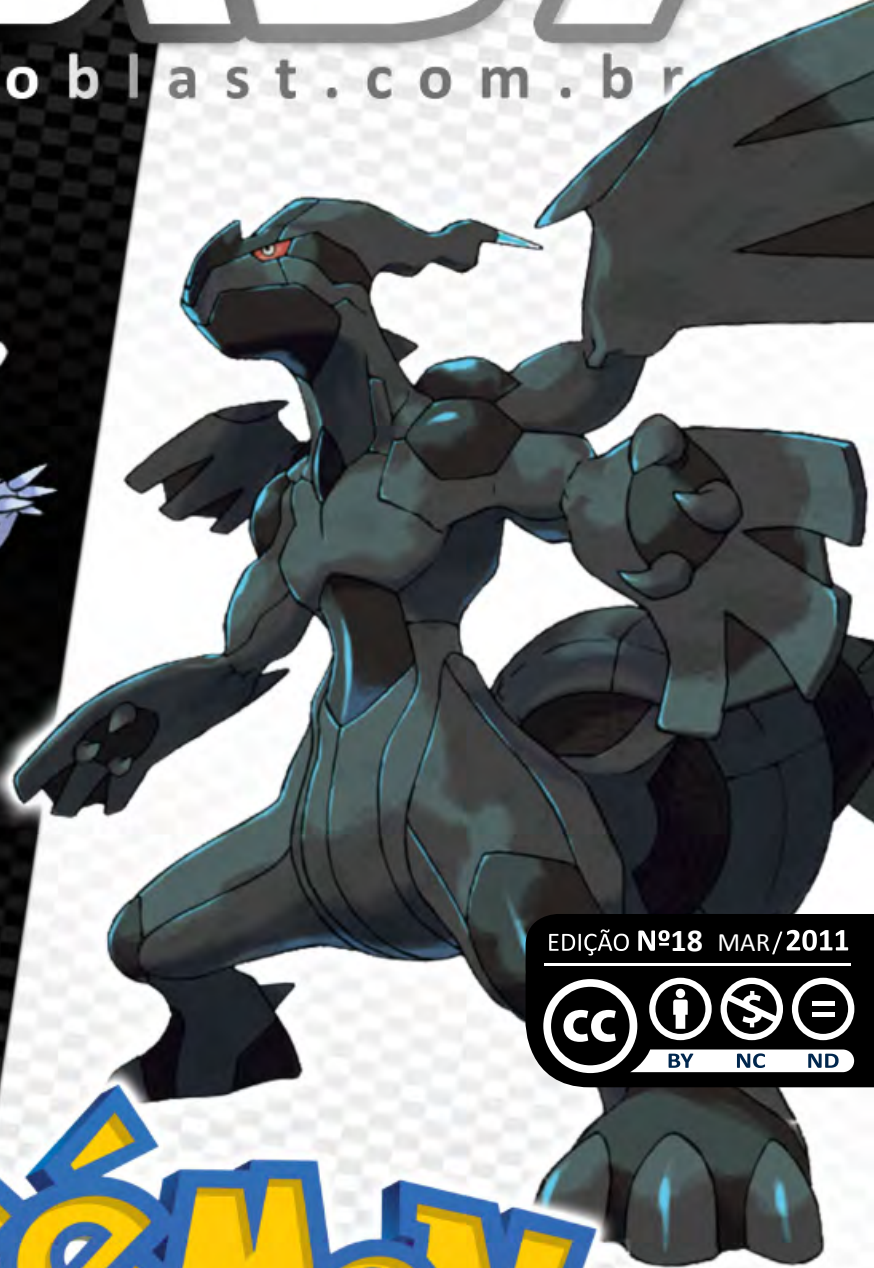


NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº18 MAR/2011



POKÉMON

BLACK VERSION WHITE VERSION

ÍNDICE

N-BLAST RESPONDE	Perguntas dos Leitores	03
ITEM BOX	Pokéball	05
ESPECIAL	3DS e as Promessas do Lançamento	08
ANÁLISE	Pokémon Black & White (DS)	18
PRÉVIA	Conduit 2 (Wii)	24
ANÁLISE	deBlob 2 (Wii)	28
BLAST FROM THE PAST	Pokémon Ruby & Sapphire (GBA)	35
BLASTWARE	LIT, Ghost Mansion Party, e mais!	42
ESPECIAL	Virtual Boy	49
A HISTÓRIA DOS VG	O surgimento da indústria gamer	53
GAMEDEV	Criando seu primeiro jogo 2D	56
COMIC	Black ou White?	67

REDAÇÃO

- Alex Sandro
- Sérgio Oliveira
- Rodrigo Estevam
- Daniel Moisés
- Gustavo Assumpção
- Rafael Neves
- Rodrigo Trapp
- Jaime Ninice
- Vinícius Manzano

REVISÃO

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

DIAGRAMAÇÃO

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

EDITORIAL

Quem poderia imaginar que após quatro gerações bem sucedidas, a série **Pokémon** iria se reinventar com **Black & White**? E o mais interessante é que não foi preciso refazer tudo do zero: a diferença está nos detalhes, como você vai ler em nossa análise especial da dupla de jogos da quinta geração Pokémon. E não para por aí: relembramos Ruby & Sapphire, mostramos o melhor da linha de lançamentos do 3DS, falamos de deBlob 2, Conduit 2, e claro, as nossas colunas como BlastWare, GameDev e Item Box! Fique com a gente, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA





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

Qual a velocidade máxima do Sonic?

Gabriel K Souza

Considerando que Sonic esteja correndo ao nível do mar e a uma temperatura de 20°C, a velocidade máxima que ele consegue desenvolver é de 343 metros por segundo, ou 1237 quilômetros por hora. Esse números são conhecidos como a velocidade do som.

Ah, vá. Sério que o Sonic atinge a velocidade do som? Claro! Se o ouriço conseguisse ultrapassá-la teríamos um efeito semelhante a [esse](#).



Se eu disser que não tenho saco para jogar Zelda, estarei sendo um nintendista poser?

Anônimo Poser

Estará sendo justo consigo mesmo. Parabéns por não ficar seguindo a opinião alheia apenas para se afirmar na sociedade.



Na sua opinião está perto do Wii ter um sucessor ou vai demorar?

srharrylennon

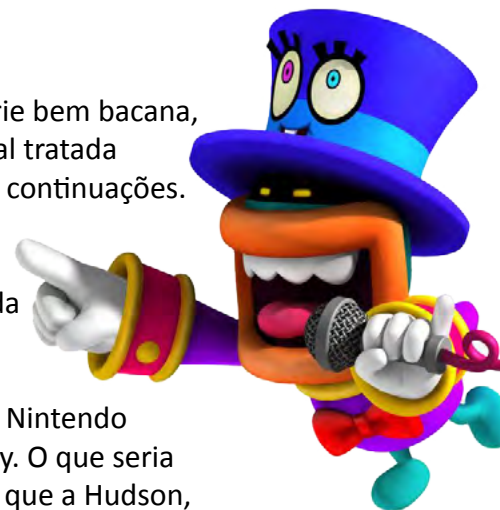
Essa é uma pergunta bem recorrente por aqui, então pedi para que Satoru Iwata em pessoa respondesse, sanando assim as dúvidas de uma vez. [Com a palavra, o presidente](#). Se bem que essa história tá me parecendo só balela.

Fala Pedrosa, pergunta de última hora! O que a Nintendo está esperando para lançar outro Mario Party para Wii? O jogo é ótimo, mas estou cansado dos mesmos minigames again and again. Abraço!

Diego Salsicha

Salve, salve, Salsa!

Mario Party é uma série bem bacana, pena que foi muito mal tratada depois de milhares de continuações. Isso naturalmente, e infelizmente, fez a criatividade ser tomada pela mesmice.



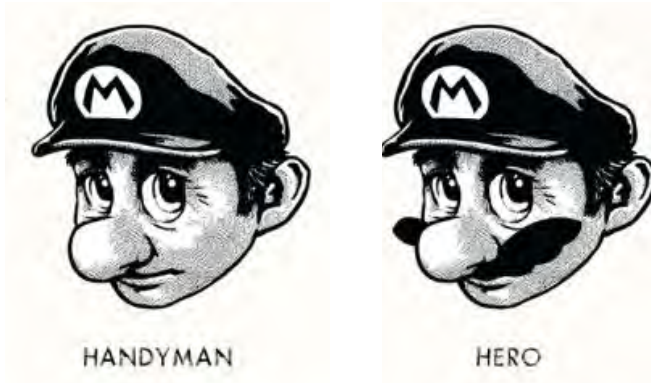
Não seria nada ruim a Nintendo reformular Mario Party. O que seria bem natural até, visto que a Hudson, a produtora responsável pelo jogo, fechou as portas faz um tempinho.



Por que o Mario não raspa aquele bigode nojento?

Anônimo da Barbearia

[Porque um bigode faz toda a diferença.](#)

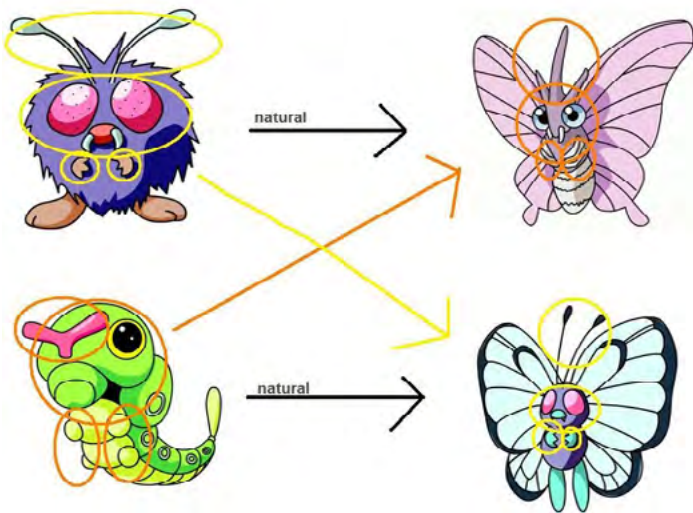


HANDYMAN

HERO

**Pedra, por que tivemos essa falha evolutiva?
Será que a Nintendo andou cruzando espécies?**

Oscope



NOOOOSSA! Isso aí foi vacilo do programador-estagiário, só pode ser. O cara mexeu onde não sabia e o jogo foi lançado com essa falha.



Se o 3DS tiver uma base de recarga, já que ele precisará ser recarregado muitas vezes, será que a bateria não irá "viciar"?

renan005

Pô Renan, esse lance de bateria viciar é velho pra caramba, coisa da época do seu vô. Não que seu vô tenha mentido para você, muito pelo contrário, na época dele as baterias recarregáveis eram de níquel cádmio e elas sofriam desse problema. [Veja aqui](#) mais sobre elas.

Como você viu (não leu o link que eu deixei no outro parágrafo? Preguiçoso) essas baterias eram bem mais ou menos, por isso vieram a ser substituídas pelas de íon lítio, que além de não viciarem conseguem armazenar o dobro de energia que as de níquel cádmio. Mais detalhes super interessantes sobre essa bateria [aqui](#).

Agora, finalmente respondendo sua pergunta, saiba que não temos porque temer, as baterias do 3DS são de [íon lítio](#), elas não viciam e podemos recarregá-las loucamente.

Jogos europeus de DS rodarão no 3DS americano?

Anônimo da Silva

Infelizmente não, o 3DS virá com trava de região.



Olá meus amigos! Gostaria de saber quanto o DS e o PSP venderam no lançamento, ou em sua primeira semana de vida. Eu achei 371 mil unidades um pouco abaixo do esperado, espero que a coisa comece a melhorar daqui uns dias...

Anônimo da Silva

Como vocês são chatos com essas perguntas de número. É o meu karma.

Muito bem, após vasculhar a internet inteira 20 vezes, aqui estão seus números: 468,883 de Nintendo DSs e 245,078 PSPs foram vendidos em suas respectivas semanas de lançamento. As fontes que não me deixam mentir, [aqui](#) e [aqui](#).

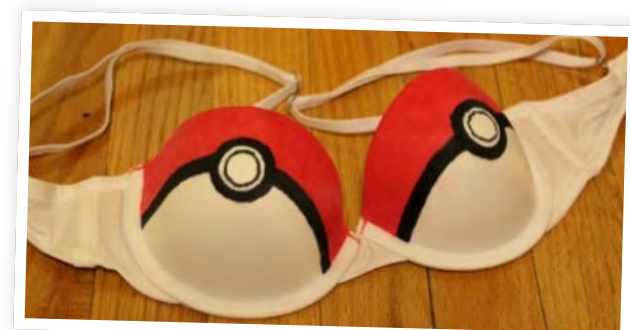
Esses números são referentes ao mercado japonês, já que não tem sentido comparar as vendas de um país do tamanho de uma ilha com outro do tamanho de um continente. E nem venha me pedir os números da semana de lançamento em outras regiões que aí fico doido de pedra xD



Como faço para conquistar uma garota? Ela é linda, é Nintendista e acessa o Blast com o fake de um rapaz.

Anônimo in Love

Primeiro de tudo, tenha certeza de que ela é uma garota mesmo. Passada essa fase, presenteie a moça com um igual a este aqui de baixo. É sucesso!



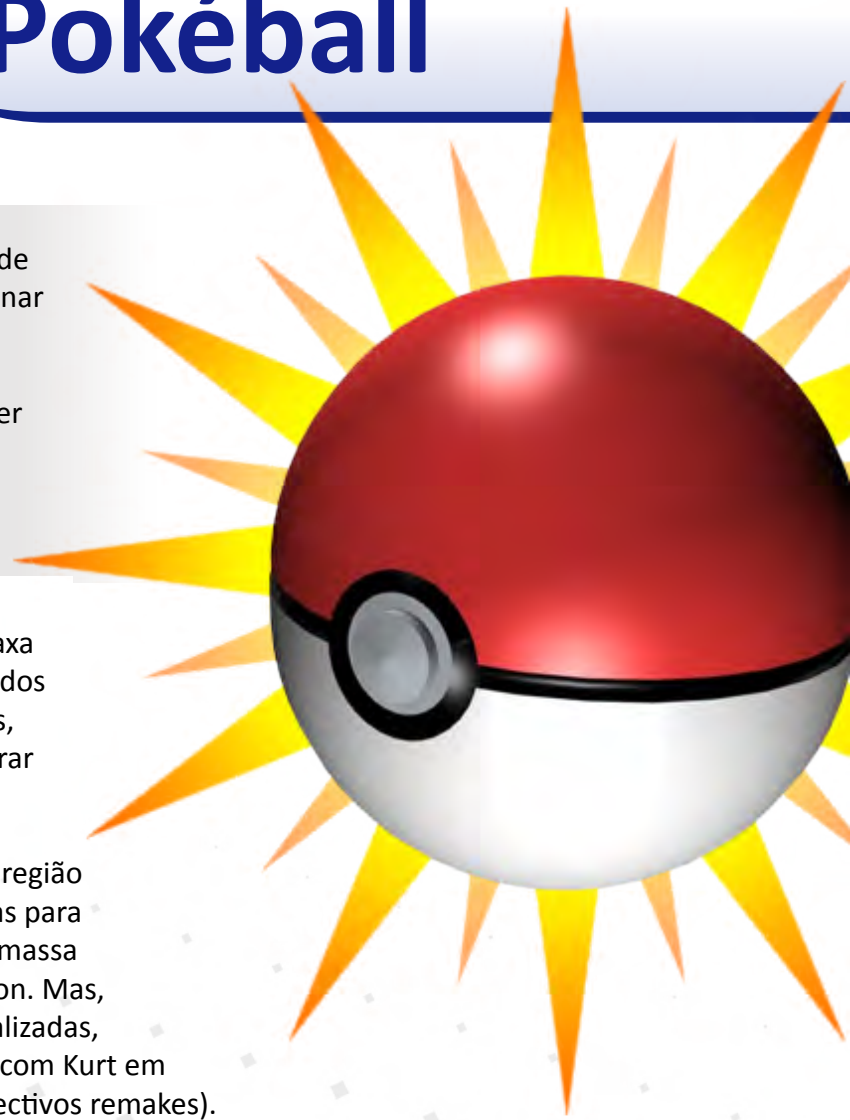
Item Box

Pokéball

A Pokébola é um item fundamental para a aventura de um treinador, já que é usada para capturar e armazenar seus Pokémon. E elas estão em todos os lugares nos jogos, seja escondendo itens, seja à venda nos mais diversos lugares e aos montes na mochila de qualquer treinador que se preze. Até seis Pokémon podem ser levados por um treinador, e são somente esses Pokémon que podem ser utilizados nas batalhas.

A “força” de uma pokébola é determinada por sua taxa de captura. Outra habilidade delas é limitar o poder dos Pokémon retidos, evitando assim a fuga dos mesmos, embora um Pokémon, mesmo capturado, pode ignorar as ordens de seu treinador.

A invenção das Pokébolas aparentemente se deu na região Johto, onde existiam as **Apricorns** que eram utilizadas para capturar Pokémon selvagens antes da produção em massa das Pokébolas pela Silph Co. e pela Devon Corporation. Mas, mesmo com a popularização das Pokébolas industrializadas, as bolas feitas de **Apricorn** ainda podem ser obtidas com Kurt em Azalea Town nos jogos Gold e Silver (e em seus respectivos remakes).



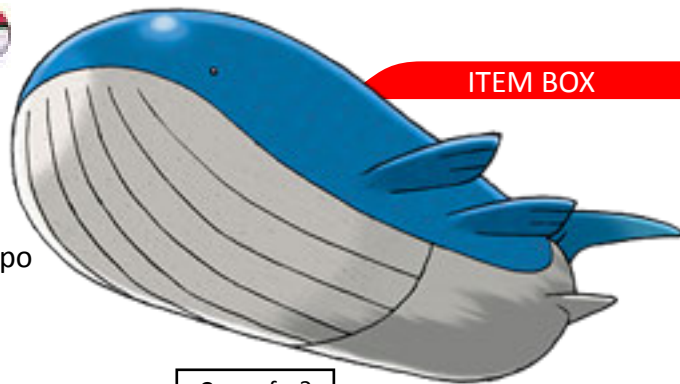
Árvore de Apricorns



Kurt e sua assistente Maisy

Antes da invenção das Pokébolas, as pequenas (ou nem tão pequenas, Wailord estou olhando para você) criaturas eram chamadas de mágicas, ou seja, o nome Pokémon (abreviação de Pocket Monsters, ou Monstros de Bolso) não era difundido antes do surgimento das Pokébolas. Isso também indica que nesse tempo os Pokémon eram considerados criaturas sobrenaturais.

