

NINTENDO BLAST

www.nintendo.com.br

EDIÇÃO Nº03 ANO 2009



TOP 10
Os melhores
de **2009**

ÍNDICE

PERFIL	Raphael the Raven	03
MARIO BITS	A Floresta Amazônica	04
GAMEMUSIC	Bandas que fazem versões	05
PRÉVIA	Sonic & Sega All-Stars Racing	08
BLAST FROM THE PAST	Donkey Kong 64	12
NINTENDO CHRONICLE	Famicon e a Consagração Mundial	16
GAMEDEV	Os 4 Pilares da Indústria	19
TOP 10	Melhores de 2009 (DS/Wii)	24
POKÉMON BLAST	Pokétch	33
PRÉVIA	No More Heroes: Desperate Struggle	36
ENQUANTO ISSO	10 anos de Dreamcast	39
PRÉVIA	Tales of Graces	41
COLUNA	Iwata Asks: N. Super Mario Bros Wii	45
OUTER N	Os últimos serão... Esquecidos?	54

REDAÇÃO

Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Pedro Pellicano, Andre Santos, Eduardo Jardim, Camila Schäfer

REVISÃO

Thiago Abreu, Filipe Gatti, Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Sérgio Oliveira, Ricardo Scheiber

DIAGRAMAÇÃO

Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França

INTRODUÇÃO

O ano não poderia acabar sem mais uma edição da sua Revista Nintendo Blast! E essa edição é um verdadeiro presente para todos os nossos leitores, recheada de conteúdo e matérias especiais, para você aproveitar no seu tempinho extra de fim de ano. Sem esquecer de agradecer a todos que participaram e apoiaram mais essa edição, desejo a todos um Feliz Natal e um Ano Novo cheio de sucesso e realizações!

E não se esqueça, para receber as próximas edições da revista em seu email, basta fazer a assinatura gratuita no site revista.nintendoblast.com.br.

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA

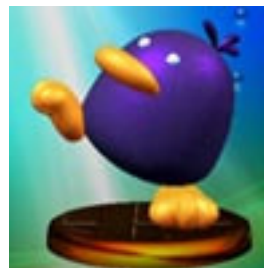




Raphael the Raven



Raphael era um pequeno Raven comum, até que ficou cara a cara com Blue Yoshi em **Yoshi Island**. Foi nesse momento que a bruxa Kamek apareceu e jogou um feitiço em Raphael, deixando-o gigante e com super força. Então ele arremessa Yoshi e Baby Mario para a Lua, mas acaba sendo derrotado. Raphael retorna em **Tetris Attack**, aliado com a gangue de Shy Guys, mas com a ajuda de Yoshi, acaba se tornando bom e pacífico. Alguns anos depois, ele volta a aparecer em **Paper Mario**, como líder de uma tribo de Ravens pacíficos em Lavalava Island. Desta vez ele ajuda Mario a encontrar o quinto Star Spirit em Mount Lavalava. Raphael, assim como os outros Ravens, é uma espécie de pássaro que pode voar batendo seus pés.



Jogos e Séries em que está presente: Yoshi's Island, Tetris Attack, Paper Mario, Super Smash Bros.

MARIO BITS

A Floresta Amazônica

Howdy there! Pois é, taí uma coisa que eu sempre fiquei cogitando. Será que o personagem Mario já deu uma passada no Brasil? E a resposta é sim.

A América do Sul é um continente localizado na Terra e consiste de países como Equador, Brasil, Colômbia, Peru, Argentina e Chile. É muito conhecida por seu clima tropical e florestas. A América do Sul aparece em um episódio de The Adventures of Super Mario Bros. 3, chamado 7 Continents for 7 Koopas, ou "7 Continentes para 7 Koopas". Sabe o que mais me enche de nervosismo nos desenhos animados do Mario? Neles, o Rei Koopa não quer dominar somente o Reino do Cogumelo... ele se atreve a vir ao Mundo Real e conquistar nossas cidades, países, e neste caso em particular... o mundo inteiro.



Para fazer isso, ele coloca seus sete filhos em sete continentes do planeta. Bully (Roy) é mandado para ser a Besta do Leste na Ásia; Cheatsy (Larry) é mandado para a Austrália para mostrar o quanto ele pode ser baixo; Kootie Pie (Wendy) é mandada para a Europa para ser uma praga; Kooky (Ludwig) é mandado para fazer selvagerias na África; Big Mouth (Morton) é mandado para a Antártica para liberar todo o seu ar quente; Hip (Lemmy) é mandado para redescobrir a América do Norte, e, finalmente, Hop (Iggy) é mandado para mostrar todo o seu "La Bamba" na América do Sul.

Entre infinitas outras desgraças que eles podem fazer com as Varinhas Mágicas, como a Wendy transformando os quadros do Museu de Louvre em fotos de si mesma, Roy pichando a Grande Muralha da China, Larry transformando todos os humanos em cangurus e por aí vai, Iggy usa sua Varinha para fazer com que a nossa querida Floresta Amazônica, o pulmão do mundo, se transforme num imenso estacionamento.



Felizmente, Mario deu um jeito no pestinha e usou sua própria Varinha Mágica para restaurar a floresta no estado em que estava antes. Mas fala sério, um estacionamento? Eu nem vou reclamar do ataque dos Koopas, porque se o ser humano continuar tão destrutivo, mesquinho e extremamente idiota como está sendo, sem nenhuma centelha de conscientização... esse vai ser o futuro da nossa floresta.

Bandas que fazem versões das trilhas de games



Hoje trago um pequeno resumo sobre as principais bandas que fazem versões das músicas de videogame. Claro que não dá para citar todas, mas aceito sugestões, afinal, é sempre bom ouvir/conhecer uma banda nova. Então vamos lá:



The OneUps

Essa é uma banda que admiro para caramba. Banda do Arkansas que mescla as músicas dos jogos com ritmos de diversas partes do mundo. Tocam as trilhas de diversos consoles. As músicas são boas de ouvir e até meu sogro curtiu bastante! Destaque para **Monkeys** (Mario Paint), **Bossa De Link** (The Legend Of Zelda) e **Andy Asteroids** (Earthworm Jim), que possuem elementos bem diferentes. O groove também é uma característica da banda, com destaque para as músicas **Toe Jam Jammin'** (Toe Jam & Earl), **Aquatic Ambience** (Donkey Kong Country) e **Bomberman**. Integrantes: Anthony Lofton, Tim Yarbrough, Greg Kennedy, William Reyes, Jared Dunn e Mustin. Site oficial: <http://www.theoneups.com/>



The Advantage

Grupo americano de músicos com a mesma proposta do pessoal do Minibosses e do Neskimos, ou seja, fazer versões de trilhas do **NES** no estilo rock. A banda já tem um álbum lançado com suas versões e faz shows por todo o território americano. No site oficial da banda existem alguns MP3s para download, entre elas um medley bem legal do jogo **Castlevania III**. Site oficial: <http://www.theadvantageband.com/>



Neskimos

Criada em 1999, é uma banda de verdade e toca por todo o território americano. A fama dos Neskimos em seu país é tanta, que o grupo já apareceu até na MTV americana!

Pouco se sabe sobre seus integrantes, pois estes não revelam seus verdadeiros nomes, sendo chamados apenas por apelidos. A maioria nomes de personagens de games para consoles **Nintendo**. Prestem atenção em como era a formação clássica da banda: Dr. Willy (Guitarra), Trevor Belmont (Baixo), Mario (Bateria) e Johntendo (Guitarra).

A banda já lançou dois álbuns (**Battle & Bloodshed e Berserker**), só que estes não foram colocados a venda, mas sim disponibilizados na internet para download [neste link](#).



Minibosses

Em 1997 os estudantes Aaron Burke e Matt Wood formaram com outros amigos uma banda de rock que fazia covers de canções de jogos eletrônicos batizada de Jenova Project. Em 1999 eles mudaram o nome para Minibosses, dedicando-se então exclusivamente a tocar músicas dos clássicos jogos do NES.

Seu primeiro álbum foi lançado em 2000, contendo tanto gravações originais quanto covers, entre os quais estavam músicas de jogos como **Castlevania, Contra, Double Dragon** entre outros. Desde então a banda vem se apresentando em turnês continuamente e gravando material para novos álbuns. Em 2004 saiu um álbum ao vivo da banda, intitulado **Live at the Middle East**, e em 2005 foi lançado o álbum de estúdio **Brass**, onde alguns dos antigos medleys que a banda gravou em seu primeiro álbum foram regravados com uma qualidade superior. Destaque para o medley do jogo **Castlevania I**.

Durante os anos, os Minibosses passaram por diversas mudanças de formação, principalmente entre os guitarristas. Site oficial:

<http://www.minibosses.com/>



8 Bit Instrumental

A banda começou quando os guitarristas André e Rodrigo se conheceram e descobriram o gosto por composições musicais para videogames. Rodrigo já tinha mais experiência na área. Tocava vários temas e já tinha gravado vários de seus arranjos de jogos como **Contra**, **Super Mario Bros**, **Street Fighter II**, **Altered Beast** entre outros. Os irmãos André, Moisés Filho e Luciano, já haviam tocado alguns temas também, mas nada ainda tão sério. Porém, ambos tinham um desejo em comum que ainda não tinham realizado: montar uma banda que tocasse as músicas dos jogos que marcaram suas infâncias e adolescências. Começava assim a história do grupo 8 Bit Instrumental, de Uberlândia (MG). Site oficial:

<http://www.8bitinstrumental.com/>



MegaDriver

Inicialmente era um projeto do guitarrista brasileiro Nino, que tinha como objetivo regravar temas e trilhas sonoras de videogame em versões heavy-metal. Após alguns anos, o MegaDriver deixou de ser um projeto de “um músico só” e hoje é uma banda de verdade. Inclusive o Nino deu uma entrevista para o João Gordo, que vocês podem [conferir aqui](#).

O grupo MegaDriver (apesar do nome sugerir que a banda só curte o console de 16 Bits da SEGA) já gravou músicas de vários games clássicos lançados para o NES, tais como **Double Dragon**, **Batman**, **Ninja Gaiden**, **Castlevania**, etc. Além disso, eles possuem uma guitarra feita com o console Megadrive e outra do Sonic. Site oficial:

<http://www.megadrive.com.br/>

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



por Gustavo Assumpção

Pensar num game de corrida com personagens da SEGA é algo que não é lá muito difícil. É só lembrar da fórmula básica de Mario Kart, substituir os personagens, criar pistas temáticas, itens engraçadinhos e pronto, está criado. Talvez não seja exatamente isso que a SUMO Digital (de SEGA Superstar Tennis e F-1 2009) e a própria SEGA tiveram em mente quando começaram. Mas aparentemente é esse o resultado final que Sonic & SEGA All Stars Racing terá.



Numa corrida, quem ganha do Sonic?

A série Sonic já se enveredou algumas vezes pelos games de corrida. Só para citar um exemplo, o ouriço já disputou corridas a pé em Sonic R (do falecido Saturn) ao som de belíssimas músicas cantadas. Naquela época, o sucesso massivo de Mario Kart fez com que boa parte dos mascotes ganhassem um game do estilo e é claro que Sonic não ficou de fora – resultando em um game menos divertido, mas por vezes mais inspirado que MK.

Pois bem, pouco antes da E3 desse ano, a SEGA liberou as primeiras imagens de sua reestréia no gênero: Sonic & SEGA All-Stars Racing. A ideia é fazer um game de corrida engraçado e divertido mas que ao mesmo tempo seja diferente dos demais games fofinhos com personagens famosos. Para isso, estarão presentes personagens que pela primeira vez participam desse tipo de game.

Tanto a SEGA quanto a SUMO tinham várias ideias para personagens selecionáveis, mas alguns deles tiveram que ser deixados de lado na versão final, não só por serem inviáveis, mas por comprometerem a física de jogo. Na lista confirmada até agora estão a turma de Sonic (o próprio, além de Amy Rose, Miles “Tails” Prower, Shadow, Big the Cat, Dr. Eggman), Billy Hatcher (do homônimo game do GameCube), Ai Ai e Amigo (de Samba de Amigo), Beat (de Jet Set Radio), Ryu Hazuki (de Shenmue) e até mesmo o legendário Alex Kidd. Ao todo serão 20 personagens diferentes e 40 pistas que vão mostrar localidades muito conhecidas de quem jogou a maioria dos games da produtora. A SEGA não descarta a possibilidade de que mais personagens e pistas possam ser disponibilizadas por DLC (conteúdo adicional por download) mais tarde.

Uma adição interessante é a presença da “SEGA Miles”, uma espécie de moeda. Ao se completar desafios, vencer corridas ou simplesmente competir em qualquer modo de jogo, o player ganha uma

determinada quantidade das SEGA Miles, que permite comprar músicas, personagens, pistas, artworks, e outros mimos mais. Ao comprar personagens ou pistas, o jogador também ganha acesso à história deles e quais jogos eles apareceram, numa espécie de perfil.

Em entrevista recente, membros da SUMO Digital disseram que o principal cuidado da equipe é com os detalhes. Tudo está sendo planejado para agradar em cheio aos jogadores e fãs dos personagens. Animações, veículos, pistas e até mesmo menus e dublagens estão recebendo um cuidado especial.

É claro que as versões Wii e DS não terão o mesmo capricho que os primos ricos para PS3/ X360. A própria SEGA já confirmou que o frame rate da versão para Wii é baixo em comparação com as demais versões – o que a tornará menos fluente e menos rápida.

