. Finalmente, a trilha sonora foi muito bem selecionada, com uma boa variedade de músicas sempre no ritmo certo.





Está claro que a Treyarch não ignorou o Wii transportando uma versão mal feita dos consoles em HD, ao invés disso produziu um título de altíssima qualidade para o público hardcore, graças aos robustos elementos que o fazem único. Garantimos que será difícil encontrar um modo online tão completo quanto o de Black Ops. Os fissurados pelo modo de um jogador encontrarão uma campanha envolvente e imersiva, mesmo que com pouca duração. E se você simplesmente estiver no clima, pode passar um tempo estourando os miolos de alguns zumbis.

Call of Duty: Black Ops honra o pedigree de uma das maiores franquias do gênero no mundo, e se existe um jogo de tiro em primeira pessoa que posso recomendar para o Wii, sem dúvidas é este.

Call of Duty: Black Ops (Wii)

GRÁFICOS **8.5** | SOM **9**
JOGABILIDADE **9.5** | DIVERSÃO **10**

9.0

TOP 10

Piores momentos aquáticos

por ***Alex Sandro***

Já estamos em dezembro, fim de ano chegando, e com ele vem o verão. Você, um gamer nato, só está pensando em sair de férias, viajar para algum lugar e aproveitar tudo o que o verão tem de melhor, enfim, querendo só sombra e água fresca, não é? Claro que não! Tudo o que você quer é jogar Nintendo nesse período de descanso, mas a água não é tão fresca assim. Você sabe, todo jogo tem uma parte aquática incômoda, sempre o deixando nervoso e prejudicando o seu progresso. Então, nada mais (in)justo do que relembrar esses momentos marcantes e infelizes nos jogos dos consoles Nintendo. Se você saiu ileso de alguma dessas partes, pode se considerar um sobrevivente, e se você ainda não passou por esses apuros, é melhor preparar um copo de água com açúcar quando for jogar algum desses jogos.

10

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Esse game saiu em 1996 para o Nintendo 64. É um jogo razoável, em que você está no controle do mercenário Dash Rendar e deve ajudar Luke Skywalker a resgatar a princesa Leia. Os controles são estranhos e a câmera atrapalha bastante, mas o problema maior é a fase Sewers of Imperial City. Passar pelo labirinto-esgoto tomando cuidado com os dianogas e usando um jetpack não é nada fácil. O pior é ter que enfrentar Dianoga Eye sob a água, um monstro com inúmeros tentáculos e um olho que você deve acertar. E, enquanto faz isso, você tem que se cuidar para não ficar sem ar e para não ser tocado pelos tentáculos do monstro, pois, a cada vez que isso acontece, a vida do seu personagem vai por água abaixo, Rá!

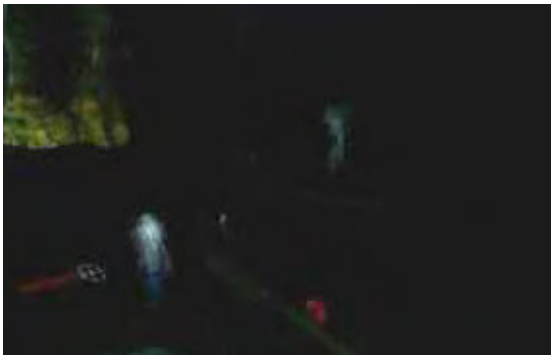




9

Silent Hill: Shattered Memories (Wii)

Todos concordam que Shattered Memories é um jogo brilhante e que causa desespero em certos momentos. Na parte em que é preciso mover os braços como se estivesse nadando, olhar para o fundo do lago e ver as personagens do jogo petrificadas é impressionante. Mas o problema está na parte em que a ponte começa a se contorcer bem na hora em que Harry está passando de carro com Dahlia, fazendo o automóvel cair no lago. A garota fica congelada e a água começa a entrar no veículo. O que você faz? Abrir os vidros só acelera o processo de inundação do carro e, quando você encontra a lanterna, monstros começam a bater no vidro. Desesperador, não? Apenas mude a estação do rádio para conseguir escapar. Será que a seguradora cobre acidente causado por ponte que tem vida própria?

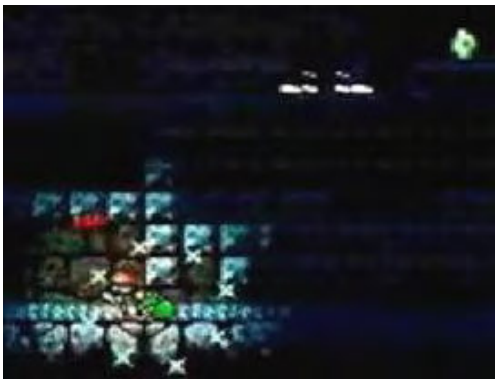




8

Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)





Um dos jogos mais bonitos do Super Nintendo também tem seus problemas aquáticos. Era preciso completar 100% das oito fases do quarto mundo para liberar a fase extra The Impossible? Maze. Como o nome sugere (O Impossível? Labirinto), você deve passar pelo encanamento entrando por túneis que te levam a vários cantos da fase, lutar contra a água que corre na direção contrária à sua e avançar por passagens escuras e cheias de inimigos. O desafio é ter que empurrar caixas contra a correnteza para encontrar o túnel que te levará para o final da fase. E se não conseguir, terá que repetir todo o processo. Ah! E não adianta xingar o jogo que não resolverá nada.

7

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





Ah, malditos 16 bits! A fase Poison Pond do primeiro Donkey Kong Country era complicada, mas foi o segundo game da série que dificultou ainda mais a vida dos jogadores. Além das passagens secretas, DKC2 incrementou as fases com bônus escondidos, novos inimigos e até poder para Enguarde, o peixe-espada. Havia um estágio em que você era perseguido por piranhas sempre que a água subia, mas o game guardava uma fase ainda pior: Lava Lagoon. Nela você precisava pular na foca Clapper para "purificar" a água e poder nadar. Até aí tudo bem, o problema é que essa "purificação" era temporária e, se você quisesse pegar a moeda DK, teria que ser muito rápido, pois se a água voltasse a ficar vermelha era morte na certa. Macacos me mordam!

6 Super Mario 64 (N64)

O quê? Você está dizendo que os planetas aquáticos de Super Mario Galaxy são difíceis? Bah, bobagem! Difícil mesmo era passar pelo trauma da primeira fase na água de um jogo do Mario em 3D. Em Jolly Roger Bay, era necessário levar o navio naufragado no fundo do lago de volta à superfície, arriscar a vida para abrir os baús na ordem certa, encontrar as moedas vermelhas, dar um salto como Metal Mario no meio de uma corrente de água e depois pegar uma estrela na ponta da cauda de uma enguia gigante. Problema 1: capturar a estrela; Problema 2: a sua vida e o ar dividem a mesma barra, então se apanhar do monstrengo poderá morrer afogado; Problema 3: depois de obter essa estrela, ainda tem que juntar 100 moedas pelo estágio. Mas que água do inferno (!?).



5 Mega Man VI (NES)

O que pode ser pior do que uma fase do Mega Man? Uma fase de água do Mega Man. E o que é pior do que uma fase de água do Mega Man? Duas fases aquáticas no mesmo game! O sexto episódio da série foi o último para o Nintendinho e os dois estágios eram o Centaur Man Stage e o Dr. Wily's Fortress Stage. Ambos eram submersos, mas o herói robótico não enferrujava, só os jogadores por ficarem empacados em algum dos estágios. Depois desta revelação, você não precisa se jogar de uma ponte, pois é possível passar pelas fases após morrer algumas dezenas de vezes. *Glub, Glub, Glub*.





4 Monster Hunter Tri (Wii)

Bem, o principal objetivo do jogo é terminar com uma série de tremores que ocorrem próximos à cidade e que são causados por um monstro chamado Lagiacrus. Quem já jogou os games anteriores da série, sabe que em Monster Hunter você é sempre mais fraco que os inimigos e que as batalhas duram muito tempo. A novidade para a versão do Wii são as lindíssimas e imensas áreas aquáticas. E adivinha em que local Lagiacrus se encontra? Sim, no mundo submerso, onde os movimentos do jogador ficam limitados e lentos. Se bobear, o monstrão fará palitos de dente dos seus ossos.