Após a produção em massa das Pokébolas, começaram a surgir algumas específicas para certos tipos de Pokémon como a Moon Ball e a Lure Ball, e até mesmo as que são mais efetivas em geral como a Ultra Ball e a infalível Master Ball. Existem 26 tipos de Pokébolas que podem ser obtidas na série principal de Pokémon, são elas:








ITEM BOX

Como faz?









Geração I

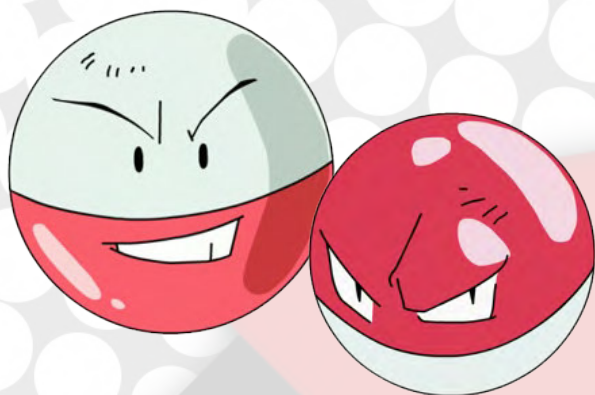
Red | Green | Blue | Yellow

-  **Poké Ball** - A tradicional, apresenta uma baixa taxa de acerto.
-  **Great Ball** - Apresenta uma taxa de acerto 50% maior que a da Poké Ball.
-  **Ultra Ball** - Apresenta o dobro da taxa de acerto de uma Poké Ball comum, é a melhor Pokébola que o dinheiro pode comprar.
-  **Master Ball** - Apresenta uma taxa de acerto de 100%, geralmente só existe uma por jogo.
-  **Safari Ball** - Possui a mesma eficácia de uma Great Ball, seu uso é restrito à Safari Zone.

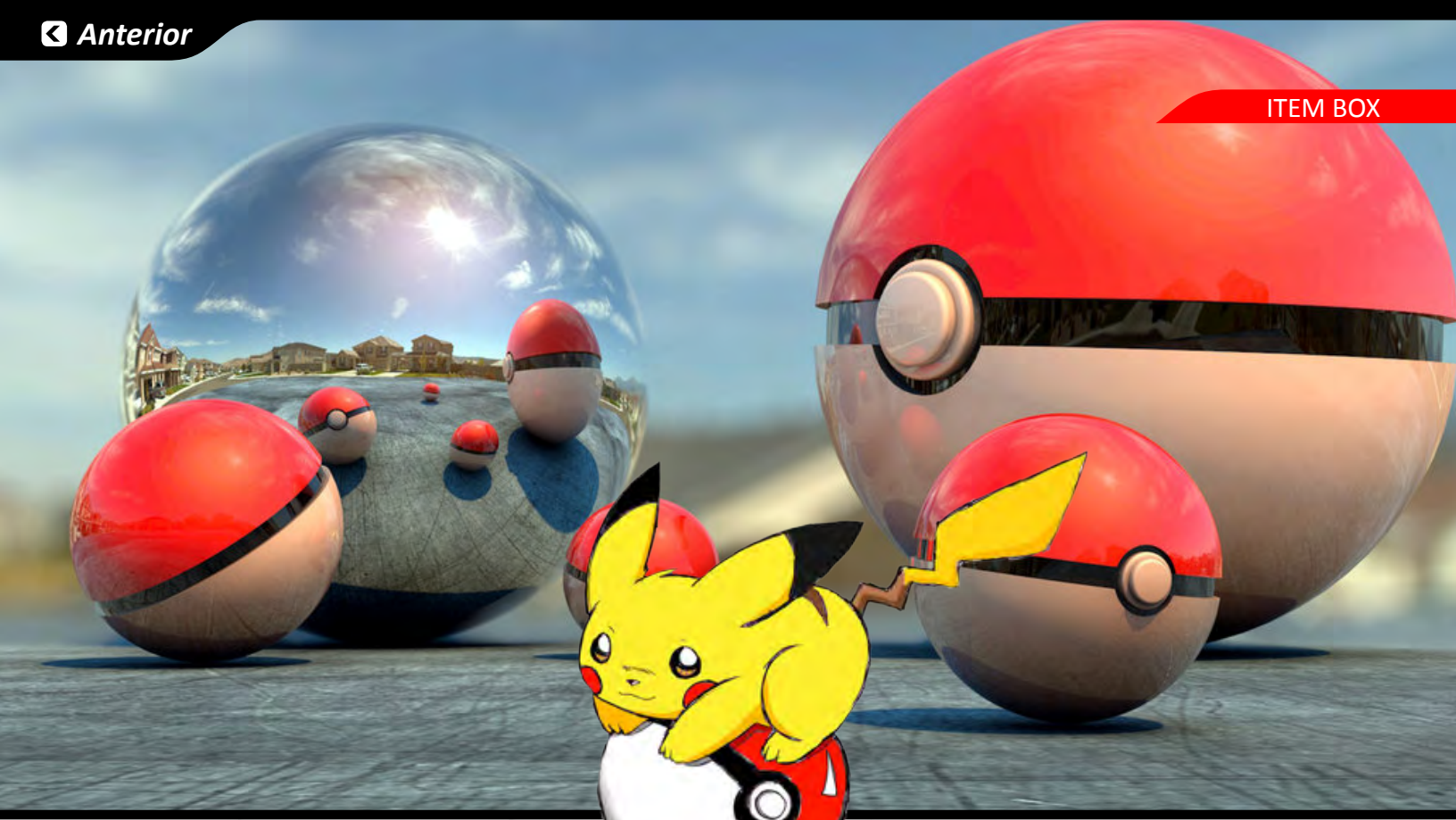
Geração II

Gold | Silver | Crystal








-  **Level Ball** - Quanto maior o nível do seu Pokémon, maiores serão as chances de captura.
-  **Lure Ball** - Possui uma taxa de acerto três vezes maior que a de uma Poké Ball comum se usada contra um Pokémon pescado.
-  **Moon Ball** - Feita especialmente para ser usada contra Pokémon que evoluem com o auxílio da Pedra da Lua (Moon Stone).
-  **Friend Ball** - Para ser utilizada contra Pokémon que você já tenha, quanto mais apegado a você um Pokémon de determinada espécie for, maiores serão as suas chances de capturar outro Pokémon daquela mesma espécie.
-  **Love Ball** - Para ser utilizada contra Pokémon da mesma espécie que o seu, mas do sexo oposto.
-  **Heavy Ball** - Feita para capturar Pokémon pesados. Alguém aí disse Onix?
-  **Fast Ball** - Bola feita para capturar Pokémon rápidos ou com o hábito de fugir das batalhas.
-  **Sport Ball** - Possui a mesma eficácia de uma Great Ball, seu uso é restrito ao National Park. Antes da quarta geração era conhecida como Park Ball.








Não se engane! Electrode e Voltorb não são Pokébolas




Geração III Ruby | Sapphire | Emerald | FireRed&LeafGreen

-  **Premier Ball** - É apenas uma bola comemorativa, não oferece nenhuma vantagem. Taxa de acerto equivalente a de uma Poké Ball.
-  **Repeat Ball** - Aumenta as chances de captura se a espécie do seu alvo já estiver registrada em sua Pokédex como capturada.
-  **Timer Ball** - Chances de captura aumentam proporcionalmente ao tempo de duração da batalha.
-  **Nest Ball** - Mais efetiva contra Pokémon de nível baixo.
-  **Net Ball** - Aumenta as chances de captura se o seu alvo for dos tipos Inseto ou Aquático.
-  **Dive Ball** - Excelente para capturar Pokémon encontrados debaixo d'água, enquanto se surfa ou enquanto se pesca.
-  **Luxury Ball** - Altera a taxa de aumento da felicidade do Pokémon após a captura.

Geração IV Diamond | Pearl | Platinum

-  **Heal Ball** - Restaura o HP, o PP e cancela qualquer status negativo do Pokémon capturado.
-  **Quick Ball** - Aumenta as chances de captura se utilizada no início da batalha.
-  **Dusk Ball** - Maior efetividade se utilizada em cavernas ou durante a noite.
-  **Cherish Ball** - Contém um Pokémon obtido em evento, não pode ser utilizada para captura.
-  **Park Ball** - Recaptura Pokémon enviados pelo Pal Park.

Geração V Black | White

-  **Dream Ball** - Esta Pokébola só pode ser usada em Entralink Forest. Ela aparece inexplicavelmente em sua mochila e garante a captura de qualquer Pokémon visto no Dream World.



por *Daniel Moisés, Gustavo Assumpção, Rafael Neves e Rodrigo Estevam*

Dia 27 de março vai ficar na história. É nesse dia que o ocidente vai vencer uma barreira tecnológica. Chega de óculos. É 3D. É portátil. É da Nintendo. Nesse dia, chega as lojas norte-americanas o Nintendo 3DS, golpe estratégico da Big N para continuar dominando o mercado de portáteis. Como já era esperado, o Nintendo Blast traz nas próximas páginas as prévias de alguns dos principais games do portátil – uma oportunidade para que você conheça melhor o que chega às lojas nos próximos meses. E olha, vem coisa muito boa por aí...



De demo técnica anunciada para o Nintendo DS original, Steel Diver permaneceu engavetado todos esses anos para finalmente ser um dos games da primeira leva do 3DS. Fazendo uso importante da tridimensionalidade do portátil, esse é um dos games mais legais anunciados até o momento – e um dos mais desafiadores também.

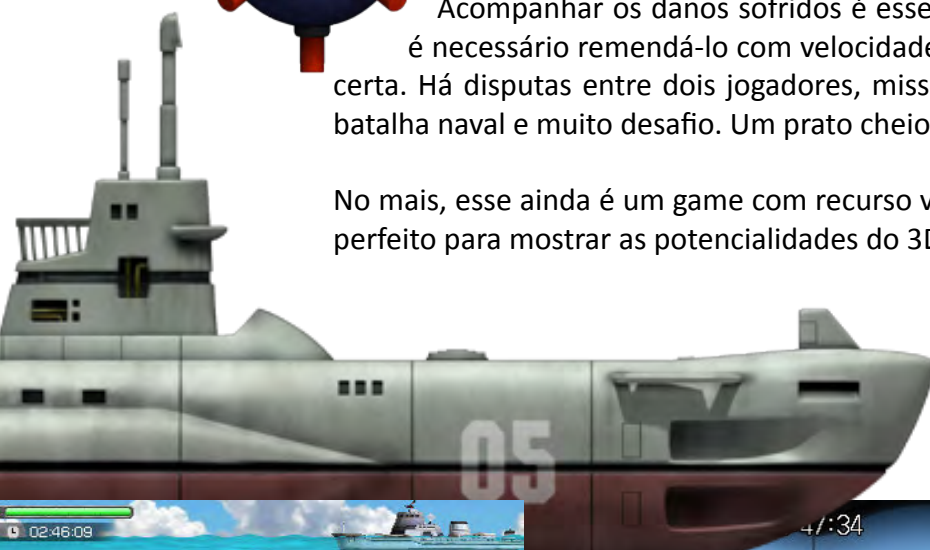
A premissa é bastante simples e intuitiva: use um dos três submarinos para derrotar hordas de inimigos e explorar ambientes insólitos. A grande novidade é o uso da percepção de profundidade e do giroscópio, que torna a aventura muito mais imersiva e diversificada.

Durante as fases, é preciso controlar com precisão a velocidade, profundidade e inclinação do seu submarino, caso contrário será praticamente impossível vencer os desafios – que são meticulosamente criados para serem duramente vencidos.



Acompanhar os danos sofridos é essencial. Se o seu submarino estiver afundando, é necessário remendá-lo com velocidade e precisão – caso contrário, é *Game Over* na certa. Há disputas entre dois jogadores, missões extras, um modo semelhante ao famoso batalha naval e muito desafio. Um prato cheio para quem gosta de estratégia.

No mais, esse ainda é um game com recurso visual apurado e muitos recursos inovadores – perfeito para mostrar as potencialidades do 3DS.



nintendogs™ +Cats

Em Abril de 2005, não muito tempo depois do lançamento do Nintendo DS, um jogo foi lançado para o portátil e seu sucesso foi tão grande que acabou se tornando um dos jogos mais vendidos de todos os tempos. Nada de Mario, nem Link, nem Pokémon. Estamos falando de filhotes de cachorro. Sim, o jogo era Nintendogs e consistia simplesmente em cuidar e treinar um cachorrinho virtual.

O que fazia deste um jogo tão bom? Primeiramente, ele fazia uma excelente utilização dos recursos do DS: a tela dupla permitia ver diversas informações ao mesmo tempo, o touchscreen era usado para interagir com o animal (como fazer carinho ou jogar objetos) e, com o uso do microfone, o jogador podia chamar o seu amigo e dar comandos para fazer truques. Além disso, o jogo não era nem muito simples nem muito complexo, agradando tanto a jogadores casuais como aos veteranos. E por último, os cachorrinhos eram muito bem feitos, com aparência e comportamento incrivelmente realistas... e, afinal de contas, quem consegue resistir a um filhote de cachorro?



Agora, praticamente seis anos depois, a nova versão, intitulada Nintendogs + Cats, promete levar toda essa irresistibilidade canina ao 3DS, com muitos novos recursos, gráficos melhorados, novas raças de cães e até a inclusão de gatos na brincadeira.

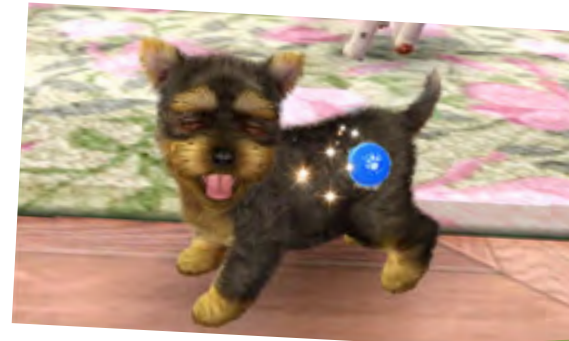
A nova geração de animais virtuais

A primeira novidade é indicada no próprio título: a possibilidade de também poder adotar um filhote de gato para fazer companhia ao seu cãozinho. Isso talvez faça você se perguntar como seria possível treinar um gato da mesma forma que treinamos o cachorro. Mas lembre-se que este é um jogo que ainda busca ser o mais realista possível. A resposta é que, simplesmente, não dá para treinar os gatos. Apesar da participação felina nesta nova versão do jogo, os bichanos ficam em segundo plano. Ao contrário dos cães, os gatos não buscam chamar tanta atenção, preferindo ficar quietos em um canto, como é de se esperar de um gato de verdade. É claro que eles ainda virão pedir carinho de vez em quando, mas não espere que ele vá brincar de pegar o disco com você.



Os gráficos estão notavelmente mais bonitos, com animais ainda mais parecidos com filhotes de verdade e que apresentam pêlo bem mais realista. O efeito da projeção 3D talvez não se destaque tanto como em outros jogos, a não ser em situações como quando o filhote salta em direção à tela ou quando jogamos algum objeto para o animalzinho e temos uma forte percepção da profundidade que tal objeto atinge. Mas se o Nintendogs original já se destacava por apresentar cãezinhos extremamente parecidos aos da vida real, Nintendogs + Cats consegue levar este realismo a um nível mais alto ainda. Não só na aparência, mas também no comportamento dos animais. Adote um novo cachorrinho, por exemplo, e aquele gato que você já tinha responderá de modo inicialmente desconfiado, até se acostumar com o novo amigo.

O jogo também contará com muitas outras novidades possibilitadas pelos novos e impressionantes recursos do 3DS. O modo Street Pass permite que o jogador se conecte a outras pessoas próximas via Wi-Fi, tornando possível uma interação entre os filhotes e com direito a ver até o Mii do outro jogador segurando a guia do animal (apesar de que a aparência cartunesca do Mii não combina muito com os animais realistas). Agora, além de poder interagir com os filhotes pelo microfone, a câmera também será utilizada, permitindo fazer gestos e usando reconhecimento facial para fazer com que os bichinhos reconheçam se o jogador é o dono deles ou não.



Certamente, uma das tecnologias mais interessantes do 3DS são os cartões de realidade aumentada e Nintendogs + Cats também fará uso deste recurso. Aponte a câmera do portátil para o cartão do Mario, por exemplo, e você verá o seu cãozinho saltar para o ambiente vestindo o chapéu do encanador. Troque o cartão pelo do Link e o filhote passará a usar um gorro verde e até os cabelos loiros do herói de The Legend of Zelda.

Assim como seu antecessor, Nintendogs + Cats virá em três diferentes versões: Toy Poodle and New Friends, French Bulldog and New Friends e Golden Retriever and New Friends. A única diferença entre as versões são as raças de cães disponíveis, sendo que cada uma terá 9 raças, somando um total de 27 raças diferentes. Já os gatos estarão limitados a apenas 3 raças e estas são as mesmas em todas as versões. Um detalhe interessante é que animais da mesma raça terão diferenças físicas entre si. E não apenas na cor, como era anteriormente, mas também no tamanho e peso, por exemplo.

Mais do mesmo?

Da mesma forma que o Nintendogs original teve um enorme êxito ao usar adoráveis filhotes de cachorros para mostrar todas as capacidades do DS, Nintendogs + Cats tem tudo para dar continuidade a esse sucesso e fazer o mesmo pelo 3DS. Entretanto, muitos dos que já dedicaram um tempo a cuidar destes filhotinhos virtuais no DS talvez não fiquem tão empolgados com esta nova versão, já que, mesmo com alguns novos recursos, a ideia continua basicamente a mesma. Se comparássemos o Nintendogs original a um sorvete, Nintendogs + Cats seria um sorvete com muita cobertura, granulado e chantilly. Então fica a pergunta: para quem já jogou, será que vale a pena? Os japoneses já estão se divertindo com seus cães e gatos tridimensionais virtuais e logo nós também poderemos ter a experiência em primeira mão e dizer com certeza. Mas, se depender do carisma destes pequenos animais, é melhor se preparar para passar mais um bom tempo com eles.



Engana-se quem pensa que a Nintendo carregou sozinha nas costas o lançamento do seu mais novo portátil, o 3DS. Diferente de muitas plataformas da BigN, o 3DS recebeu um profundo apoio de empresas terceirizadas. Entre elas, está a Capcom trazendo uma revisão de um clássico da atual geração: Super Street Fighter IV! E o melhor: em 3D, elevando ao máximo o potencial do 3DS e trazendo uma experiência de jogo que promete!

