NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº19 ABR/2011

ND NC BY



ÍNDICE

N-BLAST RESPONDE	Perguntas dos Leitores	03
PERFIL	Amaterasu	05
MARIO BITS	Guaxinins e Tanookis	08
ANÁLISE	Okami (Wii)	10
BLAST FROM THE PAST	The Legend of Zelda: Wind Waker	13
ESPECIAL	Nintendo 3DS	22
ANÁLISE	Okamiden (DS)	31
ANÁLISE	Pilotwings Resort (3DS)	36
PRÉVIA	Dead of Alive Dimensions	38
ESPECIAL	O que esperar de Skyward Sword?	42
BLAST FROM JAPAN	Tales of Hearts (DS)	54
A HISTÓRIA DOS VG	O Magnavox Odyssey	58

REDAÇÃO

- Alex Sandro
- Sérgio Oliveira
- Rodrigo Estevam
- Daniel Moisés
- Gustavo Assumpção
- Alveni Lisboa
- Rodrigo Trapp
- Jaime Ninice
- Paula Travancas
- Filipe Gatti

REVISÃO

- Daniel Moisés
- Jaime Ninice
- Alveni Lisboa
- Sérgio Oliveira
- Rafael Neves
- Douglas Fernandes
- Lucas Oliveira
- Filipe Gatti
- Rodrigo Estevam
- Leonardo Marinho
- Alex Sandro
- Bruna Lima
- Kelvin Hanashiro

DIAGRAMAÇÃO

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

CAPA

- David Vieira Nunes
- Sérgio Estrella

EDITORIAL

Arte e videogame. Essa barreira foi ainda mais estreitada quando **Okami** chegou ao mercado, em 2006, ganhando elogios dos mais calorosos. Agora, quem ganha as páginas dessa edição da Revista Nintendo Blast é **Okamiden**, o filhote para o DS da aventura inspirada na mitologia japonesa criada pela Capcom. O resultado você confere em nossa análise especial. Essa edição ainda traz prévias dos aguardados Zelda: Skyward Sword (Wii) e Dead or Alive: Dimensions, uma matéria completa com absolutamente tudo sobre o 3DS, mais um capítulo da coluna Historia dos Videogames e muito mais. Boa leitura!

- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA

NINTENERDS
Meio Bit Games
Reino do Cogumelo
Game Reporter
Console Sonoro
Portallos
WarpZona
NDS Brasil
WiiClube
Nintendo World
NParty
EGW
Den Tiet
revista digital ARKADE

N-BLAST RESPONDE!



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. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar *aqui*.

Zelda terá também uma comemoração como a de 25 anos do Mario?

Anônimo da Silva

Vai rolar sim, fizeram até um logo comemorativo à altura da data. Porém os acontecimentos recentes no Japão podem vir a atrasar as festividades programadas.

• • •

Pessoal, o lançamento do 3DS está cada vez mais próximo e nada de notícias sobre a venda oficial no Brasil. Admito que estou um pouco desesperado. Pedra, me ajude agora!!!

Anônimo do Desespero

Não temos ainda nenhuma notícia sobre quando o 3DS será lançado oficialmente no Brasil, só sabemos que ele será sim lançado por aqui. Se você não aguentar esperar pode apelar para as importadoras. Mas se prepare para enfrentar preços hediondos (mais que o normal) e procura intensa. *Ou não, né?*.

• • •

Pedrosa! Quantas Rupees você quer apostar, que veremos notícias oficiais sobre o sucessor do Wii, ainda esse ano, no Nintendo Blast?

Lineback

Lineback (ou seria Linebeck), já apostei todas minhas rupees nisso. E parece que eu to me dando bem, os *rumores* estão ao meu favor.

Querida Pedra da Sabedoria, estou quase comprando um 3DS no fim do ano na Europa e gostaria de saber se os jogos que eu adquirir no Brasil funcionarão nele.

Anônimo dos Imports

FAZ ISSO NÃO MAAAAAAANO!!! O 3DS tem trava de região, e nossa região provavelmente será a mesma que a norte-americana. Da mesma maneira como é hoje em dia com o Wii.

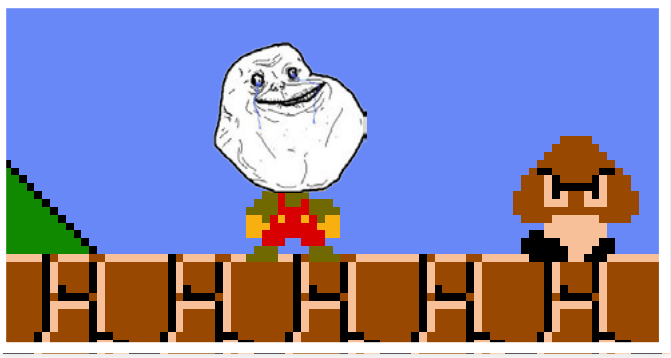
Se mesmo assim você achar que compensa comprar o aparelho europeu, fica o aviso, apenas os jogos adquiridos no velho continente serão funcionais no seu portátil.

• • •

Pedra sagrada, minha namorada terminou comigo, quais jogos devo jogar para esquecer dela e ser feliz ? :(

Anônimo Alone

Que triste cara... Nesse momento tão delicado nada melhor que o bom e velho Super Mario Bros. para resolver tudo. Se sua princesa não está nesse castelo, não há porque desistir, parta em busca do próximo \o/



Oi pedra! Será que realmente vale a pena pegar o 3DS logo no lançamento? O meu medo é acontecer igual ao DS original.

JonJones

Pegar no lançamento é concorrido, por vezes mais caro também, mas é tipo sair da padaria com um pão quentinho, sensação de máximo poder ilimitado!!!

Porém, se você tem um pouquinho de paciência, o recomendado é esperar mesmo. Até porque conhecemos a Nintendo, e não duvido se logo menos aparecer por aí um novo modelo de 3DS, com design mais bacana e bateria de máximo poder ilimitado!!!

Pedra, porque você considera Pokémon Crystal o melhor? O que ele tem de melhor que os outros?

Anônimo da Silva

Simplesmente porque é. Fin. Na verdade é que sou uma pedra nostálgica, joguei muito o Crystal, por isso esse carinho especial por ele. Você também deve ter sua listinha de jogos prediletos Anônimo, todos nós temos. Certo galere?



Ei pedra, eu consigo conectar um 3DS e um DS para, por exemplo, fazer transferências entre Pokémon White no 3DS e Pokémon Black no DS?

Anônimo da Silva

Yeah!

Uso óculos, tenho miopia, mesmo assim poderei enxergar o 3D do 3DS sem problemas?

renan005



Pode ficar tranquilo, funciona perfeitamente com pessoas que usam óculos de grau.

Pedra, o que você acharia de um jogo de luta com os maiores personagens dos videogames? Seria estranho ver uma batalha entre Kratos e Kirby não acha? (O Kirby ganharia lol)

Anônimo da Silva



Seria nada, um Super Smash Bros. multiplataforma seria um dos meus maiores sonhos gamísticos, e de muita gente, se realizando. E claro que o Kirby daria um pau gigantesco no Bom da Guerra. Quer dizer, no Good of War... Opa, God of War.

Os jogos de estréia do 3DS são fracos, não?

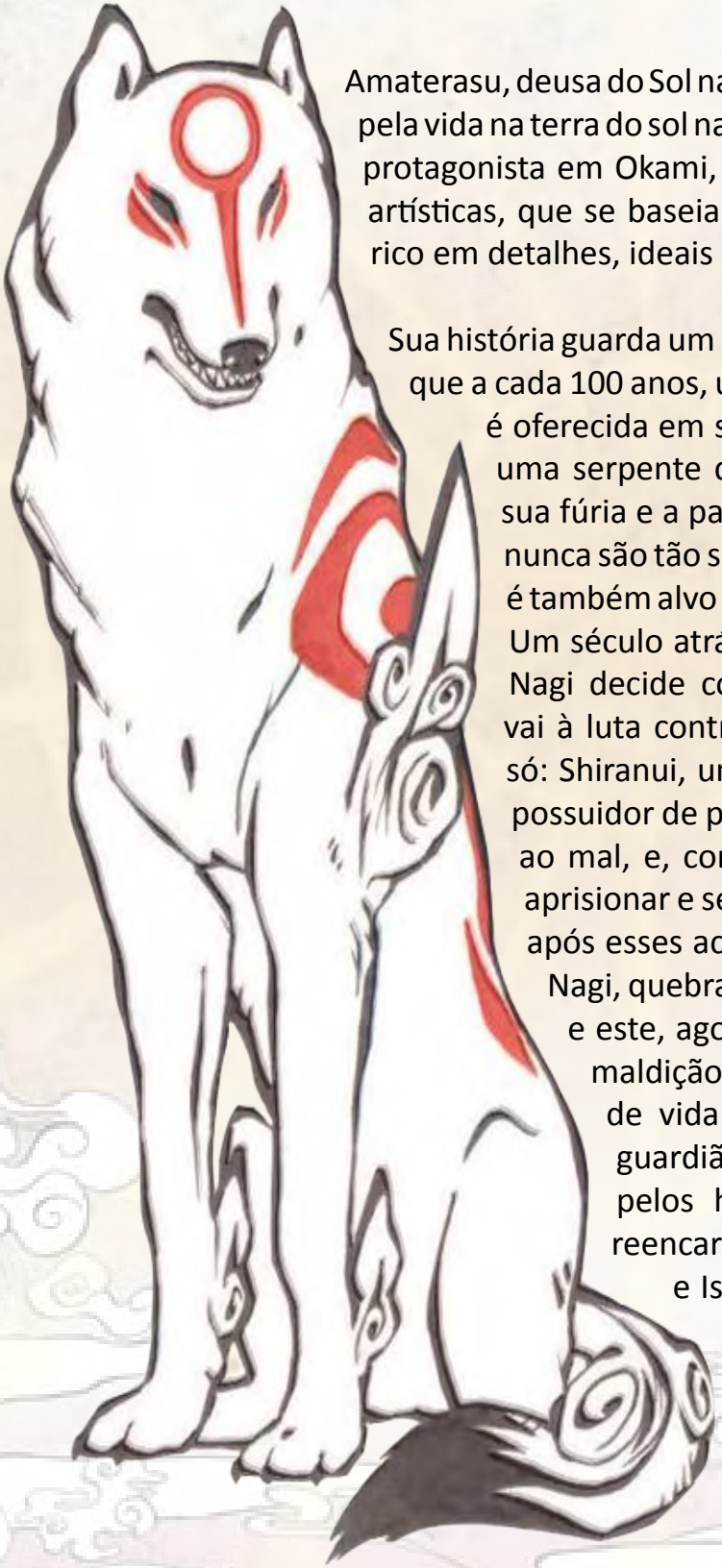
Anônimo da Silva

Pior que são. De início não achava, mas depois de analisar friamente mudei de ideia. Custava nada ter o Ocarina of Time 3D no lançamento, né?

Perfil

Por **Jaime Ninice**

Amaterasu



Amaterasu, deusa do Sol na mitologia japonesa, e uma das responsáveis pela vida na terra do sol nascente (sic), é representada como a principal protagonista em Okami, um jogo místico e recheado de influências artísticas, que se baseia num mundo completamente envolvente e rico em detalhes, ideais ao perfil da personagem.

Sua história guarda um passado misterioso e sombrio. Conta a lenda que a cada 100 anos, uma "donzelda"(ta bom é donzela mesmo...) é oferecida em sacrifício a ser oferecida ao maligno Orochi, uma serpente de 8 cabeças, para que ele não desperte a sua fúria e a paz sempre reine no mundo. Porém, as coisas nunca são tão simples assim, ainda mais quando a escolhida é também alvo de um nobre amor por um valente guerreiro. Um século atrás, temendo perder sua amada, o guerreiro Nagi decide contrariar toda essa história de sacrifício e vai à luta contra o demônio Orochi. Contudo, ele não irá só: Shiranui, um elegante lobo branco da vila de Kamiki e possuidor de poderes celestiais, o acompanha no combate ao mal, e, com muita dificuldade conseguem ao menos aprisionar e selar a insolente Besta de 8 cabeças. 100 anos após esses acontecimentos, Suzano, um descendente de Nagi, quebra acidentalmente o selo de Orochi(ah seu...!) e este, agora livre novamente e enfurecido, lança sua maldição sobre a Terra, destruindo toda a forma de vida existente. Sakuya, espírito das árvores e guardiã de Kamiki, convoca Amaterasu, conhecida pelos habitantes do mundo de Okami como a reencarnação de Siranui, e esta, junto com Suzano e Issun devem combater Orochi para trazer de volta uma vívida e colorida vida a todo o Mundo, proteger o Vilarejo de Kamiki e resgatar a amada de Suzano, Kushi.



Amaterasu tem um perfil muito peculiar no mundo de Okami. Por ser representada por um lobo branco, possui algumas das características mais lupinas, como seu estilo aventureiro e sempre à caça ou à procura de novos horizontes. É gentil, prestativa, e empática. Possui contornos vermelhos em seu corpo - o que remete ao lendário Shiranui - além de outras características que fazem menção ao universo pitoresco "Cel Shading" do jogo, como pontas da parte de seu corpo em forma de pincel. Carrega consigo, em suas costas, o "Divine Instrument" - que faz alusão à regalia imperial utilizada no Japão, formado por três tesouros sagrados, que representam as três principais virtudes: coragem(espada), sabedoria(espelho) e benevolência(jóia) – representado por vários tipos de poderes no jogo, que possibilitam à Amaterasu executar as mais variadas técnicas e combater a diversidade ameaçadora existente.

Para atravessar a sua longa jornada, a deusa Amaterasu irá contar com 5 atributos, que serão incrementados de acordo com a prioridade do jogador. Dentre eles estão:



Solar Energy – Representa o "HP" de Amaterasu. Determina a sua saúde, além da resistência na água.



Astral Pouch – Sua capacidade de reviver. Pode ser visto como um "continue" do jogo.



Ink Pots – É a carga de tinta utilizada pela celestial brush, o pincel mágico do jogo. Cada poder utiliza uma certa quantidade de tinta.



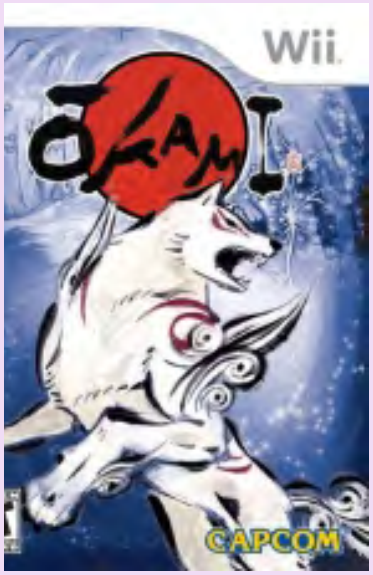
Yen – O dinheiro do jogo. Possibilita comprar novas técnicas e itens durante a aventura. Sua capacidade de armazenamento vai sendo aumentada ao longo da aventura.



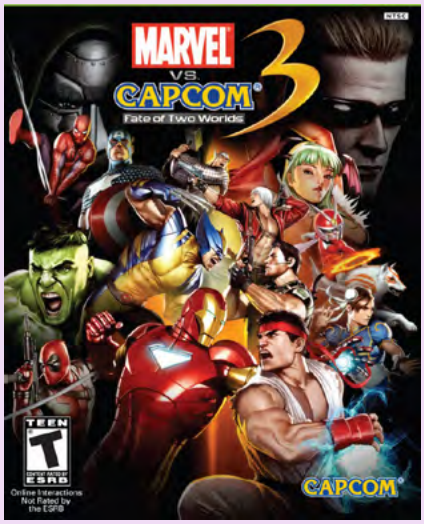
Godhood – O seu poder de defesa. Possibilita a absorção de ataques de acordo com o seu desempenho nas batalhas. Possui 3 níveis de escudo, além do nível zero(sem escudo) e do negativo.

Jogos em que aparece:

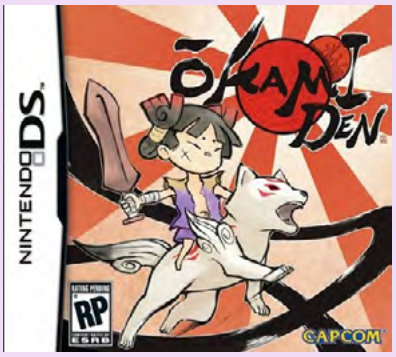
Okami (PS2/Wii)



Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3/Xbox 360)



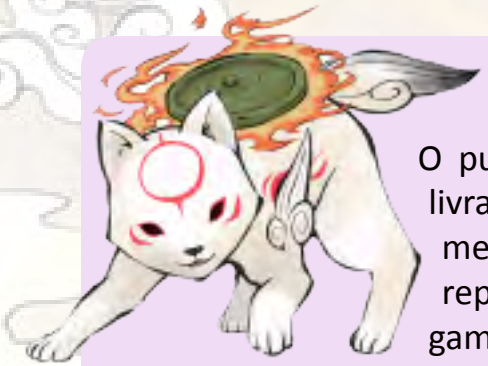
Okamiden (DS)



Issun, a “Navi” de Okami!



Responsável pela técnica artística do jogo, Issun é um pequeno ser, medindo aproximadamente uma polegada, que se mostra útil a Amaterasu ao servir como guia de sua jornada, além de ser uma maneira de poder se comunicar com os outros personagens humanos – já que Lin.. cof,cof,...Amaterasu nada fala – possuindo um estilo cômico e implicante nas suas observações. Refere-se à deusa como “Ammy” ou “furball”(bola de pêlos), porém, não gosta de levar desaforo para casa!