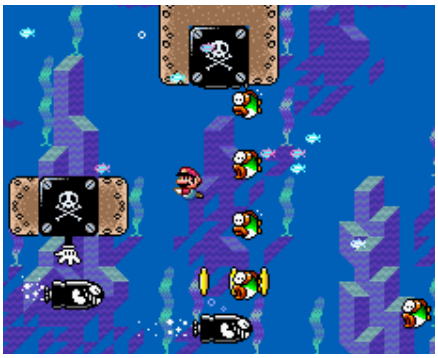
3 Resident Evil 4 (GameCube)

Também há a versão do Wii, mas era na versão do GameCube que a coisa complicava. Leon vê os Ganados jogando o corpo de um policial no lago para alimentar um bicho gigante. Se fosse qualquer um de nós sairia correndo, mas o rapaz é corajoso e decide ir até lá de barco, é aí que ocorre o encontro com o primeiro chefe do jogo: Del Lago. Você tem que descobrir de qual direção ele está vindo, jogar as lanças na goela dele e ainda controlar o barco. Se Leon cair no lago, deve voltar rapidamente para a embarcação antes que Del Lago o engula. E quando você acha que tudo acabou, o pé do personagem fica preso a uma corda que ele deve cortar antes que vá para o fundo do lago junto com o monstro. Leon é o Chuck Norris dos videogames.





2





Super Mario World (SNES)

Você que já jogou deve lembrar o pesadelo que era passar as fases aquáticas de Super Mario World. Aquela musiquinha tranquila de fundo oculta a desgraça e o desafio que é passar por essas áreas. Soda Lake, no quarto mundo, é um estágio repleto de torpedos que vão em sua direção para te matar sem dó nem piedade. Ainda no mesmo mundo, há um castelo aquático chamado Vanilla Fortress que exige atenção redobrada de quem deseja enfrentar o chefão como Super Mario. Após o castelo do sexto mundo, há um navio afundado - Sunken Ghost Ship - repleto de Boos que aparecem e desaparecem para infernizar a sua vida. São fases assim que levam alguns jogadores a arremessarem seus controles contra a parede. Eles só devem tomar cuidado para não acertarem suas avós, caso elas estejam passando naquele exato momento.

1

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)



Mas que diabos a Nintendo tem contra a água? Será que os desenvolvedores não gostam de tomar banho? Tá certo que controlar o fluxo da água e usar a flecha de gelo para criar plataformas em Great Bay Temple, de Majora's Mask, é chato; e que girar a escadaria em Lakebed Temple, de Twilight Princess, é irritante; mas quando os jogadores chegam a algum templo aquático da série Zelda, já ficam desanimados. E tudo por causa do trauma de Water Temple, de Ocarina of Time. Eiji Aonuma, o produtor da série, falou na última E3 que ele ainda convive com a dificuldade que é passar o maldito, desgraçado - e outros palavrões impublicáveis - Templo da Água e prometeu alterá-lo no Ocarina of Time do 3DS. Quem se esquece de como era detestável ficar acessando o Menu para trocar de botas sempre que você precisava afundar ou ir à superfície? Ou como era "divertido" (olha o sarcasmo!) subir e descer o nível da água? E enfrentar Dark Link? E quando o seu Hookshot não alcançava o alvo e você tinha que encontrar o Longshot e passar tudo de novo? E quando você não encontrava a chave para aquela porta? E quando você ficava dizendo trocentos palavrões por causa disso? AAAHHHHHHH!!!! CHEGAAAA!!! É melhor pararmos por aqui, antes que alguns de nós comecem a chorar rios de lágrimas e tentem se afogar numa privada.

por Filipe Gatti

Análise

Need for Speed: Hot Pursuit (Wii)



Need for Speed: Hot Pursuit é um título excelente, afinal, foi desenvolvido pela Criterion Games, responsável pelo inspiradíssimo Burnout. Ele consegue combinar com maestria os elementos que fizeram a fama de Need for Speed III em 1998, junto com um robusto sistema online, corridas emocionantes, e gráficos de última geração. Certamente um dos melhores e mais divertidos jogos de corrida da atual geração.Pena que no Wii não é assim.

Super perseguições policiais mega intensas que não são divertidas

O primeiro parágrafo é de suma importância, pois descreve as versões do título para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, muito diferente da versão de Wii, que foi feita somente àqueles de coração forte, pois não conta com **nenhum** desses elementos. Vá em frente – eu sei que é um choque para você também –, tome uma água, relaxe por alguns minutos. Estarei aqui esperando.

Como analista tive a chance de testar as distintas versões de Hot Pursuit, e tudo que me vem a cabeça quando lembro das imagens é: “como a Electronic Arts teve coragem de lançar isso?” Mas falar é fácil, o importante é explicar o motivo da tamanha decepção.

Ao invés da abordagem mais livre existente nas demais versões, a desenvolvedora Exient preferiu construir um modo carreira linear, onde você precisa seguir uma ordem exata de eventos para habilitar outros mais difíceis dentro de cinco modos: Hot Pursuit, Eliminator, Rush Hour, Interceptor e Time Trial.

Hot Pursuit é o grande carro chefe, que em teoria deveria apresentar intensas perseguições policiais até que você conseguisse despistar os protetores da lei, ou prendesse os infratores irresponsáveis. Contudo, isso não acontece por aqui, onde na verdade só é preciso dar um certo número de voltas, usar alguns power-ups, e "ganhar" a corrida, já que a inteligência artifical dos policiais é de baixíssimo nível, o que se torna mais perceptível ainda nos outros modos de jogo.

Time trial é auto-explicativo. Interceptor é um dos modos mais interessantes, onde você e um outro oponente participam de uma verdadeira perseguição policial, independente do lado que você escolher. No Eliminator, oito participantes competem para não ficar na última posição, que é desclassificado a cada 30 segundos até sobrar apenas um corredor. E no Rush Hour, o sistema é o mesmo, mas a diferença é que são 100 carros numa mesma pista, e você precisa ultrapassar por todos com o tempo limite. Esse é, com certeza, o modo mais frustrante de todos, já que gravíssimos problemas de inteligência fazem os carros colidirem. Outros bugs menores fazem com que eles andem "grudados" um nos outros, o que significa que em meio segundo você pode passar 10 posições (ou ser passado). Sem contar as vezes em que você é obrigado a bater num monte deles para tentar achar um caminho para passar. É simplesmente frustrante.

Blocos de tijolo motorizados

Tudo bem, talvez tenha faltado um certo capricho na inteligência artificial e nos modos de competição, porém é difícil de aceitar uma jogabilidade tão ruim, principalmente devido aos controles que são um desastre. Você pode usar o Wii Remote com Nunchuck, o volante só com o Wii Remote, ou o controle do GameCube/Classic Controller – que de longe são as "menos piores" opções.

Usar o volante também funciona de forma razoável, até você começar a fazer um *drift*. A partir deste ponto não se sabe mais qual será o destino do carro: primeiro ele pode virar de forma natural, ignorar o fim da curva e continuar indo para frente, ou ele pode dar uma derrapada de um lado para o outro. Tudo isso seria natural, porém executei os mesmos movimentos várias vezes e eles resultaram em coisas muito distintas. Estranho.

Claro que, com o tempo, essas nuâncias devem ser diminuídas a partir do ponto que você começa a se acostumar, mas elas nunca se tornam naturais ao ponto de Mario Kart Wii. Alguns podem dizer: "Mario Kart é um título com uma proposta bem diferente." No entanto, ele não deixa de ser um título de corrida, e eu tenho sérias dúvidas se os desenvolvedores chegaram a pelo menos testar Mario Kart para entender alguns conceitos de jogabilidade.







E então temos o Wii Remote com o Nunchuck, que me limito a dizer que o acelerador fica no B, e eu e meus amigos ficamos com o pulso doendo depois de pouquíssimas corridas. Ah, e não tem como mudar o esquema de botões, então é isso aí.

Na hora das corridas é possível perceber que pilotar os carros é muito diferente do que se esperava. A física deles não condiz nem um pouco com a realidade, onde os carros mais fracos parecem tijolos que não conseguem fazer curvas, e os mais luxuosos são comparáveis com um sabão de tão escorregadios. Isso sem comentar das batidas, onde às vezes você bate com força num carro e ele simplesmente fica "grudado" na sua frente, diminuindo a sua velocidade. E, de vez em quando, somente de *relar* numa parede já aparece a rápida animação do seu carro sendo destruído.