Quando a Capcom trouxe o esperado quarto capítulo da série Street Fighter (e a versão Super) apenas para PS3, Xbox 360 e PC, os donos de Wii sentiram-se órfãos com a falta do clássico da pancadaria. De certa forma a sede por luta virtual foi saciada com o exclusivo Tatsunoko Vs. Capcom (Wii), que trouxe Ryu, Chun Li e a galera nipônica das animações da Tatsunoko aos ringues. No entanto, nós queríamos mais! E eis que a Capcom traz como carro-chefe dos lançamentos para o 3DS a versão portátil de Super Street Fighter IV. Afinal, até o pseudo-videogame iPhone já ganhou uma versão!

Pancadaria mais simples do que nunca

Super Street Fighter IV 3D Edition (ou apenas SSFIV3D, que mesmo sendo uma abreviação ainda ocupa espaço) trará todos os 35 personagens da versão para consoles, logo, não espere por um "port" remendado, mas uma releitura digna. Com diversos modos de jogo, SSFIV3D abusa das funções do 3DS. Para começar, usa o Circle Pad (análogo do 3DS) de uma forma que o direcional em cruz do DS nunca conseguiria fazer para desferir combos insanos e rápidos. Além do convencional "meia-lua + P", também será possível usar a touchscreen para ajudar nos Hadoukens. Botões distribuídos pela tela inferior possibilitarão executar combinações automáticas devastadoras de forma prática e fácil.

Apesar de trazer atalhos, o jogo conta com toda a matemática e precisão que os fãs da série adoram. A fim de equilibrar as disputas do jogo, SSFIV3D irá separar os jogadores que usam os atalhos da touchscreen dos que utilizam o método tradicional. Afinal, seria injusto usar sequências altamente destrutivas ao apertar de um botão na tela de toque contra alguém que precisa decorar combinações de botões específicas de cada personagem, não?



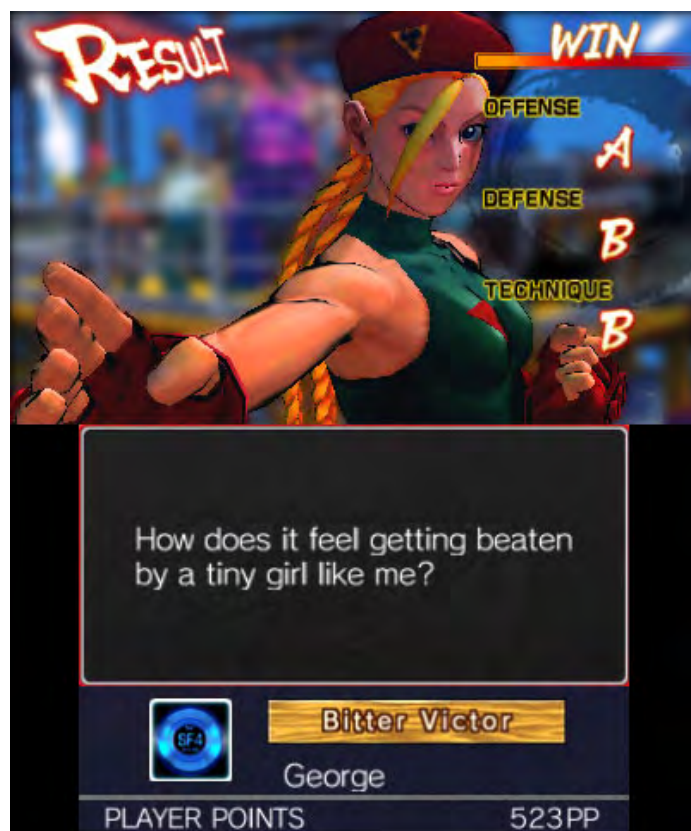


Lutas literalmente internacionais

Vamos ser francos, um bom jogo de luta atual não é um bom jogo de luta se não contar com disputas ao redor do globo, certo? SSFIV3D traz a possibilidade de enfrentar outros jogadores de outros países e continentes (nada de separação por região) de forma instantânea. É claro que, infelizmente, usará Friend Codes, mas sem tanta burocracia como no DS. Para ter uma ideia, é possível receber convites para lutas online enquanto se está jogando offline (desde que a função Wi-Fi esteja ligada, obviamente).



Enquanto esperamos por uma resposta quanto à velocidade das partidas - afinal, ninguém quer lentidão no tempo de resposta aos comandos - ficamos com mais uma funcionalidade conectiva: o StreetPass. Com um 3DS no bolso, basta cruzar com outro jogador para disputar partidas automáticas, trocar troféus e outros extras sem nem precisar pôr as mãos no aparelho - não é necessário nem estar com o cartucho do jogo no aparelho. É bom saber que poderemos não só jogar, mas também assistir a outras partidas direto no seu 3DS, sem a necessidade de ficar por trás do ombro do amigo.

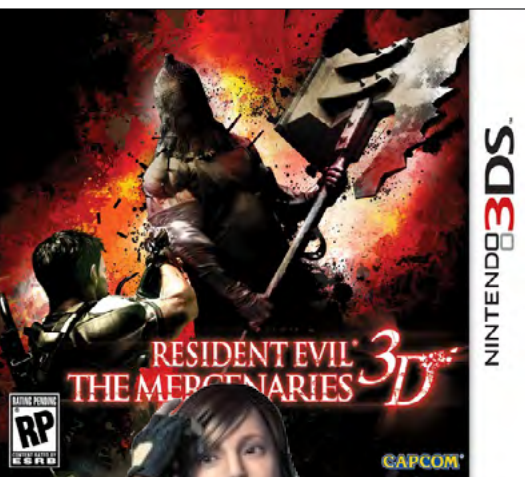


Hadoukens saltando para fora da tela

E onde entra o 3D? Bem, como na maioria dos jogos do 3DS, o efeito tridimensional primeiramente traz um charme maior ao game. Por exemplo, em SSFIV3D os balões e opções dos diversos menus de jogo são divididos em camadas de forma a chamar a atenção de quem teve o prazer de vê-los em 3D. Mas não pense que se limita a isso. Também está confirmado o 3D Mode, uma forma diferente de “ver” o game. Nesse modo, a câmera fica um pouco mais atrás do personagem e traz mais imersão por parte do jogador. O 3D Mode não muda as estruturas do jogo, apenas a visão da luta. Não é a toa que é possível trocar entre o modo 3D e comum a qualquer hora, inclusive quando se assiste a outras lutas.

SSFIV3D é um daqueles títulos que mostra o potencial da plataforma e claramente torna-se um exemplo para outras produtoras. Os gráficos mostram o quão poderoso o 3DS pode ser se usado da forma correta: é comum ver jogadores compararem a versão do 3DS com a de Xbox 360 e constatarem que a diferença é pouca, sendo a maior delas a baixa resolução das pequenas telas do portátil. SSFIV3D pode ser um game já existente, mas, para muitos jogadores, é o primeiro contato com o quarto capítulo da série, e talvez com a franquia toda. Não será surpresa ver em Super Street Fighter 3D Edition uma verdadeira pérola em três dimensões!





Quando Resident Evil 3 foi lançado pela Capcom, em novembro de 1999, para Playstation, o jogo trazia uma novidade para a série: um novo modo onde o jogador poderia escolher entre três personagens secundários e deveria percorrer os cenários e matar zumbis em troca de pontos, tudo isso dentro de um tempo limite, conhecido como Mercenaries. Este modo também foi incluído no disco de jogo de Resident Evil 4 (lançado em 2005 para GameCube e PlayStation 2, e em 2007 para o Wii) e trazia basicamente a mesma fórmula: o jogador escolheria um personagem (desta vez podendo selecionar o personagem principal, além de outros quatro) e deveria matar zumbis para acumular o máximo de pontos dentro do período de tempo estimado. A principal diferença estava na jogabilidade, que era a mesma do modo de jogo principal. Já em 2009, quando a Capcom lançou Resident Evil 5 (com versões para Playstation 3, Xbox 360 e PC), o jogo trazia duas versões do modo Mercenaries: a versão tradicional - com 4 personagens com variações de roupas - e o modo Mercenaries Reunion, disponível apenas em uma atualização para o RE5 feita por download ou através da compra da versão Resident Evil Gold Edition, com 6 personagens. E eis que, quando do anúncio do Nintendo 3DS no ano passado, a Capcom anuncia Resident Evil: The Mercenaries 3D.

Correndo contra o tempo

Uma das características mais básicas do modo Mercenaries nas versões anteriores era a corrida contra o relógio. O jogador devia ser rápido, derrotar o maior número de zumbis possível e sobreviver até o contador de tempo zerar; quanto mais tempo vivo, maior a possibilidade de fazer mais pontos. Para isso, por todo o cenário estão espalhados itens que, quando pegos pelo jogador, aumentam um pouco o tempo disponível de fase. Essa característica se manteve em Mercenaries 3D, mas dessa vez o jogador vai encontrar cristais que devem ser destruídos para gerar tempo extra.

Diferente dos jogos da série principal da franquia, que possuíam sequências e mais sequências que se apoiavam no suspense (com cenários muitas vezes assustadoramente vazios) e em puzzles, Mercenaries 3D traz um esquema de jogo rápido e focado no combate. Dezenas de Ganados e Majinis juntarão forças para atacar o jogador. Uma dificuldade encontrada nos Mercenaries anteriores era o fato de o personagem parar de andar para atirar. Isso o deixava bastante vulnerável a ataques pelas laterais e pelas costas, ou até mesmo pela frente. Em Mercenaries 3D os desenvolvedores adicionaram a possibilidade de correr enquanto atira! Uma mão na roda, diga-se de passagem.

Mercenários, no plural

Além dos velhos de guerra Chris Redfield, Jack Krauser e HUNK, que já deram as caras anteriormente em outros Mercenaries, Claire Redfield faz sua primeira aparição nesse modo de jogo em Mercenaries 3D. Além dos quatro personagens citados, uma artwork liberada pela Capcom quando o jogo foi anunciado leva a crer que pelo menos mais 4 personagens serão disponibilizados. Nela podemos ver HUNK, Chris e Jill Valentine, além das silhuetas de mais cinco personagens. Tudo levava a crer que se tratavam de Barry Burton, Rebecca Chambers, Jack Krauser e Claire Redfield. Como Claire, Chris, HUNK e Krauser eram personagens jogáveis na versão demo disponibilizada pela Capcom, a única personagem mostrada na artwork e que estava de fora da demo era Jill Valentine. Porém, especula-se que ela esteja presente na versão final, mesmo que como DLC ou personagem destravável. Além dela, rumores indicam que Leon S. Kennedy, Ada Wong e Albert Wesker, além de Barry e Rebecca, também sejam disponibilizados de alguma maneira.



O jogo trará cenários utilizados no modo Mercenaries de RE4 e RE5, porém com novas localizações de itens e inimigos. Além de permitir ao jogador correr contra o tempo para conseguir pontuações cada vez mais altas no modo single player, Mercenaries 3D ainda oferecerá a possibilidade de jogar em modo multiplayer cooperativo para dois jogadores - tanto local, como via Wi-Fi. O menu do jogo será exibido na touchscreen, permitindo acesso rápido aos itens do inventário.

Com a promessa de agradar àqueles que gostaram das mudanças no gameplay introduzidas a partir de Resident Evil 4, com foco na ação e deixando o suspense um pouco de lado, Resident Evil: The Mercenaries 3D tem seu lançamento para o novo portátil da Nintendo estimado para o segundo semestre de 2011.

Por Gustavo Assumpção



Um novo mundo, uma quantidade enorme de novos Pokémon, uma porrada de novos desafios. A fórmula de um novo game da série principal dos monstros de bolso sempre seguiu esse estigma, isso até o lançamento de Pokémon Black & White. Como nunca, esse novo game provoca uma ruptura em muitas das características então imutáveis na franquia. Conheça essas novidades nas próximas páginas – e prepare-se pra ter um novo vício nos próximos meses.

Logo quando foi anunciado, Pokémon Black & White se tornou uma grande surpresa. Depois de receber apenas evoluções técnicas insuficientes em Pearl/Diamond/Platinum, a Game Freak decidiu sair da sua zona de conforto e investiu em uma série de novas características para realmente tentar impedir o marasmo para o qual a franquia parecia se dirigir.

E as mudanças foram muitas, a começar pela estética visual, passando pelo próprio sistema de jogo e culminando em novas maneiras de se batalhar, treinar e elaborar estratégias. É lógico que um novo continente, uma série de novos monstrinhos e as características responsáveis pela identidade da série foram mantidas, afinal ainda era necessário que B&W fosse reconhecido como um legítimo membro da família Pokémon.

Uma aventura movimentada

Sua jornada começa na cidade de Nuvema Town, uma pequena cidade localizada no sudeste de Unova. É lá que o jogador vai ter seu primeiro encontro com os rivais Bianca e Cheren e também vai poder visitar o laboratório da professora Juniper, a primeira mulher a desempenhar essa função em um game da franquia. Também adotando um nome vindo de uma espécie de árvore, ela é especialista na origem dos Pokémon, sendo considerada referência nesse tipo de estudo. Aliás, Nuvema é uma típica cidade de início de jornada, sem grandes atrativos.



O novo continente: Unova



Unova é o nome norte-americano de Isshu que em japonês significa “uma variedade”. Segundo a própria equipe de criação, o nome quer passar a ideia de que apesar da grande quantidade de espécies de Pokémon presentes, todos podem ser considerados pertencentes a uma única variedade: a dos seres vivos. Já o nome americano parece ser uma derivação de origem latina, resultado da união das palavras unum (um) e novus (novo), que também procura passar essa ideia de união e novidade.

Visualmente, o novo continente é livremente inspirado no ambiente urbano da cidade de Nova York. Por exemplo, a cidade principal, Castelia City, é bem parecida com Lower Manhattan. Como a inspiração é livre, os criadores tiveram a liberdade de transformar o norte da cidade em um grande deserto. De forma resumida, os ambientes de Unova são sempre variados, com a presença de alternância entre grandes metrópoles, uma cidade portuária, regiões montanhosas e muitos mistérios...

É interessante perceber que Unova é uma região bem afastada das presentes nos games anteriores. Por isso, até mesmo as rotas seguem uma numeração direta (como em Kanto), sendo numeradas de 1 a 18 – evidenciando esse isolamento.

É Juniper quem será a responsável por ensinar ao jogador os primeiros truques de captura. Ela também é, como já foi dito, a primeira mulher a desempenhar essa função nos jogos (no Anime, tivemos a professora Ivy, do arquipélago das Ilhas Laranja) e também, a primeira a ter um Pokémon próprio: um Minccino no nível 7. No anime, Juniper foi apresentada como uma amiga de velha data do professor Carvalho.

Juniper possui uma assistente, a doce e carismática Fennel, que é especialista em estudar os sonhos dos Pokémon e distribuir dicas para o jogador. Ela vai conceder ao treinador o C-Gear, um dos elementos mais interessantes de Black & White, responsável por facilitar as conexões locais e wireless.

Se você bem se lembra, nos games anteriores da série já tivemos que conviver com tempestades de areia, chuvas e nevascas. Em Unova, as condições climáticas deixam de ser fixas e pré-determinadas e passam a ser influenciadas pelas estações do ano. Primavera, verão, outono e inverno duram aproximadamente 30 dias cada, e por isso se repetem três vezes dentro de um ano. Cada estação traz consigo diferentes padrões climáticos, destrava diferentes eventos e apresenta alterações na disponibilidade de alguns Pokémon.

A mesma coisa... mas tudo diferente

Basta jogar os primeiros momentos de Pokémon Black & White para perceber como as coisas mudaram. Logo na apresentação, podemos observar um capricho maior com a própria CG utilizada para introduzir a história. Nos primeiros momentos, você consegue perceber que as novas cidades, os personagens e as situações agora possuem uma série de novidades super bem-vindas, apesar da estrutura básica da aventura continuar a mesma: escolha seu monstinho vindo do professor tal, treine seus Pokémon, enfrente uma equipe rival, vença líderes de ginásio e no fim derrote a Elite Four.

Os iniciais

TEPIG

ESPÉCIE: Porco de fogo

PESO: 9.9 Kg

ALTURA: 0.5m

ABILITY: Blaze: aumenta o poder de ataques de fogo em 1.5X quando a energia estiver igual ou menor que um terço (também pode aprender Thick Fat pelo Dream World)



Tepig é um porco de fogo, com cores predominantemente quentes. O laranja de seu corpo, o focinho vermelho e as partes amarelas lembram que ele é um Pokémon pertencente a esse tipo. Segundo informações, Tepig usa o calor de seu corpo para cozinhar alimentos e solta fumaça de seu nariz quando está doente.

SNIVY

ESPÉCIE: Cobra/Planta

PESO: 8.1 Kg

ALTURA: 0.6 m

ABILITY: Overgrow: aumenta o poder de ataques de planta em 1.5X quando a energia estiver igual ou menor que um terço (também pode aprender Contrary pelo Dream World)



Snivy é um réptil que vive em meio as florestas. Dócil, possui um corpo parecido com o de um lagarto, com olhos grandes e vermelhos privilegiando tonalidades de verde e amarelo em seu corpo. Segundo os estudiosos, Snivy é um Pokémon inteligente que se aquece ao sol para realizar fotossíntese com a cauda – que se inclina quando ela perde energia.

Essas novas adições estão ancoradas em um novíssimo visual, o mais bonito já apresentado por um game da franquia em um console de bolso. Cada uma das cidades possui um cuidado com detalhes e elementos interativos que é inédito. Essas novidades vão desde pequenas alterações até mudanças estruturais, privilegiando a utilização de novos ângulos de visão e uma grande quantidade de efeitos especiais.

As cidades ganharam um tratamento todo especial, alternando grandes centros desenvolvidos e localidades simples e pacatas. A maior de todas as metrópoles é Castelia City, uma gigantesca cidade que impressiona por seus arranha-céus que parecem não ter fim. Castelia é tão desenvolvida, que é considerada o coração financeiro de todo o continente. Possui alguns locais interessantes, como uma galeria de arte, uma sorveteria e um café. É uma das cidades mais populosas da história dos games Pokémon.

Durante as batalhas, muita coisa chama a atenção, a começar pelo ritmo mais acelerado. Infelizmente, apesar dos novos efeitos e da movimentação dos monstros no campo de batalha, o visual deixa muito a desejar, ganhando um aspecto datado. É engraçado, mas o game conseguiu lembrar os games mais recentes do DS ao mesmo tempo em que lembrou Red/Blue, graças principalmente ao visual pixelado completamente inaceitável dos Pokémon.