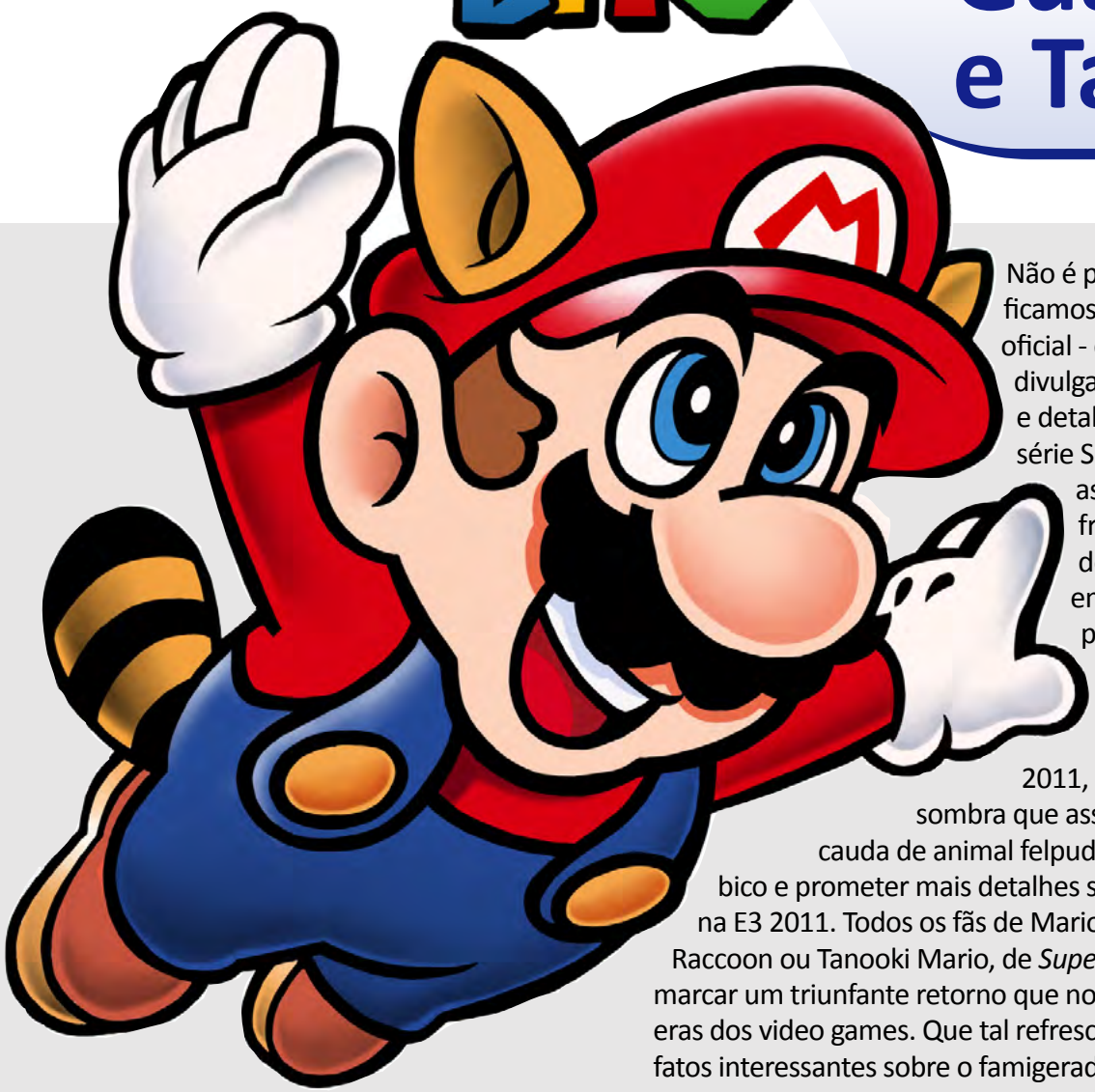
Chibiterasu

O pupilo de Amaterasu, Chibiterasu, é um lobinho que aparece para livrar do mal todo o Japão das novas ameaças existentes após longos 9 meses desde que sua mãe combateu o mal passado. Essa nova história representa um melhor detalhamento e explicação de fatos do primeiro game, como a relação de Shiranui na história. Aqui ele é visto como avô de Chibiterasu, sendo portanto, o pai da deusa Amaterasu.

por **Eduardo Jardim**
reinodocogumelo.blogspot.com

MARIO BITS

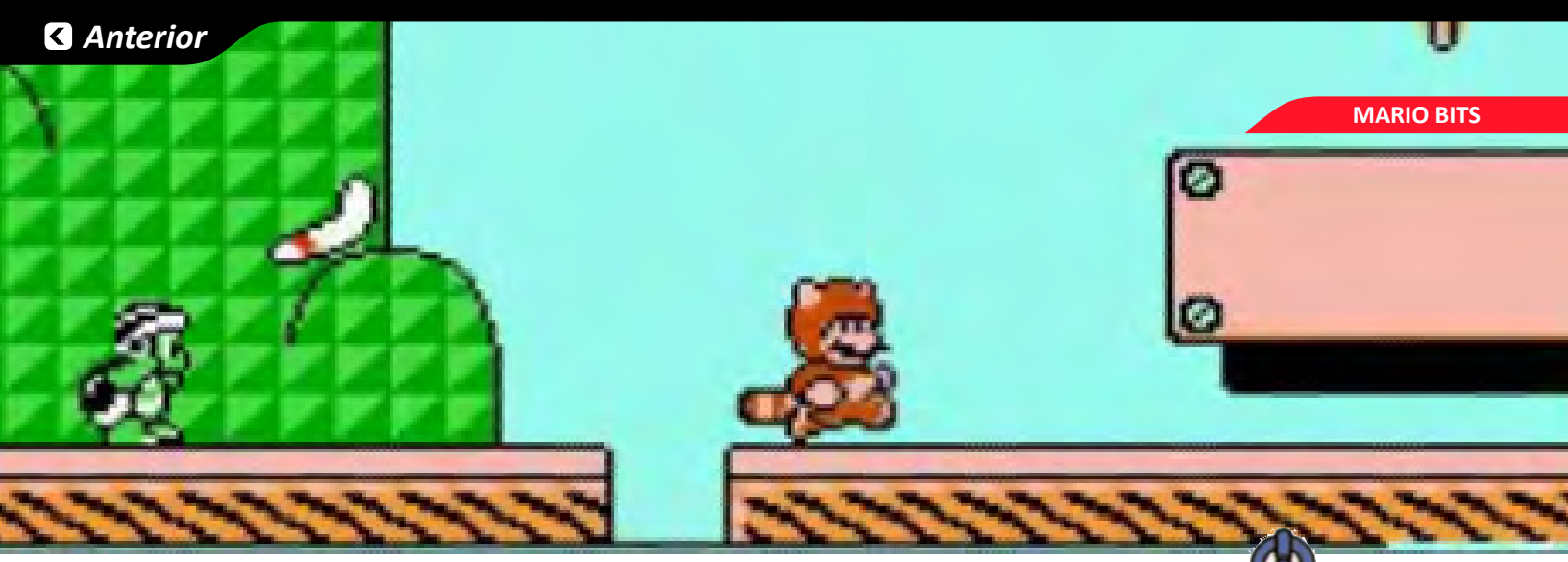
Guaxinins e Tanookis



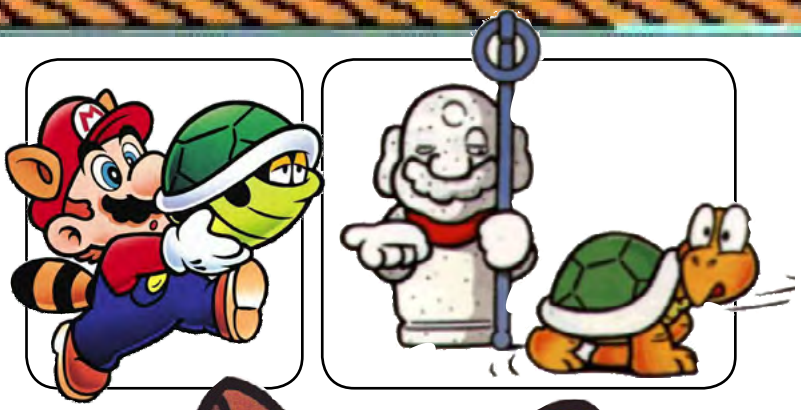
Não é preciso dizer o quanto ficamos empolgados com o anúncio oficial - e, especialmente, com a divulgação das primeiras imagens e detalhes - de um novo título da série Super Mario principal a dar as caras no Nintendo 3DS. Em frente ao logotipo provisório do misterioso Super Mario em 3D, Satoru Iwata, presidente da Nintendo original e responsável pela revelação do jogo na *Game Developers Conference* de 2011, nos convidou a analisar a sombra que assemelha-se a um tipo de cauda de animal felpudo - logo antes de fechar o bico e prometer mais detalhes sobre o mistério em junho, na E3 2011. Todos os fãs de Mario já fizeram a analogia: o Raccoon ou Tanooki Mario, de *Super Mario Bros. 3*, poderá marcar um triunfante retorno que nos arremeterá às primeiras eras dos video games. Que tal refrescar a memória com alguns fatos interessantes sobre o famigerado Mario Guaxinim?



Para tomar essa forma, Mario precisa adquirir uma Super Folha (*Super Leaf*); quando estiver transformado, o encanador mostrará a habilidade de flutuar levemente pelo ar ao executar uma queda, usando seu rabo. Com a cauda listrada, Mario também pode atacar inimigos e voar se adquirir o nível necessário de velocidade e impulso. Poucos sabem, mas o Raccoon Mario estava nos planos para *Super Mario World*, sendo retirado do produto final e posteriormente tornando-se um elemento beta. Os motivos da aposentadoria? A Super Capa, que permitia que Mario não só



alcançasse os limites do céu - como também pudesse permanecer nele se o jogador tiver a habilidade ("habilidade", aqui, se resume a pressionar o botão inverso à direção do voo do bigodudo, no tempo certo). Nos desenhos animados *The Adventures of Super Mario Bros. 3*, Mario não é o único personagem capaz de usar e abusar dos poderes do inventivo guaxinim: a Princesa Toadstool pode se transformar em Raccoon Toadstool quando cai dentro das aventuras dos Irmãos Mario. Isso também se aplica ao Toad, Luigi e até mesmo ao próprio Rei Koopa - que, no episódio *"Super Koopa"*, usa tanto de suas habilidades de voo quanto da força de seu rabo para derrubar um helicóptero. Bowser foi o único a desprezar a Super Folha, visto que seus poderes eram dados por uma brilhante criação de seu filho, Ludwig von Koopa (ou Cooky, nos desenhos): o *Super Pendant*, que replicava os poderes dos Power-Ups da série Mario.



E, porque não dizer, também tínhamos em *Super Mario Bros. 3* um conceito que, para a alegria de uma legião de fãs, retornou em *New Super Mario Bros. Wii* de forma bem sucedida: as fantasias de animais. O Tanooki Suit é um item raro encontrado em "Mario 3" e em seus remakes subsequentes. Além de executar todas as habilidades do Racoon Mario, Mario consegue um traje mais do que fofo e ainda ganha o dom de se transformar numa estátua de pedra - assim que o jogador pressionar os botões "B" e direcional inferior ao mesmo tempo. Os Tanookis não são guaxinins normais: eles foram batizados em homenagem aos *tanukis*, criaturas japonesas que, de acordo com a mitologia nipônica, usam folhas para mudar de forma e provocar o caos.



Resumindo, guaxinins do Mundo Real teriam uma baita inveja.

por **Filipe Gatti**

Análise

Okami (Wii)

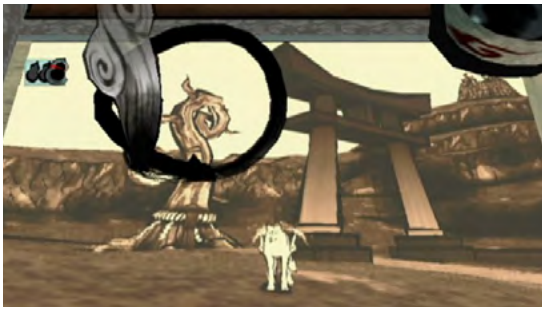
Okami é um jogo de ação/aventura desenvolvido pela Ready at Dawn e lançado pela Capcom no começo de 2008 para o Wii. Raras são as ocasiões onde um título consegue competir de igual para igual com Zelda - e essa é uma delas. Okami foi originalmente desenvolvido para o PlayStation 2 em 2006 e, após os pedidos dos fãs, a Capcom resolveu trazê-lo ao Wii. Neste jogo, você tem o controle da Deusa do Sol, Okami Amaterasu, uma loba que utiliza seus poderes divinos e o místico Pincel Celestial no intuito de derrotar o terrível Orochi, um mal que habita a região do Japão.

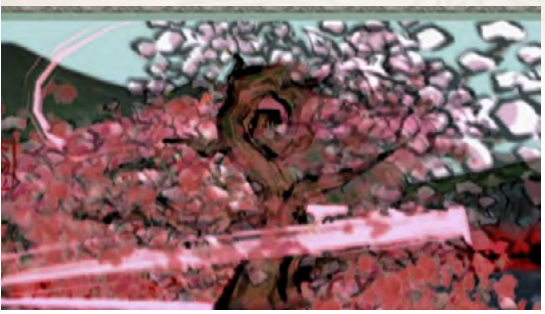


Similar ao Zelda?

Por ser um título de aventura, é praticamente automática a comparação com Zelda. Ele utiliza da mesma concepção da série da Nintendo: um extenso mundo para ser explorado que contém vilarejos, dungeons e cidades. Você controla Okami desde o começo e, aos poucos, vai recuperando suas técnicas com o Pincel Celestial. Há total liberdade: você pode escolher entre ficar vagando pelo mundo ou batalhar contra inimigos em dungeons para juntar dinheiro e comprar itens raros.

Porém, como qualquer aventura, nem todas as áreas são acessíveis logo de início. É necessário prosseguir ao fluxo normal da história para ter acesso às novas regiões e, é claro, conseguir itens e armas melhores, que ajudarão no decorrer da trama.












Como em Zelda, as dungeons têm sempre o mesmo funcionamento: completar os puzzles para obter a chave que leva à sala do chefão, e então derrotá-lo. Em meio à saga para expulsar Orochi, há várias missões para serem cumpridas em paralelo que lhe trarão boas recompensas. Por exemplo, algumas apresentarão uma lista de monstros que devem ser aniquilados; em outras, deve-se simplesmente alimentar animais na floresta. Esse tipo de situação gera uma distração da história principal do jogo para que você não precise se apressar, e possa aproveitar tudo que é oferecido.

Seja um artista

Uma das características que colocam essa aventura acima das demais são os gráficos e traços que lembram o Japão antigo. O jogo inteiro parece uma pintura: ao apertar o botão B, você pode literalmente pintar o cenário para conseguir executar várias ações diferentes. Inicialmente, notam-se poucas utilidades para isso. Mas, não demora muito tempo para ver que há outras funções para o Pincel Celestial, como criar torres de água, redemoinhos de vento, atacar monstros e até mesmo diminuir o fluxo de tempo - tudo utilizado tanto para derrotar os inimigos como para desvendar os puzzles que são encontrados pelo mundo.

Alguns desenhos são bem difíceis de serem realizados. Nem sempre o WiiMote responde da forma esperada, forçando-o a tentar várias vezes uma mesma pintura, principalmente quando há vários círculos para serem desenhados.

Quem se importa com foto-realismo

Os gráficos de Okami são espetaculares. A coloração e cel-shading da água beira num realismo que poucas vezes presenciei, mesmo em consoles que suportam gráficos melhores que o do Wii. O mundo em que a história se passa é muito bonito, da mesma forma que as cut scenes durante a utilização das técnicas do Pincel. A caracterização do design japonês se encaixa perfeitamente com o enredo, além de ser excêntrico. Uma menção em especial para a representação de Amaterasu no fim do jogo.

Trilha sonora e comentários finais

Okami se saiu bem na trilha sonora. Certamente, não tem nada de muito especial, mas a simplicidade combinada com o estilo do jogo acabou dando muito certo. Tão certo que rendeu o prêmio de Melhor Música no BAFTA Video Games Award de 2008.

O único problema que presenciei é o fato de que, ocasionalmente, os movimentos executados com o WiiMote não são reconhecidos. Fora isso, não vejo nenhum contra.

Infelizmente, não foram muitas pessoas que compraram Okami para o PS2, e não podemos dizer que ele foi campeão de vendas agora nesse relançamento. O que é uma pena, pois estão perdendo um dos melhores jogos de aventura já feitos para o Wii, principalmente por não ter sido desenvolvido pela Nintendo. Okami é, com absoluta certeza, uma obra prima que merece ser usufruída por todos.

8.5

Okami (Wii)

GRÁFICOS **9.0** | SOM **8.0**
JOGABILIDADE **8.0** | DIVERSÃO **9.0**



por **Daniel Moisés**

BLAST FROM THE PAST

The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)

A espera por um novo jogo da série *The Legend of Zelda* é sempre cheio de expectativas e ansiedade. Enquanto esperamos o novíssimo *Skyward Sword* ser lançado no Wii e o remake do clássico *Ocarina of Time* no 3DS, vamos lembrar neste **Blast from the Past** um dos títulos mais importantes da série: *The Wind Waker*. A épica aventura de Link no Game Cube que ficou caracterizada por estar rodeada de fortes críticas. Primeiro, o descontentamento sobre a alteração no visual do jogo e depois a sua elevação a um dos melhores jogos da série.