Modo multiplayer, gráficos, e comentários finais

Se você também viu os trailers de Hot Pursuit e ficou animado com o novo modo online chamado Autolog, que permite você e seus amigos a interagirem dentro do jogo como uma rede social, pode parar de se animar – a versão de Wii não tem modo online.

Contudo, a Exient criou a possibilidade de jogar todos os outros modos (com exceção do Time Trial) com até 4 jogadores em tela dividida, e somente a pura diversão de competir com os seus amigos já é um ponto positivo. Aqui os power-ups também ganham muito mais utilidade para atrapalhar seus amigos, criando um modo que vale a pena, caso você não se importe com as terríveis quedas na taxa de quadros.





Os gráficos de Hot Pursuit são um enorme problema. Sério, eu não esperava que a desenvolvedora Exient conseguisse chegar num patamar próximo ao da Criterion, só que está visível o descaso com os modelos de carros. A sensação é de estar assistindo a um jogo qualquer da geração anterior: os veículos foram modelados da forma mais simples possível com texturas básicas, a ambientação também não ajuda – enfim, decepcionante.

Nem a trilha sonora salva. Gosto musical é pessoal, porém são raras as trilhas que realmente se encaixam no clima do game. Isso sem comentar que após algumas corridas você vai ficar louco com o constante alerta sonoro de notificação, dizendo que você fez 5 metros de drift. Tudo isso poderia ser amenizado se houvesse algum tipo de locutor ou até mesmo os rádios policiais entrando em contato com seu carro. Poderia, é claro, somente poderia.

E eu me pergunto, por que Need for Speed: Hot Pursuit não foi dado nas mãos da EA Montreal, responsável pelo decente Need for Speed Nitro? Mas, ao invés disso, os donos de Wii precisam se conformar com uma versão completamente inaceitável de um excelente título para os demais consoles. Infelizmente, a abordagem tomada pela produtora Exient não foi a melhor possível, e agora tudo que nos resta é correr desse título.
Corra como se estivesse fugindo da polícia.



4.0

Need For Speed: Hot Pursuit (Wii)

GRÁFICOS **4.5** | SOM **5.5**
JOGABILIDADE **3.0** | DIVERSÃO **4.5**

por **Sérgio Oliveira**

Enquanto isso

A Resposta da Microsoft: Kinect



Ele chegou. O Kinect, periférico mais esperado do ano, finalmente chegou. Presente em mais de 1 milhão de salas, podemos considerar seu lançamento um verdadeiro sucesso. Mas e aí, depois desse meio tempo, o que pode ser dito sobre o Kinect? O que ele tem de bom? O que é verdade e o que não é sobre ele? Ele pode fazer frente ao Wii?

Sem sombra de dúvidas 2010 será um ano lembrado pela maioria de nós, gamers. Tivemos muita coisa acontecendo: anúncio de novos periféricos, de novos consoles, de jogos há muito tempo esperados, de serviços e tudo o mais. Mas nenhum deles foi igual ao anúncio do Kinect.

Cheios de muitas expectativas e dúvidas geradas por todas as conferências realizadas até então, os gamers finalmente puderam por suas mãos no novo periférico para o Xbox 360 no último dia 4 de novembro. Da sua embalagem à jogatina para valer, o que realmente o Kinect nos entregou? Correspondeu às nossas expectativas? E as nossas dúvidas, elas foram sanadas? E, a pergunta que não quer calar, vale a pena ou não vale?

ENTENDENDO O KINECT

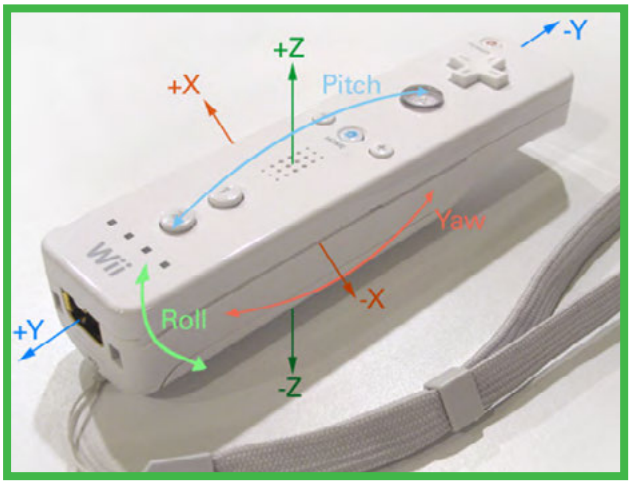
Antes de respondermos a todas essas perguntas, é necessário desmistificar o Kinect, entender o que exatamente ele é e o que não é para não haver conclusões precipitadas.

É natural para muita gente afirmar que Sony e Microsoft não estão fazendo nada mais do que correr atrás do prejuízo, reinventando a roda outrora inventada pela Nintendo com o Wii e seu revolucionário Wii Motion. As comparações são inevitáveis e, até certo ponto, aceitáveis. Contudo, comparar o Kinect com Wii Motion ou o Move (e até mesmo com o Eye) já é demais.

O Wii Motion e o Move utilizam tecnologias muito semelhantes – ambos possuem um emissor de luz infravermelha e uma câmera de vídeo tradicional, responsável por enxergar a luz infravermelha e

detectar onde o jogador está. Em ambos os casos isso é feito em 2D e os acelerômetros servem para indicar a inclinação do controle e denunciar aonde ele está e para onde está apontando. Falo do Wii Motion e do Move porque são os mais conhecidos, mas não se iludam: o Eye funciona da mesma forma – sendo que o emissor de luz, nesse caso, seria você.

Falando mais tecnicamente ainda, o Wii Motion e o Move processam informações de um ou dois pontos no espaço com informações dos seis graus de liberdade para cada. Em meias palavras, o sistema é capaz de identificar a posição espacial do controle – suas coordenadas x, y e z – e seus três ângulos – roll, pitch e yaw – que determinam para onde ele está inclinado.





O problema é que, mesmo entregando os seis graus de liberdade do controle, eles estão restritos apenas ao controle. Já o Kinect consegue entregar a informação da cena inteira, construindo, verdadeiramente, um ambiente 3D completo. E é aqui que acontece a mágica.

Utilizando a tecnologia de luz estruturada (structured light), o Kinect é capaz de gerar um mapa de profundidade em tempo real, que determina a posição do corpo inteiro da pessoa que está na sua frente.



Para entender como isso é feito, o cientista Murilo Queiroz exemplificou muitíssimo bem o que acontece. Um retroprojetor daqueles antigos, que utilizam transparências, foi feito para projetar um quadriculado uniforme. Se você o aproximar da parede, o quadrado aparecerá bem pequeno; se afastar, o quadrado – e consequentemente a imagem – aparecerão bem maiores.

Então caso você entre na frente da imagem projetada, ela será projetada de um tamanho no seu corpo e de outro na parede que está atrás de você. Baseado nessa diferença, a câmera do Kinect é capaz de identificar a distância que você está dos demais objetos da sua sala – ou da cena 3D que ele gera.

O Kinect lança essa "imagem quadriculada" na nossa sala com luz infravermelha que, como a maioria deve saber, é invisível aos nossos olhos. Mas, acompanhe o vídeo em http://links.nintendoblast.com.br/kinectIR e perceba como tudo funciona.

É importante também saber que o Kinect não é apenas isso – um conjunto de câmeras -, não mesmo. Você já imaginou a programação existente

por baixo disso tudo para que haja o processamento em tempo real dos mapas de profundidade? Já imaginou o que o processador do Xbox 360 faz para que tudo isso funcione? Já pensou a quantidade de tecnologia que está envolvida em um aparelho como o Kinect?
Não se deixe enganar, caro leitor. O Kinect, definitivamente, não é igual ao Wii Motion, nem ao Move e tampouco o Eye. O Kinect é, sem dúvidas, uma maravilha tecnológica.
Entendendo o que é o Kinect de verdade, o que ele tem e como funciona, vamos às impressões com relação ao novo brinquedo.



DESCOMPACTANDO, INSTALANDO E CONFIGURANDO O KINECT

A Microsoft investiu bilhões de dólares no Kinect – tecnologia, jogos e divulgação, mas muita divulgação mesmo. Seria estranho se o Kinect chegasse a nossas mãos em uma horrenda caixa marrom de papelão. E pode apostar que isso não aconteceu.