Mas, talvez a alteração mais interessante seja no enredo dessa nova aventura. Nunca na história da série Pokémon um game possuiu tantos diálogos e tantos personagens realmente participativos. A busca por uma história mais trabalhada resulta em um game mais coerente, cativante e principalmente com mais cara dos RPGs tradicionais. É óbvio que os fãs do gênero vão perceber que a história ainda é insípida e pouco atraente, mas é fato que houve uma melhora se compararmos com os games anteriores.

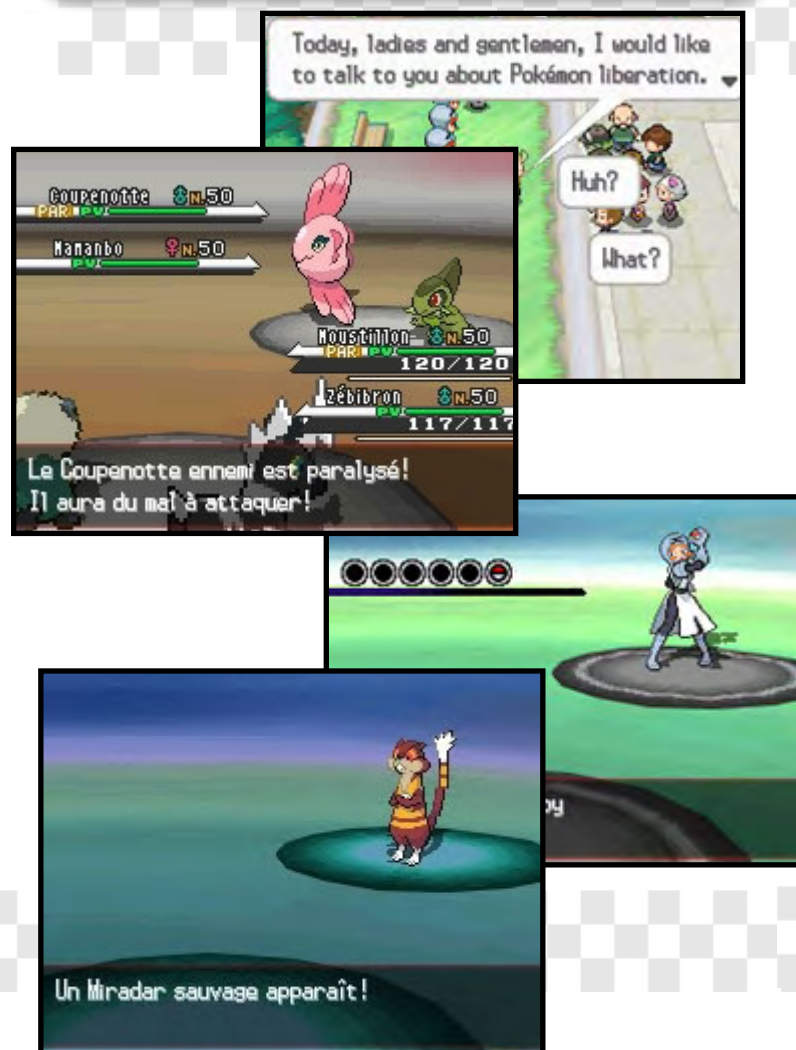
Embora a estrutura das batalhas pouco tenha mudado (mesmo com as batalhas triplas e rotativas), essas mudanças estéticas e estruturais

OSHAWOTT

ESPÉCIE: Lontra marinha
 PESO: 5.9 Kg
 ALTURA: 0.5m
 ABILITY: Torrent: aumenta o poder de ataques de água em 1.5X quando a energia estiver igual ou menor que um terço (também pode aprender Shell Armor pelo Dream World)



Oshawott é uma lontra marinha bípede com cores predominantemente azuis. Possui grandes olhos negros, um nariz laranja e orelhas pequenas em um azul bastante vívido. No centro de seu abdômen encontra-se uma concha, que pode ser utilizada como elemento de ataque e defesa durante as batalhas. Vive na água e na terra.



tornam o game muito mais imersivo do que a geração anterior, principalmente para quem abandonou a franquia em tempos passados. Black & White é uma oportunidade super bem vinda de retomar a paixão pelo treinamento e pelas disputas oferecidas pela série Pokémon.

Duas versões realmente diferentes

Pela primeira vez em um game Pokémon, as duas versões (no caso, Black & White) possuem diferenças realmente grandes entre si. A maior delas é a presença de uma localidade exclusiva pra cada versão. Em Black, o jogador terá a disposição a sombria Black City, enquanto em White a novidade será a White Forest. A ideia da Nintendo é fazer com que os jogadores mais fanáticos sintam necessidade de jogar ambos os games – e com isso ela consegue lucrar em dobro. Espertinha, não?

Mas, essa é apenas uma das surpresas que a Nintendo revelou. Há, por exemplo, mais batalhas rotativas em Black e mais batalhas triplas em White. Além disso, ainda existem batalhas exclusivas em cada uma das versões, mostrando que dessa vez as diferenças ultrapassam o já conhecido esquema de monstros exclusivos (que ainda estão presentes aqui).

Uma jornada mais complexa

É bastante perceptível um aumento da dificuldade de Pokémon Black & White. A nova aventura exige que os jogadores realmente elaborem estratégias e invistam nos ataques super efetivos para obter sucesso. Além disso, ganhar níveis parece mais complicado do que antes, o que pode ser uma dor de cabeça para quem não tem muita paciência com o treinamento (ou seja, quase ninguém).

Para evitar maiores problemas, o nível dos monstros dos treinadores que te desafiam para combates é mais alto do que nunca – e é possível enfrentar dois Pokémons selvagens ao mesmo tempo em gramados específicos.

Rivalidade em dose dupla

Se o jogador sempre teve que conviver com um rival, agora ele terá que conviver com dois, cada qual com suas particularidades e características pessoais distintas.

A primeira delas é **BIANCA**, sua amiga de infância, também moradora de Nuvema. Idealista e meio cabeça oca, ela sempre teve vontade de se tornar uma treinadora Pokémon. Para isso teve que enfrentar o pai, que não queria que a filha se enveredasse por esse caminho. No início da jornada, ela escolhe um Pokémon que possui desvantagem em relação ao seu, por isso ela é tida como a rival mais fraca – embora nem sempre isso seja verdade.



O outro dos rivais que você terá que enfrentar é **CHEREN**, também amigo de infância do nosso herói principal. Ambicioso e extremamente inteligente, ele tem como principal objetivo conseguir se tornar um campeão. Durante a jornada, não vai hesitar em distribuir os mais diversos conselhos para o personagem principal. Assim como Bianca, ele também recebe um Pokémon da professora Juniper. Mais esperto que sua companheira Bianca, ele escolhe aquele que possui vantagem contra o monstro escolhido por você.



Mas, talvez a grande novidade além do novo visual, seja o incremento considerável nas capacidades online da nova aventura. Com o C-Gear é possível desafiar treinadores aleatoriamente, realizar trocas e enfrentar batalhas de uma maneira bem mais descomplicada do que antes. As batalhas mais rápidas também impedem que a conexão caia antes do término dos confrontos, um problema recorrente em outras versões.

Para quem quer ainda mais novidades, a Game Freak nos reservou o Dream World, que ainda não está disponível, mas vai permitir que o jogador possa adquirir uma série de monstros com habilidades exclusivas através de uma série de minigames via browser, que estarão disponíveis ainda na primeira metade de 2011.

Um game de transição

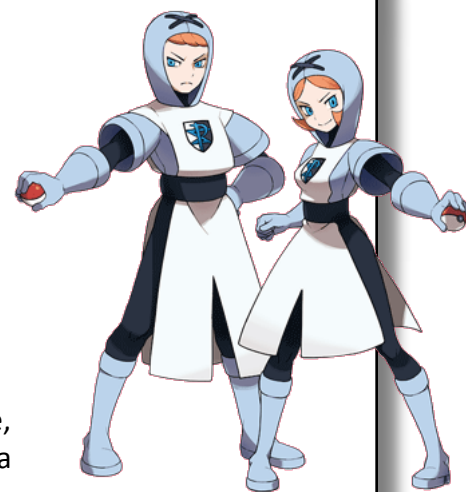
É meio difícil explicar o sentimento de novidade que Pokémon Black & White desperta. Mesmo com o visual datado e as batalhas sem mudanças significativas, o título ainda tem um frescor que é meio inédito, mesmo em uma franquia com cinco gerações lançadas.

No mais, é possível encarar essa jornada como um momento de transição entre o DS e o 3DS. Há inovações visuais, novas interações online e uma gama grande de pequenas alterações que parece preparar o jogador para o que vem por aí futuramente. Enquanto isso, jogue Black & White e não se arrependa. Eu garanto.



Os vilões... nem tão vilões assim

Equipe Rocket, Team Magma/Aqua, Team Galactic... foram muitos os grupos de vilões que nós, treinadores, tivemos que enfrentar nesses quinze anos dos games portáteis da franquia. Em Black & White não é diferente, também temos aquela equipe pra pegar no nosso pé: o Team Plasma.



A grande novidade é que os integrantes do Plasma são os primeiros a possuírem um objetivo altruísta: eles na verdade querem que todos os Pokémon sejam libertos de seus treinadores e possam viver livremente por aí.

Ao longo da jornada, o treinador vai enfrentar alguma vez os integrantes da equipe – e é lógico que isso não será uma tarefa das mais fáceis. Convém lembrar que a equipe parece ter uma inspiração medieval, evidenciada no brasão que utilizam no peito e nas vestimentas com características templárias.

O líder do Team Plasma é N, que planeja criar mundos divididos para que humanos e Pokémon possam viver. Misterioso e sempre intrigante, ele será páreo duro. Ao longo da aventura você vai descobrir coisas surpreendentes e inesperadas – e vai perceber que os motivos dele não são assim tão nobres quanto parecem...



8.5

Pokémon Black & White (DS)

GRÁFICOS 7.5 | SOM 8.0
JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.0

CONDUIT 2

por *Alex Sandro*

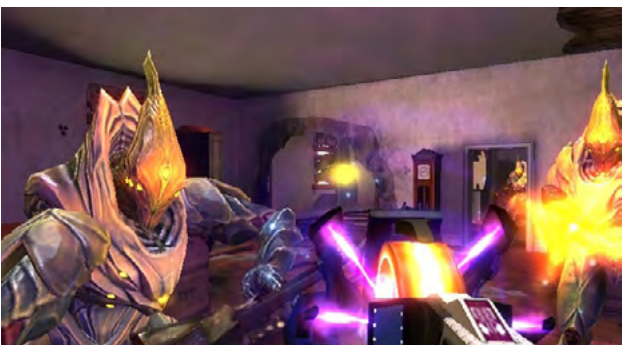
O Wii Remote proporciona um favorecimento a diferentes gêneros de jogos. Esportivos, por representar raquetes, tacos e seus derivados; lutas, utilizando os controles para socos e outros tipos de armas. Porém, se há um gênero que combina com o console, este é o shooter. FPS's (First Person Shooter) são comuns, mas poucos adaptam uma jogabilidade ao gosto do jogador.

Pois bem, Conduit 2, da High Voltage Software, foi anunciado para ser lançado em abril, e promete ser o shooter definitivo do Wii. Para conferir se realmente vale a pena, pegamos o ASE (All-Seeing Eye, ou o Olho que tudo vê) emprestado e sem permissão do Mr. Ford, o protagonista do primeiro game, para descobrir os segredos que esta sequência esconde.

“E.T. minha casa...”

O primeiro jogo se passava em um futuro não muito distante, no qual um vírus chamado “The Bug” invadiu Washington, DC, a capital norte-americana. Os lugares de alta segurança do local foram abandonados para evitar o contágio da doença, mas então que ocorrem ataques terroristas e um dos candidatos à presidência é assassinado por outro grupo secreto. E assim, eis que uma organização secreta chamada Trust descobre que a capital está sendo atacada por uma raça alienígena conhecida como Drudge e envia o agente Michael Ford para combater essa invasão e outros agentes que apóiam essa tragédia. A palavra Conduit do título representa os portais pelos quais os extraterrestres utilizam para invadir o local.

O segundo game, se inicia logo após o final do primeiro (duh), com Ford despertando após ter escapado da explosão. Ainda recuperando a consciência, Michael acaba caindo em uma emboscada, tendo de enfrentar novas criaturas e salvar a humanidade do ataque alienígena.



Garçom, tem o ‘The’ na minha sopa!

Detalhes ou frescuras à parte, demonstram que o segundo game não se chamará The Conduit 2, mas sim Conduit 2. Os desenvolvedores optaram por não usar o título “The Conduit 2” por parecer muito superficial. Na realidade eles são “The Frescurenters”, porém, não é um ‘the’ que mudará a qualidade do game.

Visual de primeira

Nos baseando em informações do ASE, a equipe de desenvolvimento de Conduit utilizou uma engine especificamente desenvolvida para o Wii, chamada Quantum3. Esta engine possibilita efeitos como reflexão, refração, brilho e que detalhes do mapa sejam implementados no jogo, permitindo a comparação com games dos atuais consoles concorrentes. E o segundo título continuará a implementar essa tecnologia, fazendo qualquer um chorar, até o All-Seeing Eye (precisamos cortar uma cebola para isso).



Controle-se!

Se há um elogio feito para a High Voltage com relação ao primeiro game, esse se refere aos controles. Havia diversas configurações diferentes disponíveis em *The Conduit*, que o jogador poderia chegar a perder alguns minutos só para escolher um modo que lhe agradasse mais. Havia a possibilidade de configurar o comportamento da câmera e a sensibilidade do cursor em tempo real. Muitos críticos avaliaram como uma das melhores configurações para um FPS, sendo comparado até com *Metroid Prime 3: Corruption*, jogo no qual *The Conduit* foi inspirado.

Conduit 2 terá suporte ao MotionPlus para aprimorar a precisão do controle, mas será opcional. Também será permitido jogar com o Classic Controller e com o Classic Controller Pro, para aqueles que não querem cansar os braços. É para todos os gostos e tipos!

Chama a galera!

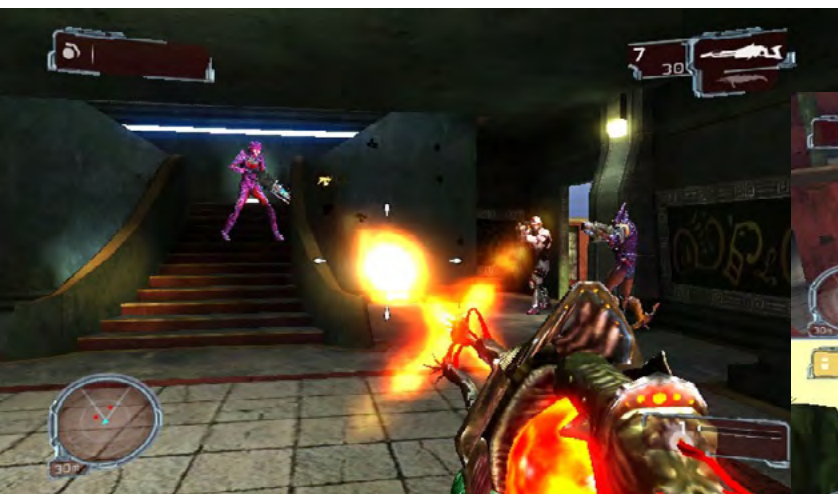
O modo single-player promete, mas melhor que isso só o multiplayer. A Sega, publicadora de *Conduit 2*, prometeu um novo modo Co-op, onde até quatro jogadores podem enfrentar hordas de inimigos. Pode ser online ou em tela dividida, ao estilo *GoldenEye*. E por em falar Wi-Fi Connection, o game promete o melhor modo online já visto no Wii, com novas modalidades de jogo, novos campos de batalhas e suporte para até 12 jogadores.

Mãos ao alto!

A High Voltage Software prometeu a adição de armas avançadas e tecnológicas e com um arsenal de mais de 20 tipos diferentes delas. Rifles de precisão, dispositivos controlados à distância, armamento alienígena e outras. Estarão presentes também no modo online, onde será possível criar seu personagem com diferentes armaduras. Vencendo batalhas, você ganha moedas para trocar por novas armas, armaduras, atualizações e conteúdo adicional.

De olho em tudo

Um dos esquemas mais interessantes de jogabilidade do primeiro Conduit era a utilização do “Olho que tudo vê”. Era preciso usá-lo para encontrar passagens e mensagens secretas, hacker computadores e encontrar dispositivos para abrir portas. Mas havia pouca variação, e também pelo fato de não haver chefes, tornava o game um pouco repetitivo. Vamos torcer para que a equipe de desenvolvimento nos surpreenda com esta sequência.



Zé, o “Conduíte” tá chegando...

BBBZZZZ... Hã? Ahhh, droga! O ASE está falhando... sua porcaria! O quê? Pilha fraca? E nós que pensávamos que a tecnologia alienígena era evoluída... Tudo bem, o que importa é que Conduit 2 será um prato cheio para quem gosta de filmes como *O Código Da Vinci*, por estar cheio de referências Illuminati ou para quem gosta de um bom FPS. Era para ter sido lançado no final do ano passado, mas devido aos lançamentos de peso, como *GoldenEye 007* e *Call of Duty: Black Ops*, a High Voltage decidiu segurá-lo para não ser ofuscado, resultando em uma ótima estratégia, já que não há muitos games de peso para o Wii nesse ano. No site oficial da Sega está escrito que Conduit 2 será épico. Se depender do que sabemos até agora, tem de tudo para se tornar o FPS definitivo do console de mesa da Nintendo. Mas enquanto o jogo não chega em nossas mãos, vamos brincar de boliche com essa lata velha chamada ASE... vamos fazer ela ver tudo agora...



de blob 2

por Rodrigo Trapp

Intrigas políticas, fraudes eleitorais, seitas religiosas, boa música e cores, muitas cores. Seria isso um documentário sensacionalista sobre o Brasil feito pela banda Restart? Bem, até poderia ser mas no nosso caso o que interessa são os games, não é mesmo? E que maluquice poderia juntar tanta coisa estranha em um mesmo jogo? Pois bem senhoras e senhores, e aí que chegamos à análise do novo game da THQ/Blue Tongue:

De Blob 2 – The Underground.

de BLOB

The UNDERGROUND



A história do game você já conferiu aqui mesmo, na **N-Blast** do mês passado. Por agora, basta saber que Comrade Black está de volta, disfarçado como o bonzinho Papa Blanc, para disseminar à força sua politicagem e sua seita, tentando acabar de vez com toda a cor de Prisma City. Cabe a Blob novamente trazer as cores de volta ao local, livrando os moradores da cidade da tão temida ditadura em preto e branco.