No DS, uma incógnita

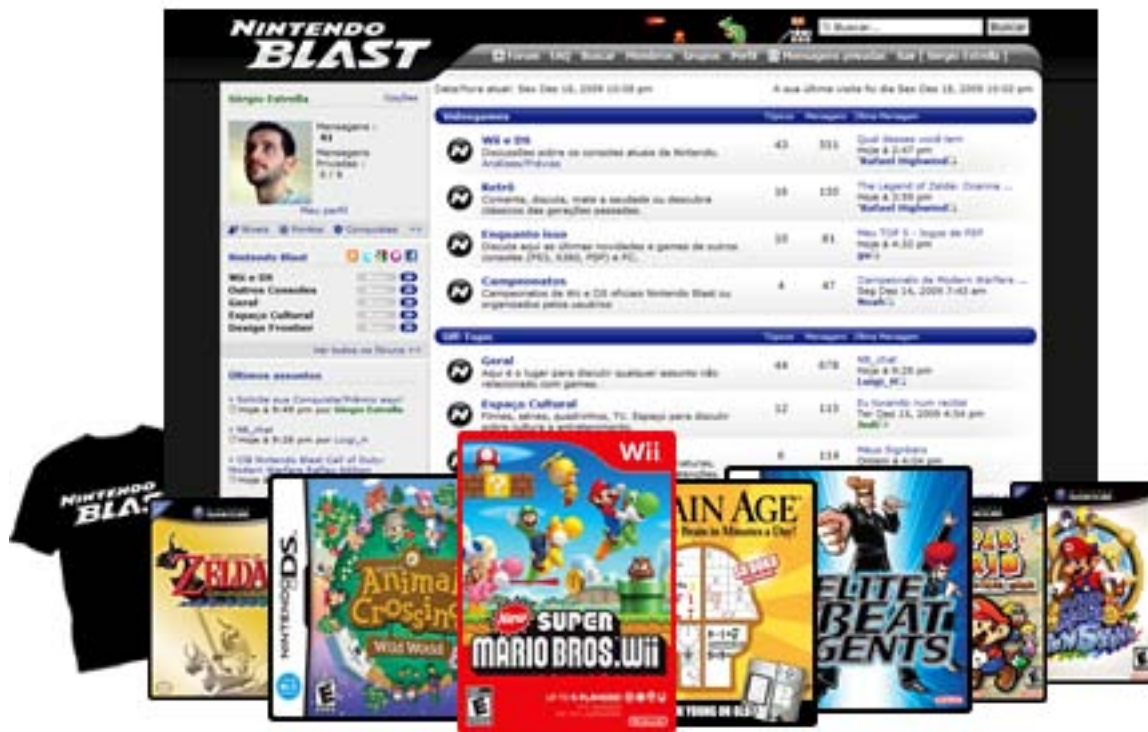
Games multiplataforma tem garantido uma série de games sofríveis para o DS. Tomara que esse não seja o caso da versão de Sonic & SEGA All-Stars Racing no portátil. Pelas informações disponibilizadas é bastante complicado afirmar como o game será. A SEGA se refere a ele como um “Outrun com armas”, o que pode indicar um game veloz e sem exigir muito do jogador.

Personagens, pistas e outros elementos da versão para consoles, devem permanecer presentes. No mais, não deve fugir muito de games recentes como My Sims Racing e porque não, até do próprio Mario Kart.



PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



Não sabe como aproveitar seu fim de ano, férias, e início de 2010? O Nintendo Blast tem a solução! Conheça a nossa mais nova promoção online: a **Conquista Premiada!**

A promoção acontece no **Fórum Nintendo Blast**, nossa comunidade interativa sobre games. Ao se cadastrar, você já começará a receber pontos em seu perfil e ao atingir determinadas pontuações (você recebe pontos ao participar do fórum, postar mensagens, convidar amigos...), poderá receber prêmios como jogos de **Wii, DS, GameCube, camisetas oficiais e até prêmios virtuais** como Pacotes de Expansão e acesso à fóruns ocultos!

Além disso, você poderá participar de campeonatos, desafios de conhecimentos gamísticos e até de concursos de design, conseguindo pontos extras!

E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

[Visite o Fórum](#)

[Cadastre-se](#)



por Gustavo Assumpção

BLAST FROM THE **PAST**

DONKEY KONG 64

É fato que os três games da série Donkey Kong Country conseguiram um sucesso inesperado, e tornaram os games DK fortes concorrentes no gênero até mesmo para os títulos da série do bigodudo Mario. Mas depois de três acertados projetos, a expectativa em torno da estreia do game em três dimensões era imensa. Donkey Kong 64 chegou em novembro de 1999 em meio a muita expectativa.



Megalomania astronômica

Desde o anúncio do projeto de DK 64, a sensação que se tinha era que ele levaria a expressão “interminável” ao seu expoente máximo. Ao todo são sete mundos gigantescos e interligados e o pior: que precisam ser visitados várias vezes sempre que um dos personagens principais são destravados.

Em cada uma dessas fases, os objetivos são extremamente parecidos: colete moedas Rareware, coins, fadas-banana e bananas douradas. Aliás, essas últimas são 102 ao longo do jogo – o que convenhamos é um grande exagero. Além disso os mundos nem sempre são divertidos e instigantes a exploração.

Essa necessidade de grandiosidade aparece também em outro ponto que não contribui muito para o sucesso do game: os cinco personagens diferentes que são controláveis. Além de pelo menos dois deles serem completamente desnecessários, a troca entre os mesmos a todo o momento não foi a melhor escolha, já que torna bem maçante passar pelo mesmo local cinco vezes.

Lanky, Chunky, Diddy, Tiny e DK possuem habilidades diferenciadas e a inédita opção de poder usar uma arma e um instrumento musical diferente, cada um. Mas se o número de Kongs fosse menor, essas características poderiam ter sido melhor exploradas e talvez fossem mais díspares.

Aliás, o uso desses instrumentos musicais próprios se torna apenas um supérfluo na já exagerada quantidade de coisas para se fazer e não acrescentam quase nada a experiência de jogo.

Donkey Kong encontra Banjo-Kazooie

Outra crítica pesada que pode facilmente ser arquitetada contra DK 64 é que ele segue exatamente a mesma base que a Rare já havia criado para Banjo-Kazooie lançado pouco mais de um ano antes. É só pensar um pouquinho e ver que na realidade DK 64 pouco inovou o gênero.

A primeira característica herdada de B&K é que as habilidades de cada personagem são aprendidas sempre que o jogador tem contato com um mentor.



Se em Banjo-Kazooie este era a marmota Bottles, em DK64 é Cranky que faz esse papel.

Os itens que devem ser coletados também possuem equivalências com relação a B&K. Ou você também não percebe uma semelhança enorme entre as bananas douradas e fadas-banana e os Jiggies e Jinjos? A realidade é que a Rare além de pouco investir em inovações, preferiu adequar uma fórmula já existente ao universo de Donkey Kong.

Visual estupendo

Talvez o ponto que não possa receber críticas em DK 64 é o seu visual. Todos os cenários e fases são gigantescas e cheias de detalhes e o que mais impressiona são os efeitos de luz e sombra e a animação e movimentação de personagens e inimigos – características sempre marcantes em games da Rare. As texturas são impressionantes – tudo graças ao uso obrigatório da expansão dkshot9de memória de 4MB, essencial para o game.

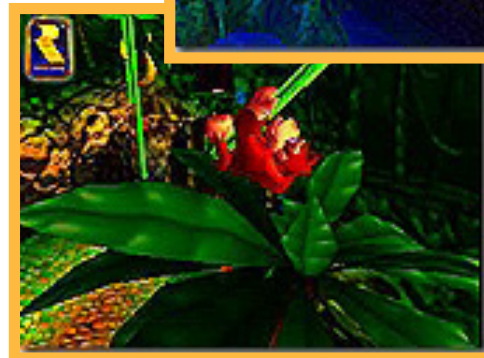
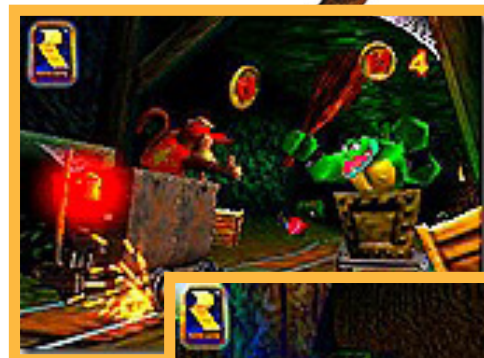
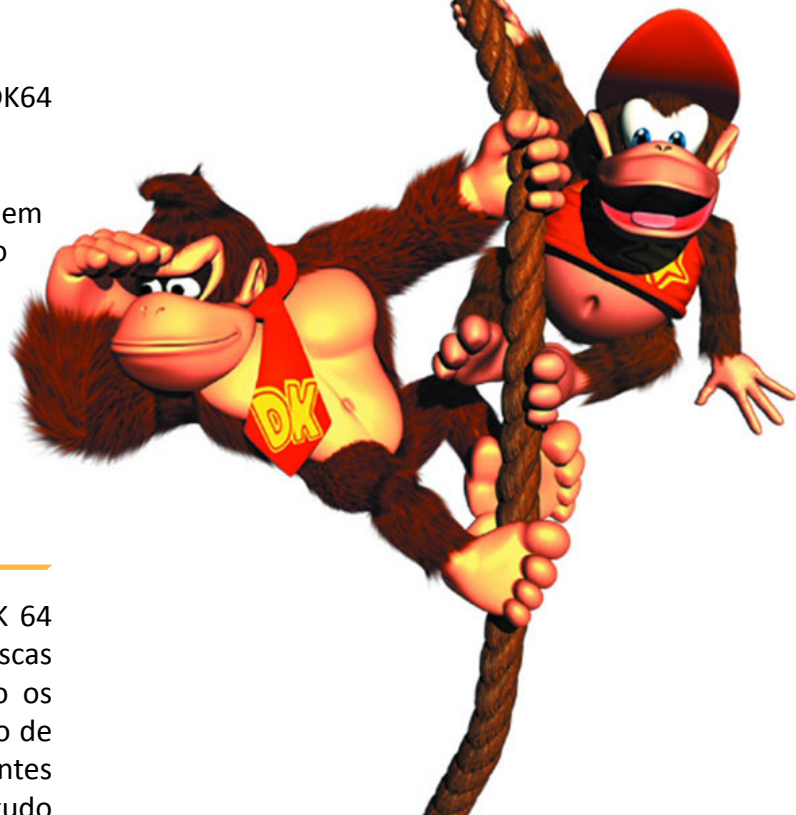
A trilha sonora por outro lado tem o pesado fardo de suceder as obras primas de David Wise em Country. Mesmo sem a mesma inspiração, a trilha cumpre bem seu papel e em momento algum parece ruim.

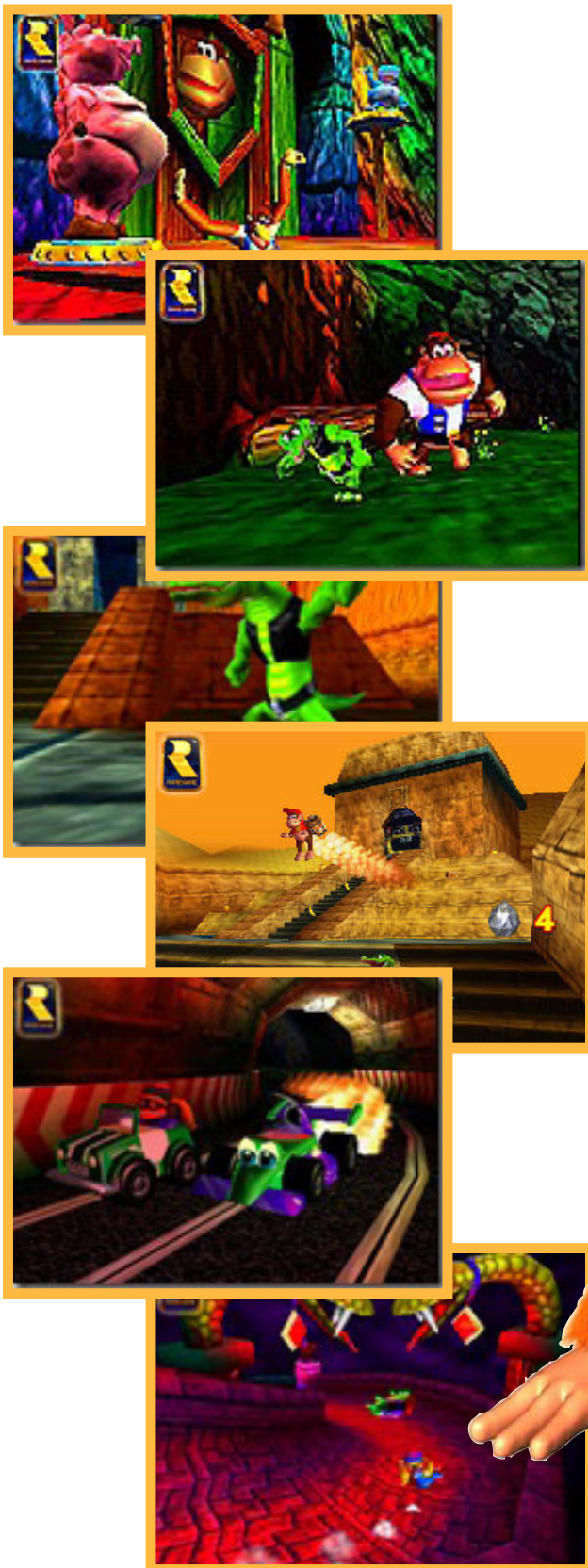
Se lembrarmos do DK Rap – uma das melhores canções de toda a série DK – a trilha sonora aqui não é dispensável.

Voltando um pouco ao esquema de jogabilidade, é fato que DK64 privilegia a coleta de itens e o aprendizado de novas técnicas. Mas o fato é que a dificuldade não é muito balanceada.

Digo isso porque o desafio não é crescente como se poderia esperar, alterando momentos de maior facilidade e momentos de dificuldade exacerbada.

Falando um pouco do multiplayer – basicamente um “deathmatch” - é inegável que com quatro jogadores ele é bem divertido assim como é inegável que ele é bem repetitivo. Mas sem dúvida é louvável a ideia de fazer um modo do gênero em





um game desse estilo, o que não é nada comum.