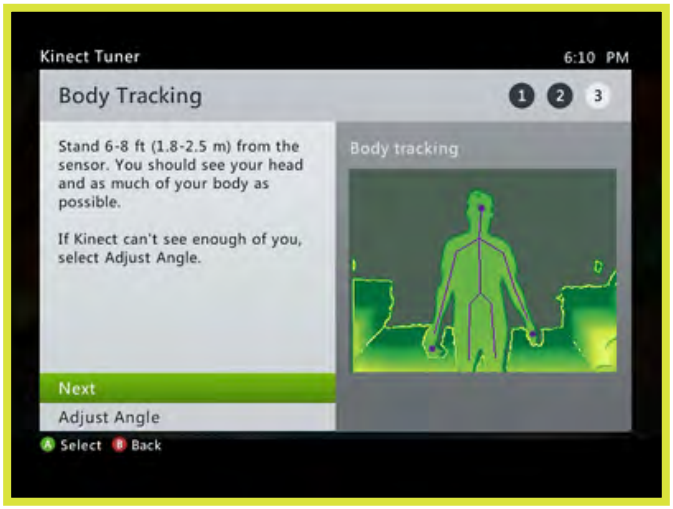
A Microsoft mandou muitíssimo bem até na caixa do periférico. A caixa é bem elegante, trazendo o Kinect Adventures em um compartimento na parte inferior traseira dela, além de alguns manuais de instruções. Abrindo a caixa, em meio a um bonito e elegante compartimento roxo, lá está o Kinect – muitíssimo bem seguro e com mais um bocado de fios em um compartimento inferior.



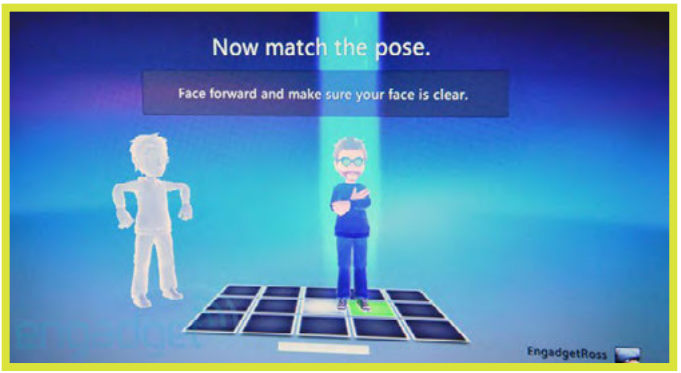
A emoção é grande e, cá entre nós, ninguém lê manual numa hora dessas. Mas aqui é importante perceber que o Kinect vem com seu cabo conectado a um adaptador, que possui um conector USB macho e uma fonte de alimentação nas suas extremidades. Esse adaptador deve ser utilizado pelos donos do modelo antigo, o tijolo – o meu caso. Se não, desconecte o fio do adaptador e espete direto no seu Xbox Slim, ligue-o e seja feliz. Ops, não, espere aí.
Ligando o Xbox 360 pela primeira vez depois de instalar o Kinect, nós temos que passar por uma rotina de configuração bem chatinha. Parece que Redmond soube desde o início que ninguém ia ler o manual assim que abrisse a caixa, então simplesmente nos forçou a ouvir as instruções mais importantes na hora de configurar o periférico.



Primeiro, uma tela explicando que o Kinect tem que necessariamente estar pelo menos a 60 centímetros do chão e no máximo 1,80 metros. Sem dúvidas parece que a melhor opção aqui é colocá-lo na parte superior da televisão, para aumentar o seu campo de visão. Mas, opa! Precisamos de um pequeno adaptador comprado à parte para encaixar o aparelho na parte de cima do televisor – primeira bola fora.



Prosseguindo, passamos por várias fases de configuração. Ruído do ambiente, volume dos alto-falantes, calibragem do microfone e ativação dele para bate-papo. Ok, terminado? Nada. A segunda bateria de configurações nos leva a configuração das câmeras – felizmente as coisas aqui começam a ficar divertidas. Pela primeira vez você vê um avatar se movendo exatamente como você está se movendo. A vontade de querer logo jogar é incrível!

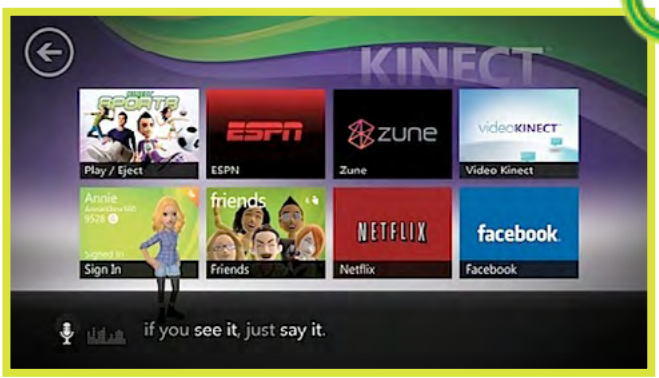


A partir daqui você começa a interagir com o Xbox apenas com gestos, apenas com o seu corpo. É estranho, mas extremamente excitante. Você se dá conta de que aquilo realmente funciona e que a interação com o seu console se dá de maneira bastante natural – sem botões, somente gestos.

O PRIMEIRO CONTATO COM O KINECT

Apesar da ansiedade para jogar o Kinect Adventures ou o Dance Central, o que mais prende a atenção no primeiro momento é a interação com a Dashboard do Xbox 360. Particularmente, gosto muito de mexer em tudo, ver como funciona, que opções têm e tudo o mais.

O que se nota é que a interação realmente se dá de maneira fluída, natural e sem dificuldades. A Microsoft fez um bom trabalho com os helpers na nova dashboard, ensinando ao usuário a como executar cada ação com o novo periférico. Quer navegar entre menus diferentes? Basta mover rapidamente sua mão para a direita ou esquerda – no melhor estilo Minority Report. Quer selecionar um item no menu? Deixe sua mão parada em cima dele até o ícone encher. Interagir com uma mão é pouco? Sem problemas, você pode usar as duas também.



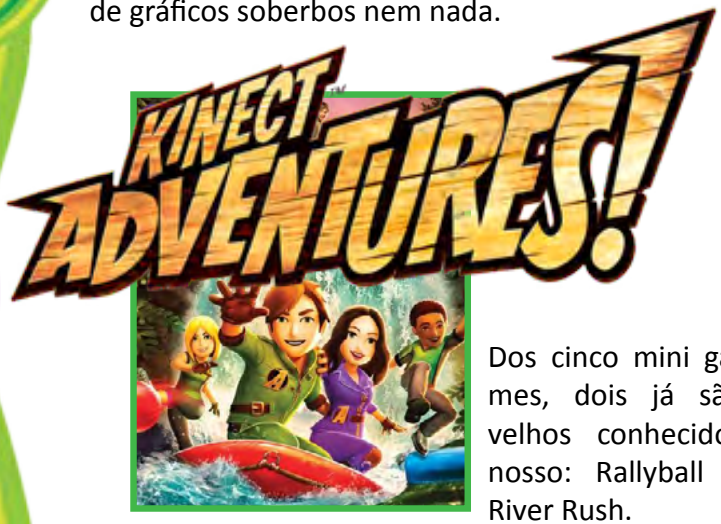
Experimente dar alguma ordem ao seu console também: "Xbox..." e uma barrinha aparece indicando que ele está te ouvindo. Diga para onde você quer ir (em inglês, claro), ou o que quer que ele faça, e voilá! Lá está você! Funciona, e muito bem! Experimente fazer isso enquanto você está faxinando a sua casa – ligue o Xbox e da sua cozinha, área de serviço ou quarto, diga a ele pra tocar suas músicas e sinta-se como o Todo Poderoso.

Apesar de tudo funcionar maravilhosamente bem, três coisas particulares podem irritar alguns jogadores. A primeira delas é que você sempre precisa dar um "tchauzinho" para chamar a atenção do Kinect e então acessar o chamado Kinect Hub, uma espécie de dashboard adaptada para ele. Ora, se você baixou uma atualização para o seu sistema funcionar com o Kinect, porque não atualizar a dash tradicional para funcionar com ele também?
Segundo: em algumas áreas do Kinect Hub é impossível interagir com o console por gestos ou por voz. E um detalhe: não se nota nenhum aviso, ou ícone, ou qualquer outra coisa que indique que o suporte ao Kinect não existe ali. A partir dessa situação é que surge o terceiro problema. A falta de suporte do Kinect Hub em algumas áreas gera certa insegurança no jogador, forçando-o a recorrer ao controle que, nesse cenário, parece mais uma bengala na qual sempre se procura apoio.