Das críticas ao êxito



Em Agosto de 2000, a Nintendo revelou oficialmente o console que sucederia o Nintendo 64: o GameCube. Além do cubo, também foram exibidos vídeos que demonstravam o poder do novo console. Entre 128 Marios ocupados com diferentes atividades e Luigi enfrentando fantasmas, um vídeo chamou particularmente a atenção do público: nele, um Link e Ganondorf renderizados em tempo real e extremamente realistas e bem feitos (para a época, é claro), se enfrentavam em uma empolgante batalha de espadas. A demonstração ficou só nisso, deixando os fãs babando. Embora aquela demonstração tivesse o propósito apenas de mostrar do que o GameCube era capaz e, assim como vários dos outros vídeos, não se tratasse de um jogo de verdade, todos começaram a especular que aquela batalha entre Link e Ganondorf era um indício do que deveria ser esperado do próximo *The Legend of Zelda*. Claramente, a Nintendo pretendia dar continuidade ao estilo realista introduzido por *Ocarina of Time*, se aproveitando ao máximo das capacidades tecnológicas do cubo.



Eis que em 2001, um ano depois, a Nintendo revelou pela primeira vez imagens oficiais do que seria o próximo jogo da série, a ser lançado no GameCube. Foi o momento de muitas coçadas na cabeça, narizes torcendo e piadinhas envolvendo as Meninas Superpoderosas. No lugar de um herói adulto com aparência realista e cenários nos moldes de *Ocarina of Time*, foi mostrado um Link infantil que parecia ter saído diretamente de um desenho animado e gráficos coloridos utilizando a tecnologia *cel shading*. Diga-se de passagem que a imagem escolhida para mostrar esta nova aparência de Link pela primeira vez não foi uma escolha muito boa. Veja aí na imagem... a cara do herói parece meio amassada e essa piscada de olho só o deixa mais esquisito. A crítica foi grande e, naturalmente, muitos fãs ficaram preocupados que aquilo significasse que a série estivesse sendo levada para uma audiência mais infantil. No ano seguinte, entretanto, foi disponibilizada uma versão jogável de *The Wind Waker* (embora ainda não tivesse esse título) e a coisa começou a melhorar, já que ficou claro que apesar da mudança nos gráficos, o estilo tradicional da série não seria afetado. Finalmente, em 2003, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* foi lançado e não só provou de uma vez por todas que era um digno jogo da série, como também recebeu a nota máxima de 40 pela revista japonesa Famitsu. Hoje é considerado por muitos um dos melhores jogos de *The Legend of Zelda*.



A fórmula do sucesso

Mas o que é que fez de *The Wind Waker* um jogo tão bom? Poderíamos começar falando, ironicamente, nos gráficos. O que antes foi motivo de decepção, hoje podemos ver que foi uma acertada em cheio da Nintendo. Além de dar uma cara nova à série, esse estilo foi muito bem utilizado em *The Wind Waker*, não só por mostrar gráficos muito agradáveis de ver, mas também por possibilitar situações que simplesmente não funcionariam tão bem com gráficos realistas. Lembram-se, por exemplo, da cena em que o Link é disparado por um canhão para dentro da Forsaken Fortress e da cara hilária que ele faz? E, apesar disso, o jogo consegue manter a seriedade quando necessário, como na batalha final contra Ganondorf, por exemplo.

A trilha sonora também é excepcional, contando com algumas das músicas mais bonitas de toda a série. Além de versões modificadas de músicas já conhecidas de jogos anteriores, como por exemplo o tema principal de *The Legend of Zelda* e a música de Kakariko Village, *The Wind Waker* também conta com diversas trilhas originais e igualmente memoráveis, com uma forte influência irlandesa (evidenciada pelo uso de gaitas-de-fole) e, em partes, andina (como em Dragon Roost Island, onde ouvimos uma música tocada por flautas e violão).



The Wind Waker também conta com tudo aquilo que sempre esperamos de um jogo da série: diversos calabouços, cada vez maiores e mais complexos, diferentes itens e armas para encontrar, um mundo enorme a ser explorado e muitos segredos para serem desvendados. Muita coisa também foi herdada de *Ocarina of Time*, incluindo a movimentação de Link no mundo tridimensional e a possibilidade de atribuir diferentes botões para os acessórios e armas, facilitando o uso destes a qualquer momento. A novidade deste jogo é o meio de transporte: em vez de percorrer grandes planícies a cavalo, como acontecia nos jogos do Nintendo 64, em *The Wind Waker* Link deve navegar por um enorme oceano a bordo de um barco à vela. Para isso, o herói deve controlar os ventos usando os poderes de uma batuta chamada Wind Waker. O uso da batuta se assemelha ao da Ocarina dos jogos anteriores (embora bem menos divertido), onde deve-se fazer uma combinação correta de comandos para, nesse caso, conduzir uma determinada música. Assim como a Ocarina, cada música que Link conduz usando o Wind Waker tem um poder diferente, sendo que o principal e mais usado deles é o de mudar a direção do vento e, assim, poder navegar para onde se deseja. A necessidade de ter que mudar constantemente a direção do vento, entretanto, acaba ficando um pouco cansativo, mas isso é um detalhe mínimo e, felizmente, existem também furacões que servem como um meio de transporte rápido para determinados locais.

A história por trás da lenda

Mas como é que Link foi das verdejantes e enormes planícies de Hyrule Field para oceanos extensos e traiçoeiros? Logo no início de *The Wind Waker* um breve prólogo é mostrado, contando o decorrer de eventos que levou a terra de Hyrule a um triste destino.





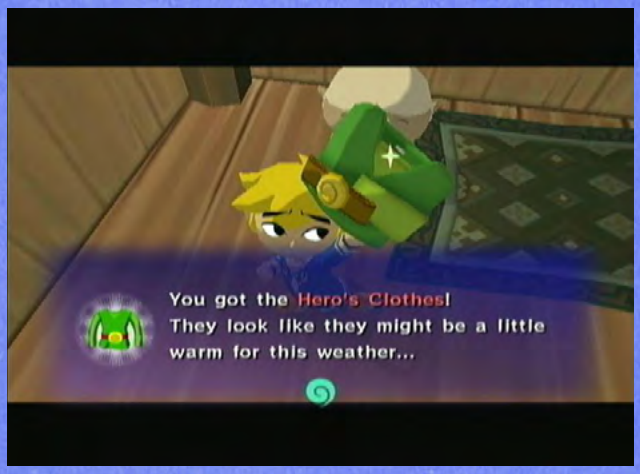
Depois de derrotar o terrível e maligno Ganondorf e aprisioná-lo no Reino Sagrado de Hyrule, o Herói Lendário desapareceu em outra jornada e nunca mais retornou. Sem o Herói para atrapalhar os seus planos, Ganondorf, de alguma forma, conseguiu eliminar os Sábios que rezavam nos templos de Hyrule para que os deuses continuassem a abençoar a espada sagrada Master Sword com os poderes de repelir o mal. Sem a proteção da Master Sword, Ganondorf foi capaz de espalhar o seu reino de terror por toda a terra de Hyrule sem que ninguém pudesse detê-lo. Antes que o inimigo pudesse alcançar um poder realmente imbatível, os deuses decidiram agir de forma drástica. A Master Sword foi usada novamente como chave de aprisionamento, mas desta vez não apenas para o Reino Sagrado, mas sim para toda a terra de Hyrule. Depois que o reino e seus habitantes foram congelados, uma chuva torrencial começou a cair, transformando a terra em um enorme oceano e restando apenas pequenas ilhas, que antes eram os topos das montanhas. Algumas pessoas, entretanto, foram poupadas pelos deuses desse terrível destino, de forma que pudessem criar uma nova civilização acima do Grande Mar. Muitos séculos se passaram e o reino de Hyrule foi esquecido quase que completamente, a não ser por algumas lendas passadas de geração em geração. Em uma pequena ilha, os habitantes mantiveram a tradição de vestir jovens garotos com túnicas verdes, em lembrança ao Herói Lendário.

Para surpresa de ninguém, o protagonista de *The Wind Waker* é um habitante desta ilha e a história começa justamente quando o garoto recebe a sua tradicional túnica verde (se você está pensando que teria vergonha de usar uma coisa do tipo, Link também pensou assim... é só ver a cara dele ao ganhar as roupas da sua querida avó). A aventura de Link começa quando uma misteriosa e gigantesca ave rapta a sua pequena irmã Aryll e a leva para longe. Com a ajuda de um grupo de piratas liderado pela jovem Tetra, o nosso herói parte em busca da irmã. Pouco depois, entretanto, se encontra com um barco à vela falante chamado King of Red Lions (não, Link não havia bebido antes disso acontecer), que lhe conta que a trama é muito mais complexa: o responsável por trás da captura de Aryll era Ganon, o mesmo terrível



inimigo que havia aterrorizado a terra de Hyrule há centenas de anos e que agora, de alguma forma, havia conseguido se livrar do selo dos deuses (sempre é assim, não é? Esses deuses precisam se esforçar mais!) e que agora se preparava para, mais uma vez, espalhar seus moderes maléficos por toda a terra... ou oceano, no caso.

Cabe ao jovem Link, então, salvar o mundo das forças do mal. Quem mandou ele vestir a túnica verde? É isso o que acontece... Não entrarei em maiores detalhes sobre a história do jogo, mas basta dizer que ela conta com muitos dos elementos clássicos da série, como templos, sábios, a Triforce, a princesa Zelda e a Master Sword. Só faltaram mesmo as galinhas... mas, no lugar delas, temos porcos.



Analisando alguns aspectos da história, como o Herói Lendário e os sábios, bem como elementos em comum com outros jogos da série, como Kakariko Village, a Deku Tree, e o próprio reino de Hyrule – agora submerso, é claro – você pode se sentir tentado a encontrar uma relação com os demais jogos e traçar uma cronologia. Porém, fique avisado: muitos do que entraram nesta empreitada agora se encontram em um manicômio, murmurando coisas do tipo "I am Error" e "é perigoso ir sozinho, leve isto com você". O melhor é considerar cada jogo individualmente, sem se preocupar com cronologias absurdas (a não ser, é claro, em casos onde a seqüência é óbvia, como de *Ocarina of Time* para *Majora's Mask* e de *The Wind Waker* para *Phantom Hourglass*).

Outro fator que também contribuiu para fazer de *The Wind Waker* um excelente jogo são as *side-quests* (ou aventuras opcionais). Além da clássica busca por Heart Pieces, o jogo também oferece uma caça ao tesouro, com diversos mapas que apontam para baús submersos e que escondem preciosos itens. O mais divertido de todos, entretanto, é colecionar os "figurines", que são bonequinhos de cada personagem e inimigo do jogo. São 134 estatuetas que ficam dispostas em um lugar chamado Nintendo Gallery. Conseguir os bonequinhos, entretanto, não é tarefa fácil. Primeiro você deve ter em mãos um item chamado Deluxe Picto Box, que é capaz de tirar fotografias (ou "pictographs", como chamado no jogo) coloridas. Levando uma foto de um inimigo ou personagem a Lenzo, o dono da Nintendo Gallery, ele ficará com ela e, se a foto for boa, criará o boneco desse personagem, que demora um dia para ficar pronto. O que dificulta é que a Picto Box pode armazenar, no máximo, três fotos. Então, em casos de chefes principalmente, você tem que caprichar para conseguir pelo menos uma boa. Para facilitar um pouco, depois de vencer o jogo, você pode começar novamente, mas ainda mantendo os bonecos do jogo anterior e já tendo a Picto Box em mãos logo do início. Além disso, ao jogar uma segunda aventura, as roupas de Link e Aryll são diferentes e alguns diálogos que antes apareciam em linguagem Hylian são traduzidos ao inglês.



Itens para encher os bolsos

No mundo de *The Legend of Zelda* os itens encontrados durante a aventura sempre são de grande importância. Além dos clássicos, como espadas, escudos, bombas, bumerangue e arco-e-flecha, em *The Wind Waker* Link também encontra alguns itens e equipamentos novos e bem interessantes. Veja, a seguir, alguns dos mais memoráveis:

Telescope – Um telescópio dado a Link pela sua irmã. É bem útil para espiar lugares potencialmente perigosos, mantendo uma distância segura.



Picto Box e Deluxe Picto Box – Usado para tirar fotografias. A primeira tira apenas fotos em branco e preto, enquanto a versão "Deluxe" tira coloridas, que podem ser usadas para criar bonecos na Nintendo Gallery.



Grappling Hook – Este gancho é um dos itens mais divertidos do jogo. Link pode usá-lo para atacar inimigos, pegar itens que estão longe, se pendurar e pode até incorporá-lo ao King of Red Lions para vasculhar as profundezas do mar por tesouros.



Wind Waker – O item que dá nome ao jogo. Como já mencionado, é o que dá a Link o poder de controlar os ventos.



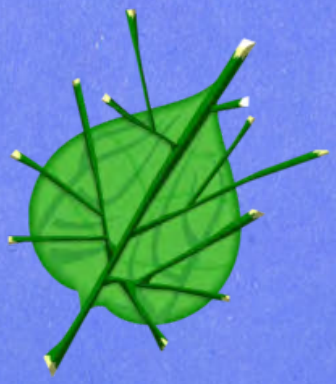
Spoil Bag e Spoils – A Spoil Bag é uma bolsa para guardar "spoils", que são itens deixados por inimigos e que podem ser trocados por outros itens.



Bait Bag e All-Purpose Bait – A Bait Bag é uma bolsa... com a cara de um porco, por algum motivo... que armazena o All-Purpose Bait, que por sua vez é uma isca para atrair porcos, ratos e até o sábio homem-peixe.



Deku Leaf – Link pode usar esta folha, retirada diretamente da Great Deku Tree, de duas formas: para criar rajadas de vento (que atordoam inimigos ou ativam mecanismos, por exemplo) ou como um "planador", para atravessar longas distâncias que um simples pulo não seria capaz.



Hero's Charm – Para quem sentia falta das famosas máscaras de *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*! Ao usar esta máscara dourada, é possível ver a energia dos inimigos.





Tingle Tuner – Este curioso item permite a conexão com um Game Boy Advance,com o uso do Link Cable. Ao conectar o portátil, a tela do GBA passa a mostrar um mapa do local onde Link se encontra. Nos calabouços, entretanto, seu uso é mais importante. Além de mostrar o mapa, Tingle faz o papel de Navi em *Ocarina of Time*, alertando Link quanto a inimigos e ajudando em puzzles (e tão chato quanto a fada). O Tingle Tuner também indica a posição das Tingle Statues, que são estátuas douradas escondidas em cada um dos calabouços. O uso do Tingle Tuner é também obrigatório para completar a Nintendo Gallery, pois o personagem Knuckle (um dos irmãos de Tingle, não o personagem do Sonic!) só aparece com o uso do acessório.