Falando das fases em si, elas não fogem muito dos ambientes já apresentados em outros games da série (como um navio, um castelo e um ambiente no gelo). A melhor delas é a Fungi Forest que conta com localidades bem interessantes, enigmas muito bem planejados e inimigos muito característicos.

Mas afinal, entra para a história?

Quase 10 anos após seu lançamento, Donkey Kong 64 ainda permanece na memória dos fãs mais ávidos. Após ler essa análise você deve estar se perguntando se ele é bom. Eu te digo que sim, mas não é um game historicamente importante ou influente. É muito acima da média do Nintendo 64. Mas também não é comparável com o brilho que a série teve no Super Nintendo. Eu sinto em DK64 uma necessidade muito grande de oferecer algo sempre épico e exageradamente grande, o que como vemos nem sempre é o preferível.



Nintendo Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 3:
**FAMICOM E A
CONSAGRAÇÃO MUNDIAL**

Na segunda parte da Nintendo Chronicle, vimos como a Nintendo conseguiu superar a crise financeira pela qual passava com o sucesso de três Arcades: Donkey Kong, Mario Bros. e Donkey kong Jr. Agora veremos como foi a decisão de enveredar de vez pelo caminho dos jogos eletrônicos e o sucesso absoluto do Famicom no Japão e do NES nos Estados Unidos



O início difícil e nebuloso

O ano era 1983, e após alguns estudos de mercado e o desenvolvimento do projeto base, o Famicom (em destaque a versão ocidental, o NES, seguido do original) é lançado no Japão no dia 15 de julho. Usando tecnologia de ponta e inovando nos controles, ficava claro que a Big N tinha uma mina de ouro nas mãos se conseguisse administrá-lo bem e sem falhas, além claro de oferecer uma biblioteca de games de qualidade. O Famicom evoluía a fórmula dos consoles então

sucesso no mercado (como o Atari) já que possuía uma capacidade técnica maior e um controle idealizado por Gunpei Yokoi que se tornou um grande sucesso por um fator: a presença do direcional em cruz (foto).

Yokoi já tinha usado o direcional no Game & Watch, mas foi realmente no primeiro console de mesa da Nintendo que ele se popularizou. Além de possibilitar uma movimentação extremamente simples e eficaz, era mais fácil de utilizar que o sistema de movimentação dos concorrentes, além de ser mais resistente. O outro trunfo do Famicom estava na porta extensora – inédita até então – que possibilitou o lançamento de diversos periféricos que ampliavam a mecânica de jogo.

No seu primeiro ano no Japão, o Famicom foi muito criticado pela ocorrência de erros de programação que em casos mais graves impediam o funcionamento do console depois de um tempo. Em 1984 a Nintendo chegou a realizar



um recall nos consoles vendidos e suspendeu a fabricação por um tempo. Mesmo assim o console fazia um sucesso acima até mesmo do que a Nintendo esperava, o que encorajou o investimento em um lançamento maciço nos Estados Unidos.

Inicialmente a ideia da Big N era que o lançamento fosse feito pela Atari, que já possuía um certo respaldo e uma certa fama no ocidente. Mas ela recusou o lançamento alegando já estar desenvolvendo um console de 8 bit por conta própria. Numa decisão arriscada, a Nintendo decide seguir por si só o caminho e trabalhar com suas próprias mãos para conseguir colocar o console nas lojas americanas.

O Nintendo Entertainment System possuía um design particular e que marcou uma época. Todo cinza e com detalhes em preto, o console destoava completamente do Famicom, a versão japonesa, que era muito mais cool, em tons avermelhados e nada sóbrios. Interessante é perceber que o design do Super Nintendo, lançado cerca de seis anos depois, é apenas uma evolução do design do NES. Igualmente, o Super Famicom possuía um visual todo diferente.

Foi no início de 1984 que a Nintendo apresentou pela primeira vez ao mercado ocidental o console recém lançado no Japão durante a Consumer Electronic Show. A verdade é que houve céticos, mas todos ficaram impressionados e interessados naquela novidade. Foi só em 1985 que na mesma CES o já devidamente batizado de NES – Nintendo Entertainment System (foto) – apareceu completamente redesenhado para o mercado ocidental. Entre as diferenças estava um design mais clean e o uso de cores mais suaves para o próprio hardware – tentativa de conquistar o exigente mercado americano.



No dia 18 de outubro de 1985 finalmente o NES chega às lojas de Nova York, cidade escolhida pela Nintendo para que funcionasse como piloto no projeto de inserção do console no ocidente. O lançamento inicialmente foi feito em dois bundles diferentes: Action Set e Deluxe Set. Ao todo foram disponibilizadas cerca de 50 mil unidades do console que rapidamente se esgotaram. Foi só em fevereiro de 1986 que o console chegou ao restante do território americano e se tornou um grande sucesso. A verdade é que desde o seu lançamento o NES nunca foi ameaçado em sua liderança, seja no Japão ou nos Estados Unidos, mesmo que em alguns momentos a disputa tenha sido intensa com seu principal concorrente – o Master System da SEGA.

Alguns pontos interessantes a serem frisados é que o Famicom foi muito mais que um sucesso comercial. O console foi o responsável pela criação de uma verdadeira legião de jogadores que continuam em atividade até hoje. O importante é verificar que muito mais que um console de entretenimento, ele foi culturalmente um dos símbolos dos anos 80.

Outro interessante fator é que o NES foi o responsável para que as empresas até então sucesso nos arcades (como Konami, Namco e outras) pudessem investir nesse novo mercado dos consoles de mesa. A verdade é que sem esse sucesso absolutamente retumbante do console, seria muito difícil que o mercado tivesse vingado. Provavelmente ainda estaríamos reféns dos arcades.

Mas se tivéssemos que mencionar o principal motivo do sucesso do console, claramente seria a linha de títulos. Com todos os grandes sucessos e verdadeiras obras-primas em sua biblioteca, era difícil que o NES não alcançasse o sucesso que conseguiu. Mais isso é assunto para nossa quarta parte da Nintendo Chronicle: o surgimento das grandes franquias. Até lá!



As boxarts do NES eram um caso a parte. Destaque acima para a de Mega Man 2, considerada uma das mais trashes de todos os tempos





GameDev

Por Sérgio Oliveira

PARTE 3: Os 4 Pilares da Indústria

Na última edição, fizemos um overview nas principais áreas de atuação na indústria e em algumas das suas profissões. Desta vez abordaremos uma visão um pouco mais aprofundada em 4 das principais profissões da indústria – o chamado caldo grosso. De antemão não quero desmerecer nenhuma outra profissão da indústria, mas as que discutiremos aqui são as responsáveis pela concepção do jogo e por torná-lo realidade. Sem mais delongas, vamos à nossa GameDev de hoje!

Hoje para fazermos um bom jogo precisamos de uma equipe enorme e extremamente especializada. Mesmo com o surgimento de profissões cada vez mais pitorescas e 'terceirizadas', 4 profissões continuam firmes e fortes, constituindo, juntamente com os Game Developers, os pilares que sustentam a indústria e tornam em realidade o "sonho" de se fazer um jogo: Game Artist, Game Programmer, Level Designer e Game Designer.

Game Artist

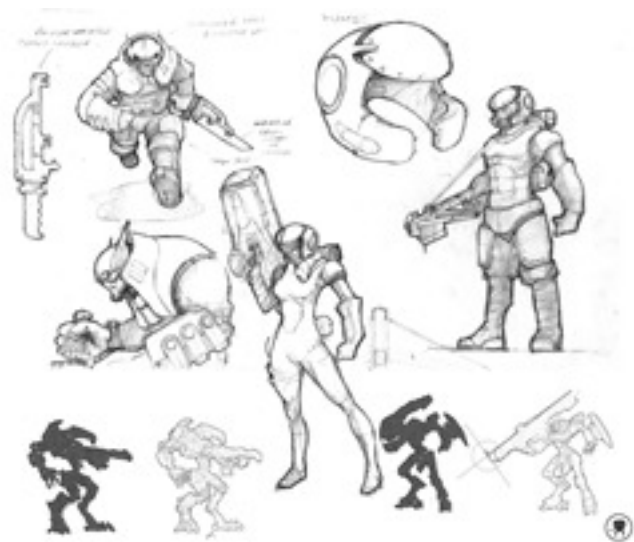
Os Game Artists, como o próprio nome diz, são os artistas responsáveis por qualquer tipo de arte visual presente nos jogos. A profissão de Game Artist é relativamente nova e surgiu principalmente durante a era dos 8 bits, na segunda metade da década de 1980. Antes disso, o processamento gráfico dos computadores era insuficiente (inexistente para ser bem franco) para que existisse uma pessoa especializada na concepção da arte do jogo, atividade atribuída ao Game Programmer na maioria das vezes.

Mas o que exatamente significa "ser responsável por qualquer tipo de arte visual presente nos jogos"? Significa que o Game Artist é responsável por esboçar os personagens, cenários, cenas, efeitos, objetos e tudo o mais em 2D (em papel), que será apresentado, geralmente, ao Diretor de Arte e aos Game Designers para aprovação. Feito isso, mediante aprovação, ele também é responsável por passar esse desenho "à mão" para 3D utilizando aplicações específicas de modelagem em 3D.

Como podem ver, esse trabalho realmente não era necessário antigamente, já que tudo se resumia em amontoar alguns pixels para a criação de um personagem aqui e acolá. Essa atividade era extremamente técnica e envolvia inúmeros cálculos matemáticos todos feitos utilizando linguagens de programação que somente os programadores detinham o conhecimento.

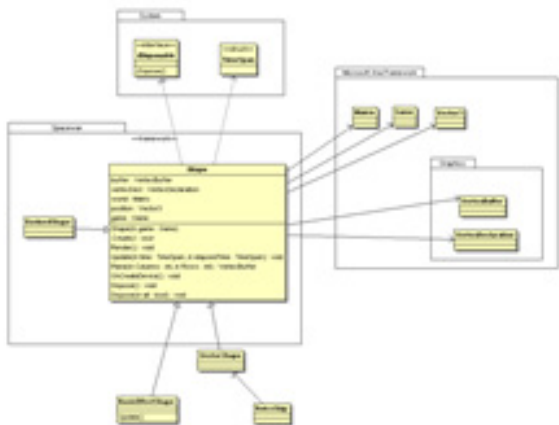
O Game Artist não é responsável apenas por "desenhar" – seu trabalho exige criação o tempo todo, capacidade de inovar, adaptar, documentar e até mesmo programar. Uma vez aprovado o seu projeto, é necessário definir as especificações daquele personagem, por exemplo, definindo suas características como habilidades, poderes etc. O processo de modelagem também exige integração com a engine do jogo (discutiremos isso em outro artigo), o que exige conhecimentos em programação. Fora isso, tudo tem que ser documentado para a utilização posterior no desenvolvimento do jogo.

Nos dias atuais um grande projeto demanda uma grande quantidade de Game Artists, cada um com sua especialidade. Seus salários variam bastante de empresa para empresa e são bastante influenciados pela especialidade e pelo projeto em que se está trabalhando. Mesmo assim, pesquisas indicam que um Game Artist em começo de carreira, nos Estados Unidos, ganha em média pouco mais de US\$5.500,00 e um com mais de seis anos de experiência algo em torno de US\$6.200,00. Já os diretores de arte com experiência superior a 6 anos ganham em torno de US\$8.600,00.



Game Programmer

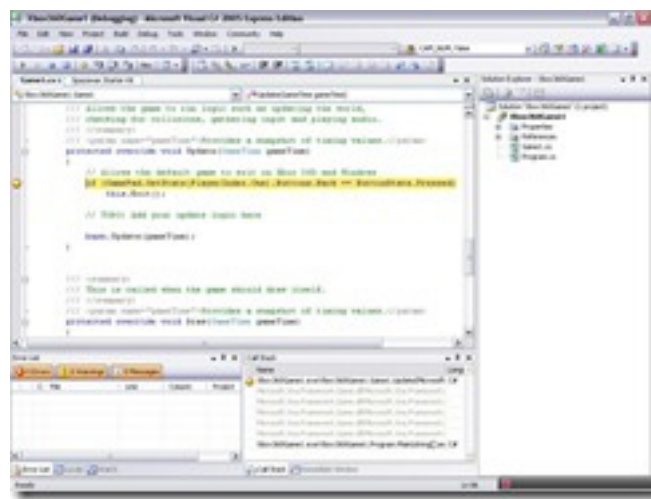
Pioneira na indústria dos vídeo games, a profissão de Game Programmer surgiu no fim da década de 1960 e início da década de 1970, sendo hoje a mais diversificada da indústria dos games. Sua função é desenvolver aquilo que é essencial a todo e qualquer jogo – sua lógica e cálculos matemáticos.



À época do surgimento dos vídeo games, mesmo os jogos sendo bastante simples – resumidos muitas vezes a luzes piscando numa tela e pouquíssimos minutos de jogo – o seu desenvolvimento não o era. Devido ao baixíssimo poder de processamentos das máquinas daquela época e a inexistência de sistemas operacionais, programar um jogo exigia do programador profundo conhecimento de uma linguagem de programação que se comunica diretamente com o hardware da máquina: a Assembly, também conhecida como linguagem de máquina. Escrever códigos nela é extremamente trabalhoso e pouco produtivo, mas era a única alternativa existente.

Devido a essa carência de poder de processamento e a dificuldade envolvida em programar em linguagens de máquina, não havia a necessidade de equipes de especialistas – tudo era concentrado nas mãos do programador, que detinha praticamente todo conhecimento necessário para se fazer um jogo. Porém, com o avanço das máquinas e o aumento exponencial da capacidade de processamento de cada uma delas, tornou-se mais simples (mas não completamente fácil) programar um jogo. Hoje não existe a preocupação de se escrever em linguagem de máquina, mas sim escrever em linguagens de maior semelhança à linguagem falada por nós, humanos – são as linguagens de alto nível.