Mesmo com esses probleminhas, a impressão que fica é que eles não são do Kinect, mas sim da atualização da "Caixa X" que não foi muito bem preparada. Mas nada que tire a empolgação de seguir em frente e inserir no console o DVD quase esquecido do Kinect Adventures, coitado.

KINECT ADVENTURES

Kinect Adventures é aquele típico jogo feito para o gamer se acostumar com o novo periférico, além de mostrar suas funcionalidades e potencial.
O jogo é composto por cinco mini games que buscam dar ênfase à jogabilidade com o Kinect – nada de gráficos soberbos nem nada.



Dos cinco mini games, dois já são velhos conhecidos nosso: Rallyball e River Rush.



Rallyball é aquele joguinho utilizado em todas as demos do aparelho nas feiras e conferências mundo a fora. Nele você tem que rebater várias bolas contra uma parede cheia de blocos, com o objetivo de quebrá-los. Apesar de parecer bobinho, o jogo é bem divertido e te faz suar bastante. Se tiver um amigo para jogar com você, aí a coisa fica mais engraçada ainda.

Uma coisa bacana que dá para perceber de cara em Rallyball é que você pode dar uma tapa suave na bola que está vindo – então, ela irá bem devagar em direção a parede -, ou simplesmente dar um soco bem forte nela, que irá feito um foguete em direção a parede. Isso só mostra a capacidade de interpretação e replicação de velocidade e força do aparelho no jogo.

Já em River Rush você está dentro de uma boia corredeira a baixo e seu objetivo é coletar as moedas espalhadas pela descida. Para isso você deve se deslocar de um lado para outro, se inclinar para controlar a boia e saltar para alcançar as moedas mais altas.



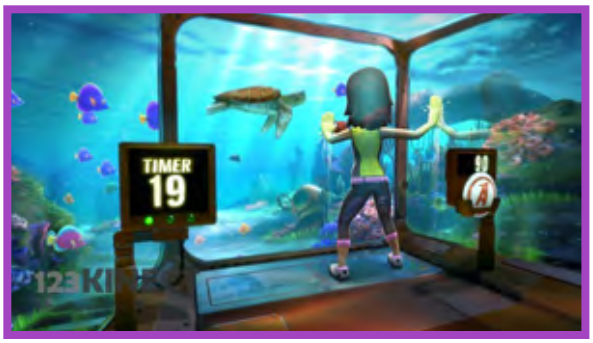
Quando jogado em dupla, River Rush revela o quanto a diversão com o Kinect é diferente. Você interage em tempo real com sua dupla, vocês conversam e se atrapalham tentando entrar em

sincronia e bolando estratégias para não bater nas pedras e árvores no meio do caminho.
Os demais jogos são bem mais simples e não divertem tanto quanto esses dois. Space Pop tenta simular a falta de gravidade dentro de uma estação espacial e seu objetivo é coletar bolhas espalhados pelo cenário – para isso, "bata suas asas" para ganhar impulso e poder explorar o cenário. Nada muito empolgante.

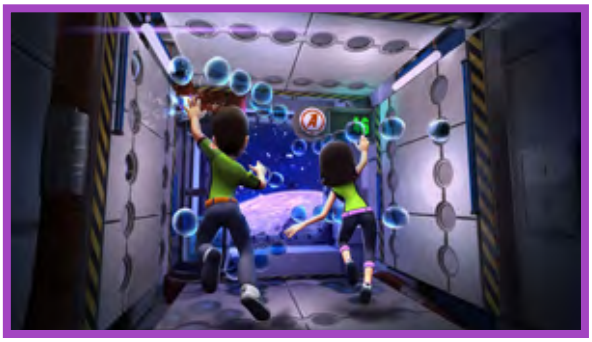
Em Reflex Ridge você irá testar seus reflexos em uma plataforma sobre trilhos. Pulando, se agachando e se contorcendo para desviar de vários obstáculos que vão surgindo enquanto a plataforma se movimenta você também deve coletar moedas fazendo poses malabarescas.



Jogado em dupla, é possível competir para ver quem consegue coletar mais moedas ou então passar por mais obstáculos, aumentando a velocidade da plataforma e tudo o mais – assim ele fica bem mais divertido. É o jogo mais cansativo de todos – te faz suar feito tampa de chaleira e, com um pouco de dedicação, pode te ajudar a perder uns quilinhos.



Seu avatar está em apuros dentro de um aquário submerso que constantemente está trincando em 20.000 Leaks. Cada vez mais entra água dentro do aquário e seu objetivo é tentar tapar os trincos com mãos, cabeça, joelho, pés e o que mais você conseguir se contorcer para isso – lembrando o jogo Twister. Jogando em dupla o game se revela mais divertido ainda.



É evidente que Adventures não explora todos os recursos gráficos do Xbox 360, mas cumpre com o papel de empolgar seus jogadores. Mais do que isso, Adventures nos entrega mais que uma experiência de jogo, ele nos entrega uma experiência social. É praticamente impossível não se sentir tentado a experimentá-lo, a ver como aquilo tudo funciona, a querer estar dentro dele.
Até mesmo para quem não é fã de vídeogames (ou quem nunca jogou) consegue jogá-lo sem problemas. Ambos, o Kinect e o jogo, entregam aquilo que prometem: você não precisa entender de controle, nem de botões – use seu corpo, se divirta e seja feliz. Sem dificuldades, sem problemas.

Mesmo trazendo uma experiência completamente inovadora, depois de algumas horas o jogador sente falta de algo mais desafiador, de um modo mais difícil que exija mais dele. Quando se termina o jogo, aí sim é que essa sensação aumenta. A não ser que você tenha amigos para jogar com você, o fator replay é praticamente nulo.



A IMPRESSÃO QUE FICOU

Percebe-se que Adventures trabalha muitíssimo bem as funcionalidades do periférico. A sincronia é perfeita – todos os movimentos são capturados e reproduzidos fielmente na tela. Aos que se perguntaram, e ainda se perguntam, se existe lag, a resposta é "depende". Explico.



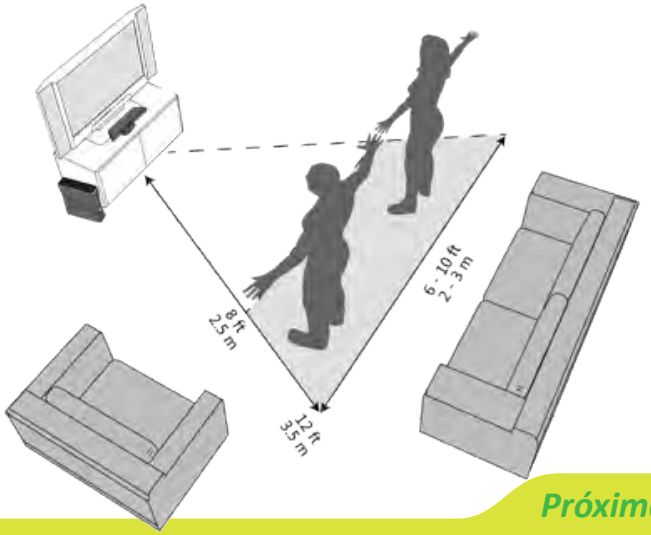
Se você está lendo essa matéria desde o começo e não pulou nenhuma parte, já sabe tudo o que o Kinect faz em tempo real. Você que entendeu como ele funciona e que tem dimensão do custo computacional envolvido na geração dos mapas de profundidade em tempo real, provavelmente entenderá que é impossível não existir lag diante de tanto cálculo e processamento. Exigir que não houvesse lag é exigir que, por mais rápido que seja o processador de qualquer computador, ele tem que executar bilhões e mais bilhões de cálculos instantaneamente – impossível!

Agora, se você não aceita e/ou não entende isso, então paciência. Você está susceptível a se irritar com toda e qualquer coisa que exija tempo para processamento de informação.