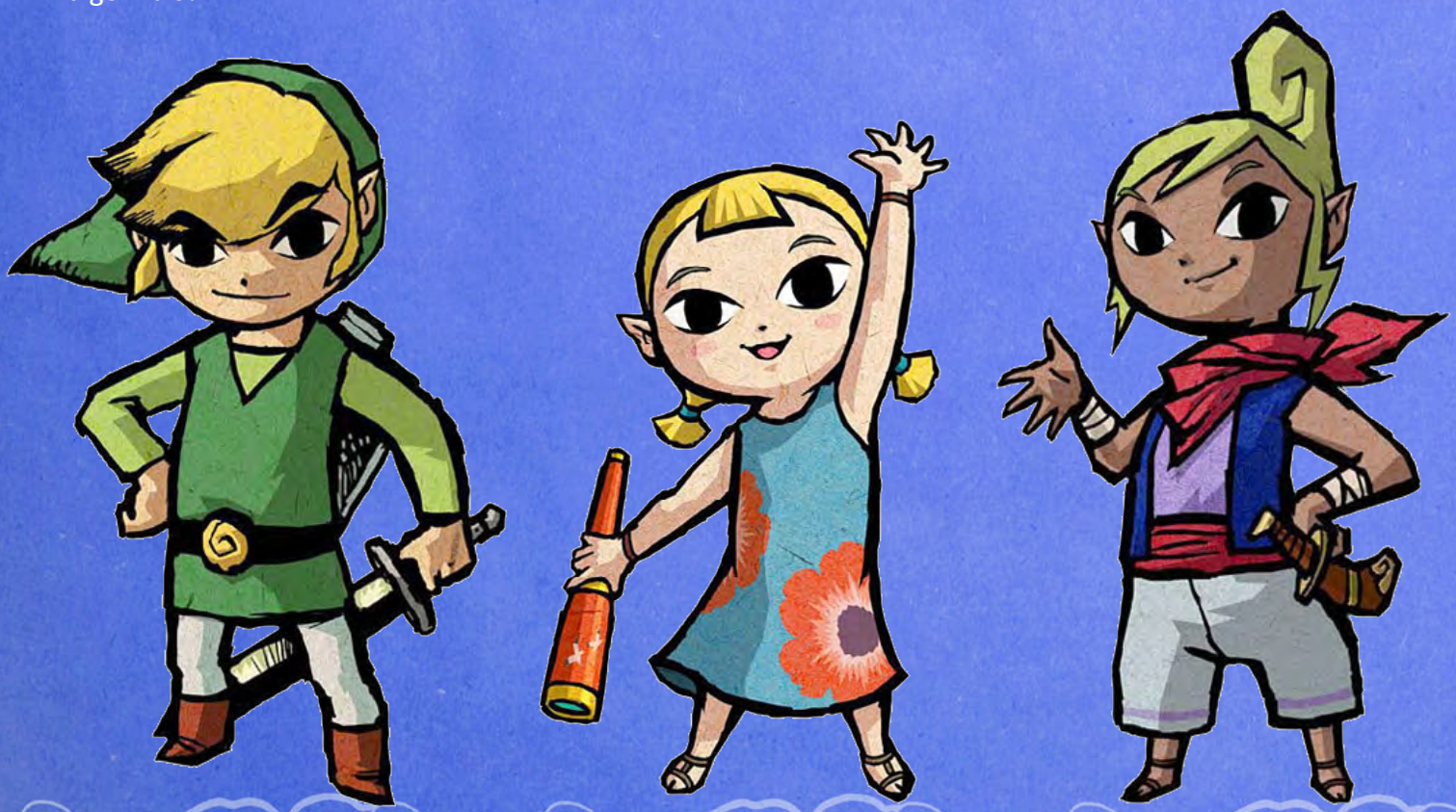
Heróis, inimigos e sábios

Como não poderia deixar de ser, os personagens também são muito importantes para o jogo, então vejamos alguns dos principais:

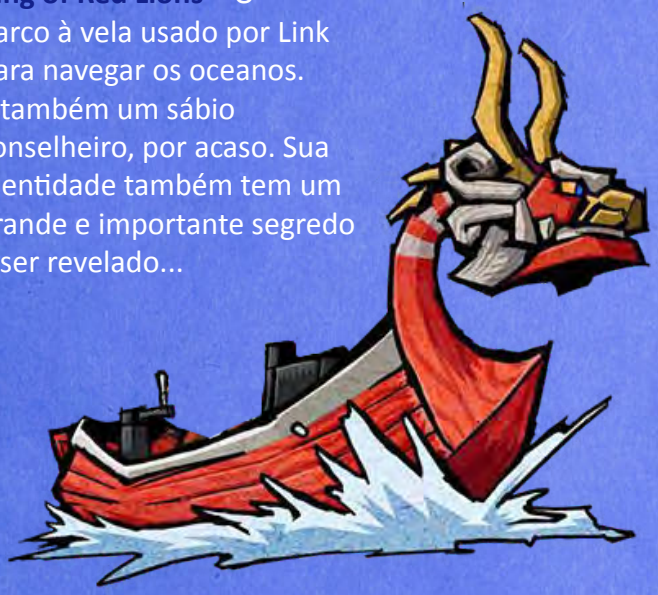
Link – Você sabe, né? O protagonista do jogo! Loiro, usa roupas verdes, não fala (a não ser por "come on!", neste jogo), é o portador da Triforce da Coragem e salva o mundo. Preciso dizer algo mais?

Aryll – A pequena irmã de Link. É seqüestrada no começo do jogo, o que dá início à aventura do irmão.

Tetra – A valente e destemida capitã do navio pirata que ajuda Link em sua aventura. Tetra acaba tendo mais importância para a história do que ela mesma poderia imaginar...



King of Red Lions – O barco à vela usado por Link para navegar os oceanos. É também um sábio conselheiro, por acaso. Sua identidade também tem um grande e importante segredo a ser revelado...



Ganondorf – É o malvado da história, como sempre (ou quase sempre). Possui a Trifoce do Poder, mas é claro que só isso não é suficiente para ele, que planeja colocar todos sob seus poderes malignos.



Makar, Fado, Medli e Laruto – Fado e Laruto são espíritos de um menino Kokiri e uma Zora, raças extintas depois do grande dilúvio (uma pena... o Grande Mar seria um lugar ideal para Zoras) e são os sábios do vento e da terra, respectivamente. Makar e Medli são da raça Korok e Rito e, com a ajuda de Link, tomam o lugar de Fado e Laruto como sábios.

Helmaroc King – Um gigantesco pássaro e um dos serventes de Ganondorf. É o responsável pela captura de Aryll e trava uma intensa batalha contra Link no topo da Forsaken Fortress.



Lição para o futuro

The Legend of Zelda: The Wind Waker é um jogo extraordinário em vários sentidos. É engraçado pensar que, depois de ser tão criticado antes do seu lançamento, acabou tendo tanto sucesso. É uma coisa que nos faz pensar na situação atual: o visual de *Skyward Sword* também recebeu algumas críticas por utilizar *cel shading*, apesar de mostrar um Link adulto e com gráficos tendendo mais para o realista. Mas acho que a experiência com *The Wind Waker* deveria ser mais do que suficiente para nos deixar completamente tranquilos, porque a Nintendo sabe o que está fazendo e não faria nada para estragar uma de suas principais séries (se você por acaso pensou neste momento em alguma coisa relacionada ao Philips CD-i, pode esquecer... aquilo não deve ser lembrado nunca, sob nenhuma circunstância).



Fatos e Curiosidades

- O visual de *The Wind Waker* teve tanto sucesso que muitos dos jogos da série que o sucederam seguiram o mesmo estilo. É o caso de *Four Swords Adventures*, *The Minish Cap*, *Phantom Hourglass* e *Spirit Tracks*.

- Alguns felizardos que compraram *The Wind Waker* na pré-venda levaram também um disco bônus contendo duas versões de *Ocarina of Time*: a versão original, igual ao do Nintendo 64 e a versão "*Master Quest*", com algumas modificações para deixar o jogo mais difícil.

- No disco da versão americana do jogo há um texto em Hylian escrito no centro. A tradução é "*Zeruda no Densetsu Kaze no Takuto*", que é o título do jogo em japonês.

- Em uma das paredes atrás do balcão da Nintendo Gallery é possível ver penduradas algumas das máscaras de *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*. Também na galeria, a bolsa da pessoa que fica andando por lá tem um pequeno desenho de um Octorok tal como ele era no primeiro *Legend of Zelda*, para NES.

- As janelas da sala do castelo Hyrule onde a Master Sword está, mostram retratos dos seis sábios de *Ocarina of Time*.

- Assim como acontece com as galinhas em outros jogos, se Link ataca um dos porcos várias vezes seguidas, ele fica furioso e parte pra cima do "herói" com a ajuda de qualquer outro suíno que estiver por perto.

- Em *WarioWare: Smooth Moves* um dos "microgames" é baseado em *The Wind Waker*. Nele, Link está flutuando com a Deku Leaf e o jogador deve, em poucos segundos, guiá-lo até uma pequena ilha.

- Em *Super Smash Bros. Brawl* um dos personagens secretos é o Toon Link, a versão de cartunesca de Link, introduzida em *The Wind Waker*. Além disso, há também um cenário inspirado no jogo, chamado "Pirate Ship", onde os lutadores se enfrentam sobre um navio pirata.



por ***Paula Travancas e Rodrigo Estevam***

Já faz algum tempo que a indústria do entretenimento tem investido pesado na tecnologia 3D: tanto no cinema, quanto nas televisões e nos computadores, em qualquer lugar que se possa imaginar, o 3D estará presente. Mais recentemente, a leva de incontáveis filmes em 3D, iniciada por Avatar, está tentando atrair mais espectadores para a enfraquecida indústria do cinema adicionando-lhe outra dimensão. Não sabemos ainda se o uso extensivo dessa tecnologia realmente mudará a maneira com que encaramos os produtos do entretenimento, se enxergá-los em terceira dimensão nos deixará mesmo mais imersos na experiência e, ainda, se queremos esse tipo de imersão. Mas uma coisa é certa: o 3D estereoscópico veio para ficar.

Antes de tudo, uma explicação rápida sobre estereoscopia 3D, para que não fiquemos perdidos numa dimensão desconhecida. Quando você jogava Super Mario no seu SNES, lá estava você vendo em duas dimensões e muito bem, obrigado. De repente, chegou o Nintendo 64 e o Mario não ia mais só de um lado para o outro. Chegara a era dos games 3D: agora você podia fazer o Mario se mover para onde bem entendesse, mudar a localização da câmera para ver o bigodudo de um ângulo que facilitasse aquele pulo especialmente difícil e o que mais o seu coraçãozinho gamer desejasse. Calma lá! Então, se os jogos já eram tridimensionais há tanto tempo, o que o 3D quer dizer dessa vez? Na prática, sabemos muito bem a diferença entre as três dimensões virtuais e a sensação de algo estar "realmente pulando da tela". A diferença é que o 3D estereoscópico, o que faz as coisas saltarem na nossa cara, é um truque de percepção visual. Ele utiliza a propriedade natural que nossos olhos têm para enxergar o mundo em três dimensões e a replica artificialmente. Nós somos capazes de enxergar profundidade devido à distância entre nossos dois olhos. A sutil diferença entre a imagem captada por cada olho é o que permite que, através de duas imagens sobrepostas e levemente deslocadas, crie-se a magia do 3D estereoscópico.



Mario nunca é demais. Manda um 3D logo!

A LONGA HISTÓRIA DA NINTENDO COM O 3D



Desde os anos 80, a Nintendo já tinha interesse de incluir a tecnologia 3D em seus consoles. O primeiro jogo comercializado que exibia gráficos tridimensionais se chamava Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally e por um acaso foi também o primeiro título em que Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata trabalharam juntos. Hot Rally, de 1988, utilizava o Famicom 3D System, acessório para o Nintendinho que nunca foi lançado fora do Japão. O tal sistema consistia num par de óculos que tapava um olho do jogador de cada vez, ao mesmo tempo em que a imagem na tela era rapidamente deslocada, de maneira a fazer com que a imagem que aparecia na tela correspondesse ao olho não tapado do observador. Apenas outros seis jogos foram lançados para o Famicom 3D System.





Já em 1995, Gunpei Yokoi, o criador do Game Boy, começou a desenvolver o Virtual Boy. O console, que era pra ser portátil e já funcionava com o efeito paralaxe, era basicamente um controle e uma máquina que parecia um par de óculos gigantes com um tripé, que continha monitores LED no lugar das lentes, dispensando o uso de uma televisão. As imagens obtidas com o Virtual Boy eram monocromáticas e visualmente pouco instigantes,



Nintendo anos luz no futuro...

especialmente às vésperas do lançamento do Nintendo 64. O console acabou sendo considerado pela Nintendo como um fracasso de vendas e Miyamoto comentou que o Virtual Boy nunca deveria ter sido comercializado como um videogame e sim como um brinquedo.

Veio o lançamento do N64 e a Big N começou a pensar em seu sucessor. Mesmo após o problema com o Virtual Boy, a Nintendo continuava flertando com a idéia de possibilitar jogatinas em 3D estereoscópico. A prova disso é que o Nintendo GameCube foi desenvolvido de modo a possibilitar a exibição de imagens em 3D com profundidade. O grande problema é que havia a necessidade de se utilizar monitores LCD, e essa tecnologia ainda era muito cara, chegando a custar mais do que o próprio console. Uma versão de Luigi's Mansion chegou a ser criada com compatibilidade a essa tecnologia. Porém, devido ao alto preço dos monitores de cristal líquido, os GameCubes foram lançados com suporte ao 3D mas sem nenhum jogo que utilizasse essa funcionalidade. Sim, aquele velho GC guardado no seu armário pode exibir gráficos em 3D estereoscópico. Legal, não?



Olha só que design arrojado... Quem aí travou o reset do N64?

Como as telas de LCD ainda eram a realidade de poucos e seria caro demais incluir esse tipo de monitor em um pacote com um console, a Nintendo resolveu, então, aplicar a idéia em um portátil. E coube ao Game Boy Advance SP a tarefa de receber a telinha que faria os gráficos saltarem da tela. No entanto, a resolução de tela gerada pelo portátil era baixa demais, tornando as imagens pouco atraentes. A idéia foi engavetada e logo GBA seria substituído pelo Nintendo DS, que por já conter duas telas (sendo uma delas sensível ao toque), microfone e, mais tarde, até mesmo uma câmera, a idéia de inserir gráficos em 3D estereoscópico foi deixada de lado para não "sobrecarregar" o DS de funcionalidades.

COMEÇAM OS BOATOS

No final do ano de 2009 os boatos sobre o sucessor do DS começaram a esquentar. O tablóide Bright Side of New noticiou que a Nvidia, famosa desenvolvedora de Unidades de Processamento Gráfico (GPU, do inglês Graphic Processing Unit), havia fechado contrato com a Nintendo para fornecer o Nvidia Tegra como microprocessador de seu próximo portátil. O boato ficou no ar até que a Nintendo anunciou oficialmente, em março de 2010, o **Nintendo 3DS**.

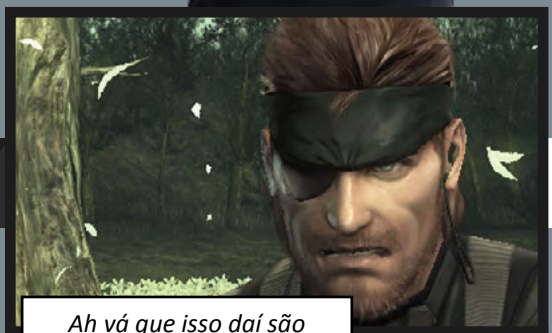


This is TRI-DI-ÉSS



O anúncio do novo vídeo game, cujo nome ainda era tido como provisório, acabou ofuscando um pouco o lançamento do Nintendo DSi XL, a última versão do Nintendo DS. Em abril de 2010 uma suposta imagem dos componentes internos do 3DS surgiu na internet, e mais tarde foi confirmada graças à presença do Circle Pad e da tela superior widescreen, que nem mesmo haviam sido anunciados.

O IGN, famoso portal virtual norte-americano, noticiou no início de junho de 2010 que diversos desenvolvedores de jogos que tiveram acesso ao portátil afirmaram que ele excedia em muito a capacidade do Nintendo Wii, e que graças ao efeito 3D ele conseguia exibir gráficos comparáveis aos dos poderosos Playstation 3 e XBOX 360. Os desenvolvedores também desmentiram de vez o boato sobre o Nvidia Tegra.



Ah vá que isso daí são gráficos do 3DS?!



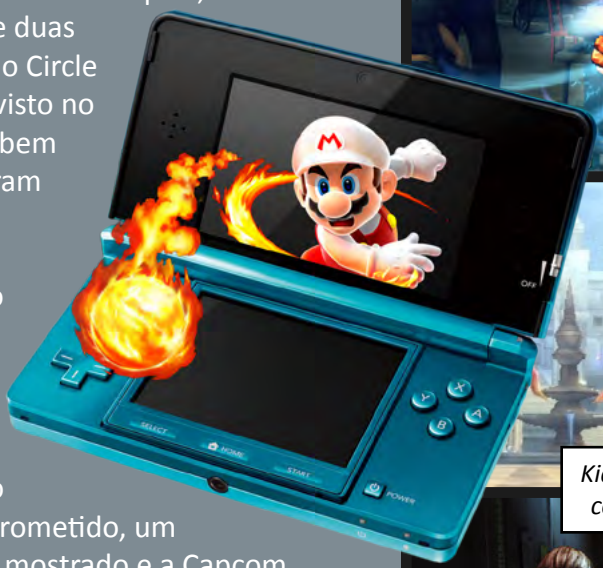


Kid Icarus está para Pit, assim como Zelda está para Link...

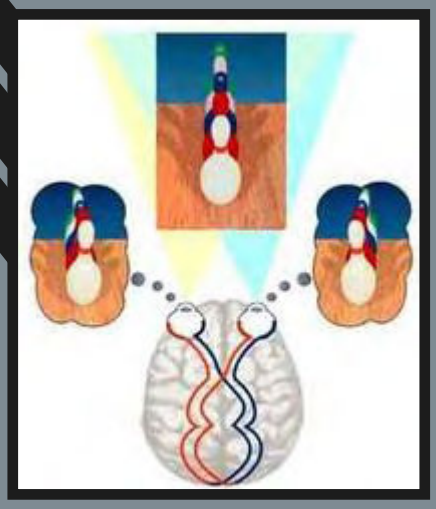


A CHEGADA DO 3DS

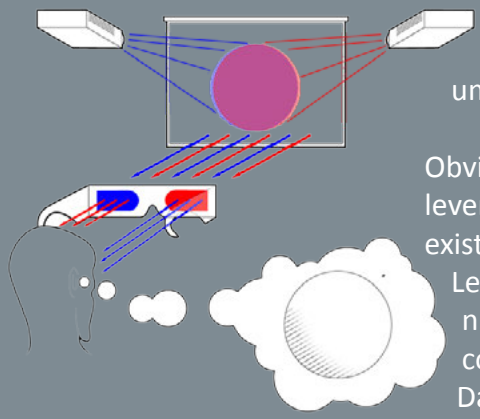
Foi somente na E3 2010, no dia 15 de junho, que a Nintendo revelou oficialmente seu novo console de bolso. Bastante semelhante ao Nintendo DS, o 3DS tinha duas telas (sendo a superior em formato widescreen e capaz de exibir gráficos em 3D estereoscópico, e a inferior sensível ao toque), 3 câmeras (uma interna e duas externas, possibilitando fotografar em 3D) e o Circle Pad, um controle analógico parecido com o visto no PSP da Sony. O design do aparelho já estava bem próximo de sua versão final, e duas cores foram anunciadas: Aqua Blue e Cosmo Black.