Com a evolução das máquinas e das linguagens de programação, passou-se a programar não mais para máquinas, mas sim para Frameworks (discutiremos isso em outro artigo), que podem ser entendidos, no escopo atual do artigo, como os principais responsáveis por converter as linguagens de alto nível em linguagem de máquina – ou seja, o que escrevemos de maneira similar à nossa linguagem será convertido em instruções para a máquina em linguagem de máquina, sem a necessidade que nos preocupamos como isso será feito. Com isso houve um aumento considerável na produtividade, podendo o tempo, que antes era empregado para compreender o funcionamento das máquinas, ser empregado para inovações computacionais que vemos todos os dias que um novo jogo é lançado. Dentre as linguagens de programação que mais se destacam hoje na indústria dos vídeo games podemos citar o C++ (usado por Sony e Nintendo), o Java (bastante utilizado para dispositivos móveis e TV Digital Interativa) e o C# (utilizado pela Microsoft para PC e XBOX 360).



A profissão de Game Programmer acompanhou a evolução das tecnologias de perto – afinal de contas eles foram os principais responsáveis por essa evolução. Por isso a profissão tornou-se tão diversificada quanto as tecnologias existentes para se desenvolver um jogo. Hoje existem programadores para tudo o que se possa imaginar, dentre eles vale citar alguns.

- **Programador de física do jogo:** dedica-se ao desenvolvimento da física que o jogo irá utilizar, estabelecendo regras que simularão a gravidade, por exemplo. Resumidamente, são os responsáveis por escrever, em linhas de código, tudo aquilo que vemos nas aulas de física durante o ensino médio, além de aplicá-las a cada caso.
- **Programador de inteligência artificial:** não há nada pior do que um jogo em que todos os seus adversários são lerdos e não lhe impõem desafios. A culpa é toda dos programadores de IA do jogo! Eles são os responsáveis por desenvolver toda a lógica existente por detrás de cada ação que é feita durante o jogo.
- **Programadores de gráficos:** em linhas gerais, são os responsáveis por não deixar o seu jogo engasgando quando, por exemplo, há muitos inimigos na tela, o que exige uma grande capacidade de processamento, às vezes superior ao que o console ou computador suportam. São os responsáveis por otimizar a maneira como os gráficos serão apresentados na tela. Hoje em dia são os mais bem pagos.
- **Programadores de rede:** são os responsáveis por tornar a jogatina online realidade. É considerada uma das especialidades mais desafiadoras na área de programação por ter que lidar com questões de infraestrutura para que a jogabilidade não seja comprometida com as diferenças de banda de cada jogador.



Além disso, todos os programadores são responsáveis por definir as relações dos inúmeros eventos que possam ocorrer no jogo por intermédio da criação dos diagramas de classes, e pela documentação do projeto para que seja possível a manutenção do código que ele escreveu por outros programadores.

Devido a grande quantidade de plataformas existentes hoje em dia para programar (Wii, PS3, XBOX 360, Windows, iPhone etc), geralmente o programador se especializa em uma delas após definir qual sua área específica de atuação. É uma profissão que exige muito do profissional, mas para quem gosta de algoritmos,

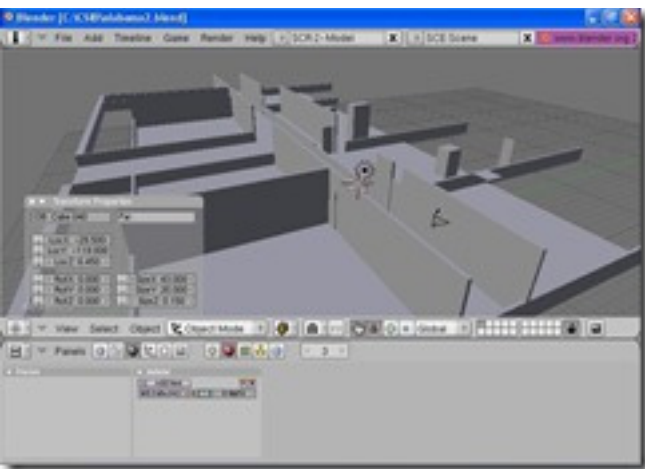
lógica e programação, é uma diversão imensa – principalmente considerando-se os salários, um dos mais altos da indústria. Pesquisas mostram que um programador experiente pode ganhar, nos Estados Unidos, até US\$8.200,00 mensais – mais do que um diretor de arte.

Level Designer

Os Level Designers são os responsáveis por criar as fases, desafios, missões e definir os objetivos a serem alcançados em cada um deles. Muitas vezes fazem uso das ferramentas utilizadas pelos Game Artists e até mesmo acumulam algumas funções deles, para terem maior autonomia e ganharem em produtividade.

Bem como os Game Artists, os Level Designers trabalham diretamente com a criação, concepção e modelagem, principalmente, dos cenários. Podem ainda acumular algum conhecimento de programação para definir os scripts de “o que acontece quando se faz aquilo ali” e quais diálogos serão feitos entre os personagens nas mais diversas situações (só para exemplificar).





Porém esse acúmulo de atividades é menos percebido em grandes equipes de desenvolvimento, em que existem responsáveis para tudo. Nesse caso os Level Designers trabalham intimamente com Level Artists (responsáveis pela modelagem do cenário) e programadores de script, ficando responsáveis apenas pelo planejamento do cenário e dos eventos que serão escritos pelos programadores.

Game Designer

Os Game Designers são os responsáveis pela concepção do jogo em si – eles geralmente são os que têm a ideia de como será o

jogo, como será a jogabilidade dele (se em 1a pessoa, 3a pessoa; se vai ser um RPG, uma Adventure etc.) e como será a sua estrutura, por exemplo, de pontuação, de exploração, dentre outros.

Assim como a maioria das profissões da indústria, os Game Designers nos primórdios dos vídeo games geralmente eram os programadores-chefe do jogo. Como já comentamos, tudo era culpa da falta de poder de processamento dos computadores. Aquela época, vários Game Designers se destacaram: Sid Meier (franquia Civilization), Chris Sawyer (franquia Roller Coaster Tycoon e Transport Tycoon) e Will Wright (The Sims e Sim City), que até hoje acumulam os cargos de programador-chefe e game designers dos seus projetos.



Com a evolução dos jogos e o aumento na quantidade de membros de uma equipe responsável por desenvolver um jogo, a figura do game designer passou a atuar apenas na concepção e ajuste do projeto à medida que este evolui. Caso o projeto seja muito grande, pode haver mais de 1 game designer, cada um responsável por aspectos diferentes do jogo.



É essencial o entendimento dessas profissões na indústria dos games para que possamos começar a planejar um joguinho, por menor e mais simples que ele seja, pois em pequenos projetos acabamos por acumular todas essas tarefas. Pode parecer muito complexo de início, mas se observarmos bem, essas 4 profissões estão intimamente ligadas uma com a outra e são o coração do desenvolvimento de qualquer jogo.

Nesta edição vimos as 4 principais profissões da indústria dos vídeo games, responsáveis pela concepção, desenho e desenvolvimento de um jogo. Alguns termos podem ter ficado "soltos" no escopo do artigo de hoje, mas não se preocupem pois eles serão discutidos nas próximas edições, as quais discutiremos os processos envolvidos no desenvolvimento de um jogo e daremos algumas especificações iniciais da plataforma de desenvolvimento que utilizaremos para fazer o nosso primeiro joguinho aqui no Nintendo Blast. Espero que tenham gostado, deixem suas sugestões e dúvidas e até a próxima!

TOP 10

Melhores
de 2009

DS - Wii

por Gustavo Assumpção
e Sérgio Estrella

Felizes com o ano que passou, nós do Nintendo Blast apresentamos o Top 10 Melhores Games de Wii e o Top 10 Melhores Games de DS de 2009. A proposta foi bem simples: pedimos para diversos blogs parceiros do Nintendo Blast elaborarem uma lista com quais games foram destaque nesse ano. Listas entregues, cruzamos os dados e chegamos a esse Top 10 que você confere a seguir. É lógico que muitos games bons ficaram de fora – afinal escolher apenas dez é uma tarefa das mais ingratas. Então, conheça os 10 melhores games de Wii e os 10 melhores games de DS de 2009:

O ano de 2009 foi mais um de domínio total dos consoles Nintendo. Em meio à crise mundial, a expectativa era que teríamos um ano mais morno e com resultados abaixo do esperado. Apesar de alguns momentos de baixa, Wii e DS ainda dominaram o cenário nacional. No Japão, o lançamento do DSi e do DSiLL conseguiu deixar o portátil sempre em evidência. Nos Estados Unidos, o Wii permaneceu líder absoluto, mesmo que o lançamento da versão compacta do Playstation 3 tenha ameaçado em algumas vezes esse domínio.

E o que dizer dos games? Foi um ano onde boa parte das grandes franquias da Big N ganharam retorno. Mario, Zelda, Metroid, Punch-Out!!, Pokémon e Fire Emblem estiveram de volta em games de extrema qualidade. Se lembrarmos que novas franquias como Scribblenauts, Rhythm Heaven, Muramasa e Madworld tiveram sua estreia também nesse ano, é visível que temos sim, motivos para comemorar.

Melhores de 2009: DS

2009 foi mais um ano onde o DS reinou absoluto. Seja a versão clássica, seja o Dsi, o console dominou os rankings de vendas mundo afora. Foi um ano dominado pelos RPGs, onde boa parte das grandes séries ganharam títulos novos ou remakes - nada mais que seis games do Top 10 podem ser enquadrados no gênero. Confira o Top 10, encabeçado por um game que superou todas as expectativas e venceu medalhões como Mario e Zelda.

10 Fire Emblem Shadow Dragon



Remake do primeiro game da série – Ankoku Ryū to Hikari no Ken de 1990 – Fire Emblem Shadow Dragon chegou como promessa e saiu como um dos games mais divertidos do ano. A Nintendo teve um cuidado todo especial com cada pequeno detalhe do game, que ao mesmo tempo em que se mantiveram fiéis aos originais, ganharam uma roupagem nova e atualizada: personagens, cenários,

inimigos e diálogos se enquadram nessa consideração. A jornada é longa e extensa, apesar de não possuir a mesma dificuldade que outros games da série. É um dos melhores remakes lançados para o DS.

Quem escolheu?

Além do próprio Nintendo Blast, participaram da seleção do Top 10 vários dos nossos sites parceiros. Clique nos links para conferir a lista individual de cada site:

Pedro Pellicano

wiiclube.uol.com.br



Eduardo Kimura

www.nintendoworld.com.br



Flávio Croffi

www.egw.com.br



Raoni Ferreira

www.ndsbrasil.com.br



Felipe Caretoni

www.nintenerds.com.br



Guilherme Gasparotto

www.dsparty.com.br



Vinicius Lima

www.gameblog.com.br



Diego Guichard

www.canaldosgames.com.br



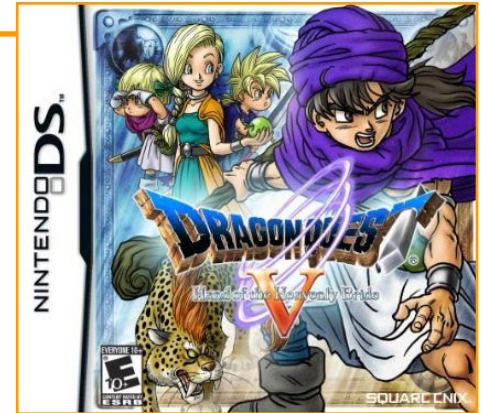
Andre Santos

warpzona.wordpress.com



9 Dragon Quest V

Outro remake, dessa vez de um dos mais elogiados games do Super Nintendo. Mesmo seguindo a fórmula já exaustiva da série Dragon Quest, esse quinto capítulo talvez seja o mais completo de todos. Além do belíssimo visual, o game ainda oferece uma longa jornada, cheia de momentos memoráveis e indispensáveis para quem jogou o quarto capítulo, já que esse é a segunda parte de um trilogia que termina no sexto episódio – que também ganha um remake para o DS no próximo ano. Os fãs de Dragon Quest já sabem muito bem o que vão encontrar aqui e ele não “foge” dessas regras.



8 Kingdom Hearts: 358/2 Days

Apesar de não ter cumprido todas as expectativas impostas em suas costas, 358/2 Days foi um título importante do DS nesse ano e uma parte fundamental para entender a complexa trama de Kingdom Hearts. Com um visual acima da média, a densidade do enredo e o carisma dos personagens valem a jogabilidade limitada e repetitiva. É o tipo de game que consegue prender a atenção dos jogadores do início ao fim – principalmente para quem conseguiu superar a barreira dos enfadonhos primeiros capítulos.

7 Pokémon Platinum

Se Pearl & Diamond já eram completamente lotados de coisas para se fazer, o que dizer de Platinum? Além do visual melhorado e das funcionalidades novas, o game ganhou muitas novidades interessantes, incluindo uma história mais bem trabalhada e ligada nos pequenos detalhes. É a versão definitiva da série no DS – pelo menos até o lançamento de Heart Gold & Soul Silver em março.



6 Rhythm Heaven

Sucesso no Japão, Rhythm Heaven é o segundo game de uma série que já teve um título lançado para o Game Boy Advance (e que nunca chegou ao ocidente). Desenvolvido de forma muito cuidadosa e bem pensada, o game é extremamente desafiador – embora sua principal característica esteja no humor de suas esquetes. Um ponto interessante é que a Nintendo realizou uma grande campanha de marketing – que no fim resultou em vendas expressivas no mercado americano. É um game de ritmo que foge do modelo habitual.

5 Professor Layton and the Diabolical Box

Assim como o primeiro Professor Layton foi um sucesso, o mesmo pode ser dito de Diabolical Box, segunda parte da trama magicamente criada pela Level 5. A inteligência e carisma que a série possui é simplesmente incomparável. Nesse segundo, a história é ainda mais densa e os minigames mais criativos e inseridos na história. O visual é aquele brilhantismo de sempre e o cuidado com cada pequeno detalhe torna esse um game imperdível para qualquer jogador que gosta de testar suas capacidades.