Uma coisa é certa – o lag é pouquíssimo. E quando digo pouquíssimo é porque ele é praticamente imperceptível. Ao invés disso, outras coisas podem te atrapalhar e te fazer perder a paciência.
A questão do espaço disponível na sua sala de estar é algo preocupante para muitos que pensam em comprar o Kinect, principalmente quem mora em apartamento. Na realidade existe uma inconsistência quanto ao espaço necessário para jogar com o Kinect "confortavelmente." Alguns jogos exigem pelo menos 1.20 metros de distância do aparelho, outros 1.80 metros e até 2 metros. Quando se fala em multiplayer, aí é que a informação se embaraça – alguns falam em quase 3 metros, o que já conflita com a informação de que 3 metros faz o aparelho não funcionar corretamente.

É difícil saber se você tem ou não espaço para jogar todos os jogos, ficando a sensação de que você nunca o terá em suficiência.
Outra coisa que chateia bastante é a necessidade de executar rotinas de configuração de cada jogo sempre que o iniciamos. Dizem que isso é para checar quanto de espaço existe no ambiente. Algo bem chato, já que isso poderia ser feito em background assim que o console fosse ligado, sendo as informações salvas no HDD para todos os jogos.

A falta de um padrão de exploração dos menus também é algo que pode dificultar a interação do usuário com o jogo. Se você se acostumou a lidar com os menus de Adventure, não espere que eles se comportem do mesmo jeito em Dance Central, ou qualquer outro jogo. Para o público casual, isso pode ser estressante também.



VALE A PENA OU NÃO VALE?

O Kinect é diferente de qualquer coisa que você já tenha visto até aqui. É impossível vê-lo apenas como um periférico para o console da Microsoft – ele é mais do que isso. Tecnologicamente falando, o Kinect incorpora inúmeras tecnologias, várias patentes e bilhões de dólares estão embutidos nesse pequeno aparelho.
É natural que ainda existam alguns problemas aqui e acolá. No entanto, a sensação que se tem é que esses problemas não são exatamente por causa do hardware do Kinect, mas um problema de software que pode ser corrigido com algumas atualizações.

A ainda pequena quantidade de jogos disponíveis para o periférico pode ser um fator desencorajador aos gamers mais cautelosos que queiram comprar o periférico. No entanto, se você tiver amigos e/ou familiares dispostos a ser divertir com você, não hesite, pois a diversão é garantida.

É importante também ser sensato e perceber que os jogos para o periférico nem de perto estão maduros o suficiente para aproveitar 100% dos recursos oferecidos por ele. Especialistas falam em um tempo aproximado de 2 a 3 anos para que eles atinjam tamanha maturidade, mas com os investimentos que foram e estão sendo feitos no aparelho, não seria surpresa que antes disso já existam jogos bem bacanas nas prateleiras.

O objetivo de entregar uma nova experiência de jogo e revolucionar a jogabilidade é cumprido em sua totalidade, até mesmo com o mediano Kinect Adventures. Talvez alguns só se convençam do potencial do aparelho ao jogar o mais bem elaborado Dance Central, mas mesmo assim não se pode negar – tudo é diferente, novo, excitante e empolgante.



A revolução aconteceu não só apenas na forma como você utilizará seu corpo como controlador, mas também na forma como você se diverte.

Com o Kinect, a diversão sai do tradicional e se torna social e colaborativa. As interações transpõem a barreira imposta pela televisão e passam a acontecer ali, bem na frente do periférico, no mundo real. Poder interagir, jogar socialmente com o seu amigo ou familiar, e lidar com a singularidade de cada um deles é garantia de muitas, mas muitas horas de diversão.

Para você que joga só, não fique triste. Você acabará descobrindo que lidar com você mesmo em frente ao Kinect acaba sendo uma divertida tarefa de autoconhecimento – ou você acha que os micos pagos em Dance Central são à toa?
Querer dar um veredicto final e definitivo apenas jogando Adventures é golpe baixo. Precisamos jogar outros títulos e de mais títulos para sentirmos do que o Kinect é capaz. Dance Central, Kinect Sports e Your Shape são boas pedidas, mas custando em torno de R$ 150 é provável que o jogador permaneça apenas com o Adventures por um tempinho – ou pelo menos até sair o próximo salário.



Pode-se dizer que sim, a diversão é garantida e mais gostosa do que estamos acostumados. A experiência é única, emocionante, empolgante e envolvente. Você se socializa enquanto joga o Kinect, não importa qual jogo seja. Como prometido pela Microsoft, seu corpo é um controle perfeito às câmeras do acessório. As possibilidades são inúmeras e cabe às desenvolvedoras nos apresentar a elas. Então, “Xbox... Bring me more games!”



por Alveni Lisboa

Análise

Pro Evolution Soccer 2011 (Wii)



Assim como o filme Ghost, o Criança Esperança e o especial de natal do Roberto Carlos, alguns fatos se repetem todo ano. É assim com as franquias esportivas no mundo dos games. O movimentado mercado, o surgimento de novos atletas e a má-fase (ou boa-fase) dos já existentes faz com que jogos de esporte fiquem defasados com o tempo. Quando o assunto é o esporte mais popular do mundo, o futebol, essa diferença é ainda mais gritante. Por isso, anualmente, Konami e EA disputam para ver quem faz o melhor game: FIFA ou Pro Evolution Soccer? É uma briga que parece não ter fim. Vamos, então, a análise de mais um round dessa batalha: Konami e seu Pro Evolution Soccer 2011





Novidades que não empolgam

Logo que o menu inicial é exibido, percebe-se a primeira mudança do game em relação ao antecessor: a Copa Libertadores da América. “Que legal, vou poder jogar com o meu time do coração!”, você poderia pensar. Porém, a coisa não funciona tão bem quanto

se imaginava. Só é possível jogar com as equipes da Libertadores dentro do próprio campeonato. Master League com o São Paulo? Nem pensar. Uma partidinha online com o Flamengo? Não dá. No final das contas, ou você disputa o torneio ou se contenta apenas com amistosos.

Lembra do modo Champions Road, aquele que a Konami inventou para suprir a ausência do Become a Legend (Rumo ao estrelato, em português) na versão de Wii? Ele está novamente presente e tem a mesma cara da versão anterior. De longe, é o modo mais divertido de PES 2011, com a possibilidade de disputar competições contra diversos times e seleções ao redor do mundo. A única novidade é a possibilidade de importar seu time da Champions Road para as outras competições. Por exemplo, o jogador pode escolher o Real Madrid e jogar a Champions League com o seu time montado em vez de Cristiano Ronaldo e companhia.

O jogo está mais rápido do que nunca. A impressão que se tem é de retorno aos games do PSOne. A coisa é tão acelerada que fica impossível tentar algum drible ou jogada de efeito. O jeito é ir tabelando até chegar ao gol do adversário. Diferente das versões para PC, Xbox 360 e PS3, aqui não há como ajustar essa velocidade: ou você se adapta à velocidade frenética ou desiste. Jogar com a combinação Wiimote + Nunchuk é quase um ato suicida, já que fica complicado mover o cursor pela tela. A principal vantagem da versão de Wii, que era a possibilidade de realizar lançamentos extraordinários, se acaba com tanta velocidade - a menos que você seja um mestre no Wiimote. O jeito é apelar para o Classic Controller e jogar com os velhos e conhecidos comandos.



Ano novo, game velho

Os gráficos continuam idênticos: uma versão levemente melhorada em relação ao que costumeiramente a série apresentou no PS2. Alguns rostos estão mais semelhantes aos jogadores reais, mas é inegável a falta de capricho da equipe de produção - especialmente nos jogadores menos conhecidos internacionalmente. O Dentinho, atacante do Corinthians, não tem os dentes característicos e nem o cabelo enrolado, por exemplo. As texturas são pobres e chegam ao ponto de apresentar serrilhados. Tudo bem que os gráficos do Wii são bem inferiores aos concorrentes, mas a diferença aqui é extremamente gritante.

Os velhos modos Cup/League continuam presentes juntamente com a velha e conhecida Master League. Aqui reside o maior pecado da Konami. O modo online da Master League, que é a principal novidade das versões para outras plataformas, não existe.

A empresa japonesa, assim como a EA, ainda insiste nessa história de público casual. Essa é a única explicação para deixar de fora os donos do Wii da diversão proporcionada pela possibilidade de se disputar torneios via internet.