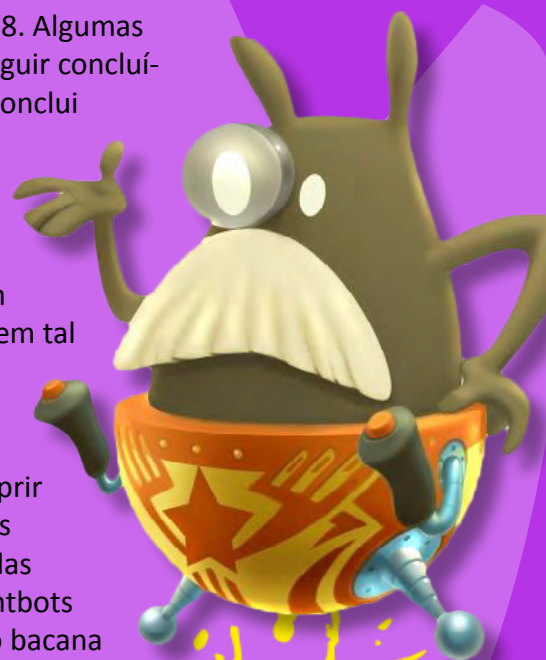
A dinâmica do jogo continua praticamente igual: você chega até um determinado local da cidade, que está completamente cinza e tomado pelas forças de Comrade Black, e precisa pintar tudo de novo. Blob funciona como um tipo de “esponja” que pode absorver cores de “paintbots” (robôs com um cilindro cheio de tinta em cima) ou então diretamente de fontes e poços (isso uma novidade, que não existia em seu antecessor).



Pinky



Desta vez, a THQ nos apresenta um jogo ainda maior do que o título de 2008. Algumas fases estão realmente gigantescas, levando-se quase duas horas para conseguir concluí-las, pois existem MUITOS objetivos extras, que aparecem depois que você conclui as missões obrigatórias da fase. E quando eu digo “muitos”, é porque são muitos MESMO. Em algumas fases, podem passar de 30. O ruim disso tudo é que é aí que as coisas podem começar a ficar bem repetitivas. Esses objetivos não variam muito de uma fase pra outra, e acabam se resumindo a “pintar tal prédio de azul ou uma determinada quadra com um conjunto de cores solicitadas”; “Matar um número X de inimigos ou entrar em tal lugar para pisar em alguns botões”. No começo tudo é bem legal, e a coisa toda realmente funciona, mas depois de quatro ou cinco fases, fazendo isso de 20 a 30 vezes em cada uma, começa a ficar um tanto cansativo. Algumas vezes, você terá que descer até o subterrâneo da cidade para cumprir algumas tarefas que lhe são incumbidas. Essa é, com certeza, a maior e mais legal novidade desta sequência: todas as fases subterrâneas são em 2D. E elas ficaram realmente muito legais. A premissa ainda é a mesma: encontre paintbots coloridos e pinte tudo o que vier pela frente. Mas confesso que achei muito bacana controlar Blob como nos clássicos jogos de plataforma 2D.



Prof

Ah... E só pra constar, você terá que descer ao subterrâneo e jogar desta forma mais de 100 vezes no total. Por isso o “underground” (subterrâneo) do nome. O legal é que cada um destes objetivos completados, lhe dá uma lâmpada (chamada aqui de “Inspiration”) que pode ser usada para evoluir Blob depois. Sim, agora você pode turbinar Blob com upgrades. Juntando as “inspirations” que estão espalhadas pela fase e as que você ganha com os objetivos extras, você pode comprar algumas melhorias para o personagem, que variam desde vidas extras no início de cada fase e uma maior capacidade de carregar tinta, até um aumento no máximo de munição que pode ser utilizada pelo segundo jogador. Após as sidequests, você ainda dispõe de mais algumas tarefas extras, que poderá cumprir ou não como pintar todas as árvores, destruir todas as caixas com o símbolo de Comrade Black (a gota com uma estrela dentro) e/ou liberar todos os Graydians da fase. Cada um destes objetivos que você cumprir, lhe garante uma medalha de ouro no final da fase e uma melhor colocação no ranking, que pode ser B, A ou S. Após concluir os objetivos, basta ir até algum dos ícones com o rosto de Pinky espalhados pela fase, que ele o levará até o próximo estágio.



Zip

Devido ao tamanho das fases desta sequência, a bússola também foi incrementada. Agora você pode consultá-la a qualquer momento para localizar cores ou lugares onde deve ir para cumprir o próximo objetivo. Muitas vezes isso atrapalhava o andamento do jogo original, pois era muito fácil se perder em determinada parte da cidade e não saber para onde ir. Essa correção aumentou muito a diversão e o andamento do jogo ficou muito melhor. Aliado a isso, os tão amados "Checkpoints" foram implementados, lhe dando a possibilidade de parar de jogar mesmo que não tenha concluído uma fase inteira, sem ter que começar tudo outra vez, como ocorria no jogo anterior. Novamente, ponto para a THQ.



Bif

O Multiplayer não é como esperado. No modo campanha, funciona mais ou menos como em Super Mario Galaxy, onde o segundo jogador controla Pinky (na verdade, apenas o cursor na tela), interferindo com tiros que servem para invalidar alguns inimigos ou ajudar Blob a trocar de cor. E há ainda o modo "Blob Party", onde a tela é dividida em dois e aí sim cada um controla um Blob em uma competição para ver quem consegue pintar mais coisas em um determinado limite de tempo, exatamente como já existia no primeiro game. Para abrir novas fases multiplayer você deve concluir as fases para um jogador.

Em relação à parte gráfica, não houve mudança nenhuma. O estilo original do jogo foi mantido em 100%. Já as cutscenes tiveram uma atenção toda especial. Estão realmente muito bonitas e divertidas. No entanto, o maior trunfo de De Blob 2: Underground, foi o aprimoramento dado à câmera e aos controles. Só o fato de mudar o botão de pulo para o "A", ao invés de ter que dar uma chacoalhada no controle, já facilita sua vida em 100%. Chega de ficar duas horas tentando alcançar o topo de um prédio sem conseguir devido ao controle não responder como deveria na hora de pular. Além disso, o controle da câmera pelo direcional ficou excepcional. Jogos de plataforma em 3D têm praticamente um padrão de problemas com a câmera, e fiquei muito feliz ao constatar que De Blob 2 não peca nesse sentido. Ao longo do game, pude contar nos dedos de uma mão às vezes em que a câmera me atrapalhou e, mesmo assim, não foram em locais "perigosos".



Inky



Outro item interessantíssimo a se destacar, como já havia sido feito na prévia, é o som. A trilha sonora do game é incrível! Jazz, blues, soul, samba... Músicas excepcionais estão disponíveis durante o game para relaxar e descontraír ainda mais. O toque especial fica por conta dos “improvisos” que vão surgindo enquanto você vai pintando. Funciona da seguinte forma: dependendo da cor que você estiver utilizando em Blob, um determinado instrumento é tocado cada vez que você pintar algum item do cenário. Por exemplo, azul é uma guitarra, amarelo é um saxofone e o marrom são “scratches” de um DJ. Caso fique interessado, o site GameSpot disponibilizou a trilha sonora para download no link <http://tinyurl.com/4rlngno>, mas é necessário efetuar um cadastro antes.



Talvez a grande derrapada do game seja, novamente, a repetição. Como já explicado logo acima, as missões são todas muito parecidas e as fases também. Você joga em várias localidades de Prisma City, como o Senado e a Universidade, por exemplo. Mas na prática pouca coisa muda. Os prédios são sempre iguais, as ruas são sempre iguais e os objetivos são quase sempre os mesmos. Uma ou outra estátua, ponte ou arco que são adicionados de vez em quando, além de alguns inimigos novos que vão surgindo. Mas chega um ponto em que isso não faz muita diferença, pois ao chegar em uma nova fase e ver tudo aquilo cinza novamente e praticamente igual ao que você viu na fase que recém saiu, faz com que um certo desânimo tome conta.





Blob

De Blob 2 – The Underground é um jogo que vai agradar muito àqueles jogadores que curtiram o primeiro game, mas acabaram se decepcionando com os recorrentes problemas com a jogabilidade. O que era bom, foi mantido. O que deixava a desejar, foi muito bem corrigido. Uma pena que a criatividade da desenvolvedora, em muitos momentos, parece ter se esgotado. A repetição realmente incomoda. Porém, o jogo com certeza garante algumas horas de diversão e é uma ótima pedida para dar aquela relaxada depois de um dia estressante de aula ou trabalho. Mas, é altamente recomendado que esse colorido todo seja aproveitado em doses homeopáticas. Do contrário existe um grande risco de você largar o game de uma vez por todas e sair por aí com um óculos grandão, uma franja na testa e uma calça laranja três números menor, cantando que “vai esperar, aonde quer que eu vá” ou algo do tipo.



8.0

de Blob 2: The Underground (Wii)

GRÁFICOS 8.0 | SOM 9.5
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 7.0

NINTENDO BLAST

Início Análises Prévias Colunas 3DS Wii DS Até 6 Assinante

Facebook Twitter YouTube Instagram

Análise: Kirby's Epic Yarn (Wii)

No Wii, Kirby encara aventura érica no mundo dos fios.

Super Mario World é o Mario preferido de Mestre Miyamoto

por Gustavo Assunção 11 de novembro de 2010

Recentemente, o mestre mago/mestre/guru/mor, Shigeru Miyamoto, declarou em uma entrevista qual é o game Mario que mais o inspira. Para ele, **Super Mario World** é o game da série que mais o agrada, principalmente pela importância do seu desenvolvimento para a indústria dos games como um todo.

"Super Mario World inclui toda a ação de Super Mario Bros., mas também trouxe novidades no mapa o que servia como um elemento para os jogadores pensarem onde deviam ir e que fazer em seguida. Eu também acho é um jogo que desenvolveu um grande número de pessoas na equipe que se tornaram produtores e diretores no futuro."

CONTINUE LENDO

Blast from the Past: The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)

aikade GAMES & ACESSÓRIOS

KINECT for Wii

por apenas **12X R\$ 43,50**

Últimas Atualizações

- Super Mario World é o Mario preferido de Mestre Miyamoto
- Blast from the Past: The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)
- SEGA anuncia edição limitada de Combat 2: Double

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 Gustavo Assumpção



POKÉMON

RUBY VERSION SAPHIRE VERSION

Março de 2003. Quatro meses após os japoneses, nós, reles mortais, recebíamos Pokémon Ruby & Sapphire, a então terceira geração dos monstros de bolso. Com um design agressivo e muitas novidades, os games conseguiram alavancar as vendas do Game Boy Advance, repetindo o sucesso de seus antecessores. É hora de lembrar essa aventura, que ainda teve a versão melhorada Emerald, lançada dois anos depois.

É um novo mundo de aventuras

Depois de duas gerações muito bem sucedidas, era a hora da renovação. Se Red/Blue/Yellow criou os mecanismos básicos e estruturais da série e Gold/Silver/Crystal evoluiu cada um desses elementos, foi com Ruby/Sapphire/Emerald que a série experimentou novos recursos e possibilidades, ancorado no hardware mais poderoso do Game Boy Advance, que havia chegado às lojas em 2001.

Lançado em 17 de março de 2003 no ocidente (e em novembro de 2002 no Japão), o game introduziu novos desafios, modalidades, possibilidades e maneiras de se treinar, batalhar e competir. Embora a estrutura de progressão fosse a mesma – consiga as insígnias, faça seus Pokémon subirem de nível e elabore estratégias de batalha – dessa vez havia uma série de elementos inseridos ao redor da aventura principal que adicionaram mais vida e aumentaram a longevidade do próprio jogo, além de dar um ar de novidade a essa estrutura básica.

Para essa nova aventura, a Game Freak criou um novo continente, Hoenn (veja Box) e 135 novos monstros. Com a ideia de tornar Hoenn um continente excêntrico, o traço dos Pokémon se tornou mais agressivo e os monstros ganharam aspectos menos vivos – salvo raras exceções – o que acabou irritando alguns jogadores.

Nesse continente, os inimigos são os times Magma (Ruby) e Aqua (Sapphire) que querem capturar Groudon e Kyogre, respectivamente, e com isso dominar o mundo. É lógico que será sua missão evitar esses planos diabólicos e impedir que eles consigam cumprir seus objetivos. Para isso, será preciso enfrentá-los em diversas localidades ao longo do seu percurso, que inclui até mesmo um vulcão adormecido. Sim, os designers foram longe dessa vez.



Hoenn

Localizado a sudoeste de Johto e Kanto, Hoenn é um continente cheio de variedade. Misturando ambientes áridos, cidades costeiras, densas florestas e cidades desenvolvidas, essa se tornou a mais desafiadora de todas as localidades até então. Comandando os estudos por aqui, está o Professor Birch, responsável por oferecer seu primeiro monstinho. Treinadores iniciantes podem escolher entre Treecko (planta), Torchic (fogo) e Mudkip (água).



Um punhado de novidades

Logo quando foi anunciado, Ruby e Sapphire foi envolto em muitas expectativas. Com o uso do hardware consideravelmente mais poderoso do Game Boy Advance, a expectativa era de uma evolução técnica considerável, que acabou acontecendo. Além de modelos mais bem trabalhados para os personagens e Pokémon e melhores efeitos para os ataques, a Game Freak ofereceu um continente maior e com localidades mais variadas. Há vários efeitos de movimentação (por exemplo poças d'água com reflexos e pegadas que são deixadas pelo personagem principal na areia) e um esmero com os pequenos detalhes que foi, para a época, louvável.

Se o visual ganhou um update considerável, isso foi potencializado pelas novas mudanças estruturais incorporadas ao simples sistema de batalha até então. Pra começar, é em RS que os Pokémon podem batalhar em duplas pela primeira vez, ampliando a variedade de estratégias e possibilidades dos confrontos. Esse tipo de disputa se tornou tão complexo e divertido que acabou até mesmo sendo utilizado em torneios oficiais dos monstros de bolso ao redor do mundo.

Outra boa novidade são as Abilities e as Natures, que vieram para ampliar a estratégia. As primeiras são habilidades inatas presentes em determinado monstros que concedem vantagens específicas durante as batalhas. Por exemplo, um Torchic possui a ability Blaze, que faz com que o monstro ganhe um acréscimo de 50% no poder dos ataques de fogo se o HP estiver inferior a um terço. São dezenas de habilidades diferentes, que influenciam de maneira decisiva nas batalhas. Já as Natures são características presentes nos monstros que alteram de maneira considerável o seu status.



Pokémon Contests

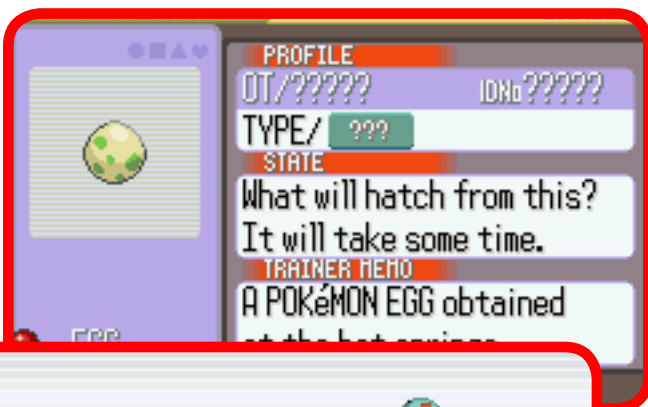
Além das batalhas tradicionais, em Pokémon Ruby/Sapphire a Game Freak introduziu os Contests, espécie de concursos de habilidades realizados em locais específicos. Nesses concursos são julgadas competências pré-determinadas. Cada movimento se enquadra em uma categoria diferente, sendo necessário utilizar o golpe do tipo correto para ser bem sucedido. Ao vencer, o Pokémon ganha uma fita, que indica a dificuldade e o tipo de concurso vencido.





Além dessas mudanças estruturais, o game ainda ofereceu novidades realmente interessantes. Além dos Pokémon Contests (veja Box), RS ainda foi responsável pela introdução de novos mecanismos de cultivo de Berries, interações com a Pokémon Box (software lançado para o GameCube para organizar seus monstrinhos) e com o e-Reader (dispositivo lançado para o GBA que acabou chegando ao ocidente antes, em 2002).

Evolução consistente do que a Nintendo havia apresentado em Gold/Silver/Crystal, as versões Ruby e Sapphire acabaram pecando pela falta de carisma dos personagens e dos próprios monstrinhos. Depois de uma geração inspirada, essa terceira geração deixou muito a desejar nesse aspecto, fazendo com que as novidades técnicas acabassem não sendo suficientes para fazer com que RS superasse o seu antecessor.



Groudon x Kyogre

Segundo as lendas mais antigas de Hoenn, o continente foi formado pelos dois Pokémon lendários mais importantes: Groudon e Kyogre. O primeiro usou seu poder para criar os continentes e o segundo é responsável pela criação dos mares e oceanos. É o perfeito equilíbrio entre os dois que torna a vida possível e fez a humanidade - e os monstrinhos - existirem. É lógico que tamanho poder vai despertar a ganância de pessoas mal intencionadas...

BLASTWare

Este mês, o BlastWare traz o melhor dos mais tenebrosos jogos para WiiWare. Esqueça games bonitinhos e fofinhos, para o inferno com a casualidade e a normalidade. Aqui estamos com o medonho Lit e sua tenebrosa jornada para salvar sua namorada. Depois uma pitada de zumbis famintos com *Zombie Panic in Wonderland*. Para finalizar, uma dose de cooperatividade numa horrórida casa mal assombrada junto a seus amigos. Não nos responsabilizamos pelos possíveis sustos e calças molhadas após uma boa jogatina!



Lit - WiiWare

Muitos jogos já foram lançados para WiiWare, porém poucos conseguiram se manter vivos até hoje, decorrência de suas qualidades e características inovadoras. Lit é um game assim. Complexo, criativo, diferente e medonho... Se você ainda não o conhece, aproveite para conferir sua demo recentemente disponibilizada no Wii Shop Channel, e prepare-se para viver uma das melhores experiências de terror e puzzle em seu Wii.