4 Scribblenauts

Scribblenauts tem problemas? Sem dúvida. Os controles pouco precisos, a mecânica falha de uso de itens e a necessidade em algumas vezes de “adivinhar” o que o game quer são frustrantes. Mas após superar essa barreira você terá contato com um game poucas vezes visto. O herói Maxwell é super carismático e a jogabilidade convida o jogador a se superar e a usar sua imaginação a todo momento. Poderia ser melhor - e se o fosse poderia facilmente ser o melhor game de 2009.

3 The Legend of Zelda: Spirit Tracks

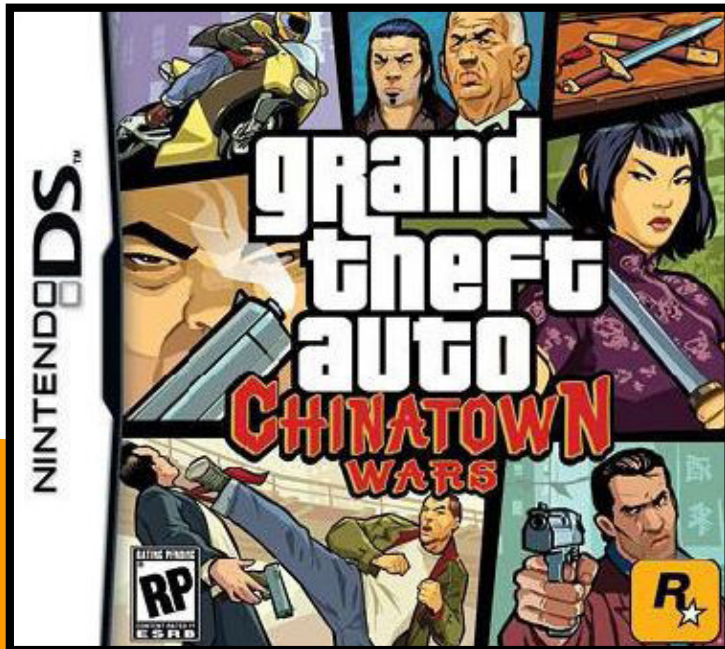
Spirit Tracks segue a fórmula vitoriosa de Phantom Hourglass, só que com novidades inesperadas e muito bem vindas para a série. A principal delas é um comprometimento maior com a história que é contada de uma forma muito mais cuidadosa. A participação decisiva da princesa Zelda e a ampliação da jogabilidade cooperativa também são brilhantes. E ainda tem um dos melhores visuais do DS e uma trilha sonora arrebatadora. Clássico instantâneo. Que fique a dica: existem alguns momentos que se tornam memoráveis e serão lembrados pelos fãs para todo o sempre.



2 Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

O humor da série Mario & Luigi é sem comparação. Quem realmente é fã e atento a todos os meandros da série pode perceber que a grande quantidade de elementos no subtexto do game é impressionante. Além de diálogos afiadíssimos, o game ainda possui uma jogabilidade bem simples e balanceada, ligada a visuais graciosos e totalmente estilo Mario. Se somarmos a ideia de dar grande importância ao Bowser, temos um dos mais interessantes games de toda a série Mario.

1 Grand Theft Auto: Chinatown Wars



A jogabilidade aberta da série GTA parecia ser impossível de ser transportada para o hardware limitado do DS. Mas não é que a Rockstar surpreendeu a todas as expectativas e lançou um dos games mais interessante, bem trabalhados, completos e divertidos que já apareceu em algum portátil? Além de usar de forma correta a tela sensível, o game possui um fator de replay altíssimo, elevado ainda mais pelo modo online divertido e pelo visual impressionante. É um daqueles games imperdíveis do DS, até mesmo para quem torce o nariz para os GTAs anteriores.

Melhores de 2009: *Wii*

A Nintendo fez um bom trabalho do ponto de vista estratégico com o Wii. A queda de preço no fim de ano assegurou boas vendas no Natal. O não-lançamento de games de suas grandes franquias, fez com que entrasse em evidência os games lançados pelas third parties, que deram um apoio muito maior ao console, investindo não só em franquias de sucesso como na criação de séries inteiramente novas.

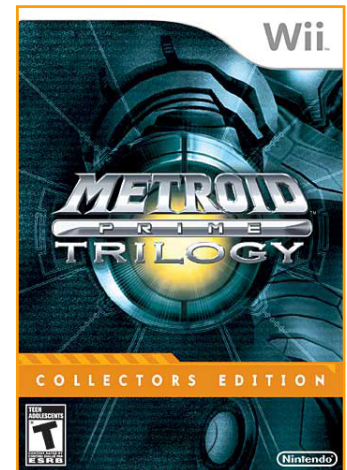


10 MadWorld

Primeiro game do estúdio Platinum, MadWorld é um daqueles games que destoam completamente da biblioteca do Wii. Sanguinolento, adulto e altamente ousado, o game conseguiu ganhar a crítica e se tornar um dos mais elogiados do ano na plataforma. Embora o público tenha o recebido apenas de forma morna, é um daqueles games que não passa despercebido. A ousadia visual e a jogabilidade um pouco repetitiva podem afastar os mais exigentes, mas é fato que MadWorld fornece uma experiência absurdamente impactante. É um daqueles títulos que dão orgulho de serem exclusivos do console do qual você possui.

9 Metroid Prime Trilogy

Apesar de ser uma coletânea, Trilogy é um daqueles títulos imperdíveis para o Wii. Até mesmo quem teve todo o prazer em terminar os títulos anteriormente, vale a pena refazer todo o percurso – e de preferência na ordem e sequência direta. Além de divertido, é mais uma oportunidade de rever o milagre realizado pela Retro Studios, que mesmo inserindo uma câmera típica de FPS conseguiu manter a mesma sensação e as mesmas características de qualquer Metroid em 2D. A trilogia Prime são três dos melhores games da década.

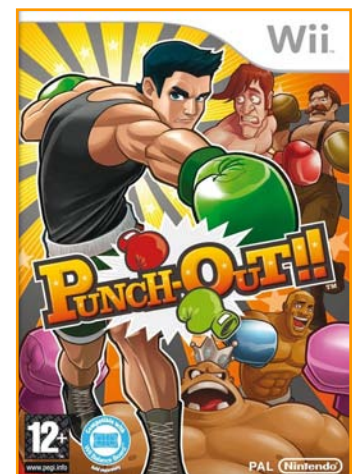


8 Silent Hill: Shattered Soldier

Para muitas empresas, a criação de remakes segue uma fórmula básica: um tapa no visual, adição de um ou outro elemento e uma melhoria nos controles. Não foi assim que a Konami pensou quando criou Shattered Memories. Ao invés de seguir o usual, a produtora recriou o primeiro game sob uma ótica totalmente diferente. Além de visualmente acima da média no console e de oferecer controles competentes, a grande ideia aqui é a falta de combates. Com o foco nos puzzles, a trama ganhou destaque ampliando a imersão do jogador no ambiente de jogo. Um game impressionante.

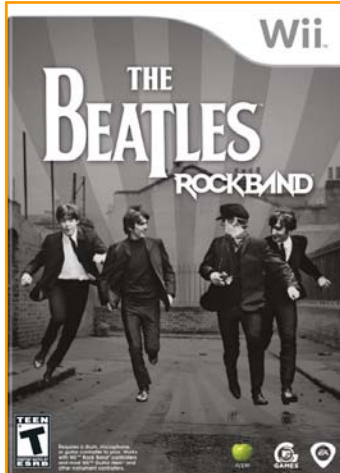
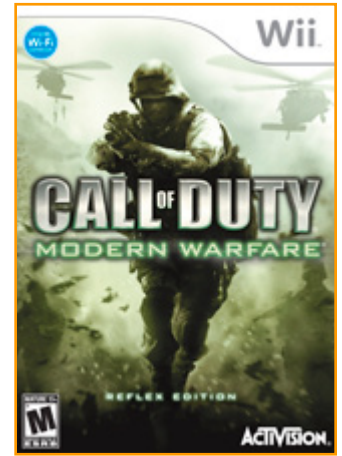
7 Punch-Out!!

Depois de mais de 15 anos sem nenhum game novo lançado, a série Punch-Out!! voltou em um game irrepreensível. Havia muita expectativa sobre como a Next Level ia proceder com o desenvolvimento (já que o trabalho da equipe em Super Mario Strikers não tinha sido lá muito animador). O fato é que o game se mostrou bonito, bem balanceado e muito divertido. O carisma dos personagens é impressionante e os combates sempre são diferentes e interessantes, além de muito desafiadores.



6 *Call of Duty: Modern Warfare Reflex*

É meio inexplicável o motivo de só agora, dois anos após o original, o primeiro Modern Warfare chegar ao Wii. A ideia foi tardia, mas pelo menos existiu. Reflex oferece uma surpreendente experiência, lembrando sim o original lançado para PS3/X360 e PC. O visual é bom, a jogabilidade com o Wiimote responde muito bem, as missões são divertidas e o modo online é um dos mais completos do console. Resta esperar se teremos em breve uma versão do segundo game da série, que é ainda melhor.

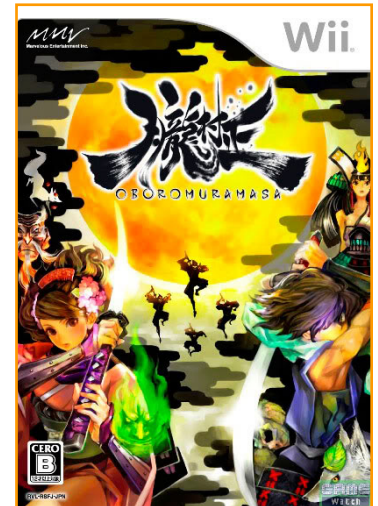


5 *The Beatles Rock Band*

É emocionante. Se você é fã dos Beatles ou então curte games musicais, esse game aqui é imperdível. O modo carreira fornece uma das mais recompensadoras campanhas da história dos títulos musicais. Relembrar os momentos e os principais sucessos dos Beatles é não menos que algo inesquecível. Engraçado é que dá para sentir a falta de algumas músicas (problema resolvido com as DLCs), mas nada que tire o brilho de um dos games mais comentados do ano, mesmo fora da imprensa gamer.

4 *Muramasa*

Dizer que os games da Vanillaware são obras de arte não é novidade. Muramasa possui um dos mais belíssimos visuais em 2D de todos os tempos. É raro ver um título tão caprichado, bem produzido e impactante como ele. Alguns podem o taxar de um hack'n slash como outro qualquer, mas quem o fizer não terá percebido toda a iconografia japonesa, o requinte dos traços de personagens e inimigos, as duas histórias distintas e uma das mais fascinantes experiências desse ano.

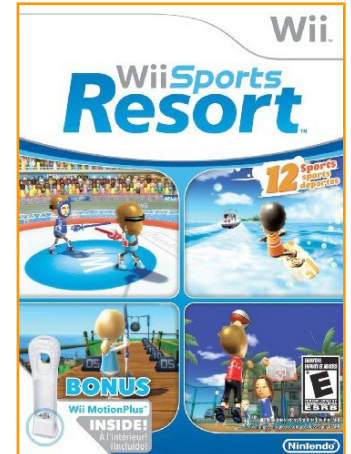


3 *Resident Evil: The Darkside Chronicles*

Tá, Darkside Chronicles é sim um rail shooter. Mas ele é a prova que um game do estilo pode prender a atenção do jogador e o deixar imerso na experiência proporcionada durante horas a fio - sem contar que a evolução com relação a Umbrella Chronicles é impressionante. Se o jogador se atentar a parte técnica, terá um dos mais belos games do Wii e uma das trilhas sonoras mais interessantes da série. Mas o mais interessante é a possibilidade de conhecer meandros de uma mesma história, só que sob uma ótica diferente. Sem dúvida é um título fundamental para qualquer fã da série.

2 *Wii Sports Resort*

A importância de Resort é evidente. Foi ele o game responsável por apresentar o Motion Plus, acessório que amplia a capacidade do Wiimote reconhecer os movimentos do usuário. E é difícil não se impressionar com a grande quantidade de minigames, alguns deles muito criativos e bem pensados. Nem todos usam o acessório da forma esperada, mas é possível enxergar um ganho gigantesco na experiência de jogo. Foi um dos games mais vendidos desse ano e sem dúvida um dos mais divertidos também.



1 *New Super Mario Bros. Wii*



O game mais esperado de 2009, New Super Mario Bros. Wii foi a grande surpresa da E3 desse ano e um daqueles títulos que todos sabiam bem que seria um absoluto sucesso. Só em quatro semanas de lançamento, NSMB Wii já ultrapassou 5 milhões de unidades vendidas. Quem se perguntar o motivo de um resultado tão bom pode encontrar várias justificativas diferentes. Esse é o primeiro Mario a oferecer uma experiência para quatro jogadores, dezenas de personagens e inimigos da série estão de volta, é difícil e intenso do começo ao fim... mas talvez o real motivo é que o game é apenas um Mario. Tradicional, divertido, belo e ao mesmo tempo inovador. O Wii precisava desse título. Os fãs de Mario também.