O modo online até existe, mas não poderei avaliá-lo. Tentei conectar durante uma hora e meia e não foi possível. Isso porque meu Wii fica do lado do modem. Pode até ser pelo ainda baixo número de usuários conectados, mas a frustração foi inevitável. No PES 2010 era impossível disputar partidas em rede, pelo menos para os brasileiros. O lag era insuportável ao ponto de se levar um gol e só perceber depois que o adversário já estava comemorando. Aparentemente o modo online é idêntico ao da versão anterior: o jogador pode optar por disputar partidas contra amigos ou contra qualquer adversário buscado na Nintendo WFC Match. Não há possibilidade de organizar ou disputar qualquer tipo de competição.

A física e a jogabilidade são a mesma das versões anteriores. Os comandos são iguais, os dribles idem e os jogadores continuam "presos" como nos games passados. Ou seja, se o player era um craque no PES 2010, continuará sendo no PES 2011. A inteligência artificial continua "burra": você pode repetir a mesma jogada 500 vezes que ela continuará dando certo. Os goleiros tomam gols ridículos e inexplicáveis - isso não é falha apenas da versão de Wii, diga-se de passagem. Apesar disso, os jogadores estão mais equilibrados. Os atacantes não levam tanta vantagem na velocidade em cima dos zagueiros como ocorria antes. Era só ir pra frente com o Messi que ninguém segurava o baixinho.





As músicas são a parte positiva do jogo. Elas são as mesmas das versões de outros consoles. É um repertório variado para agradar a todos: desde cantigas de roda até rocks pesados. A trilha sonora é, em sua maioria, composta de músicas e grupos desconhecidos. O trio Azimuth e banda Democustico são os representantes da cultura brasileira no game. Cada modo tem suas músicas próprias, mas é possível alterar, como por exemplo colocar a música da Libertadores no menu principal. São 39 opções que, provavelmente, vão agradar aos ouvintes.



Impossível não comparar

O Wii é um videogame único e com uma filosofia diferente dos concorrentes, por isso é preciso evitar comparações. Porém, nesse caso, não há como abdicar essa confrontação. A versão para o console da Nintendo é simples e não evoluiu em relação ao seu antecessor. É um bom jogo de futebol, mas fica muito atrás das versões para os consoles rivais. PES 2011 tenta agradar a todo tipo de público, mas apenas fãs de futebol e da franquia devem jogá-lo.



A ausência da Master League online - e de um aprimoramento da versão offline-, o modo de edição limitado (sem a possibilidade de se criar estádios, por exemplo) e de melhorias na jogabilidade são pontos negativos e encurtam a vida útil do game. O controle da força do passe, a maior liberdade dos jogadores e os dribles customizados, que foram muito bem vindos nas versões de outros consoles, foram completamente esquecidos no Wii. Para completar, a falta de capricho nos gráficos também desencoraja novos jogadores a embarcar no mundo do futebol virtual.



Enfim, PES 2011 traz mais do mesmo. Se você gostou da versão 2010, certamente vai adorar a 2011 - que nada mais é do que um clone com leves modificações. Se não gosta, provavelmente não vai ser agora que vai gostar. Quando o assunto é futebol, o Wii ainda engatinha. PS3 e Xbox 360, por outro lado, vão muito bem e reinam absolutos nos gramados digitais. Resta saber quando Konami e EA vão acordar dessa profunda estagnação que implantaram no querido console da Nintendo...



7.0

Pro Evolution Soccer 2011 (Wii)

GRÁFICOS **5** | SOM **9**
JOGABILIDADE **8** | DIVERSÃO **6**

por **Rafael Neves**

Análise

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! (DS)

Os anos se passam, mas há coisas que nem mesmo décadas, nem novos consoles e jogos conseguem mudar: a clássica jornada do bigodudo Mario atrás da donzela seqüestrada. Hoje em dia, quase sempre temos o Bowser raptando a princesa Peach, mas nem sempre foi assim. Talvez você não se lembre (ou nem mesmo tenha nascido nesta época), mas, há muito tempo, mais precisamente em 1981, um homenzinho não muito maior do que um pixel percorria cenários verticais para resgatar uma donzela do macacão que emprestava seu nome para o título do arcade: Donkey Kong. Este herói ficou conhecido como Mario (antigo Jumpman) e a donzela hoje responde pelo nome de Pauline. O tempo passou, a jornada tornou-se mais horizontal do que vertical (a jogabilidade passou a ser em side-scrolling) e os perigos foram mudando, assim como as princesas. Bowser assumiu o lugar do macacão, que ganhou sua própria série, e a Princesa Peach passou a ser seqüestrada no lugar da Pauline, que até hoje não sabe o que fazer da vida. Eis que a Nintendo decide dar um novo gás ao clássico arcade Donkey Kong, com uma cara nova, mas com elementos e personagens tradicionais! Chegou o quarto game da série Mario vs. Donkey Kong, vamos dar uma olhada em Mini-Land Mayhem para o DS!

Muita coisa mudou desde que o primeiro jogo da série estreou no Game Boy, baseado no clássico arcade Donkey Kong. O foco tornou-se os puzzles e o raciocínio rápido. Os capítulos anteriores, que foram do Game Boy ao Nintendo DSi, passando pelo GBA, trouxeram horas de diversão, mas o atual Mini-Land Mayhem promete ainda mais!

Avante, Mini-Marios



Se você salva princesas desde o milênio passado e continua fazendo isso até mesmo entre viagens intergalácticas, deve saber qual é a crise do Mario. Cansado de sucessivas disputas pela donzela, Mario decide mandar seus Mini-Marios resgatarem sua namorada Pauline em seu lugar. Pra onde foi o cavalheirismo? Enfim, a nova batalha entre o Mario e Donkey Kong desta vez não muda muito em relação aos seus predecessores, uma nova mecânica aqui ou ali e a adição de um sistema de criação de fases para distribuição online. Se você quiser ficar com apenas esta afirmação, tudo bem, mas meu intuito aqui é analisar de cabo a rabo este jogo, que não inova, mas diverte!

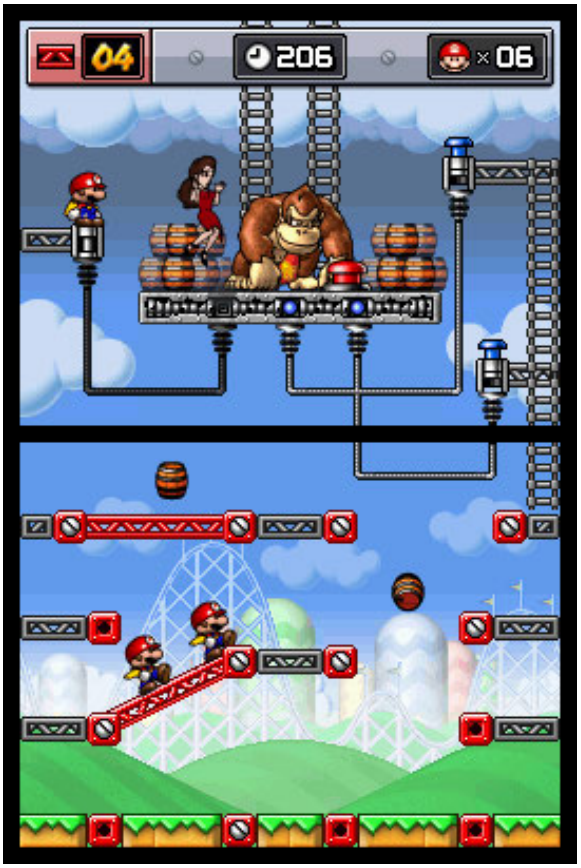
O objetivo é o mesmo: levar cada um dos bonequinhos (que vão de Mini-Mario a Mini-Peach, que não parece ter qualquer tipo de ciúme da Pauline) até sua porta correspondente e assim continuar a jornada. No entanto, os bonequinhos são desgovernados, você não tem controle sobre eles, não é à toa que são bonecos de dar corda. A stylus é seu meio intermediário de contato com o jogo, afinal, não se usa quase botão algum no game. Quando você toca a stylus num Mini-Mario, ele começa a seguir em frente com movimentos mecânicos muito bem animados. O que pode parálo? Sua vontade não, mas a hostilidade de espinhos, inimigos e bolas de fogo, sim. Não preciso dizer que você deve evitar ter seus soldadinhos destruídos e construir plataformas e posicionar objetos para que eles cheguem à porta. Simples? Talvez, mas absolutamente funcional. É como estar por trás de um estágio de Super Mario Bros., afinal, você precisa posicionar plataformas no lugar certo para avançar, exatamente o que um designer do jogo deve fazer no processo de criação das fases do jogo. Cada puzzle é inteligente e requer de você um raciocínio diferente, mas nada muito difícil. É, talvez você se queixe da falta de dificuldade do jogo, mas acredite, desbloquear fases extras e caçar moedas e cartões colecionáveis é onde mora o verdadeiro desafio do jogo. No mais, não espere nada absurdamente difícil, eu vejo Mini-Land Mayhem como um passatempo para as horas vagas, mas, mesmo assim, um jogo muito acima da média.