A história de Lit gira em torno de uma escola, na qual você deverá voltar para salvar a sua namorada que foi misteriosamente presa por forças desconhecidas. Ao entrar na primeira sala do edifício, você perceberá que ela se encontra em uma escuridão total e que não pode ser adentrada, pois está tomada por uma imensa névoa negra, de onde surgem os mais estranhos e horrendos tipos de criaturas para te puxarem, caso você caia no "lado negro da força". Mas não se preocupe, sua amada estará sempre te ligando e você poderá ouvi-la ao encontrar um dos telefones na sala.

Forças malignas guardam o local e, para conseguir atravessá-lo, você precisará encontrar fontes de luz pelas passagens. Para isso, será necessário explorar o cenário em busca de itens e botões que o ajudarão a conseguir a claridade pacífica e necessária para passar

pelos ambientes. Você também deve estar sempre atento ao seu medidor de energia, que possui um limite a ser gasto. Ele será seu guia na resolução dos puzzles. Não exagere no uso das luzes e tente sempre apagar as que não estiverem sendo utilizadas no momento. Uma boa lição de economia pode ser aprendida aqui.

O game apresenta um estilo peculiar nos desenhos dos personagens e em seu som. Os cenários remetem a filmes de terror, muitas vezes assimilados às salas de um típico Resident Evil, só que recheados de enigmas. A direção de arte soube trabalhar bem os personagens, que possuem um estilo próprio de caracterização. Destaque também para a trilha sonora ao piano e com efeitos dramáticos sintetizados, que dão aquele clima todo assombroso ao jogo.

Lit é um jogo incrível, onde se vê muita criatividade. A dificuldade evolui com o tempo e desafia a sua mente para os quebra-cabeças mais complexos, envolvendo troca de itens, exploração e escolhas sobre o melhor caminho a ser tomado. O jogo é desenvolvido pela WayForward, empresa californiana com bastante tempo de experiência, e responsável por títulos como *A Boy and his Blob* (Wii) e *Shantae* (GBC).

Chefes

Em Lit, os chefes são cômicos e bem característicos. Todos têm uma forma peculiar de ser abatido. Representam o grau máximo de dificuldade do game. Aí vão eles:

1. Ms. English Teacher

A professora de Inglês tem todo o seu charme, e adora passar para os alunos novas lições tiradas de seu livro. Não irá se preocupar muito com intrusos e continuará lendo, a menos que alguma fonte de luz a atinja em cheio e a faça queimar.

2. The Janitor of Cafeteria

Faxineiros são pessoas suspeitas, já dizia o ditado: “Empregados vemos, intenções não sabemos”. Mas essa é outra história. Este parece que gosta de limpar as coisas no escuro. Nada mais convencional... pelo menos se você tentar acender alguma coisa ele fará de tudo para apagá-la.

BLAST WARE





3. *Monitors of the Hall*

Irmãs endiabradas que trabalham em conjunto... onde será que já vi isso antes? Aqui, seu objetivo será impedir o trabalho em equipe das irmãs monitoras que irão se juntar para tentar aniquilá-lo a todo o custo, a menos que você decida ser bonzinho e queira dar o gostinho da vitória para elas.

4. *Coach of the Gym*

Treinadores são pessoas sérias, interessadas em ver seu rendimento aumentar cada vez mais. Você não terá problemas com eles desde que se dedique bastante e, neste caso, tenha bons reflexos. Nota-se que treinadores físicos nunca acumulam barriga por excesso de gordura, mas por excesso de... bolas de basquete?!

5. *The Principal (Office)*

O diretor do colégio está só te esperando em seu escritório. É ele o responsável por tudo isso, e é ele quem você deve aniquilar para ter a sua amada de volta. Não se intimide com a presença desse malfeitor e arranje um jeito de destruí-lo e acabar de vez com essa história de escola assombrada dos infernos!





Que hordas de zumbis são pretexto para jogos de tiro, todo mundo já sabe. Agora para nós a novidade é a adição de cultura japonesa e o País das Maravilhas a esta mistura. É assim que se resume *Zombie Panic in Wonderland*, título para WiiWare que abusa de poder técnico, mesmo sendo um jogo relativamente simples, muito diferente do conceito de *World of Goo* e *Fluidity*, que atraem pela criatividade e simplicidade. *Zombie Panic* coloca o jogador na pele de um dos personagens selecionáveis para fuzilar tropas de zumbis imensas. Neste game da Akaoni, mais uma vez é ressuscitado o gênero shooter, sem progressão pelos estágios, onde você pode apenas se mover para os lados e manter os inimigos o mais longe possível. Para pulverizar zumbis e elementos do cenário, temos o Wiimote e o Nunchuk. Com o pointer, pode-se mirar de forma intuitiva, ao passo que botões assumem outros papéis.

B e A permitem atirar e lançar granadas, respectivamente. Apertando o botão Z, o herói executará um rápido salto para o lado, enquanto o C cuida da troca entre as armas. Obviamente, o analógico permite se movimentar lateralmente. O arsenal conta com diversos tipos de armas, tendo somente a arma inicial a abençoada munição infinita, e as outras possuem suas limitações, é claro. E para que todo esse poder bélico? Para reduzir a pó hordas de zumbis que aparecem em quase dez estágios divididos em temas. Algumas referências à contos de fadas aparecem, como



a Branca de Neve, a Dorothy (de O Mágico de Oz) e a Alice, ou você achou que esse “Wonderland” (País das Maravilhas) no título do jogo era por nada? Como já dito, Zombie Panic não poupa esforços em gráficos e trilha sonora. Para um jogo de WiiWare, as limitações quanto ao conteúdo não impediram este game de brilhar mais que muitos vendidos tradicionalmente em caixas. A trilha sonora de Zombie Panic conta com canções japonesas pra lá de estranhas cujas letras você provavelmente não entenderá, mas que possuem uma melodia gostosa de se ouvir e trazem um charme único ao jogo. O resultado final é um dos jogos mais sólidos do WiiWare, que facilmente seria vendido em caixa, mas que pode ser adquirido por meros 1000 Wii Points (US\$ 10,00).

Extermínio em dupla

Uma das melhores experiências de jogo de Zombie Panic é garantida quando jogado em dupla; A qualquer hora, é possível colocar mais um jogador no extermínio de zumbis, o que exige, obviamente, mais um Wiimote e Nunchuk. Apesar de não mudar radicalmente o game, é um modo de jogo que apimenta o fator diversão e garante algo melhor do que o visto em Sin & Punishment Star Successor (Wii), onde o segundo jogador tem participação limitada.





Um game no mínimo interessante. Ghost Mansion Party, para WiiWare, se utiliza dos elementos de Mario Party para criar um ambiente competitivo em um cenário de “castelo mal assombrado”. Até que o jogo é convincente e lhe garantirá algumas horinhas de diversão em grupo pelos seus minigames e descobertas ao longo da aventura.

Logo de início será possível escolher entre quatro personagens para começar a aventura, ao passo que o game possibilita um modo multiplayer para até 4 jogadores, meio cooperativo, já que todos percorrem o mesmo caminho a bordo de um “trem (abóbora) fantasma”. Dentre os personagens está um cara normal, uma garota aventureira, um senhor de bengala e um mordomo.

Você irá percorrer os cenários da casa, durante a aventura sobre trilhos, passando pelos mais diversos cômodos cada um com suas características, como quarto, banheiro, sala de jogos, etc. O chefe fantasma do jogo já lhe averte logo de início que será preciso desvendar um segredo, uma senha para abrir a sala do tesouro, em razão desta ter sido trancada pelos habitantes invisíveis “camaradas” do local.



Ao longo de sua caminhada você irá coletar moedas, competir em minigames, desafiar cavaleiros medievais e poderá comprar os tão famigerados pergaminhos, que irão lhe fornecer dicas para acessar a última sala, onde a brincadeira será decidida. Aquele que coletar mais moedas ao longo do jogo será o vencedor. Outras modalidades também serão levadas em conta, como aquele que conseguiu abater mais cavaleiros durante a aventura, e o que mais perdeu moedas durante o jogo.

O game possui bons gráficos e lembram bastante os jogos da franquia de "Junte a Galera e Faça a Festa com a Turma do Mario!" da Big N. Uma característica bastante engraçada é ver seus Mii's rondando pela casa de vez em quando, e tomando vários sustos com os fantasmas e assombrações da mansão.

Ghost Mansion Party é um jogo que aproveita bem os recursos do WiiWare e se mostra um produto competente. Está longe de ser um Mario Party, mas consegue divertir pela simplicidade e algumas inovações. É ótimo para reunir a galera e aproveitar o tempo na cooperação e diversão, com sua jogabilidade agradável e seus minigames divertidos!





por Alex Sandro

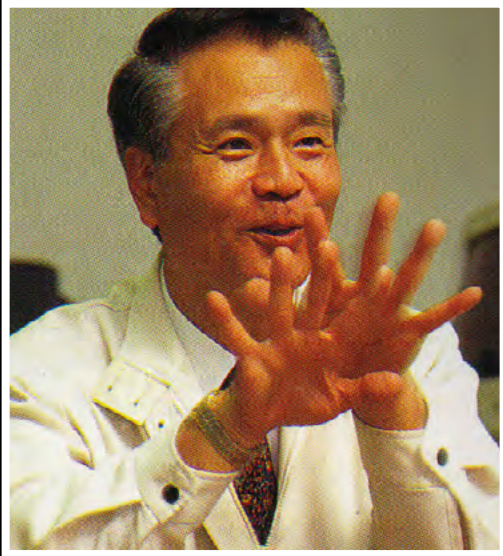
ESPECIAL: VIRTUAL BOY

O 3D está ganhando cada vez mais o mercado. Filmes são produzidos para assim serem assistidos, algumas televisões têm essa funcionalidade e a área de games está aquecida com o lançamento do novo portátil da Big N que dispensa o uso de óculos especiais. Mas se há uma característica que defina a Nintendo, esta é a inovação.

Não estamos falando apenas dos jogos, mas de seus hardwares, como o Wii e os controles de movimentos e o próprio 3DS. Se você está ansioso pelo sucessor do DS e vai ao cinema só para falar que usar óculos para assistir filmes em 3D é coisa do passado, saiba que sua empresa japonesa favorita já apostou em uma tecnologia como essa no passado. Porém, nem sempre o toque inovador dá certo. O Virtual Boy, nome do console, é considerado o filho bastardo da Nintendo. E por que o “Garoto Virtual” não fez sucesso? É o que você vai descobrir agora, no nosso especial.

O olhar de Yokoi

O ano era 1992. O Super Nintendo estava em alta e o Game Boy fazia sucesso. A Nintendo estava focada no Project Reality, o futuro sucessor do SNES, que se tornaria o Nintendo 64. O criador do portátil na época, Gunpei Yokoi, questionava se os games poderiam ser independentes de displays, como televisores e pequenas telas e ele queria criar algo novo.



Somente quando uma empresa norte-americana chamada Reflection Technologies demonstrou uma tecnologia diferente de display, no qual imagens eram produzidas horizontalmente em uma faixa de diodos emissores de luz (LEDs), que suas ideias se formaram. Yokoi utilizou dessa tecnologia. Buscou economizar nas LEDs e incluiu duas telas separadas, uma para cada olho. O Virtual

Boy usaria um par de matrizes lineares de tamanho 1x244 e espelhos oscilantes para transformar uma linha de pixels em um campo completo. Esses espelhos vibram para trás e para frente em uma alta velocidade, causando um zumbido no interior do console. Ele alcançava a ilusão de tridimensionalidade através do efeito conhecido como paralaxe, um objeto visto de dois pontos diferentes. O controle possuía uma característica interessante: era ambidestro. Era acessível para quem era canhoto ou destro e a disposição dos botões era simétrica. Havia dois direcionais, A, B, Start, Select, R e L (os dois últimos localizados atrás do controle e em formato de gatilho).

O olhar da imprensa

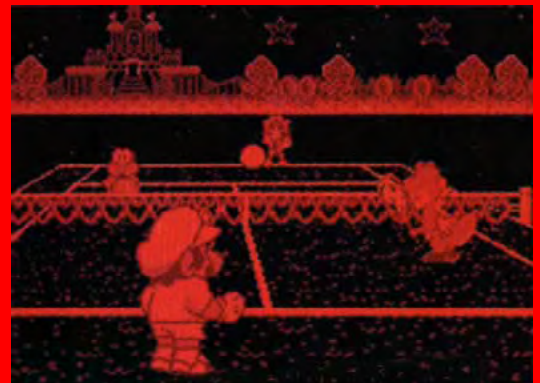
Em 1994, o Virtual Boy apareceu na feira Space World e a mídia massacrou-o com duras críticas. Primeiramente, acharam que jogá-lo era muito desconfortável, pois era preciso se curvar diante do mesmo – foi lançado um suporte para os ombros na versão final. Os jogos disponibilizados na feira não eram lá muito inspirados: uma cópia de Punch-Out!, um jogo de Pinball e o Mario Bros. do NES

Vermelho, pra fazer você chorar sangue!

Seus olhos ardem só de olhar para as imagens dos jogos! Os cartuchos do Virtual Boy eram tão grandes que caso arremessasse um em alguma cabeça, eram grandes as chances de causar traumatismo craniano. Se você tem algum e não sabe o que fazer com ele, nós damos uma dica: coloque sob o pé daquela mesa ou cadeira pensa para equilibrá-la. Para quem não tem, então conheça os principais jogos que você não sabia que existiam, nunca jogou e nunca vai jogar:

Os esquecidos: os jogos de Virtual Boy tinham a configuração de pausar a cada 15 ou 30 minutos para o jogador descansar a vista. Tanto que causava dor de cabeça e não era recomendado para crianças com idade menor que sete anos.

Mario's Tennis: Com roupas, bigode e quadras vermelhos, era difícil acertar raquetadas. E você pensando que o primeiro jogo de tênis do Mario tinha sido o do Nintendo 64... Espere você chegar aos 90 anos para ver a 137ª versão de Mario Tennis;





com efeito de profundidade. A principal crítica estava nos gráficos, pois consideraram estranhos e causavam dor nos olhos – no modelo final foi incluído botões pra ajustar as imagens... alguém aí lembrou do botão de ajuste do 3DS? – e, mesmo sendo 32-bit, era prejudicado pelas duas telas. A economia dos LEDs prejudicou os gráficos, tornando-o monocromático, tendo somente o vermelho como cor, por ser mais perceptível.

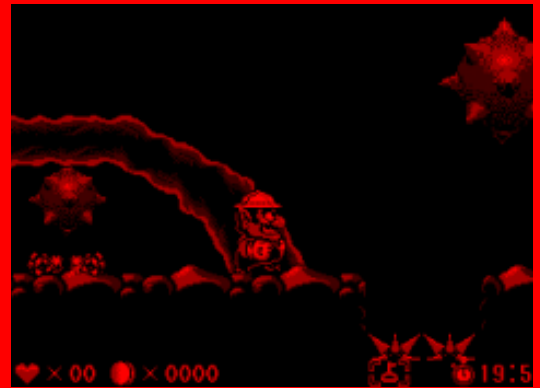
E até o controle foi alvo da imprensa especializada. Comentaram que o controle era terrível para navegar em 3D usando os dois direcionais digitais (ainda não existia alavancas analógicas) e foram pouquíssimos jogos que fizeram o uso de ambos D-pads. Mesmo assim, um ano depois, mais precisamente em 21 de julho de 1995, o Virtual Boy conhecia as prateleiras das lojas japonesas. O preço de aproximadamente 180 dólares era caro demais para um “sucessor” do Game Boy, por ter um preço de um console de mesa. Na realidade não era um portátil e nem um grande console. O Virtual Boy conheceu as prateleiras japonesas até demais...

A visão da Nintendo

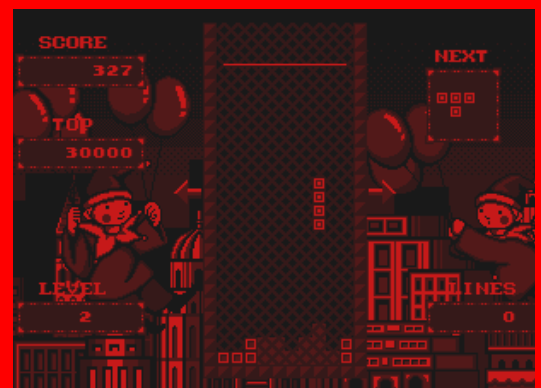
Diferentemente dos lançamentos da Nintendo, o Virtual Boy não causou estardalhaços e nem filas de parar quarteirões. A Big N tinha estimado três milhões de unidades vendidas em, no máximo, um ano e essa marca nunca foi atingida. Nos EUA, a Nintendo investiu cinco milhões de dólares para divulgar o console, que foi lançado em 14 de agosto do mesmo ano, mas não vingou (você pode curtir uma das propagandas comerciais do Virtual Boy em <http://tinyurl.com/3sfl8e>). Só havia quatro games lançados juntamente com o Virtual Boy e em quatro meses totalizavam apenas sete jogos disponíveis. Era um cenário que aparentava demonstrar que a própria Nintendo não acreditava no futuro da mais nova invenção, e até Hiroshi Yamauchi, o então presidente da empresa, proibiu que equipes subsidiárias criassem games para o Virtual Boy.

Em uma recente entrevista no Iwata Asks, Satoru Iwata, atual presidente da Nintendo, comentou sobre o fracasso comercial do Virtual Boy. Ele disse que a Nintendo tem uma espécie de

Wario Land: Foi considerado o melhor jogo do Virtual Boy. Wario era arremessado para o fundo da tela por molas. Tinha um toque de Paper Mario e também pudera, a equipe que produziu Wario Land se transformou na Intelligent Systems. Como tudo era vermelho, Wario se parecia um pouco com Mario... Só um pouco mesmo...



V Tetris: Todo console tem ao menos um tetris. E com o Virtual Boy não seria diferente. As peças caem em seus olhos e você precisa desviar delas... ok, isto é mentira. É exatamente o mesmo Tetris de sempre, totalmente avermelhado



Outros games lançados: 3D Tetris, Galactic Pinball, Golf, Jack Bros., Mario Clash, Nester's Funky Bowling, Panic Bomber, Red Alarm, Teleroboxer, Vertical Force, Virtual League Baseball e Waterworld.



trauma em relação a todo gênero 3D, mas sempre buscou tentativas nesse gênero. Miyamoto, que estava na entrevista, afirmou que naquela época estava interessado em realidade virtual, mas quando o desenvolvimento do Virtual Boy começou, ele já estava trabalhando no sistema do Nintendo 64, que usava tecnologias totalmente diferentes.