NINTENDO BLAST

[Início](#) | [Anúncios Google](#) | [Nintendo NES](#) | [Mario Bros 3](#) | [Play 3](#) | [Super Mario](#) | [Mario Game](#) | [Parceiros](#) | [Sobre](#)

[Wii](#) | [DS](#) | [Retrô](#) | [Análises](#) | [Prévias](#) | [Destaques](#) | [Dicas](#) | [Fórum](#)

Prévia: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)
Star Fox Conheça a trajetória da franquia espacial da Nintendo
Nintendogs Análise do polêmico simulador para Nintendo DS

Matérias em Destaque | [Arquivo](#)

- Análise: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)
- Mario Bits: O Retratificacionizador de Fantasmas
- N-Business #3: Discutindo o macroambiente
- Developers: Warren Spector
- Perfil: Saria
- Blast from Japan: Mother 3 (GBA)
- Prévia: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
- O lado épico de Mickey Mouse
- Prévia: Sakura Wars So Long, My Love (Wii)
- Outer N - Air Fortress - Mistura Fina
- Mario Bits: Os Koopalings em New Super Mario Bros. Wii
- Enquete: Qual o pior filme baseado em game?
- Blast from Japan: Taiko no Tatsujin (Wii)
- Blast from the Past: Luigi's Mansion (GC)
- Fail: Rev Limit, o Daytona USA do Nintendo 64

sábado, 24 de outubro de 2009

- Análise: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)
- Primeiro vídeo de UNO (WiiWare)
- SquareEnix comenta influências de GTA e modo multiplayer de FF CC Crystal Bearers (Wii)
- Confira novos vídeos de Tales of Graces (Wii)
- Rumor: DSi Speak Channel?

sexta-feira, 23 de outubro de 2009

- Pokémon volta a liderar em sua terra natal, enquanto Wii Sports Resort e Wii Fit Plus mantém colocações surpreendentes.
- EDGE avalia New Super Mario Bros Wii, e mais
- Random Blast: Quer um Mario difícil? Toma!
- XSEED comenta a perda dos direitos de Arc Rise Fantasia (Wii)
- Ignition satisfeita com as vendas de Muramasa (Wii)
- Primeiro vídeo de TMNT Arcade Attack (DS)
- Confira primeiro dia de vendas de alguns games no Japão

quinta-feira, 22 de outubro de 2009

- Mario Bits: O Retratificacionizador de Fantasmas
- Confirmado: Arc Rise Fantasia chega ao ocidente no meio do ano que vem, Ignition fará o lançamento
- No More Heroes 2 (Wii): Confira o Trailer inédito do game
- Media Create: Pokémon Heart Gold & SoulSilver volta à ponta no Japão

Wii Desbloqueado 835,00
 parcelado em ate 18 x nos cartões 02 controles e 05 jogos originais
[www.amazinggames.com.br](#)

Jogos Java de Celular
 Baixe Jogos e Deixe seu Celular Mais Divertido. 1º Conteúdo Grátis.
[Jogos.DiversaoNoSeuCelul](#)

Jogos - Claro Idéias
 Baixe Games de Xbox, PSP, Wii No seu Claro a partir de R\$3,49.
[www.ClaroIdeias.com.br](#)

Comprar nos EUA é Fácil
 Compre o Que Você Precisa nos EUA e Receba em Sua Casa. Veja Como!
[www.SkyBOX.net](#)

Video Games Wholesale
 Buy Videogames at

Últimas Atualizações | [Assinar Feed](#)

Acompanhe
[Assine o Feed](#)
[Adicione ao Google](#)
[Receba por Email](#)
[Twitter](#) | [Facebook](#) | [LinkedIn](#)

Anúncios Google

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!

POKÉMON BLAST

Pokétch

Pokétch é uma engenhosa invenção que fornece vários apetrechos para facilitar sua jornada em Diamond & Pearl. Para consegui-la é bastante simples: na primeira vez que você chega a Jubilife basta encontrar os três palhaços e responder Yes para as perguntas que forem feitas por cada um deles. Após responder basta conversar com o presidente da Pokémon Company para ser agraciado com a traquitana.

Mas engana-se quem pensa que acaba aí. A Poketch possui 25 apps, que são aplicativos diferentes que rendem funções muito úteis em sua jornada. Acompanhe como conseguir cada um dos apps.



#1: Relógio Digital

Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.
Função: É apenas um relógio que indica exatamente a hora do relógio interno do seu DS



#2: Calculadora

Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.
Função: Uma calculadora comum que serve para fazer contas comuns. Muita gente usa para calcular VDs.



#3: Memo Pad

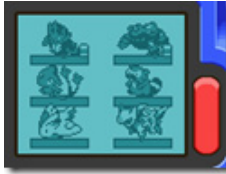
Como conseguir: Após obter a primeira insígnia, volte a Jubilife e converse com o presidente da Pokémon Company.
Função: Você pode escrever recados com a Stylus. Na verdade é meio inútil.



#4: Contador de Passos

Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.
Função: Como o nome já diz, é um contador de passos bastante útil para calcular quanto falta para um ovo chocar por exemplo.

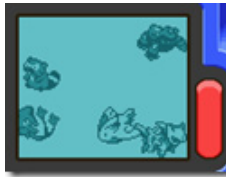




#5: Seu time

Como conseguir: Já vem junto com a Pokétch.

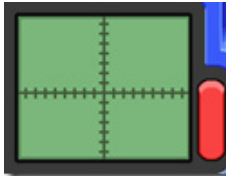
Função: Mostra seu time, se algum dos seus Pokémon possui alteração de status, se carrega algum item e uma barra de energia.



#6: Indicador de Felicidade

Como conseguir: Em Eterna City converse com uma mulher no Centro Pokémon.

Função: Indica a felicidade do seu Pokémon. Muito útil, já que existem alguns monstros que só evoluem quando estiverem felizes.



#7: Itenfinder

Como conseguir: Na rota 207 com Dawn ou Lucas.

Função: É um radar que encontra itens escondidos. apesar de não ter lá muita utilidade. Só completar todas as apps mesmo



#8: Berry Checker

Como conseguir: Na rota 208 com o Berry Master.

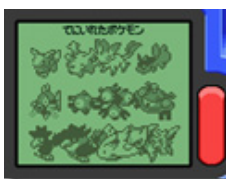
Função: Mostra as Berrys prontas para serem colhidas em todo o continente.



#9 Breeding Checker

Como conseguir: No Daycare Center em Solaceon.

Função: Mostra quantos Pokémon estão no Breeding, sexo e nível deles, e se já botaram algum ovo.



#10: History

Como conseguir: Em Solaceon com um dos moradores.

Função: Mostra os últimos monstros capturados por você.

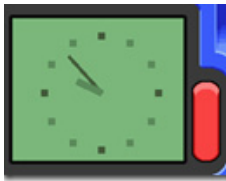


#11: Contador

Como conseguir: No Shopping em Veilstone.

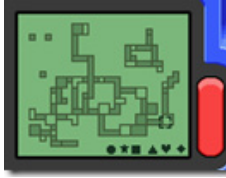
Função: Um contador simples que adiciona um quando o botão é tocado.





#12: Relógio Analógico

Como conseguir: Com um morador em Celestic.
 Função: Apenas um relógio, só que mais bonito.



#13: Mapa com marcação

Como conseguir: Converse com o presidente da Pokémon Company.
 Função: É um mapa.



#14: Wireless Searcher

Como conseguir: Converse com o presidente da Pokémon Company.
 Função: Indica se há uma área de conexão Wireless



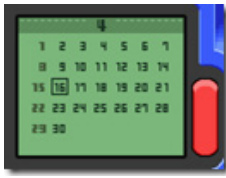
#15: Coin

Como conseguir: Converse com um morador do hotel em Grand Lake.
 Função: É uma moeda para se jogar cara ou coroa



#16: Tipos

Como conseguir: Converse com o presidente da Pokémon Company.
 Função: Serve para ver a efetividade de ataque



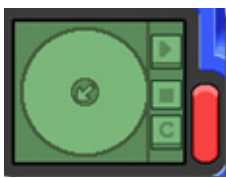
#17: Calendário

Como conseguir: Em Sunyshore ao mostrar um Pokémon com a Nature Serious.
 Função: Apenas um calendário.



#18: Desenho

Como conseguir: Em Sunyshore ao mostrar um Pokémon com a Nature Naive.
 Função: Uma tela para desenho.



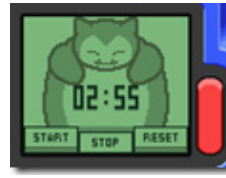
#19: Roleta

Como conseguir: Obtido de um morador em Sunyshore ao mostrar um Pokémon com a Nature Quirky.
 Função: Uma roleta que pode ser girada.



#20: Pok Radar Checker

Como conseguir: Fale com o professor Oak em Pal Park.
 Função: Indica a quantidade de Pokémons iguais que você encontrou em sequência.



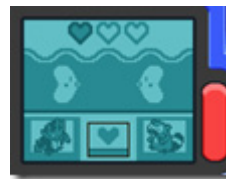
#21: Timer de cozinha

Como conseguir: Mostre um Snorlax para uma garota em Pal Park.
 Função: Excelente para quem joga enquanto cozinha (!). Você indica o tempo de cozimento e dispara o cronômetro. Após o término, Snorlax bate em sua barriga (bizarro, eu sei).



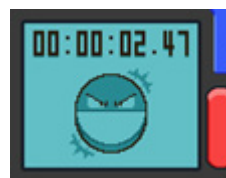
#22: Color change

Como conseguir: Mostre um Kecleon para uma garota em Pal Park.
 Função: Permite trocar a cor de sua Poketch



#23: Checker de Afinidade

Como conseguir: Em eventos especiais da Nintendo.
 Função: Permite colocar dois pokémons da sua equipe e checar a afinidade entre eles. Se forem compatíveis, os Luvdisc vão chegar mais perto para um beijo, se não, eles viram de costas.



#24: Cronômetro

Como conseguir: Em eventos especiais da Nintendo.
 Função: O nome já é auto-explicativo



#25: Alarme

Como conseguir: Em eventos da Nintendo.
 Função: Que tal ser acordado por um Loudred



por Gustavo Assumpção

No More Heroes é até hoje um dos games imperdíveis lançados para o Wii. Nenhum game do console ofereceu carisma, personagens absurdamente ousados e violência exagerada como ele. É claro que você pode discordar disso – principalmente para quem se atém a parte técnica, que tinha lá seus problemas (como visuais extremamente abaixo do esperado, trilha sonora por vezes repetidas e uma certa repetitividade). Agora chegou a vez de se preparar para o próximo game da série, uma das grandes apostas para 2010 no Wii. É hora de conhecer um pouco mais sobre *Desperate Struggle*

Quem jogou *No More Heroes* deve ter percebido que o game estava longe de ser perfeito. Apesar do enredo ser bem divertido e dos personagens transbordarem carisma, a jogabilidade era muito repetitiva, os ambientes de jogo pouco variados e as missões por ora curtas demais. Apesar disso, grande parte da crítica soube reconhecer o valor que o game tinha, o que resultou em calorosas opiniões favoráveis. Apesar dos números de vendas não terem correspondido aos elogios, era meio que esperado que uma continuação cedo ou tarde fosse anunciada. E isso acabou acontecendo no ano passado, quando *No More Heroes 2: Desperate Struggle* acabou sendo confirmado pela Grasshopper, com lançamento ocidental quase que simultaneamente anunciado pela Ubisoft.



Rumo ao topo... de novo!

O herói mais carismático dos últimos tempos, o nerd assassino Travis Touchdown é novamente o personagem principal da trama, que não é lá muito diferente do primeiro *No More Heroes*. Quem jogou o predecessor, sabe que o game termina quando Travis assume o primeiro lugar no ranking de assassinos. Depois de muito trabalho, ele decide sair de Santa Destroy e tirar merecidas férias. Quando resolve voltar, Travis tem a impressão de que muita coisa mudou na cidade: um de seus amigos foi morto, uma empresa está querendo transformar Santa Destroy em um polo turístico e ele próprio foi rebaixado, caindo do primeiro para o quinquagésimo primeiro lugar no ranking dos assassinos! É aí que o novo game começa, narrando as aventuras do nosso herói para retornar ao topo.

Quem pensa que a tarefa será fácil, é melhor não se enganar. Assim como na primeira versão do jogo, as batalhas contra hordas de inimigos são a tônica do título., assim como as disputas contra chefes. A equipe de desenvolvimento já prometeu que vai trabalhar duro para ampliar a inteligência artificial dos inimigos, consequentemente aumentando o desafio nos combates. Embora essa seja uma adição importante, queremos mesmo é que os novos chefes sejam tão excêntricos e divertidos como o do primeiro game – o que não é muito difícil para mente engenhosa de Suda 51.

Novidades esperadas... e inesperadas!

Se você deu uma olhada nas imagens que andam aparecendo por aí, já deve ter percebido que uma grande novidade está a caminho: agora Travis pode empunhar



quatro tipos de Bean Katanas diferentes, sendo duas delas já conhecidas: a Dual Bean Katana, com duas espadas, e a Giant Bean Katana, a original em tamanho aumentado. Essa novidade vai ser responsável pela adição de novos golpes e combos durante as batalhas – tentando combater a repetitividade dos confrontos do primeiro. Novos golpes de luta livre também estão confirmados, embora mais detalhes ainda não sejam conhecidos.

Outras novidades são a mudança do tamanho da cidade (que surpreendentemente será menor dessa vez) e a inclusão de missões curtas com visual 8 bit. Recentemente a Grasshopper divulgou que essas missões com visual retrô serão bem constantes e renderão dinheiro e itens especiais para os jogadores. Uma preocupação é para a existência de uma maior quantidade dessas missões alternativas e um aumento da ligação delas com o enredo principal – o que faltou no game anterior.

Mas a novidade mais esperada é a existência de dois novos personagens jogáveis. Para quem se cansar de Travis, será possível controlar a Ninja colegial Shinobu (que aparecia como coadjuvante no primeiro game) e o irmão gêmeo de Travis, o controverso Henry. Alguns personagens do game anterior também darão as caras, como a sensual e insinuante Sylvia Christel e o engraçadíssimo Destroyman. Mais uma arma importante do time para combater o marasmo que assolava a segunda metade do primeiro No More Heroes.

No More Heroes 2 Desperate Struggle tem potencial para se tornar um dos games mais divertidos do Wii em 2010. O lançamento está próximo, acontece no dia 27 de janeiro.