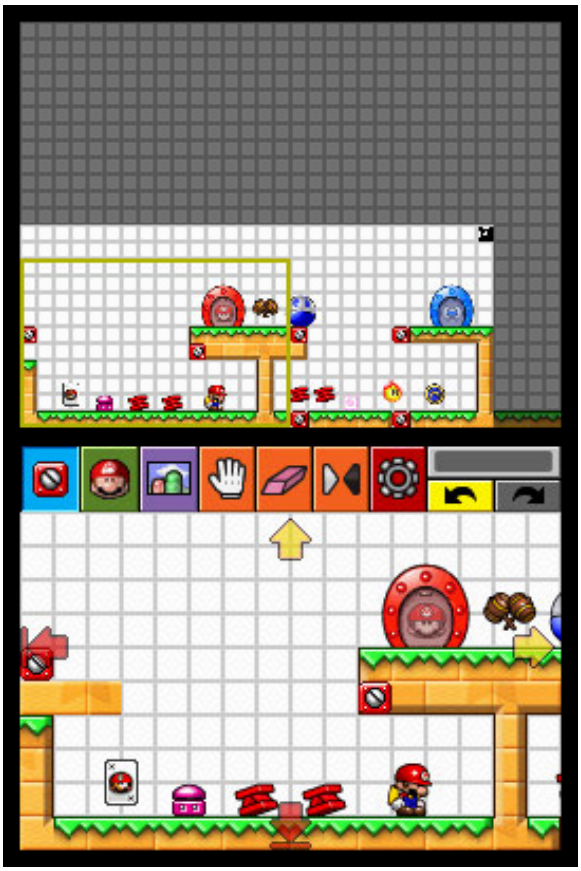


Mesmice? Nunca!



Um dos pontos que me agradou muito no jogo foi a forma criativa como o game consegue quebrar a monotonia, ponto fraco de qualquer coletânea de enigmas. Cada puzzle do jogo requer um raciocínio único, o que faz com que você abra a cabeça para soluções diferentes, afinal, o número de itens que podem ser posicionados é limitado. Cada um dos oito mundos do jogo introduz novos itens, desde um pula-pula até um clássico cano verde transportador, incluindo esteiras e escadas também. A dificuldade vai aumentando a partir do momento em que mais e mais ferramentas de jogo vão se somando. O mesmo pode se dizer dos novos tipos de brinquedos que vão sendo inseridos, como o Mini-Toad, Mini-Peach e um brinquedão do Donkey Kong, cada um com suas particularidades. Este estilo de progressão garante uma experiência diversificada a cada novo mundo, o que aumenta a sua curiosidade quanto ao próximo estágio, um bom incentivo para continuar jogando.





Mas é o estágio final de cada mundo que apresenta a suprema quebra na repetição do jogo. Depois de uma série de enigmas, você tem a oportunidade de quebrar a cara do Donkey Kong, que sempre arranja um jeito de fugir para o próximo mundo antes do golpe final, como de praxe. Mas é interessante cada tentativa de derrubar o macacão, pois elas garantem um estágio repleto de ação e muito mais parecido com as batalhas clássicas de Mario contra DK nos arcades. Você passará cada fase do jogo com uma grande expectativa quanto à batalha final do mundo em que está, e o jogo consegue fisgar bem essa expectativa para viciá-lo ainda mais no game. Os mini-games extras também são muito divertidos e requerem que você conclua os estágios colecionando os itens secretos para serem desbloqueados.

Há outras mecânicas de jogo que também rompem com a repetição, mas é muito melhor deixar essa experiência para que você descubra sozinho. Eu garanto, todas são muito inteligentes e divertidas!

Faça você mesmo!

É incrível como os jogos estão se tornando cada vez mais "customizáveis". Dragon Quest IX (DS), por exemplo, dispõe de uma vasta coletânea de roupas, armas e acessórios para personalizar seus heróis. Mas há games também feitos essencialmente para a criação do jogador, como Flip Note Studio (DSiWare) e Wario Ware D.I.Y. (DS), e estou feliz em dizer que Mini-Land Mayhem entra para este seleto grupo de obras-primas. Há um editor de fases presente no game que permite muitas criações. A qualidade de cada estágio criado depende unicamente da habilidade e criatividade do jogador. Há um leque de elementos que podem ser postos em suas criações para que dificultem ainda mais a vida do infeliz que for jogá-las.

E o melhor: tudo pode ser dividido entre outros jogadores ao redor do mundo, e não ficar entocado no seu DS esperando a hora de você mostrar a um ou outro amigo. A própria Nintendo disponibilizará concursos para os jogadores, o que incentiva ainda mais o árduo trabalho em planejar e construir estágios. Quando se aprende as mecânicas de jogo e fica craque no construtor de fases, a ferramenta torna-se um grande diferencial, mais e mais horas de jogatina!



Fofamente divertido

Jogo de Mario que se preze precisa ter aquele inconfundível visual fofo. Mini-Land Mayhem é exatamente assim classificado, como um game bonito e com um visual 2D muito bem trabalhado. Cada elemento do jogo tem todo um esforço de cada design por trás, e as animações são igualmente belas. Todo o cenário e os personagens fluem muito bem, é uma harmonia agradável que adiciona mais um motivo para jogar esse jogo. O interessante também são as músicas de outros jogos de Mario muito bem refeitas para Mini-Land Mayhem. Você reconhecerá temas de Super Mario Bros. e Super Mario World, até mesmo as músicas temas dos jogos do Donkey Kong figuram, como canções de Donkey Kong Country e do próprio arcade Donkey Kong. Efeitos sonoros como os sons que os bonequinhos emitem ao chegarem à porta ou serem acionados e a voz do Mario quando você fecha ou abre o DS são imperdíveis. Não é preciso dizer que cenários, personagens e itens são marcas tradicionais de um jogo de Mario. Você verá as paisagens do Reino do Cogumelo e mansões assombradas do Boo como nos velhos tempos. A coletânea de personagens também é bem tradicional, até por que inclui a Pauline como donzela a ser resgatada, após anos de esquecimento. E os itens incluem canos, plataformas e moedas ao estilo de qualquer Mario. E o melhor? Clássico ou novo, tudo é absolutamente bem feito e animado!

Em suma, Mini-Land Mayhem é o melhor dos games da série Mario vs. Donkey Kong. Ele consegue dar uma cara nova ao clássico duelo entre Mario e DK, mas nada que nenhum outro jogo da série não tenha feito. Não leve o jogo a mal, mas se você já jogou algum outro da franquia, não verá muita diferença. No entanto, a fórmula, apesar de ser a mesma, não deixa de ser boa, e os enigmas utilizam-na de forma ímpar. Pense no xadrez: é um jogo de raciocínio que usa a mesma fórmula desde que foi criado, mas o que o torna único é a singularidade de cada partida. A mesma lógica se aplica a Mini-Land Mayhem, o que não anula por completo a falta de inovação. A dificuldade, por sua vez, não é lá o forte do jogo. Muitas vezes você se sente jogando um jogo para crianças, e até mesmo as fases mais complicadas não requerem muitas tentativas para serem superadas. É preciso literalmente caçar o desafio do jogo, e isto consiste em ir atrás de fases espaciais e colecionar moedas e itens extras das fases. No entanto, a facilidade é parcialmente mascarada pela arte do jogo, que é muito bem trabalhada. O modo como a mesmice é quebrada também é interessante, principalmente nas lutas contra os chefões. Enfim, é um jogo bom, um puzzle agradável e com detalhes levados a sério, mas não um game espetacular e que deve estar na estante de qualquer jogador. Minha recomendação? Se quer um passatempo, ou ainda se tem um interesse em criar suas próprias fases, é algo mais do que recomendado!

8.0

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! (DS)

GRÁFICOS **9.0** | SOM **9.0**
JOGABILIDADE **8.5** | DIVERSÃO **8.5**



NINTENDO BLAST

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