A apresentação da Big N contou ainda com o anúncio de diversos jogos tanto próprios quanto de third parties, e foi apresentada uma line-up de peso. Jogos como Kid Icarus: Uprising e Resident Evil: Revelations tiveram algumas cenas exibidas e deixaram o público boquiaberto. Um novo Kingdom Hearts foi prometido, um vídeo demonstrativo de Metal Gear Solid foi mostrado e a Capcom ficou de lançar uma versão de Super Street Fighter 4 totalmente em 3D. A Ubisoft, a Interactive e a Activision também anunciaram alguns jogos. O 3DS já nascia com força total, e a Nintendo, mais uma vez, fazia história.



Quanta parafernália. Me passa um 3DS.



Afinal, como o Nintendo 3DS consegue obter o efeito de objetos saltando da tela? E por que antes precisávamos de óculos para ver em três dimensões? Para responder essas perguntas, precisamos entender como funciona a visão humana e o que é a estereoscopia. Nós enxergamos o mundo naturalmente em três dimensões devido ao fato de termos os dois olhos posicionados na frente da cabeça. Diferente de um camaleão, por exemplo, temos um campo visual que não é tão amplo, mas em compensação nossos olhos frontais nos permitem compreender a profundidade das coisas ao nosso redor.

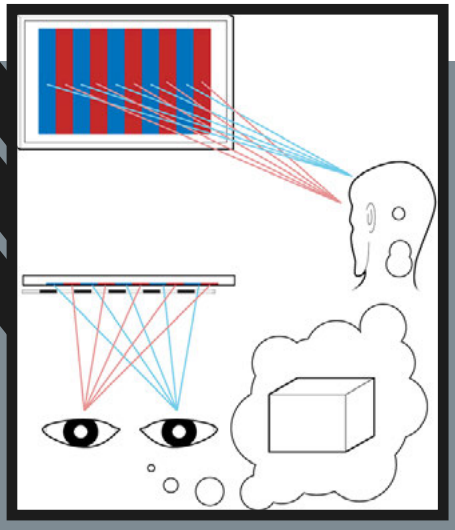
A estereoscopia, ou 3D estereoscópico, é uma técnica que utiliza essa predisposição natural dos nossos olhos para "enganá-los" a enxergar imagens bidimensionais como se fossem tridimensionais. Para isso, é necessário que cada olho receba duas imagens praticamente iguais, só que uma precisa estar deslocada alguns graus em relação à outra; esse deslocamento equivale à distância que separa nossos dois olhos. Fica mais fácil de entender essa pequena diferença se taparmos rapidamente um olho de cada vez. Uma experiência que requer um pouco mais de percepção é fechar um olho só e esticar o braço para alcançar objetos ao seu redor. É sutil, mas dá pra perceber que, vendo só com um olho, nosso senso de profundidade fica prejudicado.

Obviamente, a visão binocular, que é o fato de termos dois olhos frontais levemente separados, foi percebido há centenas pela humanidade e existem escritos sobre isso que datam desde o século IV antes de Cristo. Leonardo da Vinci foi um dos muitos a pesquisar a visão binocular, mas nunca chegou à estereoscopia, porque seus modelos utilizavam esferas como objeto de estudo. Se ele tivesse usado um cubo, por exemplo, Da Vinci poderia ter sido o pai do 3D. Foi só em 1838 que Sir Charles Wheatstone inventou um aparelho que possibilitava a visualização de imagens em 3D estereoscópico.

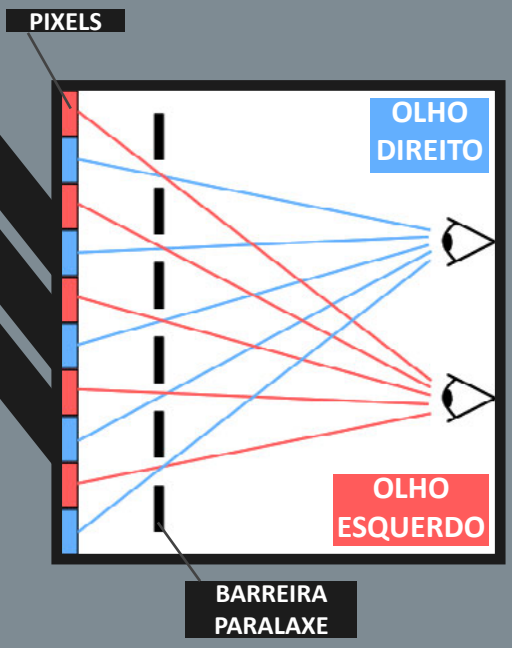
Wario se exibindo em 3D anáglifo



A partir de então foram descobertas várias maneiras de exibir imagens tridimensionais. Há basicamente três estratégias para se realizar a estereoscopia. Os primeiros aparelhos, ainda no século XIX, mostravam duas imagens lado a lado e requeriam o uso de óculos para uni-las. A segunda técnica é a mais conhecida do público atual e inclui desde óculos anáglifos (aqueles com uma lente de cada cor) até os mais modernos óculos polarizados que têm sido usados ultimamente nas salas de cinema. Essa categoria, em que também entram o Famicom 3D System e o Virtual Boy (cujo funcionamento explicamos anteriormente), consiste em fazer com que óculos filtrem para o observador duas imagens deslocadas e sobrepostas, exibidas numa mesma superfície. O terceiro e mais moderno tipo de estereoscopia faz com que a própria fonte de luz



que reproduz a imagem filtre aquilo que deve ser visto por cada olho, assim não há necessidade de óculos especiais. Essa maneira de filtrar a luz, conhecida como barreira paralaxe, é a tecnologia utilizada pela Nintendo em seu 3DS.



A barreira paralaxe do 3DS nada mais é que uma camada de LCD sobreposta à tela normal. Quando o 3D está desativado, podemos ver todos os pixels da tela, o que nos dá imagens "planas". Quando a profundidade do aparelho é ajustada, ou seja, quando aumentamos a "potência" do efeito 3D, o que acontece é que a camada de LCD forma minúsculas barreiras verticais entre o olho do espectador e a fonte de luz, sobre a qual estão sendo projetadas as duas imagens levemente deslocadas. Assim, quando o portátil é visto do ângulo e da distância corretos (o famoso sweet spot), ele "obriga" seus olhos a enxergarem automaticamente em três dimensões. O grande problema é que por enquanto essa tecnologia está restrita a portáteis (por serem desenvolvidos especificamente para entreter apenas um jogador por vez), já que só uma pessoa pode estar na zona correta para enxergar em três dimensões, e essa zona não é muito ampla. Não é nem possível ver o efeito tridimensional do 3DS grudando a cabeça ao lado da pessoa que

Se você tem 6 anos ou menos, parabéns por saber ler, mas desligue o 3D, beleza?



» Flashcards X Atualizações Automáticas

Algumas horas depois de iniciarem a venda (e a entregarem as pré-vendas) do Nintendo 3DS caiu na internet um vídeo onde um rapaz rodava jogos de DS pirateados através de um flashcard. Naquele momento, todas as promessas da Nintendo de que o portátil teria uma tecnologia super difícil de ser pirateada se partiram em pedaços, jogadores entraram em desespero e muitos imaginaram que o 3DS estaria fadado a receber jogos medianos porque as grandes desenvolvedoras deixariam de investir pesado no pequeno console. O 3DS recebeu várias promessas de bons jogos graças às declarações da Big N sobre essa tal tecnologia anti-pirataria, e as thirdies acreditaram e investiram no portátil de uma forma poucas vezes vista no lançamento de um novo videogame. Pois bem, a Nintendo prometeu e parece que realmente vai cumprir: logo foi anunciado que sim, o 3DS roda flashcards, mas o uso de acessórios não-permitidos pela Nintendo ficaria gravado no portátil e poderia, inclusive, impedir o 3DS de ligar.

Um dos trunfos do portátil são suas atualizações automáticas e não canceláveis. Uma vez conectado à internet o 3DS busca automaticamente por novas versões de seu firmware, canais e aplicativos, os baixa e instala. São essas atualizações que tratam de impedir que hackers tenham êxito em piratear os jogos e/ou o próprio console.

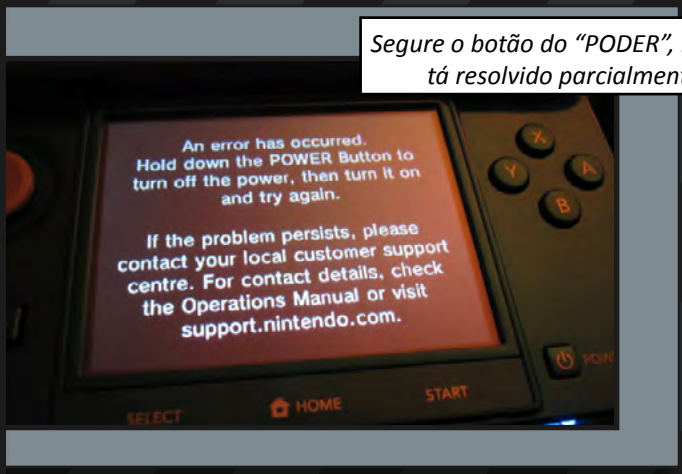


Essa daí ficou doidona!

está jogando. Portanto, seria ainda mais difícil a barreira paralaxe numa televisão, que teoricamente tem como objetivo atender a vários espectadores. A boa notícia é que, agora que a Nintendo difundiu ainda mais a tecnologia de 3D sem óculos no mercado, provavelmente veremos cada vez mais avanços nessa área. Quem sabe um dia possamos ir ao cinema assistir um filme em três dimensões sem precisar parecer uma versão retro do Ciclope, dos X-Men?

» A "Tela Preta da Morte"

Você está jogando seu novíssimo 3DS feliz e contente, quando de repente a tela fica preta e você recebe uma mensagem pedindo para reiniciar o aparelho e buscar uma assistência técnica em caso de reincidência. Com certeza nesse momento você sua frio e corre um terrível frio pela sua espinha. Pode ficar tranqüilo, não precisa se alarmar: a Nintendo já soube dos problemas reportados e liberou uma atualização para corrigir o tal erro. Agora, caso a tela preta continue aperecendo, consulte um exorcista e uma assistência técnica autorizada.



Segure o botão do "PODER", reinicie e tá resolvido parcialmente...

NÃO PRECISA DE ÓCULOS, MAS CUSTA OS OLHOS DA CARA





Até as caixas são lindonas...

Sabemos que a Nintendo está apostando alto no 3DS. O portátil representa a insistência da Big N em uma tecnologia antes marginalizada, mas que agora se mostrou de certa forma revolucionária. O problema é que ainda é bastante caro investir no 3D, necessite ele de óculos especiais ou não. No caso do 3DS, cada unidade do portátil contém uma tela de cristal líquido capaz de exibir gráficos em três dimensões, e essa tal tela não é barata. Sabendo disso, a Nintendo apostou no hype criado acerca do efeito 3D sem óculos, até então uma tecnologia restrita a alguns poucos modelos de telefones celulares, em conjunto com um considerável poder de processamento gráfico somado à marca Nintendo, suas tradicionais franquias e na competência de suas thirdies. Dessa forma, o preço final do aparelho acabou saindo um pouco mais caro do que o esperado: nos Estados Unidos o portátil começou a ser vendido por U$ 250,00. Apesar de parecer, à primeira vista, um preço abusivo, às vésperas do lançamento do 3DS se formavam filas e mais filas em frente às lojas, sem contar o imenso volume de unidades reservadas durante a pré-venda. No Brasil, algumas lojas já começaram a comercializar o pequeno notável ao preço aproximado de R$ 999,00.

A bateria que acompanha o portátil dura em torno de 3 a 5 horas usando menos iluminação.



3DS com bateria alternativa da Nyko (esquerda) e a bateria original da Nintendo (direita).

3DS Lite?

Diferente do que aconteceu com o DS, que após seu lançamento recebeu novas e melhoradas versões, ao que tudo indica o 3DS vai continuar do jeito que o conhecemos por um bom tempo. Não dá pra descartar a possibilidade de que dentro de alguns anos a Nintendo resolva lançar uma nova edição do portátil com alguma funcionalidade extra, mas pelas suas declarações parece que o 3DS já foi lançado totalmente completo. Pelo menos em relação ao hardware, pois ele receberá frequentemente atualizações de software com novos aplicativos e atualizações dos já existentes. Até a bateria, que é um dos pontos fracos do recém-lançado portátil, poderá ser trocada pelo próprio jogador. Há um passo-a-passo de como substituir a bateria do aparelho em seu manual de instruções. Ou seja, nada de a Big N lançar um 3DS com bateria com maior tempo de duração; caso venha a existir uma bateria assim criada pela própria Nintendo, bastará você comprá-la e instalá-la por si próprio.

Com o PowerPlay Battery Extender da Newbie Gaming você joga de 9 a 15 horas.



A TRAVA DE REGIÃO



Eu vi que tá desligado, mas não achei graça alguma.

Pouco antes do lançamento do portátil começaram a correr boatos de que o 3DS teria a incômoda trava de região; ou seja, jogos comprados na Europa, por exemplo, não funcionariam em um 3DS americano ou japonês. Muito se especulou até que a própria Nintendo resolveu abrir o jogo: a tal trava regional realmente estaria presente. “Mas por que?”, você deve estar se perguntando. Simples: essa decisão foi tomada devido aos diferentes órgãos reguladores existentes globo afora, além dos controles de idade, diferentes línguas e os serviços online que são diferentes em cada canto do globo. Assim, com três versões diferentes seria possível atender melhor às necessidades de cada região. Se determinado jogo nas Américas é recomendado apenas para maiores de 18 anos e na Europa você pode jogar com 16, por exemplo, caso seus pais não queiram que você, no auge dos seus 17 anos, jogue aquele jogo e configurem seu querido 3DS para não rodar jogos classificados como 18+, não vai adiantar comprar a versão européia porque ela simplesmente não vai funcionar no seu portátil. Caso compre, você terá um lindo peso de papel em formato de cartucho.



DIVULGAÇÃO



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

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

ANÁLISE

Por Gustavo Assumpção



Arte e videogames. Oriental e ocidental. Todas essas divisões caem por terra quando o assunto é Okami, a série super premiada da Capcom. Unindo elementos típicos da cultura nipônica com uma jogabilidade que lembrava claramente o clássico Zelda, o projeto do estúdio Clover conseguiu uma legião de fãs mundo afora. Agora é a vez de experimentarmos Okamiden, a primeira continuação da franquia, que acaba de chegar para o Nintendo DS.

A primeira impressão ao jogar os primeiros minutos de Okamiden é a melhor possível. Se você duvidava que a Capcom conseguiria aproveitar o hardware do DS da melhor maneira, pode ter certeza que a resposta foi a melhor possível. O apreço com cada detalhe, o belo visual, a jogabilidade inventiva e um bom uso das funcionalidades do DS tornam esse um dos melhores games já lançados para o portátil da Nintendo.



Anunciado de uma maneira bastante despretensiosa no ano retrasado, o game foi lançado em 2010 no Japão, correu o risco de nunca chegar ao ocidente, mas, felizmente, está disponível para o público norte-americano desde o mês passado.

Okamiden teve como diretor o consagrado Kuniomi Matsushita, o mesmo cara responsável pelo excelente trabalho realizado no port do primeiro Okami para o Wii. Matsushita teve a ajuda de Motohide Eshiro, que tem como trabalhos de maior respaldo a série Onimusha e o spin-off Miles Edgeworth, da série Ace Attorney Investigations. Com uma equipe de tamanho talento, não era difícil esperar que um produto de extrema qualidade chegasse às lojas. E foi exatamente isso o que aconteceu.



Sutileza de alto rigor técnico

Se o primeiro Okami se destacou essencialmente pela exploração de ambientes, uma simplicidade máster nos controles e belíssimos visuais inspirados em pinturas artísticas japonesas, essas mesmas características foram mantidas na continuação, graças a um apreço todo especial da equipe, que conseguiu utilizar o hardware limitado do DS sem maiores problemas.

É incrível ligar o DS e perceber a fluência das animações, o cuidado com cada pequeno detalhe, a movimentação e a "vida própria" que cada personagem possui e o mesmo visual rico de sutilezas e significações que todo mundo esperava. Cada elemento que compõe a parte técnica – e isso inclui os menus bonitos e intuitivos – está bem próximo do máximo que o portátil da Nintendo pode oferecer, evidenciando um cuidado com o aparato técnico não muito comum.



Esse cuidado técnico também se estende para a trilha sonora, composta por um dos novos talentos na prática da videogame music: Rei Kondoh. Pra você ter uma ideia, além de Okami e Okamiden, o rapaz é o cara por trás das elogiadas composições de Bayonetta (PS3, X360) e Devil My Cry 4 (PS3, X360). Aqui ele conseguiu captar, pela segunda vez, toda a ambientação feudal, com canções que alternam instrumentos diferenciados e melodias agradáveis. O sucesso foi tão grande que a trilha foi lançada no Japão e alcançou um relativo sucesso entre os fãs.



A simplicidade de uma aventura que transborda inspiração

Como já era esperado, Okamiden simplificou a experiência de seu antecessor, numa tentativa de deixar a aventura com elementos mais funcionais para um portátil. O resultado, curiosamente, não é um game simplista, mas sim um produto com um nível de dificuldade balanceado e controles mais inventivos.