PRÉVIA



Vários novos personagens estarão presentes - e dessa vez alguns deles serão jogáveis. Uma novidade muito bem vinda e esperada desde o primeiro No More Heroes



Enquanto Isso: Vem aí a versão "Paradise"

Os donos de consoles Nintendo tiveram um susto quando a revista japonesa Famitsu revelou o lançamento de No More Heroes Paradise, versão do primeiro game da série refeito para Playstation 3 e X-box 360. Apesar da surpresa, essa possibilidade já havia sido levantada por Suda 51 em outras oportunidades. Paradise será uma versão com visual melhorado e extras do game que sacudiu o Wii em 2007. O lançamento acontece em janeiro no Japão

Enquanto isso

10 anos do que seria um retorno triunfal... 10 anos de Dreamcast

O ano está indo embora e com ele talvez uma memória que os menos atentos a datas e a indústria não tenham percebido. Na exótica data de 09/09/2009 o Dreamcast, sonho da Sega de reconquistar o mercado depois do fracassado Saturn, completou 10 anos.



Dreamcast

Apesar das controvérsias que envolveram o seu desenvolvimento e lançamento, o console foi lançado oficialmente no Japão em 27 de novembro de 1998 e vendeu as 150.000 unidades colocadas à venda logo no primeiro dia. Rapidamente a Sega colocou em produção mais 300.000 unidades para os consumidores que aguardavam em uma “lista de espera” pelo tão aguardado console. O sucesso foi absoluto e a Sega faturou milhões.



Alguns meses depois o console aterrissava nos Estados Unidos e era lançado no dia 09/09/1999 pelo preço de U\$199,00 (quem curte numerologia aí, isso quer dizer algo?). Com uma biblioteca interessante de 18 jogos disponíveis, a Sega teve suas “mais grandiosas 24 horas da história do entretenimento”, e talvez suas últimas, vendendo os 220.000 consoles colocados à venda no primeiro dia, arrecadando mais de U\$98 milhões de dólares em um dia.

Mesmo com todo o sucesso de vendas do Dreamcast, erros estratégicos da Sega comprometeram o futuro promissor da plataforma. A fase de reestruturação por qual a empresa estava passando e os processos judiciais da 3Dfx por ter trabalhado no desenvolvimento do protótipo “BlackBelt” do



console e não ter sido selecionada (leia-se paga) para produção fizeram com que a Sega passasse por uma fase que conheceu outrora: a descontinuação do console (pra não dizer que o pobre foi abandonado) com apenas 16 meses de vida no território norte-americano.

Quem teve a oportunidade de pelo menos jogar o Dreamcast sabe que ele era um console fantástico e encantador do começo ao fim. Design arrojado, controle avantajado e funcional, jogos interessantes e a possibilidade de se jogar online e fazer o download dos seus jogos na internet. O console tinha tudo para decolar, mas a concorrência do Playstation 2 foi forte demais para a fragilizada Sega – a retrocompatibilidade com os jogos do Playstation, o suporte nativo a mídias DVD (algo extremamente caro à época) e a promessa de “realismo capaz de expressar emoções” acabaram com o sonho de um retorno triunfal da Sega e de um console seu.

Dreamcast é a prova viva (ou morta) de que quando se tem um console à frente do seu tempo (foi lançado 15 meses antes do Playstation 2) e não há um planejamento estratégico eficiente, o fracasso é inevitável. Com jogos bastante atraentes e acessórios que foram copiados por toda a indústria, o Dreamcast até hoje tem uma enorme quantidade de fãs que produzem jogos caseiros e incentivam até mesmo pequenas empresas a desenvolverem jogos oficiais para ele. Para se ter uma ideia do sucesso, o console foi vendido até 2006 no Japão e os servidores do RPG Phantasy Star Online só foram desligados em 2007, tamanho o carinho que seus fãs tem por ele.

Independente de empresa, é sempre triste quando um console que tinha tudo para dar certo simplesmente desaparece do mapa. Fica aqui nossa lembrança e homenagem ao falecido, porém muito presente até os dias de hoje na nossa vida gamer, Dreamcast.





por **Gustavo Assumpção**

Tales of Graces™

テイルズ オス グレイセス

Foi quase unânime a recepção apenas morna para Dawn of the New World, continuação direta de Tales of Symphonia lançada ano passado para o Wii. Apesar de não ser um game ruim, não agradou por repetir fórmulas prontas e parecer pouco inspirado. Quando ninguém imaginava, os donos do console da Nintendo tiveram mais uma esperança: depois do sucesso de Vesperia, eis que era anunciado Tales of Graces exclusivamente para o Wii.



Quem conhece alguma coisa de RPG ou já jogou algum Tales of, sabe que a série da NamcoBandai é conhecida pelo seu sistema de batalha com mais ação que o normal e as jornadas longas e por hora confusas. A verdade é que a série apesar de não possuir um grande respaldo do público, vem crescendo muito nos últimos anos, mesmo estando longe do nível das grandes séries do gênero. Graces é um exemplo claro desse crescimento – mas ainda sofre da falta de inspiração.

O game se passa num mundo chamado Efinea, onde todo o progresso foi criado com base no uso de duas substâncias: Arles e Cryas. Nesse mundo, três reinos brigam insistentemente pelo controle do poder: Windol, Strata e Fendel. É em Windol que mora Asbel, filho de um senhor feudal local e protagonista do game. Asbel é um jovem cheio de si, alegre e que vive como qualquer garoto da sua idade. É então que ele decide se alistar na academia de cavaleiros do local. A partir desse ponto, o enredo avança sete anos, para quando Asbel está praticamente formado. Nessa época, nosso herói está abalado pela morte recente do seu pai, ponto de onde a história se desenrola, mostrando as transformações que o uso da força causa nas pessoas., exemplificado na história de um jovem alegre e infantil que se torna alguém preso e que não consegue demonstrar seus sentimentos.

Durante a jornada, Asbel vai conhecer Sophie, a outra protagonista da história. Sophie é inocente e doce, mas parte disso vem da falta de memória. Outro personagem importante na trama é Hubert, irmão de Asbel que parece não ter uma boa relação com ele. Ainda temos a estranha Cheria Barnes, o boca-aberta Pascal, o instrutor da escola de cavaleiros Malik Caesars e o Príncipe Richard, que sempre confiou e admirou muito Asbel. A verdade é que a ambientação não traz nada de muito diferente do que já foi visto em outros games do gênero: visual feudal, cavaleiros, histórias familiares, personagens desmemoriados. Talvez essa seja a grande ideia aqui: manter a fórmula repetida até a exaustão por longos anos em dezenas de games do estilo. O que ganha um grande up é o belíssimo visual, resultado de um cuidado maior com os efeitos e uma limpeza maior de cenários e personagens - que continuam em estilo anime.



Um Tales of autêntico, mas com um passo além

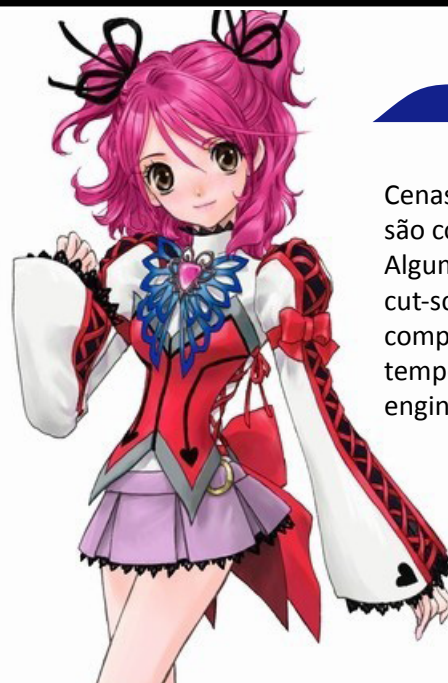
Como eu já disse aqui, a grande sacada da série Tales of em si é o sistema de batalha. Em cada game, a ideia de um estilo com mais ação é ampliado e evoluído. O sistema em Graces recebe o gigantesco nome de SS-LMBS, ou Style Shift Linear Motion Battle System, que permite ao jogador mudar o estilo de combate durante as batalhas (um dos exemplos dados é a opção do herói lutar com a espada embainhada ou com ela na mão). Cada estilo fica armazenado em um botão (A ou B) e pode ser trocado simplesmente pressionando o comando determinado.

O novo sistema também possibilita uma ferramenta chamada side-step, que seria uma forma de evasão dando um pequeno passo para o lado, permitindo uma movimentação de 360º no campo de batalha. Com isso, a equipe de desenvolvimento espera que Graces seja o game mais variado da série. Se fosse para fazer alguma previsão, é possível que o sistema seja bem próximo de Tales of Destiny - só que claro mais balanceado e complexo. Para ampliar ainda mais a experiência, a NamcoBandai já confirmou suporte ao Classic Controller PRO, em alternativa ao esquema original com Wii Remote + Nunchuk.

Para quem tem um DS, ainda tem uma novidade muito bem vinda. É só acessar a DS Download Play enquanto estiver jogando Graces. Lá será possível acessar um minigame chamado Kanemin Merchant, onde o jogador enfrenta dungeons geradas aleatoriamente recheadas de inimigos. Quanto maior é o seu avanço no jogo de Wii, mais localidades são liberadas no DS. Da mesma forma, itens conseguidos no portátil podem ser transferidos para Graces. Kanemin Merchant também será disponibilizado separadamente para download via DsiWare em data e preço ainda não estipulados.

Tales of Graces é até agora um dos games mais promissores para a safra 2010 do console. Embora um lançamento ocidental ainda não tenha sido confirmado, é provável que ele aporte em terras ocidentais na segunda metade do ano que vem

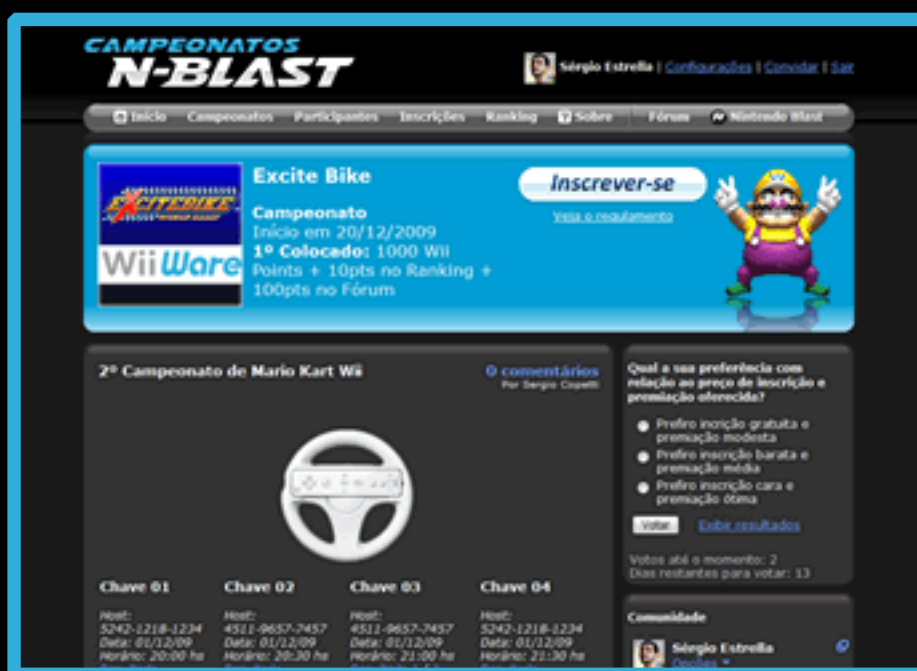
PRÉVIA



Cenas em anime são constantes. Algumas são como cut-scenes realizadas completamente em tempo real com a mesma engine do jogo



CAMPEONATOS N-BLAST



campeonatos.nintendoblast.com.br

Gosta de campeonatos online?

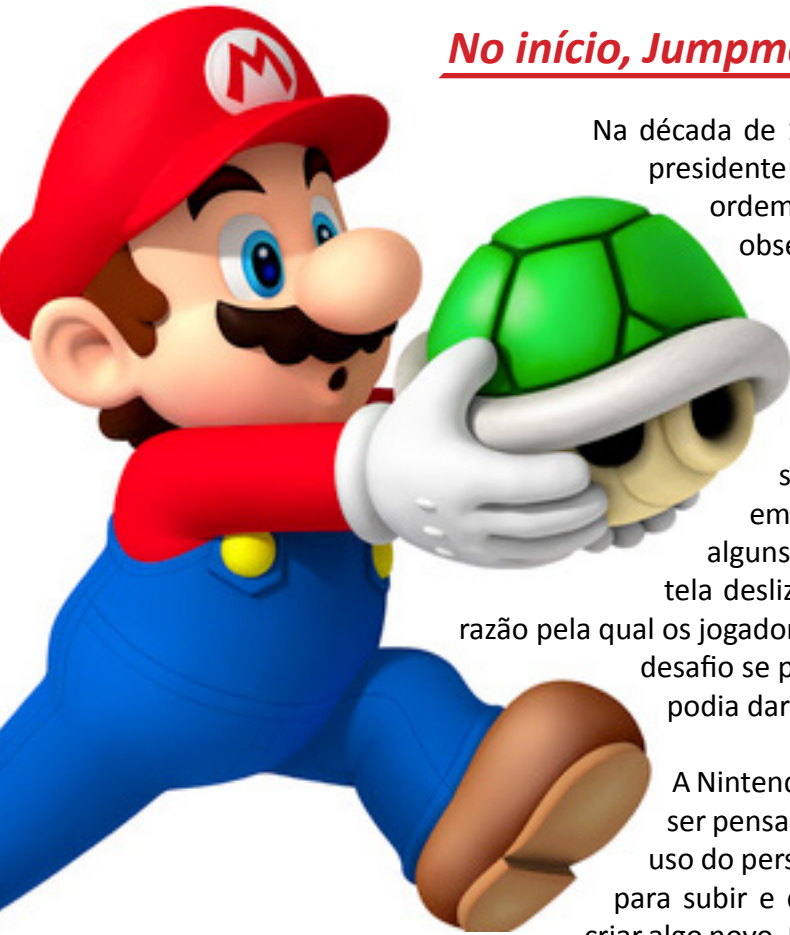
Então está em casa! O Nintendo Blast orgulhosamente apresenta o Campeonato N-Blast, sua comunidade de jogos online Nintendo. Esse projeto é o resultado da integração da bem sucedida Comunidade Wii Play (que agora passa a se chamar Campeonato N-Blast) com o Nintendo Blast, trazendo para você leitor –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

New Super Mario Bros. Wii (Parte 1)



Confirmam nesse artigo especial uma adaptação da conversa de Shigeru Miyamoto, diretor geral da Nintendo, com Satoru Iwata, presidente da empresa, sobre New Super Mario Bros. Wii. Além de informações sobre o desenvolvimento do título, há diversas curiosidades sobre a história de Mario e da própria Big N – coisas inclusive que os mais fanáticos provavelmente nem sabem.