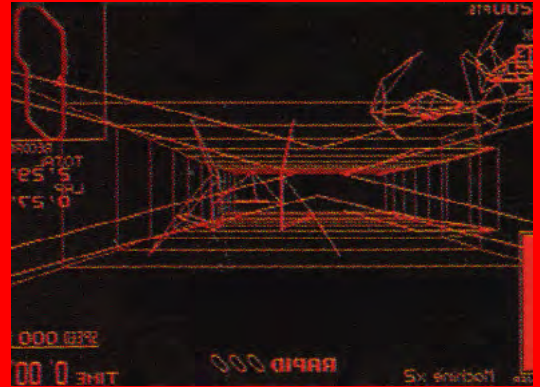
Miyamoto comentou que, como os processadores só alinhavam imagens 2D em profundidades diferentes para criar o efeito tridimensional, não era interessante mudar somente a profundidade de um jogo 2D do Mario, pois não traria o verdadeiro apelo do Virtual Boy. Miyamoto disse que viu o VB como um “brinquedo divertido”, uma forma de um novo entretenimento, porém o mundo o tratou como um sucessor do Game Boy. Segundo as palavras do próprio Shija, “quando se pensa nisso como uma plataforma de jogos, torna-se um verdadeiro fracasso. O Virtual Boy não conseguiu satisfazer as tarefas que devia realizar”. Shigesato Itoi, que também estava presente na entrevista, disse que “a Nintendo é uma empresa que, quando bate a marca, vende dez milhões de algo. Se não vender muito, é considerado um fracasso”.

Porque tudo é uma questão de visão

Gunpei Yokoi tinha uma visão do Virtual Boy. A mídia enxergava-o como uma plataforma de jogos e a Nintendo não tinha olhos para ele. Um ano após o lançamento, a produção foi descontinuada e havia lojas que o vendia por míseros 20 dólares. Apenas 800 mil unidades do console foram vendidas, tornando-o atualmente um item de colecionador. Depois do fracasso, Yokoi se demitiu (ou foi demitido, ninguém sabe a verdade) da Nintendo, mas manteve uma relação estreita com a empresa. Possivelmente, após essa ocasião, a Nintendo tenha se tornado tão conservadora a respeito de seus consoles porque tudo é uma questão de visão.

Os abandonados: jogos de Virtual Boy que nunca foram lançados. Nadaram, nadaram e morreram no Mar Vermelho (entendeu o trocadilho?):

Zero Racers: Era a sequência de F-Zero para o Virtual. O cancelamento talvez tenha ocorrido por causa dos traços vermelhos que prejudicariam as corridas. Blue Falcon, Wild Goose e Fire Stingray estariam no jogo. Nos compense no 3DS, ok Nintendo?



VB Mario Land: Mario substitui(ria) Wario neste game. Teria que passar por diversos calabouços, ao estilo Link em The Legend of Zelda. É, parece que o Virtual Boy afetou visões e ideias de muita gente...

Faceball: Era preciso passar por labirintos em 3D, semelhantemente a Doom. Reza a lenda que usaria o Link-UP, o cabo para conectar dois Virtual Boys que nunca existiu... igual a esse game, rá!

Outros games cancelados: Bound High, Virtual Jockey, Virtual Bomberman, GoldenEye (não o shooter, mas sim um game de corrida), Dragon Hopper e Out of the Deathmount.

A História ▶▶ dos Vídeo Games #2: O surgimento da indústria gamer

Em nosso último encontro na coluna A História dos Videogames aqui na revista Nintendo Blast vimos como surgiram os primeiros videogames da história. Frutos do tempo ocioso de militares e, principalmente, estudantes universitários, até 1971 os videogames não eram encarados com seriedade e não passavam de hobby de nerds, que, de toda forma, continuavam 'lisos'. Porém dois nerds mudaram o curso da história para sempre...

Após o lançamento de **Spacewar!** em 1962, vários estudantes de várias universidades começaram a estudar as capacidades "alternativas" dos gigantescos e caríssimos computadores disponíveis em seus laboratórios. Vários outros jogos ao estilo de **OXO**, **Tennis for Two** e **Spacewar!** surgiram até o ano de 1966, quando o engenheiro elétrico **Ralph Baer** entrou em cena.

Ralph Baer

Inventor de nascença, **Ralph Baer** é o que se pode considerar um cientista maluco. Nascido na Alemanha, fugiu de lá em 1938 para os Estados Unidos. Pensando que iria ter uma vida pacata, teve que voltar a sua terra servindo aos EUA. Trabalhando na inteligência, Baer começou a ter suas primeiras ideias de parafernálias tecnológicas. De volta à vida pacata, graduou-se em engenharia elétrica e trabalhou em diversas empresas de rádio e TV, patenteando inúmeras invenções, dentre elas uma televisão interativa em 1951 (olha a TVDi aí na década de 1950) que infelizmente não vingou.





Com alguns fracassos aqui e acolá, Baer foi suficientemente insistente até que em 1966 ele teve a ideia de criar uma máquina de baixo custo que rodaria jogos eletrônicos na TV. Trabalhando com alguns amigos em suas horas vagas, em 1967 ele chegou ao primeiro esboço do que viria a ser um joguinho de Ping Pong - **“Chasing Game”** apresentava dois quadrados que se moviam na tela controlados pelo jogador. Besta que não era, Baer logo patenteou a ideia e em 1968 apresentou o protótipo do videogame: o **“Brown Box”**. Com quatro opções de jogo (Ping Pong, Futebol, Voleibol e Tiro), o **“Brown Box”** ainda tinha uma espingarda com células fotoelétricas – *chique no último!*

O protótipo fez um sucesso estrondoso e logo conseguiu angariar fundos da empresa em que Ralph trabalhava – o projeto deixou de ser desenvolvido em sua “garagem” para ser um produto oficial da empresa. Com um produto bem desenvolvido e maduro, Baer e sua galera saíram às ruas para vendê-lo. Após alguns *“Caramba! Você tem um produto muito bom... mas não precisamos dele agora”*, Baer finalmente conseguiu, no fim de 1970, um contrato com a **Magnavox**, braço da holandesa Philips, para produzir e vender o primeiro console da história: o **Magnavox Odyssey 100**.

Nolan Bushnell

Como já vimos com a pouca história que contamos até aqui, o pioneirismo não quer dizer muita coisa na história dos videogames. Engana-se quem pensa que Ralph Baer ficou montado no dinheiro depois do contrato com a Magnavox – o coitado talvez tenha tido mais dores de cabeça do que antes. Enquanto Baer tomava muitos analgésicos por causa dos problemas de produção e logística da Magnavox, o engenheiro **Nolan Bushnell** se impressionava no MIT com Spacewar! em 1970. Bushnell ficou com aquela pulga atrás da orelha e algo lhe dizia que aquele jogo um dia ainda lhe renderia bons frutos.



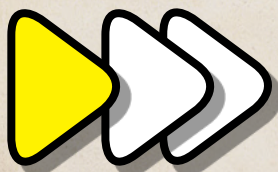


Em 1971, finalmente, Bushnell concluiu que Spacewar! tinha um potencial comercial não explorado e assim produziu uma versão turbinada e *arcade* de Spacewar! chamada **“Computer Space”**. Bushnell não só desenvolveu o jogo, mas também uma máquina inteira, sob encomenda, para rodá-lo. Assim surgiu nada mais, nada menos que o “primeiro fliperama da história”!

Com o produto final em mãos, Bushnell o vendeu para a *Nutting Associates* e lucrou em cima de 1.500 *arcades* produzidos pela empresa. Insatisfeito com a grana que recebeu, ele simplesmente resolveu abrir sua própria empresa de games – o nome? **Atari!**

A capacidade de interpretar o mercado e principalmente de pegar boas ideias e dar um empurrãozinho nelas rendeu milhões à Bushnell. Com um tapa no visual do Ping Pong de Ralph Baer, Bushnell criou o famoso **PONG** que lhe rendeu 19.000 *arcades* vendidos e um contrato com a Namco para vender seus jogos no oriente. Como diria nosso amigo Silvio Santos: “é dinheiro ou não éééênnn?”

E ele não parou por aí. Em mais uma demonstração de sua capacidade ímpar de interpretar e agir no mercado, Bushnell e a Atari lançaram no Natal de 1975 uma versão doméstica de PONG. Não é exagero dizer que foi a partir desse momento que a indústria gamer surgiu de fato.



*Ralph Baer foi suficientemente insistente para lançar o primeiro console doméstico que se tem notícia, porém não suficientemente esperto para lidar com o mercado, tarefa que foi muito bem desenvolvida por Nolan Bushnell e a Atari, a qual, em poucos anos, se tornou uma gigante do entretenimento. Com o surgimento do Magnavox Odyssey 100, dos arcades e do PONG doméstico, surgiu também a indústria dos videogames e a primeira geração de consoles da história, que será assunto dos nossos dois próximos artigos da coluna **A História dos Videogames** aqui na revista **Nintendo Blast**. Até lá!*



GameDev

PARTE 12: CRIANDO SEU PRIMEIRO JOGO 2D

Por Sérgio Oliveira

Nessas 11 edições da coluna GameDev, nós tivemos uma visão geral do funcionamento da indústria, as principais responsabilidades de cada profissional envolvido na produção de um jogo e aprendemos os conceitos básicos de programação de jogos para PC na plataforma XNA da Microsoft. Nos dois próximos artigos dessa coluna, iremos trabalhar os conceitos aprendidos tendo em mente um objetivo concreto – desenvolver um jogo 2D.



Lembrando que para acompanhar o que é desenvolvido nessa coluna, é necessária a instalação do Microsoft Visual C# Express Edition e do XNA Game Studio, ambos gratuitos e disponíveis no pacote XNA Game Studio 4.0 da sessão downloads do App Hub. Para realizar o download, acesse: <http://links.nintendoblast.com.br/apphub>.

Planejando o seu primeiro jogo

Até aqui nós já adquirimos certa prática com a forma que o XNA funciona e já temos uma noção mínima de como trabalhar com ele. É chegada a hora de expandir os horizontes e desenvolver o nosso primeiro jogo. Apesar de simples, dá para garantir que ele será divertido.

Apesar de trivial, todo jogo precisa ser bem planejado. Como já foi discutido nas primeiras edições da coluna, analisar e planejar todo e qualquer projeto é essencial para que ele seja bem sucedido, atinja seus objetivos e cumpra com as expectativas – e temos certeza que você não quer fazer seu primeiro jogo de qualquer jeito, certo?

Planejar significa descobrir que questões devem ser respondidas antes de iniciar o desenvolvimento do projeto. Sendo assim, vamos criar um cenário hipotético para o nosso jogo.

Você é um explorador intergaláctico e está preso em um campo de asteroides. Por quanto tempo você resistirá à chuva de asteroides? Esse será o tema principal do nosso jogo, um desafio frenético aonde você precisará se esquivar dos obstáculos que cruzam a tela a todo momento.

Certamente esse é um conceito de jogo bem antigo, mas os jogadores nunca se cansam de se esquivar de asteroides e meteoros. Quanto maior for o tempo que ele ficar sem ser atingido por um desses, mais pontos acumulará. Além disso, a quantidade de obstáculos aumenta à medida que o tempo passa, tornando o desafio cada vez mais difícil.

É importante ter em mente as regras do jogo e o seu funcionamento antes de começar a desenvolvê-lo - e nesse caso nós já temos uma visão geral de como será:

- » O jogador poderá se mover livremente na tela e não poderá ultrapassar os limites dela;
- » Os asteroides aparecerão a partir do topo da tela e se moverão para baixo com ângulo e velocidade aleatórios. Depois de algum tempo, um novo asteroide será adicionado à tempestade;
- » A pontuação será determinada pelo número de asteroides na tela;
- » Se o jogador colidir com um asteroide, sua pontuação será zerada e o jogo irá reiniciar com a quantidade inicial de asteroides.

Detalhes como a quantidade inicial de asteroides, e quanto tempo demorará para que outro asteroide surja na tela não são especificados pois eles são parâmetros do jogo, e não regras.

Para ter ideia do que iremos trabalhar, ao término desses dois próximos encontros o jogo será exatamente igual ao da imagem abaixo.



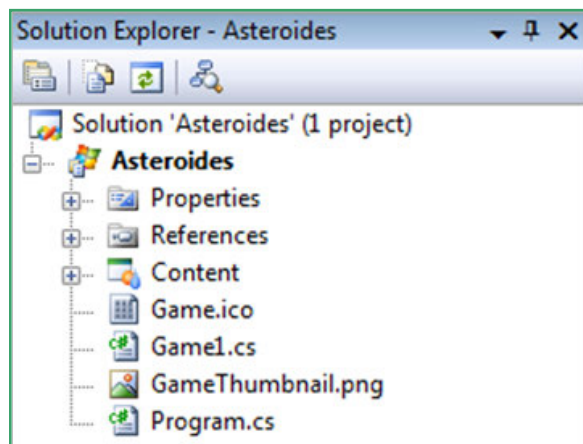
O ponto de vista de um programador

Para um programador de jogos, coisas como a espaçonave, asteroides e pontuação são objetos no jogo – no sentido de objeto instanciado de uma classe. Nós, como bons programadores que somos, devemos detalhar esses objetos antes de começar a programar qualquer coisa.

Cada objeto do jogo tem suas próprias características e comportamento. Os asteroides “caem” da tela, o jogador controla a espaçonave, a pontuação aumenta de acordo com a contagem de asteroides e assim por diante. A definição correta do comportamento dos objetos em um jogo é uma das tarefas mais desafiadoras durante o desenvolvimento, por isso também é importante ter em mente um jogo bem definido e planejado. Ainda é necessário levar em consideração os sons que utilizaremos. Para esse projeto, iremos utilizar apenas três sons: uma música de fundo que tocará enquanto o jogo é executado, um som que tocará quando um novo asteroide for adicionado à tempestade e outro de explosão que tocará quando houver colisão entre a nave e um asteroide.

Criando e preparando o projeto

Como vimos nos encontros anteriores, vamos abrir o Visual C# Express Edition e criar um novo projeto XNA Windows Game. Daremos um nome nada sugestivo a esse jogo: Asteroides. Ao criar o projeto, seu Solution Explorer deverá estar igual ao da imagem abaixo:

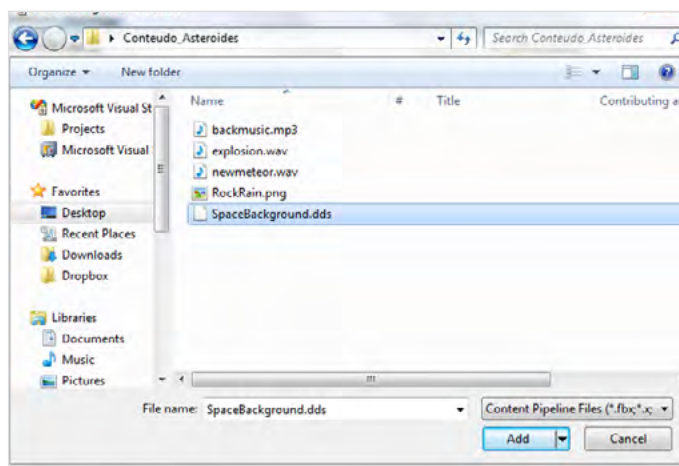
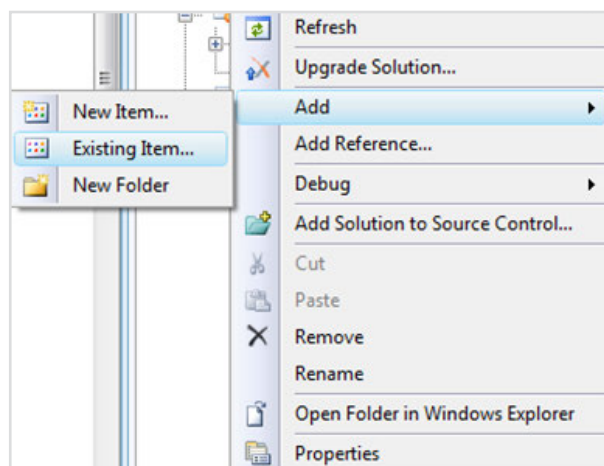


Como já vimos anteriormente, a pasta “Content” é uma pasta especial nos projetos XNA. Nessa pasta você colocará todos os itens de conteúdo do jogo, como imagens, sons e tudo aquilo que será carregado no Content Pipeline.

Todos os arquivos que serão adicionados à pasta “Content” desse projeto estão disponíveis para download no link http://links.nintendoblast.com.br/asteroides_content

Desenhando o background

Vamos dar início ao desenvolvimento do jogo adicionando uma imagem de fundo a ele. Para um jogo que acontece no espaço, nada melhor do que uma imagem de uma galáxia. Vamos adicionar o arquivo “SpaceBackground.dds” à pasta “Content”.