Entre as novidades exclusivas do DS está a óbvia utilização da tela de toque e a adoção de um esquema de câmera diferenciada. Nesse esquema, a câmera se movimenta automaticamente junto com o personagem, sempre proporcionando o melhor ângulo de visão – seja nos momentos onde é necessário vasculhar os cenários, seja nos momentos de combate.



A própria estrutura dos cenários mudou, com a presença de caminhos pré-determinados e indicações mais exatas dos lugares onde o jogador precisa ir pra dar continuidade a aventura – elemento que também é beneficiado pelo mapa presente na tela inferior do portátil que a todo momento pode ser consultado facilmente.

Unindo elementos de exploração, combate e puzzles, a aventura se desenrola de uma maneira bastante interessante, já que por várias vezes o jogador libera novas habilidades, novas técnicas e novas áreas – uma estrutura bastante comum para games de aventura. Essa progressão acontece de forma linear, mas em nenhum momento é maçante ou forçada, mostrando que a estrutura central aparece em sua melhor forma.

Risque, rabisque e construa um novo mundo

A principal novidade de Okamiden é a utilização super interessante da tela de toque do DS. É nela que o jogador vai utilizar o Celestial Brush, pincel mágico que tem a função de promover uma série de mudanças no ambiente no qual a aventura acontece. São as mais diversas utilizações dos poderes provenientes do acessório que vão tornar possível que Chibiterasu salve o mundo da tal maldição (saiba mais sobre a história do game no box).

Para utilizar o Celestial Brush é bastante simples. Basta apertar o botão R ou L e desenhar na tela a ação desejada. Ao longo do game o jogador destrava vários movimentos diferentes – cada um resultante de um traço específico. Por meio do pincel é possível executar uma série de técnicas como reconstruir objetos no cenário, controlar os ventos, rejuvenescer árvores e até mesmo liberar passagens que estão impedidas de serem ultrapassadas por obstáculos.

A utilização do acessório é sempre muito bem explícita, raramente exigindo alguma percepção mais profunda do jogador. Em quase todas as situações você sempre vai saber o que fazer, como fazer e onde fazer. Essa é uma conquista da simplicidade dos controles, que funcionam sem maiores problemas de resposta e sem deixar o jogador perdido em meio à jornada – um problema que por vezes acontecia no primeiro Okami.

Nesse mundo de possibilidades, Okamiden nos presenteia com um sólido sistema de controle de personagens. Como o lobinho Chibiterasu ainda é apenas um filhote, ele necessita da ajuda de uma série de personagens que vão acompanhá-lo durante a jornada. Em vários momentos será preciso controlar os dois personagens separados, utilizando um esquema que remete claramente ao que já tínhamos presenciado em The Legendo f Zelda: Spirit Tracks.

A saga de Chibiterasu

A aventura de Okamiden não chega a causar o impacto do primeiro Okami, mas mesmo assim é digna de elogios. Se passando nove meses após os acontecimentos do seu antecessor, ela traz como protagonista o simpático e inocente Chibiterasu, uma espécie de filho/ filha de Amaterasu, que protagonizou a primeira jornada. Aqui, novamente, nossos protagonistas vão ter que enfrentar as missões impostas por Sakuya, divindade responsável pela vida na Terra. Como Chibi ainda é um filhote, ele vai contar com a ajuda de outros personagens, como Kuni, filho de Susano e Kushi (também presente no primeiro Okami). No fim, uma surpresa que só quem terminar o game verá.



Batalhas são necessárias, vitórias são essenciais

Se a exploração e os puzzles funcionam de maneira louvável, o mesmo pode ser dito sobre a estrutura de combate, apesar de aqui existirem algumas ressalvas importantes. Os controles, que fique bem claro, são extremamente simples e funcionais, sem grandes complicações. Só que, infelizmente, essa simplicidade deixa os combates em segundo plano, tornando cada um dos confrontos pouco diversificados e nada atrativos.

Mesmo assim, vale a pena ficar atento para a possibilidade de utilizar as habilidades do Celestial Brush durante o confronto com os mais diversos inimigos, o que traz um certo frescor para os embates e uma maior estratégia para as batalhas. Felizmente isso muda nos combates contra chefes, que sempre exigem que o jogador utilize estratégia aliada à habilidade. Essa necessidade vem da grande inspiração que o design da maioria deles possui, mostrando empenho da equipe de desenvolvimento como poucas vezes se viu no DS.

Um game imperdível

Okamiden é o típico game incrível que sai nos últimos suspiros de um console. Inspirado, criativo e muito recompensador, ele oferece uma das experiências mais interessantes que já apareceram no DS. Além de evidenciar a união cada vez mais presente em videogame e arte, ainda conta com um roteiro que provoca reflexões e faz pensar, várias mecânicas diferentes de jogabilidade e muita diversão.

Os mais críticos podem sentir falta de uma profundidade maior – e realmente essa é a maior falha dessa aventura – mas, mesmo assim, é inegável que Okamiden é um passo além em um console que já rendeu todo tipo de entretenimento. Se você gosta de uma boa aventura, tenho certeza que vai ficar encantando com Okamiden.



Sim, videogame é arte

Quando foi lançado em 2006, Okami rompeu uma barreira difícil de se ultrapassar e se tornou o exemplo mais claro de que videogames são sim uma forma de arte. Curioso é que inicialmente o projeto não envolvia a utilização de um estilo gráfico como o que observamos no produto final. Originalmente, revelou Atsushi Inaba, diretor executivo do Clover Studio, ele seria um game foto realista, igual a milhares que existem por aí. Foi só com o avanço do processo de desenvolvimento que a equipe testou a utilização de uma criação visual baseada nas pinturas aquareladas em papel de arroz japonesas e nas famosas esculturas em madeira nipônicas. O resultado, como todo mundo sabe, é um estilo visual que marcou para sempre a história dos videogames.

8.7

Okamiden (DS)

Gráficos **9.0** | Som **8.5**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **8.5**

por Sérgio Estrella

Análise

Pilotwings Resort (3DS)



PILOTWINGS É UMA SÉRIE muito peculiar da Nintendo, usada principalmente para demonstrar as capacidades técnicas de seus novos consoles. Foi assim em 1990 com o Super Nintendo e seu efeito Mode 7, simulando rotações e escalas em perspectiva, e novamente em 1996 no Nintendo 64, com seu direcional analógico e gráficos tridimensionais. Mas além de ter essa função técnica, Pilotwings foi em ambas as oportunidades uma grata surpresa para os jogadores e reuniu fãs por todo o mundo com seu estilo que misturava arcade e simulação.

Eis que duas décadas depois a franquia retorna ao Nintendo 3DS com a missão de entreter os primeiros jogadores da plataforma e provar que os efeitos 3D sem óculos podem mesmo fazer a diferença. O desenvolvimento ficou a cargo da Monster Games, estúdio com grande experiência em jogos de corrida, e que já foi responsável por uma outra série clássica da Nintendo, ela produziu os ótimos Excite Truck e Excitebots: Trick Racing, ambos para Wii, e o inesquecível Excitebike, disponível no Virtual Console do Wii. Já de antemão posso dizer que ela realizou um trabalho técnico impecável no game para 3DS, mas será que só isso basta?

Em Pilotwings Resort tudo se torna mais leve e acessível do que costumava ser em seus antecessores, o que mostra que o título, mesmo clássico, segue a nova filosofia da Nintendo: incluir os mais diferentes tipos de jogadores em um mesmo game. Se você já jogou Wii Fit ou Wii Sports Resort vai reconhecer instantaneamente o cenário utilizado no game. A ilha Wuhu (daí o "Resort" no nome) é um paraíso tropical que conta com várias atrações e pontos de interesse, como um vulcão, um castelo, hotéis, praias, quadras de tênis, campos de golfe, e dezenas de outras localidades. Portanto, não espere desbravar toda a ilha já no primeiro voo. Apesar de todo o detalhamento e carisma trazido diretamente dos games de Wii, fica aquela sensação de que a Nintendo poderia ter incluído locais inéditos para explorar em vez de apenas reciclar ideias. Após iniciar o jogo, fazer sua inscrição no Wuhu Sky Club com o seu Mii e ganhar seu cartão de



Próxima

membro, devidamente assinado por você, somos apresentados aos dois principais modos de jogo: missões (Mission Mode) e exploração livre (Free Flight Mode). Uma adição bacana é que é possível usar, além do avião monomotor, um jetpack ou asa delta, cada um com uma jogabilidade completamente diferente. Esses são os três tipos básicos de veículos, mas variações são desbloqueadas com o progresso no modo missão. Assim como nos Pilotwings para SNES e N64, neste você também deve cumprir tarefas para conseguir licenças de voo, que neste caso são upgrades da sua associação no clube. Elas são divididas por veículo e dificuldade (treinamento, bronze, prata, ouro e platina), com objetivos dos mais variados, como atravessar anéis flutuantes em um tempo determinado, pousar corretamente o avião em pontos indicados pelo jogo ou atirar em alvos no cenário.

No início, essas missões parecem ser bastante semelhantes, mas aos poucos elas vão se tornando mais complexas e interessantes. Em determinado momento, você deve seguir um carro que solta balões e que servem de alvo para o jogador. Em outro, seu Mii veste uma roupa de paraquedismo para saltar de um balão e deve atravessar anéis que estarão no seu caminho. Pena que, quando você se dá conta, as missões já acabaram!

Mas Resort conta com um sistema de ranks e pontuações que pode te deixar ocupado por um longo tempo. Em cada missão, dependendo da pontuação que você fizer, poderá ser classificado em até três estrelas pelo jogo. Mas a grande sacada é que, mesmo após conseguir as estrelas, você poderá alcançar pontuações mais que perfeitas, como o próprio game descreve. Se você é fã do jeitão arcade da série Pilotwings, vai passar muito tempo neste modo melhorando seu desempenho.

Já o modo de voo livre é aquele que mais lembra o minigame Airplane de Wii Sports Resort, mas com alguns pequenos extras. Basta escolher seu veículo e sair explorando a ilha. Em cada um dos pontos turísticos, você coleta informações e curiosidades sobre o respectivo local. São 75 no total e, conforme você as coleciona, novas opções são liberadas, como voar à noite, por exemplo. A única coisa chata desse modo é que embora o voo seja "livre", você tem um tempo determinado para explorar a ilha. Porém, ao progredir no modo missão, você consegue habilitar balões prateados que, ao serem reunidos, estendem o tempo de duração do passeio. Outra adição bacana são os Stunt Rings, anéis especiais que são coletados ao fazer acrobacias com o avião. Dependendo da quantidade de anéis, você desbloqueia Dioramas, objetos da ilha que podem ser visualizados em 3D numa opção específica do menu principal.

Aliás, o efeito de terceira dimensão é muito bem explorado no game, dando ainda mais vida à ilha e promovendo a imersão do jogador de forma que nunca foi possível em outro portátil. No entanto, é necessário ter um certo cuidado, pois esse é um dos títulos da linha de lançamento do 3DS que apresenta o efeito de profundidade mais intenso. É necessário utilizar o controle do efeito para reduzi-lo nas primeiras sessões de jogatina. Após um tempo você acaba pegando o jeito e consegue visualizar mesmo com o efeito no máximo. É preciso destacar também a excelente jogabilidade que a Monster Games alcançou com o Circle Pad, o botão analógico do 3DS, tornando o controle do avião bastante intuitivo, suave, e ao mesmo tempo preciso. Tão confortável quanto ao similar do Wii, por exemplo.



A trilha sonora é muito agradável, lembrando mais uma vez Wii Sports Resort: calma e com alguns toques de jazz. A exceção é a canção tocada nas ocasiões em que você usa a roupa de paraquedista, daquelas de grudar na cabeça! Apesar da qualidade decente, as músicas são pouco variadas e você vai acabar ouvindo cada uma delas repetidas vezes. Aqui, a Monster Games poderia ter implementado a opção de uso dos arquivos de som armazenados no 3DS, semelhante ao recurso adotado em Excite Truck.

Muita gente esperava por um game da série Mario ou até Zelda no lançamento do Nintendo 3DS, mas se por um lado Pilotwings Resort pode não ser considerado um título totalmente original, com certeza é uma das experiências mais sólidas até então disponíveis no portátil. Os controles, dezenas de extras, e é claro, o efeito 3D estereoscópico, tornam o título obrigatório para qualquer fã de longa data da Big N.



8.0

Pilotwings Resort (3DS)

GRÁFICOS **8.5** | SOM **7**
JOGABILIDADE **9** | DIVERSÃO **8.5**



DEAD OR ALIVE Dimensions

por ***Alveni Lisboa***

Seios balançando, combos rápidos, seios balançando, belos cenários, seios balançando e tudo em 3D, com vários seios balançando. Sim, eu estou falando da série Dead or Alive, a famosa franquia de luta com uma pitada de apelo erótico. Até o nintendista mais fanático já ouviu falar ou até jogou DoA, ainda que fosse para ver o corpo escultural e extremamente exagerado das beldades. Claro que o jogo vai muito além, caso contrário não teria uma legião de fãs até os dias de hoje. Agora, será possível colocar as mãos nas lutadoras (opa!) e lutadores da série de luta mais famosa produzida pela Tecmo Koei e desenvolvida pelo Team Ninja para 3DS: **Dead or Alive Dimensions**.

MAIS DO QUE SEX APPEAL

A franquia Dead or Alive foi lançada em 1996, inicialmente para Sega Saturn e Fliperamas. Ela pegou carona na grande popularização dos jogos de luta daquela época. Segundo o criador da série, Tomonobu Itagaki, o jogo original foi inspirado na estrutura e nos gráficos de Virtua Fighter – sucesso estrondoso da Sega – e na jogabilidade mais acelerada de Fatal Fury. DoA veio para competir com Tekken, da rival nipônica Namco, e tentar dividir a atenção dos jogadores. Deu certo! As personagens femininas, por exemplo, fizeram tanto sucesso que ganharam três jogos exclusivos: um vôlei de praia e outros dois de mini-games de praia.

Quinze anos (e muitos litros de silicone) depois, a Tecmo finalmente resolveu presentear os marmanjos da Nintendo com um jogo da série. Dead or Alive Dimensions marca o retorno de DoA após quase 5 anos de hiato - o último foi Dead or Alive 4, lançado em 2006, apenas para Xbox 360.

Serão 25 personagens jogáveis, todos velhos conhecidos dos fãs. O mais famoso é o ninja Ryu Hayabusa, protagonista da série Ninja Gaiden, também desenvolvido pela Team Ninja. Os outros lutadores são: Kasumi, Hayabusa, Helena, Zack, Tina, Bass, Lei Fang, Jann Lee, Gen Fu, Bayman, Ein, Hayate, Ayane, Hitomi, Leon, Eliot, Brad Wong, Kokoro, La Mariposa, Lisa, Alpha-152, Kasumi Alpha, Tengu, Genra e Christie.





JÁ VI ISSO ANTES...

A grande novidade, que nem é tão nova assim, é o Chronicle Mode. Nele há todo um desenrolar de um enredo para justificar a pancadaria. Será preciso zerar o game com personagens diferentes para entender a história por completo. Disse que não é tão nova assim porque os rivais Mortal Kombat, Tekken e Virtua Fighter já implementaram este modo nos últimos games lançados. Tomara que esse não seja igual aos outros, que se resumem a andar, coletar itens bobos e, finalmente, lutar.





A jogabilidade promete manter o padrão da série. As sequências de golpes são rápidas, combinam vários botões e exigem certa habilidade do jogador. Não adianta tentar esmurrar o controle com hadoukens e shoryukens, é preciso tática e inteligência para acertar o adversário sem tomar um belo chute rodado na cara. Para ajudar os novatos, uma lista com os principais golpes é exibida na tela sensível ao toque.

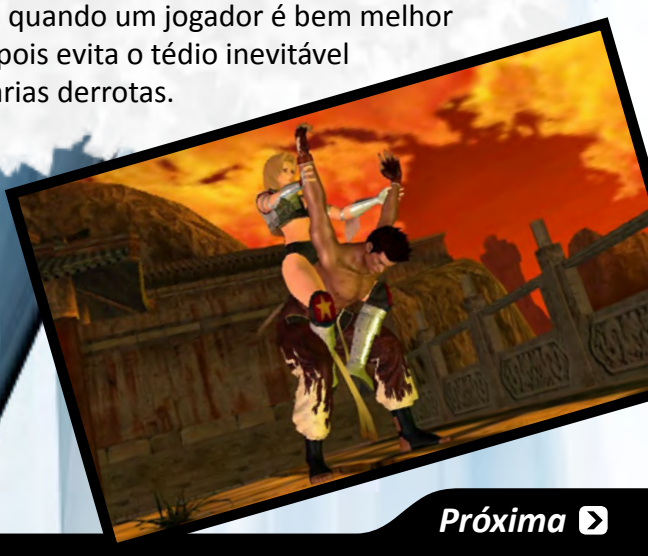
Você pode ganhar a luta de três maneiras: nocauteando o adversário, permanecendo com mais vida quando zerar o cronômetro ou derrubando o adversário do ringue – que pode ser desde uma plataforma com poucos centímetros de altura até um penhasco.

Os gráficos estão excelentes, um dos melhores do 3DS até o momento. Em certas situações, a sensação é a de que estamos diante de um Xbox. Como nem tudo são flores, a taxa de quadros cai pela metade quando o efeito 3D é ativado. Os 30 FPS restantes são suficientes para jogar, mas pode atrapalhar o desempenho e desagradar jogadores mais hardcore. O diretor do Team Ninja, Yosuke Hayashi, alegou que o problema é o hardware do 3DS, que não consegue rodar com perfeição as duas imagens necessárias para criar a sensação de profundidade. Será que o portátil da Nintendo não é tão poderoso quanto pensávamos?



PANCADARIA INTERATIVA

O modo online estará disponível, assim como as batalhas via wireless. Também foi anunciado um modo cooperativo em que dois jogadores auxiliam um ao outro em lutas mais difíceis contra o computador. Cada um escolhe uma personagem e revezam entre si durante as lutas. Isso pode ser realmente útil quando um jogador é bem melhor do que o outro, pois evita o tédio inevitável resultante de várias derrotas.





O jogo oferecerá 28 roupas extras para os lutadores. Para destravá-las será preciso usar o modo SpotPass acionado quando o seu portátil, mesmo em Sleep Mode, encontrar outro 3DS próximo. Cada dia da semana, a partir da data do lançamento, terá uma vestimenta diferente para ser liberada, que ficará disponível das 10h da manhã até as 9h do dia seguinte.

Falando em roupas, o Figure Mode permitirá que os jogadores fotografem as simpáticas mocinhas do jogo em seus trajes caracteristicamente pequenos. Você poderá salvar as imagens e criar uma espécie de book fotográfico. Não há informação se será possível compartilhar as fotos com amigos, mas é bem provável que sim. Você poderá também customizar o fundo com imagens pré-definidas ou com uma foto em 3D tirada no próprio portátil.

SAMUS? WTF?

No início do ano, um vídeo demonstrando a jogabilidade revelou uma fase inspirada em um cenário de Metroid: Other M (co-produzido pelo Team Ninja e Nintendo). A cena mostra Ridley, o inimigo voador de Metroid, atacando os lutadores de Dimensions com bolas de fogo em uma arena cercada por lava. Por isso, muito se especulou sobre uma possível participação de Samus Aran no game. A Tecmo negou que ela seja uma personagem jogável, mas explicou que a grande heroína da Nintendo apenas fará uma aparição para ajudar os combatentes.



Dead or Alive Dimensions tem o lançamento nos Estados Unidos previsto para **31 de maio de 2011.**

Depois de 25 anos de Zelda, o que esperar de Skyward Sword? (Wii)

Ela sempre esteve na sua mão, mas você nunca percebeu o quanto era importante. Foi ofuscada por ocarinas, máscaras, ampulhetas e outros itens. Mas o dia chegou (ou está chegando), então é hora de destacar a arma mais essencial nas aventuras de Link: a espada. Depois de aparecer em todas as aventuras, a arma que o herói de gorro verde empunha vai ser o centro das atenções em Skyward Sword, a próxima aventura da série Zelda para o Wii.

por ***Alex Sandro de Mattos***



Agora que completou 25 anos, Skyward Sword promete ser o ápice da série, apostando em diversas mudanças. Se você está morrendo de ansiedade, assim como nós, a Nintendo Blast vai destacar as principais dúvidas e especulações usando a Lens of Truth para tentar desvendar os segredos do novo episódio. Reveja o trailer que foi mostrado na E3 2010 aqui e prepare-se, pois o céu é o limite para Link!



Primeiras impressões



Quando a artwork de Zelda foi revelada na E3 2009, especulações estavam pipocando de todos os lados. Até então, o episódio ainda não tinha um subtítulo e notou-se que seguiria a linha de Twilight Princess, com um Link adulto (apesar de aparentar estar um pouco mais velho). A imagem mostrava que o herói não estava segurando a espada e Miyamoto falou que esse detalhe seria crucial para o game. Com isso, ficou mais do que comprovado que a figura feminina nas costas de Link seria a própria Master Sword em forma humanóide, principalmente pelo detalhe da pedra azul presente no corpo da "garota" ser idêntica a que está na espada que bane o mal.

Visual impressionante!

A apresentação na E3 do ano passado demonstrou como seria o novo Zelda. As esperanças giravam em torno da confirmação de que o episódio iria provar toda a capacidade do hardware do Wii, mas não foi bem assim. O visual apresentado era cel-shading e mesclava o universo de Wind Waker e Twilight Princess. Isso se deve à adoração de Miyamoto diante da arte impressionista, mais precisamente do pintor francês Paul Cézanne.

Shija afirmou que o cel-shading foi adotado para que fossem perceptíveis os sutis movimentos realizados pelo jogador, algo que não ocorre com gráficos 3D. O nível de detalhes é imenso: ao mover a espada, percebe-se um traço azul delineando o ângulo do golpe (há comentários de que esse traço seja o poder da espada que é lançado quando o herói está com todos os corações cheios, como no primeiro The Legend of Zelda e em A Link to the Past), você consegue contar as costeletas de Stalfos e pode observar as faíscas da espada. Se você achou a tela meio "pesada" com a imagem do controle em transparência, não se preocupe, pois a Nintendo garantiu que a tela estará mais limpa na versão final. Apesar de alguns criticarem o novo visual, Wind Waker para GameCube sofreu do mesmo mal quando anunciado e provou ser um dos melhores jogos da série. Então, é só esperar e ficar boquiaberto com o novo design. E aí, impressionou?





Movimente-se!

Quando o Wii foi anunciado e o Remote foi demonstrado juntamente com o Nunchuk, fãs de Zelda visualizaram espada e escudo, respectivamente. Twilight Princess seguiu essa linha, mas se resumia a chacoalhadas para as espadadas. Compatível com o MotionPlus, Skyward Sword promete fazer o jogador entrar no universo do jogo, reproduzindo fielmente seus movimentos. No trailer do jogo, é possível perceber uma Eye Door no caminho do herói e para atordoar o inimigo era preciso mover o Wii Remote em círculos. Isso leva a crer que haverá novos puzzles para serem resolvidos de forma inédita.



Inicialmente, a tentativa de utilizar o acessório que melhora os movimentos não funcionou, havendo atraso na resposta dos movimentos, o que levou Eiji Aonuma, produtor da série, a abandonar o MotionPlus. Porém, após o lançamento de Wii Sports Resort, Miyamoto questionou a razão da não utilização do acessório e que, se havia conseguido uma resposta simultânea no game esportivo, por que o mesmo não seria realizado com Zelda? E a equipe voltou atrás e o resultado está aí.

Para adaptar a jobabilidade ao MotionPlus, os inimigos foram projetados com características específicas para fazer o jogador pensar em como desferir seus golpes. Miyamoto disse que “há uma grande diferença entre mover o controle desesperadamente e direcionar o seu golpe”. Talvez ele estivesse se referindo ao Swordplay de Wii Sports Resort, onde mover o controle sequencialmente garantia a vitória, técnica que não se adequa a Skyward Sword. As Deku Babas, por exemplo, têm a abertura de suas mandíbulas diferentes, na horizontal ou na vertical. Isso indica a direção da espadada que você deverá realizar. Os Bokoblins, que retornam à série, estão espertos e se defendem dos seus golpes.





Igual, mas diferente

Skyward Sword promete mudanças para a série. Esqueça tudo o que você aprendeu até aqui, pois o novo game será surpreendente. As dungeons, que sempre foram limitadas e claustrofóbicas, mudarão para áreas abertas. Eiji comentou que haverá campos abertos que poderão ser dungeons e vice-versa. Será que poderemos cruzar com um chefe a qualquer momento?

Com relação aos quebra-cabeças, Eiji comentou: "Facilidade não quer dizer diversão. Eu quero puzzles onde as pessoas precisem pensar e que quando completem, tenham uma sensação de dever cumprido. É algo que é muito valorizado, aquela sensação de que atingiu um objetivo, de que você fez algo que valeu a pena. Se o jogo é muito fácil, não há essa valorização. Miyamoto disse que queria um jogo mais fácil, mas ele não quis dizer simples. O 'fácil' que ele disse teve apenas um diferente significado. Ele quer um jogo acessível, em que a pessoa saiba como fazer as coisas, mas não necessariamente saiba o que fazer. Você pode ter uma série de puzzles para resolver, e pode ser que seja difícil decifrar seu significado, mas que não seja difícil fazer o que precisa ser feito." Então é só pensar!

Link armado



Na demo disponível na E3 2010, o inventário de Link era pequeno. Só era permitido equipar um item por vez – pelo botão B, não tinha a possibilidade de adicionar outros no direcional, como em Twilight Princess. Havia cinco itens visíveis e três ocultos, totalizando oito armas. Esse número reduzido é um pouco estranho para a série que tem inúmeros itens como identidade. Se olharmos mais atentamente para a imagem, podemos verificar que há seis corações e, se seguirmos o padrão das aventuras, o herói já passou por três dungeons, levando a crer que Skyward Sword terá uma duração menor. Será? Tudo bem que foi só uma demonstração, mas Eiji Aonuma havia dito no Iwata Asks que achou Twilight Princess grande demais e que não aproveitaram toda a sua escala. Uma das apostas é o menu ser expandido, pois Eiji comentou que o arsenal poderia aumentar. Como Miyamoto disse: "ao invés de densidade de jogo, é muito mais uma questão de densidade de jogatina".

CABUUUMM!!!



Zelda sem as bombas não é Zelda. O item que esteve presente em praticamente todas as aventuras da série, não podia ficar de fora. O que seria de nós sem poder explodir pedras e inimigos por Hyrule? Além de poder jogá-la como nos jogos anteriores, Link pode arremessá-la rasteiramente, como se fosse uma bola de boliche, o que exigirá movimentação semelhante ao esporte de Wii Sports. Link é praticamente o homem-bomba!



Olha aí!



O slingshot está presente mais uma vez e será usado como em TP, apontando para a tela e pressionando o botão A. Há muitos questionamentos sobre a presença do estilingue, pois ele se torna inútil quando se obtém o arco-e-flecha (em TP só era utilizado na primeira dungeon).



Bow and arrow!



Indispensável para as aventuras do herói de gorro verde, o arco-e-flecha está com uma novidade: será preciso mover o Nunchuk para trás para “puxar” a flecha e pressionar o botão C para dispará-la, assim como foi o esporte em Wii Sports Resort. Eiji comentou que haverá momentos de descanso para o jogador, pois Skyward Sword poderá se tornar cansativo com tantas movimentações.



Beetle



Não estamos falando da banda de rock britânica “The Beatles”, mas sim do besouro, o item inédito. A função é pegar e levar itens que não estão ao alcance de Link e até usá-lo para bisbilhotar áreas antes de avançar. Provavelmente será o substituto do Boomerang e pode ser controlado com inclinações do controle, permitindo novos puzzles. Ainda não se sabe se haverá tempo para controlá-lo.



Indiana Link



O chicote está com a presença garantida. Tinha aparecido em Zelda: Spirit Tracks para o Nintendo DS e usará as movimentações do Wii Remote para matar inimigos e pegar itens. Especula-se que será o substituto do adorado Hookshot, pois ambos têm as mesmas funções. Miyamoto comentou no Iwata Asks que adorou o Double Clawshot, achando-o original, porém reclamou que entre se impulsar de uma parede a outra e repetir o processo há uma certa demora. No trailer, Link utiliza um cipó para acessar a área mais adiante. É o fim do Hookshot? Nããããoooo...





Descansando um pouquinho

Percebeu que quando Link tenta escalar a parede ou se agarrar no cipó aparece um círculo verde? Pensou que era uma pizza vegetariana? PÉIM! Errado! É uma barra de "dash". Link pode correr para se agarrar em lugares altos, além de ter um tempo limite para se pendurar em cipós e paredes. É como dizem, quanto mais velho, mais cansado...

Ao vivo e a cores

Lembra quando você estava enfrentando aquele chefão de algum templo e sua vida começou diminuir, chegando ao ouvir aquele som irritante de poucos corações? Você pausou o jogo, equipou o bottle e na hora de beber o chefe esperou Link tomar o último gole para voltar à briga? Pois é, esqueça esses momentos. Em Skyward Sword não haverá pausa, o herói tomará a bebida e os inimigos continuarão avançando. Você será obrigado a encontrar um lugar seguro ou correr e beber a poção simultaneamente. Tá certo que deixar o jogo mais próximo do real é interessante, mas a pergunta que não quer calar é onde Link guarda tantos bottles (em SS serão quatro) e itens? Er... bem... melhor deixar isso pra lá...



Uma aula de história

Se há uma expectativa para Skyward Sword além do uso do MotionPlus, essa está no enredo do novo episódio. Este explicará o surgimento da Master Sword, encaixando-o antes dos acontecimentos de Ocarina of Time – mas não vamos discutir assuntos de cronologia da série. Link é um habitante de Skyloft, um mundo flutuante acima de Hyrule, e após algum imprevisto ocorrer no reino abaixo, ele terá que descobrir o que está acontecendo. Eiji comentou que em um determinado momento da aventura Link precisará fugir de inimigos, ao estilo stealth, levando a suposições de que poderá haver uma reviravolta na história. Nossa aposta é que, provavelmente, o herói perderá a sua espada.

Durante o desenvolvimento, Eiji ainda disse que "a história se desenvolve em torno de uma espada, e o céu é um elemento chave dessa vez. Para juntar essas duas coisas, imaginamos uma espada apontada para o céu, algo bastante simbólico". Apostamos que esse levantar da espada será utilizado para Link alternar entre o reino de Skyloft e o de Hyrule, talvez algo próximo ao Mirror, de A Link to the Past, resultando em alguns enigmas interessantes. Na E3 2010, ele ainda brincou com o público dizendo que pensava em utilizar um avião para o herói viajar entre os dois lugares, já que a equipe foi criticada pela utilização de um trem em Spirit Tracks, tirando aquele espírito medieval da série.

Ouvindo e assoviando

Já comentamos dos controles, enredo e gráficos. Qual é o outro detalhe que faz de Zelda brilhante? É óbvio que é o áudio. Miyamoto foi questionado pela imprensa se o novo Zelda teria músicas orquestradas, igual a Metroid Other M e Super Mario Galaxy 2. Ele respondeu: "a Nintendo não poderia deixar de fazer o que fez em Galaxy 2 com Zelda". Então tá! Outro detalhe que está causando dúvidas entre fãs é a questão da dublagem. Não, não estamos falando de Link, ele pode e deve continuar mudo, mas sim de outros personagens. Uns querem que SS seja dublado, o que seria mais um avanço para a série, enquanto outros mais conservadores querem que a Nintendo mantenha à risca essa característica da série. Na verdade, só saberemos quando o jogo for lançado e até lá você vai ouvir muito sobre isso...

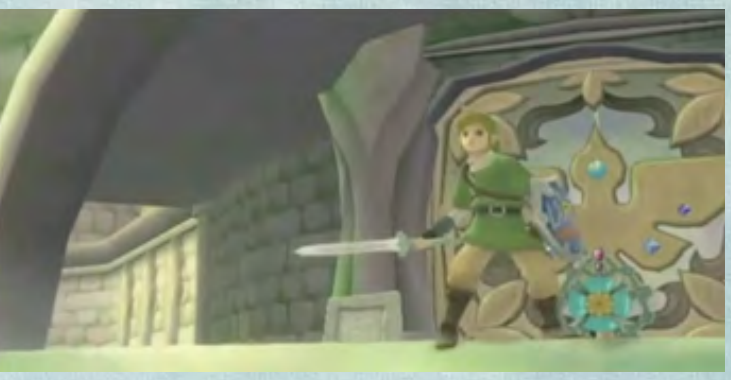
As últimas impressões(?)

E então, Zelda: Skyward Sword apareceu na Game Developers Conference 2011, nos reservando mais surpresas, especulações e ansiedade – não faça isso conosco, Nintendo! E nós vamos usurpar do poder da Lens of Truth para descobrir coisas que você deixou passar despercebido, após ficar babando enquanto observava o novo trailer (que você pode assistir aqui).

Quem é este Pok... ops, ser?



E finalmente, a imagem feminina apareceu em um trailer. É importante notar que ela está no direcional para baixo, o oposto de Midna de TP, que ficava no direcional para cima. Acreditava-se que seria preciso levantar a espada para o céu para conversar com a garota – especulações dizem que se chama Zordiana, mas nós preferimos esperar anúncios. No fim, o botão mostra que, supostamente, ela acompanhará Link pela aventura.



Cadê a Master Sword?

No trailer da GDC 2011, a Master Sword não apareceu. Uma espada diferente estava na mão de Link e ela não tinha o efeito de carregar – a coloração azul do primeiro trailer da E3 2010 -, deixando a conclusão de que será preciso encontrar a espada mestre.

Menos, menos, menos...

Perceba que cada vez que Link desfere uma espadada, o botão '-' da imagem do controle na tela fica com uma borda. O que isso quer dizer? Nem a Lens of Truth conseguiu nos auxiliar nesta... e mais uma vez, as bordas do controle apareceram, porém com algumas modificações em relação ao primeiro trailer.





Um novo item

Enquanto você observava os inimigos voadores, nos quais o herói desfere o golpe baseando-se na coloração do traço azul, nossos olhos estavam no item que está equipado. O que é isso? Uma potion lilás? Pode ser, pois o botão '-' não está mais com o ícone de potion como no trailer da E3. Ou será o novo Hookshot? É provável, pois parece ter o design de uma garra. Se não for nenhuma dessas, não vamos mais jogar Skyward Sword (ok, isto é uma MENTIRA!).

The Legend of Zelda: Harp of Time

Seus olhos estavam no inimigo grandalhão e na forma de como Link destruía o escudo do mesmo. O nosso olhar estava no direcional para cima, na imagem do controle... e o que nós vemos? Uma HARPA! Sim! Novamente haverá um instrumento musical, uma marca registrada na série, desde Link's Awakening. Pra que ela vai servir? Não temos a mínima ideia, mas já queremos tocá-la. A ocarina está com os dias contados!