Agora que temos a textura na pasta “Content” da nossa aplicação, precisamos carregá-la na aplicação para que ela possa preencher a tela do jogo. Vamos definir essa textura no código da classe “Game1” do arquivo “Game1.cs”:

```
//Textura do plano de fundo
private Texture2D backgroundTexture;
```

Como aprendemos nos encontros passados, agora precisamos carregar essa textura e inicializar o objeto "spriteBatch" no método "LoadContent":

```
// Cria um novo spriteBatch, que pode ser utilizado para desenhar texturas.
spriteBatch = new spriteBatch(GraphicsDevice);
//Carrega todas as texturas
backgroundTexture = Content.Load<Texture2D>("SpaceBackground");
```

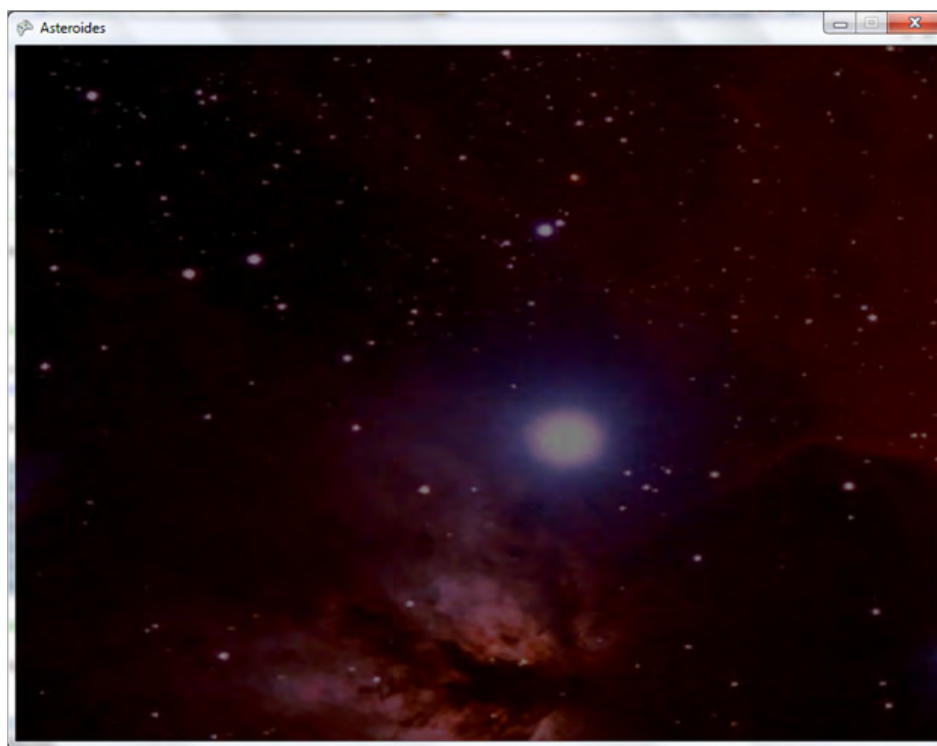
Você precisará carregar a textura utilizando o objeto "spriteBatch". Declare-o na classe "Game1":

```
private spriteBatch spriteBatch = null;
```

Agora sim podemos carregar o plano de fundo, bastando adicionar o seguinte código no método "Draw" da classe "Game1":

```
//Desenha a textura do background
spriteBatch.Begin();
spriteBatch.Draw(backgroundTexture, new Rectangle(0, 0,
    graphics.GraphicsDevice.DisplayMode.Width,
    graphics.GraphicsDevice.DisplayMode.Height),
    Color.LightGray);
spriteBatch.End();
```

Você pode executar o seu jogo apertando F5. Se tudo estiver correto, a seguinte tela deverá aparecer:



Criando os componentes do jogo

O jogador será representado por uma pequena espaçonave que será controlada utilizando o teclado do computador. A imagem dessa espaçonave está no arquivo "Asteroides.png". Adicione-o ao projeto da mesma forma que fez com o arquivo anterior. Perceba que esse arquivo contém tanto a espaçonave quanto os asteroides que o jogador deverá desviar.



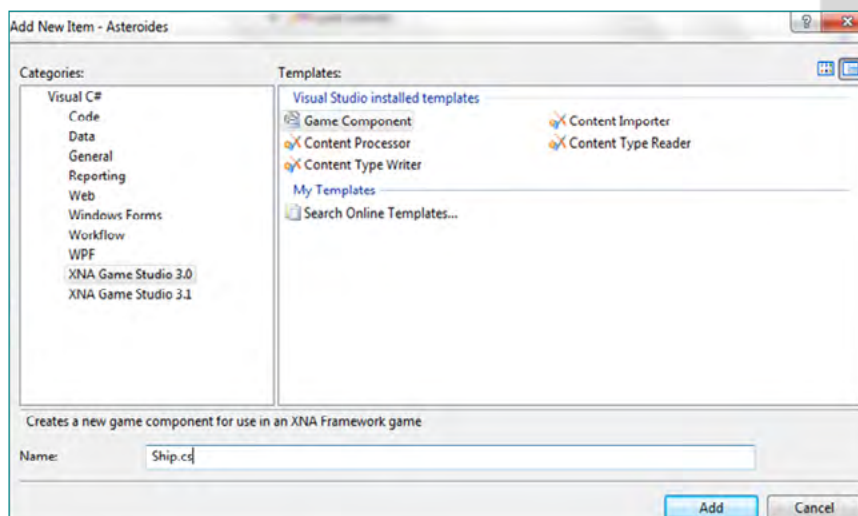
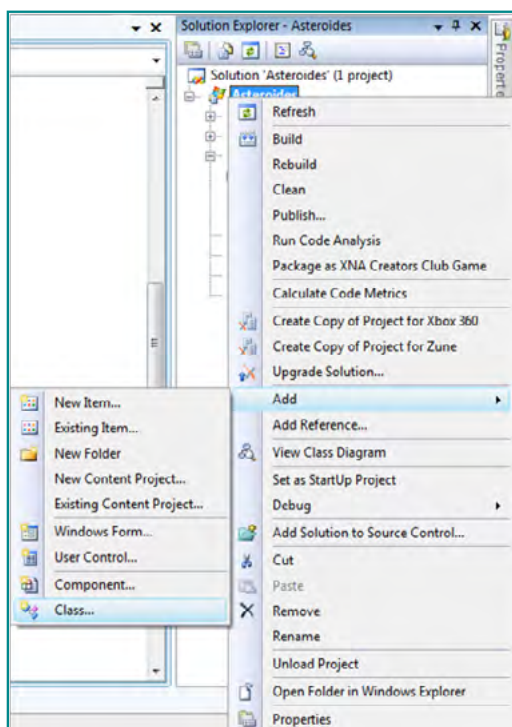
Da mesma forma que você fez para a textura do plano de fundo, declare a textura na classe "Game1":

```
//Textura dos asteroides
private Texture2D asteroidsTexture;
```

Então carregue-a no método "LoadContent" imediatamente após o carregamento da textura do plano de fundo:

```
asteroidsTexture = Content.Load<Texture2D>("Asteroides");
```

Agora nós criaremos uma nova classe que representará a espaçonave do jogador. Adicione um novo "GameComponent" ao projeto e nomeie-o "Ship.cs". O novo arquivo adicionado ao projeto contém uma classe derivada de "GameComponent". Esse componente de jogo deverá ser visível, por esse motivo ele tem que ser desenhado.



Para que possamos desenhá-lo no jogo, primeiramente devemos determinar que ele será derivado de "DrawableGameComponent" ao invés de "GameComponent".

Altere a definição da sua classe de:

```
public class Ship : Microsoft.Xna.Framework.GameComponent
```

Para:

```
public class Ship : Microsoft.Xna.Framework.DrawableGameComponent
```

Esse componente copia a textura da região que contém a imagem da espaçonave, ou seja, uma região específica da imagem. Para conseguirmos fazer isso, precisaremos definir as coordenadas da textura na imagem e as coordenadas na tela de onde a imagem será renderizada.

Ele ainda terá que se mover de acordo com os comandos recebidos pelo teclado do computador, além de se manter nos limites da tela – ou seja, a espaçonave não pode simplesmente desaparecer da região da janela do jogo.

Sendo assim, temos duas coisas muito bem definidas até aqui:

- » No método “Draw” devemos renderizar a porção de imagem da espaçonave na tela;
- » No método “Update” devemos atualizar a posição da espaçonave de acordo com os comandos do teclado.

Abaixo segue o código completo dessa classe:

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using Microsoft.Xna.Framework;
using Microsoft.Xna.Framework.Graphics;
using Microsoft.Xna.Framework.Input;

namespace Asteroides
{
    /// <summary>
    /// Esse é um componente de jogo que implementa a espaçonave do jogador.
    /// </summary>
    public class Ship : Microsoft.Xna.Framework.DrawableGameComponent
    {
        protected Texture2D textura;
        protected Rectangle spriteRetangulo;
        protected Vector2 posicao;
        protected SpriteBatch sBatch;

        //Largura e altura do sprite na textura
        protected const int LarguraNave = 30;
        protected const int AlturaNave = 30;

        //Área da tela
        protected Rectangle limiteTela;
```

```
public Ship(Game game, ref Texture2D aTextura) : base(game)
{
    textura = aTextura;
    posicao = new Vector2();

    //Pega o sprite batch atual
    sBatch = (SpriteBatch)Game.Services.GetService(typeof(SpriteBatch));

    //Cria o retângulo fonte
    //Isso representa aonde o sprite está localizado
    spriteRetangulo = new Rectangle(31, 83, LarguraNave, AlturaNave);

    //Define o limite da tela do jogo
    limiteTela = new Rectangle(0, 0,
        Game.Window.ClientBounds.Width,
        Game.Window.ClientBounds.Height);
}

/// <summary>
/// Coloca a nave na posição inicial na tela
/// </summary>
public void PutinStartPosition()
{
    posicao.X = limiteTela.Width / 2;
    posicao.Y = limiteTela.Height - AlturaNave;

    base.Initialize();
}

/// <summary>
/// Atualiza a posição da espaçonave
/// </summary>
public override void Update(GameTime gameTime)
{
    //Move a nave de acordo com a entrada do teclado
    KeyboardState teclado = Keyboard.GetState();

    if (teclado.IsKeyDown(Keys.Up))
        posicao.Y -= 3;

    if (teclado.IsKeyDown(Keys.Down))
        posicao.Y += 3;

    if (teclado.IsKeyDown(Keys.Left))
        posicao.X -= 3;

    if (teclado.IsKeyDown(Keys.Right))
        posicao.X += 3;

    //Mantem a nave dentro dos limites da tela
    if (posicao.X < limiteTela.Left)
        posicao.X = limiteTela.Left;

    if (posicao.X > limiteTela.Width - LarguraNave)
        posicao.X = limiteTela.Width - LarguraNave;
}
```

```

        if (posicao.Y < limiteTela.Top)
            posicao.Y = limiteTela.Top;

        if (posicao.Y > limiteTela.Height - LarguraNave)
            posicao.Y = limiteTela.Height - AlturaNave;

        base.Update(gameTime);
    }

    /// <summary>
    /// Desenha o sprite da espaçonave
    /// </summary>
    public override void Draw(GameTime gameTime)
    {
        //Pega o sprite batch atual
        SpriteBatch spriteBatch =
            (SpriteBatch)Game.Services.GetService(typeof(SpriteBatch));

        //Desenha a espaçonave
        spriteBatch.Draw(textura, posicao, spriteRetangulo, Color.White);

        base.Draw(gameTime);
    }

    /// <summary>
    /// Pega o limite do retângulo da posição da nave na tela
    /// </summary>
    public Rectangle GetBounds()
    {
        return new Rectangle((int)posicao.X, (int)posicao.Y, LarguraNave, AlturaNave);
    }
}
}

```

Perceba que o método “Draw” dessa classe não cria um novo “SpriteBatch”, como foi criado quando renderizamos a textura de plano de fundo. Na verdade, o ideal é que não fiquemos criando e destruindo objetos “SpriteBatch” pois isso sacrifica e muito o desempenho do jogo, mas sim criar um objeto global que possa ser utilizado por toda a aplicação. O XNA, no entanto, tem uma solução mais inteligente que permite a reutilização de um objeto sem que ele seja um objeto global: o “game service”.

Podemos pensar no “game services” como um serviço disponível para qualquer coisa que tenha uma referência a um “Game”. A ideia por trás disso é que um componente deve ser capaz de depender de certos tipos, ou serviços, para que funcione. Se esse serviço não estiver disponível, então o componente não poderá funcionar corretamente. Nesse caso, o método “Draw” irá procurar por um “SpriteBatch” ativo diretamente na coleção “GameServices”. Então, vamos adicionar o seguinte código logo após a criação do “SpriteBatch” no método “LoadContent” na classe “Game1”:

```

//Adiciona o serviço SpriteBatch
Services.AddService(typeof(SpriteBatch), spriteBatch);

```

Todos os “GameComponents” definidos no seu jogo utilizarão esse “SpriteBatch”.

Explorado o “GameService”, vamos falar um pouco sobre a classe “Ship” que acabamos de criar. O método “Update” checa pelas entradas do teclado para atualizar o atributo “Posicao” e alterar a posição da nave na tela. Nesse método você ainda verifica se a nave está dentro dos limites da tela/janela. Se não estiver, o código coloca a nave dentro da área visível.

O método “GetBound” apenas retorna o retângulo dos limites do sprite da nave na tela. Nós utilizaremos esse retângulo nos próximos artigos para fazer testes de colisão com os asteroides. Finalmente, o método “PutInStarPosition” coloca a nave na posição inicial, horizontalmente centralizada na parte inferior da tela. Esse método será chamado quando você precisar colocar a nave na posição inicial; por exemplo, quando um novo round começar.

Agora vamos testar esse “GameComponent”. Crie o método “Start” na classe “Game1”. Esse método será utilizado para inicializar os objetos do jogo (apenas o jogador, por enquanto), como no código abaixo:

```
/// <summary>
/// Inicializa o round do jogo
/// </summary>
private void Start()
{
    //Cria (se necessário) e coloca o jogador na posição inicial
    if (player == null)
    {
        //Adiciona o componente do jogador
        player = new Ship(this, ref asteroidsTexture);
        Components.Add(player); ;
    }

    player.PutInStartPosition();
}
```

Não se esqueça de declarar o atributo “player” que está sendo utilizado nesse método na classe “Game1”:
private Ship player;

Agora, vamos voltar à lógica do jogo – geralmente desenvolvida no método “Update” – para iniciar a rodada caso ela ainda não tenha sido iniciada. Adicione o seguinte código nesse método:

```
//Iniciar o jogador se não já estiver inicializado
if (player == null)
    Start();
```

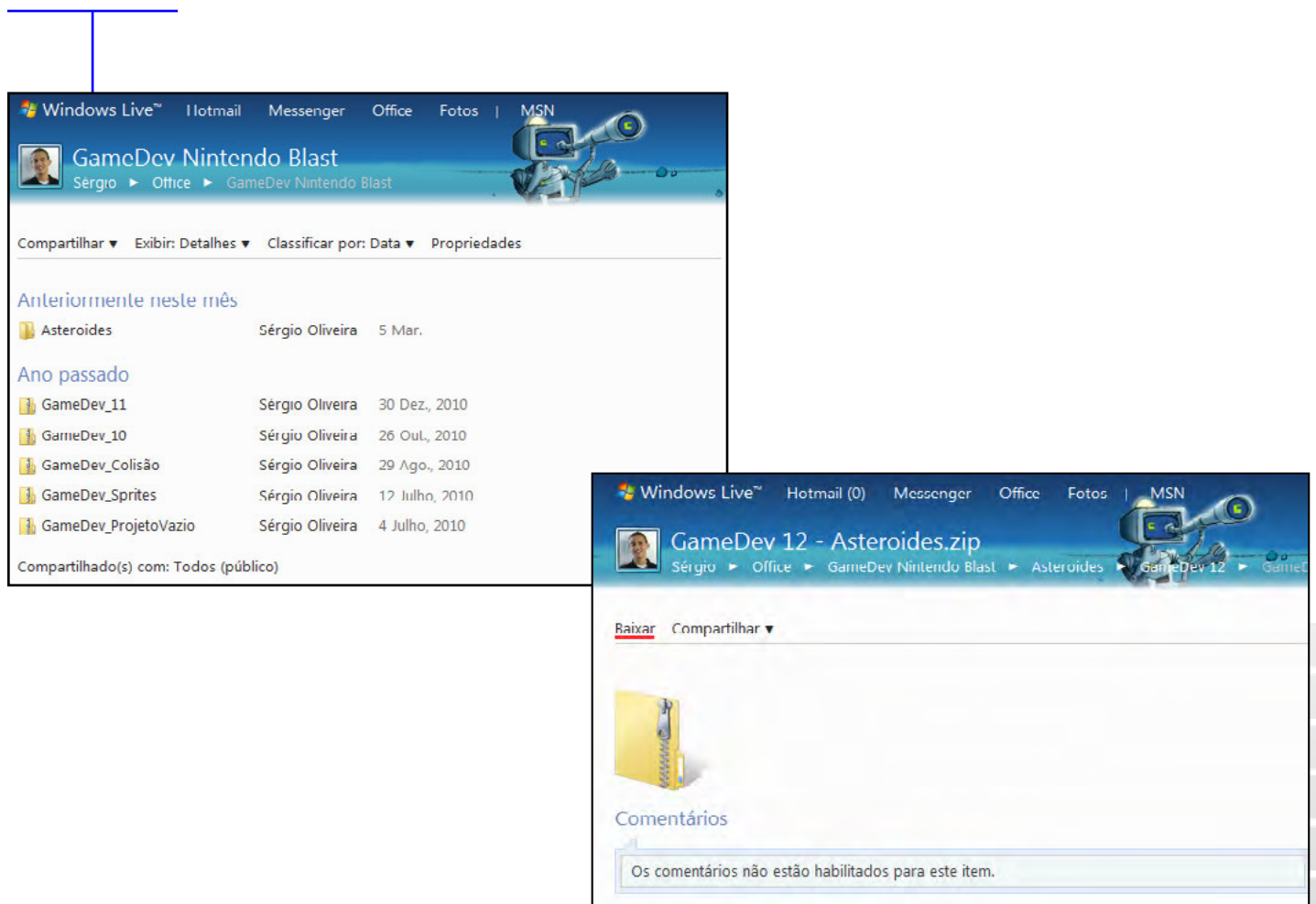
Finalmente, estamos esquecendo apenas de um detalhe. O método “Draw” do seu jogo está desenhando apenas o plano de fundo do jogo. Vamos fazê-lo desenhar todos os outros “GameComponent” presentes no projeto. Sendo assim, adicione o seguinte código logo após o código de desenho do plano de fundo.

```
//Inicia a renderização dos sprites
spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
//Desenha os game components (sprites incluídos)
base.Draw(gameTime);
//Encerra a renderização de sprites
spriteBatch.End();
```

Agora sim, você pode salvar o seu projeto e executá-lo. Agora você pode movimentar a espaçonave pela tela com as setas do seu teclado. Observe que toda a lógica da espaçonave está sendo manipulada por seu próprio componente que você criou, apesar do XNA chamar o método "Update" dele automaticamente através do "base.Update" da classe "Game1".

No artigo de hoje demos início ao desenvolvimento do nosso primeiro jogo em 2D: "Asteroides". Criamos o projeto, preparamos seu plano de fundo e criamos o componente que será responsável por representar a espaçonave controlada pelo jogador. No próximo artigo iremos criar o componente responsável pelos asteroides do jogo e construir a lógica do jogo como um todo. Fique esperto e não perca! Nos encontramos lá.

Você pode baixar o código-fonte do projeto desse artigo acessando o link: <http://links.nintendoblast.com.br/gameDev12>. Caso tenha alguma dúvida, entre em contato pelo e-mail sergioliveira@nintendoblast.com.br.



DO ARQUIVO DE POKÉMON REJEITADOS EM POKÉMON BLACK & WHITE

HAVERIA UM POKÉMON QUE TERIA DUAS
DIFERENTES FORMAS, UMA PARA CADA VERSÃO
DO JOGO.
SEU NOME SERIA "MAIKOU".



MAIKOU ACABOU SENDO REJEITADO POR SE CONSIDERAR QUE ERA INAPROPRIADO
PARA CRIANÇAS PEQUENAS.

www.nintendoblast.com.br

Daniel Moisés

NINTENDO BLAST

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