Cortando a cana!

Pode ser um mini-game ou uma espécie de tutorial para ensinar golpes ligeiros e sequenciais. Mas o que interessa é que já parece divertido. Link prova que é um rapaz do campo e ecologicamente correto. Pra que queimar as plantações de cana? É só chamar o orelhudo que ele dá conta do recado.



Na corda bamba!

Esse foi um dos momentos mais divertidos do trailer da GDC. Link tinha que andar sobre uma corda para alcançar o outro lado da área, mas um inimigo entrou na "linha". E agora? Ora, utilize as inclinações do Wii Remote para desequilibrá-lo, sem cair no abismo junto com ele.



Bzzzzzzz!

E o Beetle apareceu novamente. Aparentava estar com o design um pouco diferente - não somente ele, mas os cenários parecem com uma coloração mais fraca em relação ao trailer divulgado ano passado - e com a mesma função de antes: pegar objetos que Link não alcança. E tome cuidado, pois ao lançar o besouro, o herói fica parado até o amigo voltar... tsc, tsc, tsc...





Olha a lagartixa verde!

Os Lizalfos apareceram no novo trailer. Lembra deles no Fire Temple, de Ocarina of Time ou de encontrá-los em TP? Estão um pouco diferentes e também defendem de seus golpes, exigindo agilidade e técnica. É claro que encontrar o ponto fraco dos inimigos é interessante, mas a jogatina não pode se focar somente nisso, senão corre o risco de ficar repetitivo. Mas estamos satisfeitos e, Nintendo, pode lançar Skyward Sword. AGORA!



A barra do escudo

Abaixo dos corações de vida do herói estava a imagem do escudo com uma barra logo ao lado. Nossas apostas se firmam de que o escudo terá “durabilidade”, que ele pode se desgastar dessa vez. Ou será que o item defensor de ataques terá algum poder? Só aguardando para descobrir...



Enigmas

E o trailer mostrou um exemplo de enigma presente em Skyward Sword. Quem é mais experiente, lembrou do Cubo Mágico, aquele brinquedo ‘quase’ impossível de ser terminado... Mas em Zelda, é só girá-lo e encontrar a forma de encaixá-lo na abertura. Sr. Miyamoto: esse enigma está muito fácil, queremos alguns mais complexos, hein?



Um novo vilão?

Se Skyward Sword tem acontecimentos antes de Ocarina, pode-se concluir que Ganon não estará lá. Será? Pois bem, o trailer mostrou uma figura estranha, que muitos relacionaram a Vaati, de Minish Cap para o Game Boy Advance. Se esse ser é o vilão ou não ainda não dá para garantir, mas sabemos que nos causará problemas, pois o chefe dourado que aparece no final do trailer foi criado por essa “coisa”. Oba! Novidades ainda aparecerão!

Caveirex

Acha que os inimigos são fáceis? Então olhe atentamente para a caveira no final do trailer e nos diga se é tranquilo enfrentar um adversário com quatro braços e com quatro armas diferentes... Ao menos o esquema de esquiva dos jogos anteriores está presente, como dar saltos para a direita ou esquerda e até mesmo um mortal para trás.



Para os céus!

O final do trailer da E3 mostra Link se atirando dos céus para Hyrule. Pode parecer um suicídio, afinal ele nem utilizou um pára-quedas ou algo parecido, mas Eiji comentou que isso é crucial para o episódio e conclui-se que, definitivamente, Link é um habitante de Skyloft. No site da E3 da Nintendo, há a seguinte descrição após o nome do game: “A Link to the Future”. O que isso quer dizer? Não temos a mínima ideia. É como todo jogo de Zelda: fala-se muito, ouve-se demais, especula-se bastante e no fim o game nos surpreende de forma magnífica. Nunca se sabe, mas vamos deixar nossa imaginação ir às alturas e esperar impacientemente por Skyward Sword.





Nota do redator: *e chegamos até aqui para descobrir apenas 5% do que a aventura promete... Ah, sua Lens of Truth paraguaia! CRASH! (*jogando a lente no chão*). Mas que droga, essa lente não tem nem resistência. Gastei meus R$ 1,99 à toa. Será que aquele camelô da rua 25 de março vai me devolver o dinheiro? Ô tiozinho vendedor diferenciado de objetos de segunda mão, cadê você?*



Por Paula Travancas

Fãs que acompanham a série Tales sabem que esta já enfrentou seus altos - como Tales of Symphonia, considerado um dos melhores RPGs para GameCube - e baixos – como Tales of Vesperia, cujas vendas fracas no ocidente justificariam o fato de os títulos posteriores da franquia não ganharem, até agora, versões fora do Japão. Assim, acabamos nos livrando de alguns jogos “passáveis”, mas perdemos outros que mereciam a chance de serem apreciados pelo resto do mundo. Esse é o caso de Tales of Hearts, lançado em 2007, terceiro título da franquia a figurar no DS, após os nada memoráveis Tales of the Tempest e Tales of Innocence.

オリジナル・サウンドトラック







Corações estilhaçados, mas não por amor

Monstros comedores de sonhos conhecidos como Zerom estão se alimentando dos corações – chamados de Spiria – das pessoas, assim roubando-lhes as emoções. O herói, Shing Meteoryte, encontra a heroína, Kohak Hearts, e seu irmão Hisui em situação precária e decide ajudá-los. A moça aparentemente foi atacada pelos Zerom e está inconsciente.

A única maneira de entrar no Spir Maze (algo como um labirinto dentro do coração) das pessoas e livrá-las dos monstros é através da habilidade de utilizar um tipo especial de arma chamada de Soma. Shing possui esse talento e entra no coração de Kohak, apenas para vê-lo se despedaçar e se espalhar pelos quatro cantos do mundo, cada parte do Spiria (uma Spirune) da jovem representando um tipo de emoção. O rapaz toma como pessoal a tarefa de salvá-la desse destino e, com a ajuda do irmão dela, coletar as Spirunes perdidas.

Pode parecer uma história fraca e clichê, mas esse é apenas o ponto de partida. No melhor estilo Tales, o destino de mais de um mundo está em jogo e nada é exatamente o que parece. Alianças são formadas e desfeitas, guerras eclodem, reviravoltas acontecem e, quando tudo parece estar se resolvendo, o verdadeiro mal mostra seu rosto, elevando a trama a complicações de proporções verdadeiramente épicas.

Mas o que realmente cativa são os personagens e a evolução de seus relacionamentos. E não só os personagens principais, como alguns NPCs que a princípio parecem não ter importância, têm uma história anterior bem desenvolvida, ajudando a construir a solidez da trama.

Próxima

Jogabilidade

O estilo visual de Hearts dá um passo em direção aos games mais antigos (e cultuados) da série. Os sprites e animações dos personagens são bidimensionais enquanto o cenário é em 3D. Além disso, a batalha também volta a ser travada apenas em duas dimensões, mas o jogador tem total liberdade de movimentação, em tempo real, do personagem que está controlando (e que pode ser mudado a qualquer hora durante a luta). O sistema incentiva o encadeamento de longos e variados combos e também os ataques coordenados entre dois ou mais integrantes do time. No entanto, não é só porque é fácil fazer combos que o jogo seja uma moleza; assim como você pode apelar para uma sequência de ataques que deixe seus inimigos atordoados enquanto você a realiza, espere receber deles o troco na mesma moeda.

A customização dos personagens acontece através do Soma Build ("Construção de Soma"). Vários tipos de materiais são coletados ao longo da aventura e o jogador tem a possibilidade de adicioná-los às armas (Soma), resultando em novas e diferentes habilidades. Durante o jogo, várias vezes o jogador se depara com algumas escolhas em relação ao tipo de crescimento e evolução que quer para seu Soma, o que torna o sistema bastante flexível e personalizável.

Outro elemento do jogo que vale a pena ser mencionado é a falta de um mapa do mundo, pelo menos até as primeiras 12 horas de jogo. Até lá, é preciso atravessar mini dungeons para ir de cidade em cidade. Depois que o mapa é liberado, é possível voltar às cidades anteriormente visitadas apenas escolhendo a localização, sem ter que passar por esses caminhos. Não é que o sistema em si seja ruim, mas esses labirintos parecem todos iguais, o que os torna chatos rapidamente. Em compensação, as cidades e dungeons principais são vastos e interessantes de se explorar.

Dúvida cruel: CG ou Anime?

Em Tales of Hearts, a resposta da Namco é: você decide. O jogo ganhou duas versões, uma com as cenas principais no tradicional estilo anime da série Tales e outra com belas animações em computação gráfica, remetendo ao estilo realista presente em jogos como os da Square Enix.



A proposta é interessante e ambos os conjuntos de animações constituem-se num belo produto final. No entanto, a versão CG parece bastante deslocada em relação ao resto dos gráficos do jogo, já que, fora as cutscenes, as duas versões são exatamente iguais. O estilo visual in-game tem uma proximidade bem maior com a versão anime, deixando os CGs, belíssimos para um jogo de DS, em franca desvantagem. Nem precisa perguntar qual das duas versões vendeu mais...

Se essa foi uma experiência para testar a aceitação das animações em CG por parte dos fãs da franquia, a Namco falhou seriamente. Para que as cenas mais realistas em computação gráfica funcionem, é preciso que o resto do jogo acompanhe visualmente esse ritmo, o que não seria muito fácil de realizar no DS.

Lançar duas versões do mesmo jogo é obviamente um empreendimento ousado, mas neste caso parece que a tentativa foi ousar moderadamente, já que os CGs parecem mais um adendo do que propriamente uma versão. E é por isso que provavelmente não veremos uma nova inclusão de CGs na série Tales tão cedo. Isto se virmos qualquer Tales que seja por bandas ocidentais...









Por Sérgio Oliveira

A História dos Vídeo Games #3: O Magnavox Odyssey (1972)

*Em nosso último encontro na coluna **A História dos Vídeogames** aqui na revista **Nintendo Blast**, conhecemos um pouco a história dos criadores dos dois primeiros vídeogames de que se têm notícia – Ralph Baer e Nolan Bushnell –, responsáveis pelo Magnavox Odyssey 100 e pelo Atari 2600. Nesta edição, conheceremos um pouco melhor a "cria" de Ralph Baer, o pai do primeiro console doméstico de todos os tempos: o Magnavox Odyssey 100.*

Com a ideia de desenvolver um aparelho capaz de trazer interatividade às companhias de televisão a cabo dos Estados Unidos, Ralph Baer dedicou suas horas vagas do dia ao desenvolvimento de um protótipo conhecido como *Brown Box*. A princípio a ideia não passou de mais um projeto de fundo de quintal, desenvolvido aqui e acolá.

Algum tempo depois, Baer demonstrou um jogo de *ping-pong* totalmente funcional e a partir daí o projeto decolou. Várias demonstrações públicas seguiram-se a essa última e Baer, juntamente com Bill Rusch e Bill Harrison, começaram a trabalhar no projeto de uma pistola e de três novos jogos (vôlei, futebol e tiro). Com fundos suficientes para o desenvolvimento do projeto, Baer finalmente decide apresentá-lo a empresas como RCA, GE, Zenith, Sylvania e Magnavox.

Após um acordo fechado e cancelado com a RCA, finalmente em março de 1971 Baer e sua equipe fecharam um contrato de licença de produção do *Brown Box* com a Magnavox, da holandesa Philips.



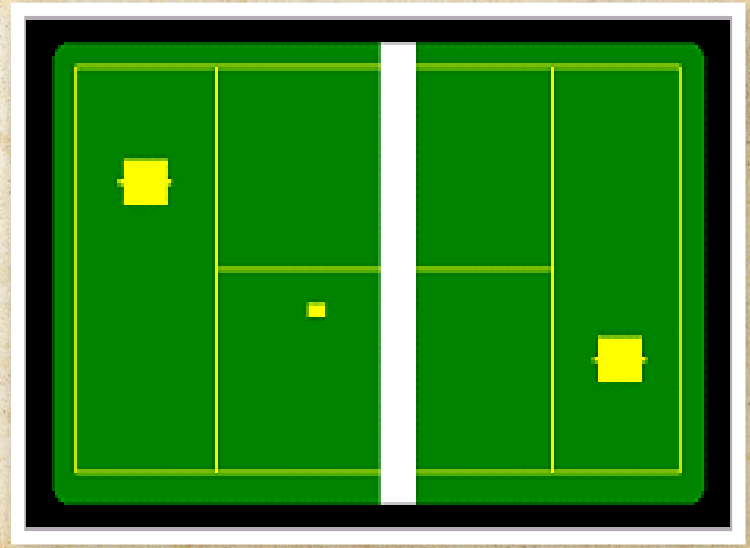


Não demorou para que, no verão de 1972, o primeiro console doméstico de todos os tempos fosse lançado com o nome de **Magnavox Odyssey**. Em pouco mais de seis meses o vídeogame vendeu cerca de 100 mil unidades, se tornando um grande sucesso em todo o mundo.

Com quatro jogos de fábrica, os gamers pioneiros tinham motivos suficientes para passar horas e mais horas em frente à televisão com os controles super ergonômicos do Odyssey. Se achassem pouco, outros 12 jogos poderiam ser comprados em "cartuchos", que na realidade não eram cartuchos e sim placas de circuito que apenas alteravam a forma como a corrente elétrica passava pela placa do aparelho. A jogatina poderia se tornar ainda mais divertida com a *light gun*, um dos principais periféricos do Odyssey (pois é, já existiam periféricos àquela época!) e a primeira *light gun* a ser comercializada em todo o mundo.

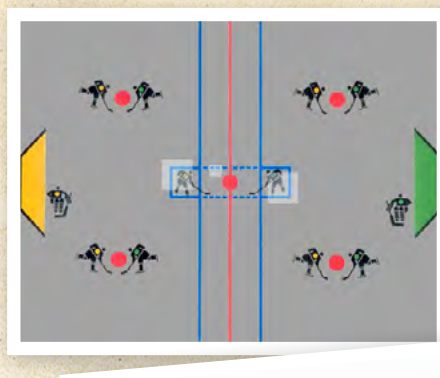


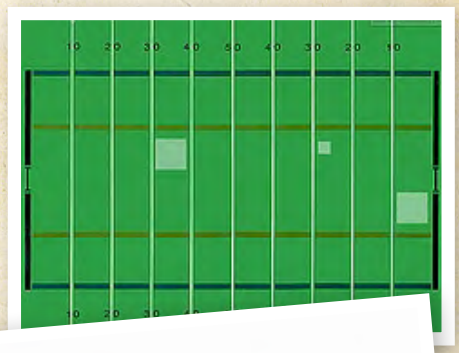
Apesar de trazer a diversão que antes era acessível apenas aos militares e cientistas de grandes laboratórios e universidades, o Odyssey pecou pela falta de jogos aliada à baixa capacidade gráfica e de processamento. Para se ter uma ideia, ele não era capaz sequer de calcular e exibir a pontuação dos games. Não raramente os jogos vinham com umas tabelinhas enormes para essa função.



A falta de poder de processamento se refletia no tipo e qualidade dos games, que sequer tinham cenários. Para corrigir tal problema, os jogos vinham acompanhados de uma espécie de papel filme, que podia ser colocado na tela da TV para simular algum cenário ou para dar cores ao breu comum a todos os jogos.









Com o tempo, o ritmo de vendas do Odyssey caiu bastante devido tanto aos problemas do próprio aparelho quanto de *marketing* e logística da Magnavox. Para piorar a situação, um falso boato de que o Odyssey e seus acessórios só funcionavam em aparelhos de TV fabricados pela Magnavox espalhou-se entre os consumidores. O rumor ganhou força com o tempo e acabou contribuindo com o declínio das vendas do console.



Chegou um ponto na vida do Odyssey e de Baer que o lema então passou a ser "*Se tá ruim, pode piorar um pouco mais*". Nolan Bushnell visitou um stand da caravana de divulgação do Odyssey no Airport Marina Hotel, na Califórnia, e jogou o *ping-pong* do console. Logo na sequência, Bushnell contratou Allan Alcorn para desenhar e desenvolver um *ping-pong* baseado naquele que ele havia visto na Califórnia. O resultado foi o famoso **PONG**, uma cópia descarada do *ping-pong* do Odyssey. Para piorar, Ralph Baer se envolveu em inúmeros processos judiciais por infração de patentes de Nolan Bushnell.

Ruindades e controvérsias à parte, o Odyssey contou com 28 jogos ao todo, cerca de 330 mil unidades vendidas e rendeu algum dinheiro para os bolsos da Magnavox e de Ralph Baer. O console ganhou inúmeras outras versões até 1978, quando foi lançado o último Odyssey, conhecido como **Odyssey 2100**.

O Magnavox Odyssey definitivamente foi um console marcado por seu pioneirismo e, sobretudo, suas controvérsias. A postura da Magnavox e do próprio Ralph Baer quanto ao console refletiam muito bem o amadorismo e inexperiência deles para lidar com o emergente mercado dos jogos eletrônicos. O resultado foi que o Odyssey não empolgou tanto quanto deveria e ainda teve sua ideia copiada por Nolan Bushnell, responsável pelo primeiro grande sucesso dos vídeogames. Mas vamos deixar esse assunto para o próximo artigo da coluna A História dos Vídeogames aqui, na revista Nintendo Blast. Até lá!


PARABÉNS, FILHO! É UM LINDO DESENHO!
BOOM!
WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR
Daniel Moisés

NINTENDO BLAST

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