No início, Jumpman



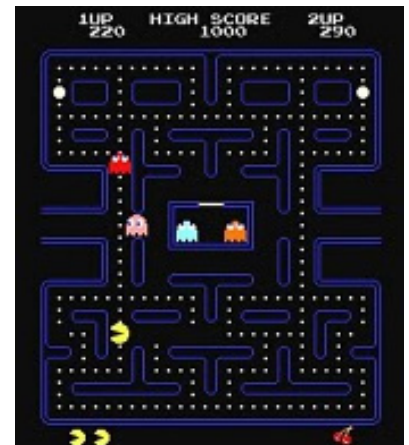
Na década de 1980 Shigeru Miyamoto foi encarregado por Yamauchi, presidente à época, de criar “jogos que vendessem mais”. Com uma ordem tão direta assim o mestre não teve escolha a não ser observar o que existia no mercado de fliperamas.

Vale citar que Miyamoto era um grande fã de games e um dos melhores jogadores na empresa. Pessoas ficavam em torno dele assistindo às partidas intermináveis de arcade. Naquele tempo muitos jogos se baseavam em Pac-Man e no conceito de labirintos em que você pega itens/objetos. Miyamoto observou que alguns títulos começavam a usar a tecnologia de scroll (cenário/tela deslizando) e achou interessante. O que ele procurava era a razão pela qual os jogadores continuavam a gastar dinheiro nas máquinas: como o desafio se provava difícil mas prazeroso; como a interface (controle) podia dar ao jogador uma experiência mais intensa e justa; etc.

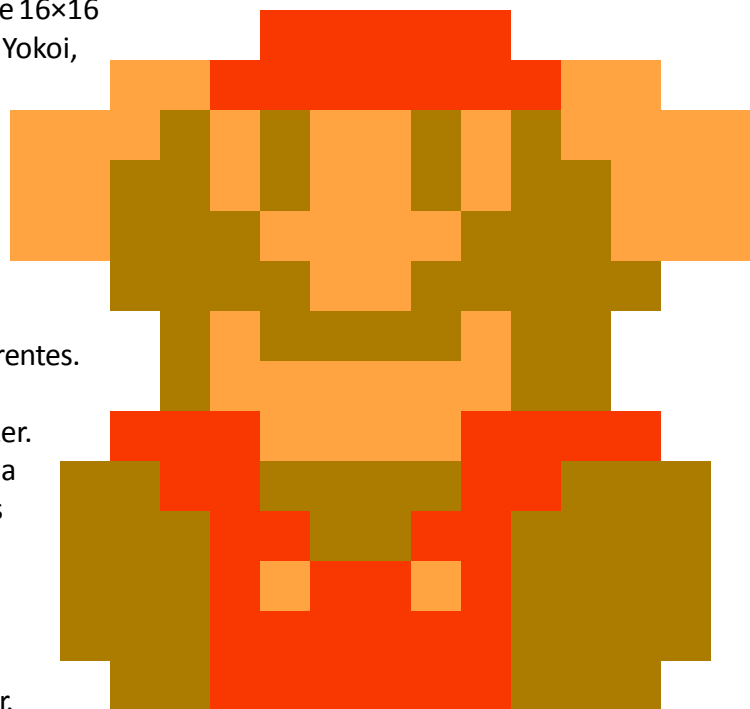
A Nintendo tinha a licença do Popeye e alguns títulos começaram a ser pensados, mas algum problema no meio do caminho impediu o uso do personagem. Com um projeto de game baseado em escadas para subir e construções, a equipe decidiu aproveitar o conteúdo e criar algo novo. Donkey Kong então nasceu, só que ainda de forma crua. A ideia era ser um labirinto com itens para se desviar. Olhando os testes a equipe pensou “e se vier um barril”? Então, o salto foi implementado pela primeira vez e, de forma quase experimental, tornou-se o símbolo de Mario e de um gênero inteiro de games.

Criando Mario, ou Mr Vídeo

Na era 8-bits não era possível desenhar personagens de forma realista e muito menos adicionar elementos básicos como nariz e boca. Miyamoto notava como os games ocidentais tinham personagens criados por programadores, compostos de barras e linhas monocromáticas sem muito sentido.



Como sabia desenhar, Miyamoto decidiu criar o personagem para o jogo de Donkey sozinho. Pela limitação de pixels (Mario é composto de 16x16 px) o mestre teve que ser criativo. Trabalhando com Gunpei Yokoi, ele teve melhor noção de como suas decisões artísticas afetavam o funcionamento do jogo. E assim Mario ganhou um bigode que se misturava com a boca, um nariz escondido no meio e um chapéu para esconder o cabelo (impossível de animar). O último passo era vestir o herói e, de novo, a decisão foi técnica e tornou-se um clássico. Para ser fácil de visualizar Mario em seus saltos pela tela, a equipe achou melhor que corpo e membros tivessem cores diferentes.



Um macacão foi a escolha mais acertada que podiam fazer. E como o jogo se passava em uma construção, a ideia fazia ainda mais sentido. O par de luvas brancas foi apenas complementar para o jogador ver com precisão seus movimentos no game. Com tudo pronto, a questão do nome é mencionada por Iwata. Jumpman (Homem Pulo) foi o apelido dado internamente e pela mídia, mas Miyamoto tinha outros planos para o personagem. Ele tinha pensado em chamá-lo de Mr. Video e usá-lo em todos os jogos que criasse. O motivo era a admiração por filmes de Hitchcock, diretor de suspenses que sempre fazia uma ponta em suas obras. Claro que isso era coisa da cabeça de Miyamoto, mas curiosamente Mario acabou tornando-se protagonista de centenas de jogos ao longo da história dos videogames.

O primeiro jogo dedicado a Mario foi Mario Bros., nos fliperamas. Yokoi sugeriu que o personagem pudesse saltar mais alto do que antes e que o chão fosse mais interativo. Dessa forma o personagem passava de um andar a outro e teria a oportunidade de atingir o chão do nível superior. Mas como fazer com que isso fosse um elemento estratégico no game? Afinal, bater em inimigos por baixo seria bem covarde e facilitaria demais as partidas. Qual tipo de inimigo podia ser acertado por baixo e, quem sabe, depois precisar de um golpe final por cima? Tartarugas, claro! Não só adequadas de um ponto de vista técnico e de design, mas também prontas para serem grandes ícones nos anos a seguir.

Elementos do Universo

O próximo passo era desenhar a tartaruga de forma a ser fácil de identificar e entender na tela. Miyamoto queria que ela voltasse ao normal depois de certo tempo mas não sabia como indicar isso de forma clara ao jogador. Trabalhando com o compositor Hirozaku Takeda (Dr. Mario, Mother),



eles começaram a discutir ideias malucas e engraçadas para o problema. Uma das propostas era que a tartaruga saísse assustada de seu casco para, depois, retornar e voltar a andar normalmente.

Claro que isso não fazia sentido algum no mundo real e era até uma informação errada a se passar para crianças. Mas é um dos exemplos de como a criação de games permite que extrapolemos a realidade em busca de um design que indique ao jogador o que está acontecendo – no caso, a tartaruga ficou indefesa por certo tempo mas em breve voltará a ser uma ameaça. Outro elemento característico de Mario são os canos verdes. Quando Miyamoto estava criando Mario Bros. ele tinha feito com que o personagem passasse de um lado para o outro da tela (sem paredes). Porém, as tartarugas que caíam de cima acabavam se acumulando na parte baixa da fase.

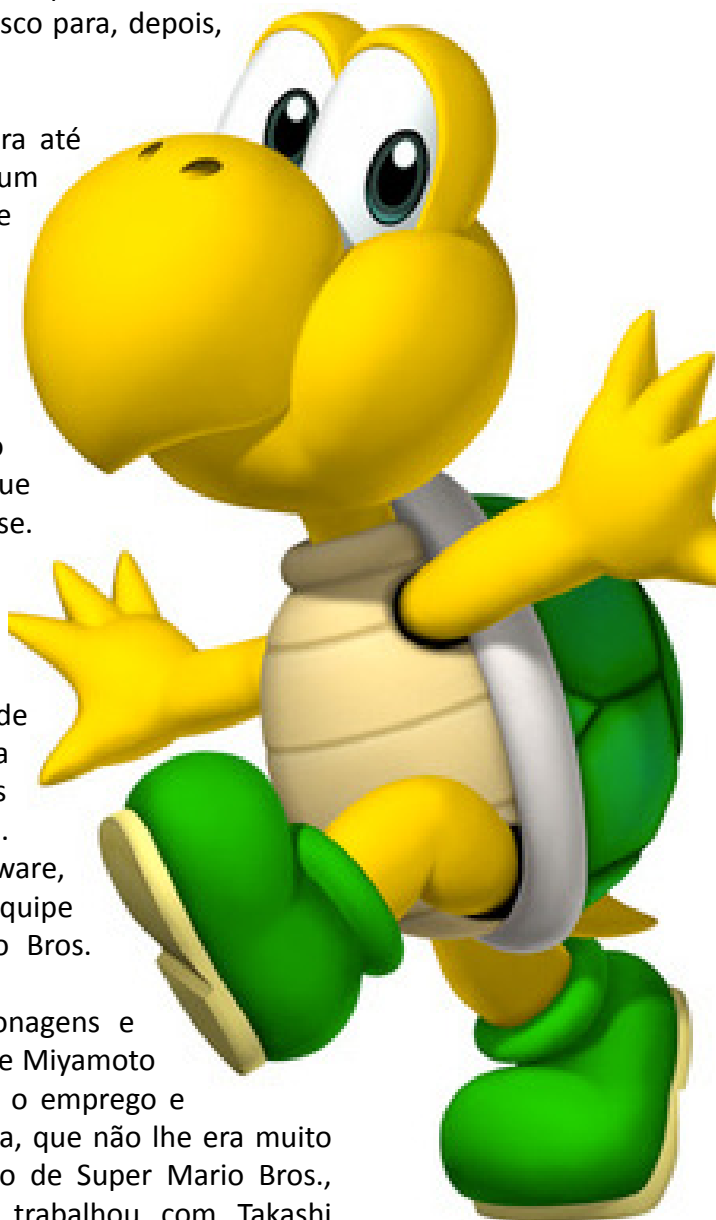
Pensando em uma forma de fazer as tartarugas irem e virem, Shigeru voltava para casa quando avistou canos saindo de uma parede em construção. Ele já considerava os canos itens curiosos dos quais nunca sabemos o que pode sair – ou onde podem nos levar. Esse acaso fez ele colocar canos no jogo para as tartarugas entrarem e saírem. Mais curioso ainda é a cor dos canos: verde não foi escolhido por combinar com os cascos. Na verdade essa era a cor que ficava mais bonita no hardware, especialmente quando usada em dois tons. E foi isso que a equipe fez, criando um efeito tridimensional nos canos de Mario Bros.

Esse trabalho mais preciso envolvendo personagens e cores de objetos foi muito importante na vida de Miyamoto à época. Ele sentia-se cada vez mais feliz com o emprego e acabava mexendo um pouco com a área técnica, que não lhe era muito familiar. O próximo projeto, o desenvolvimento de Super Mario Bros., trouxe curiosidades no processo. Miyamoto trabalhou com Takashi

Tezuka, que participou da série Mario Bros., Yoshi, Animal Crossing, entre outras e hoje é gerente da Nintendo. Eles queriam fazer um personagem que voasse no game, mas não havia espaço nos limitados 40 kilobytes de Super Mario Bros. O jeito foi colocar asas nas tartarugas para reaproveitar o recurso; não só deu certo como a Koopa Paratroopa deu origem, em Mario 3, aos Paragoombas, mortais nas fases mais avançadas.

Aceite o cogumelo

Na época que Donkey Kong e Mario saíram nos arcades, a mecânica do pulo começou a ser explorada por outros estúdios. Miyamoto não só percebeu isso como até pensou em patentear a ideia do salto nos games. Claro que isso não foi adiante e seu objetivo então passou a ser



a criação do melhor jogo de plataforma possível. Os testes iniciais usavam um personagem grande em um fundo azul de céu. Os outros games sempre usavam fundos escuros para não cansar o jogador, mas Miyamoto acreditava que um pouco de cor não faria mal a ninguém.

Misturando os diferentes tons do planeta a equipe criou ambientes de céu, terra e mar. As partes em que Mario nada eram mecânicas tiradas do game de arcade Ballon Fight, já que os controles tinham sido testados e aprovados pelo público. Os protótipos iniciais davam ao jogador um personagem bem grande na tela, o dobro do tamanho de Mario. Mesmo isso sendo interessante, a equipe percebeu que seria melhor Mario crescer em certas partes do jogo. Com isso, foi criado o Mario pequeno. O cogumelo responsável pela transformação em Super Mario já foi citado como inspiração vinda de Alice no País das Maravilhas.

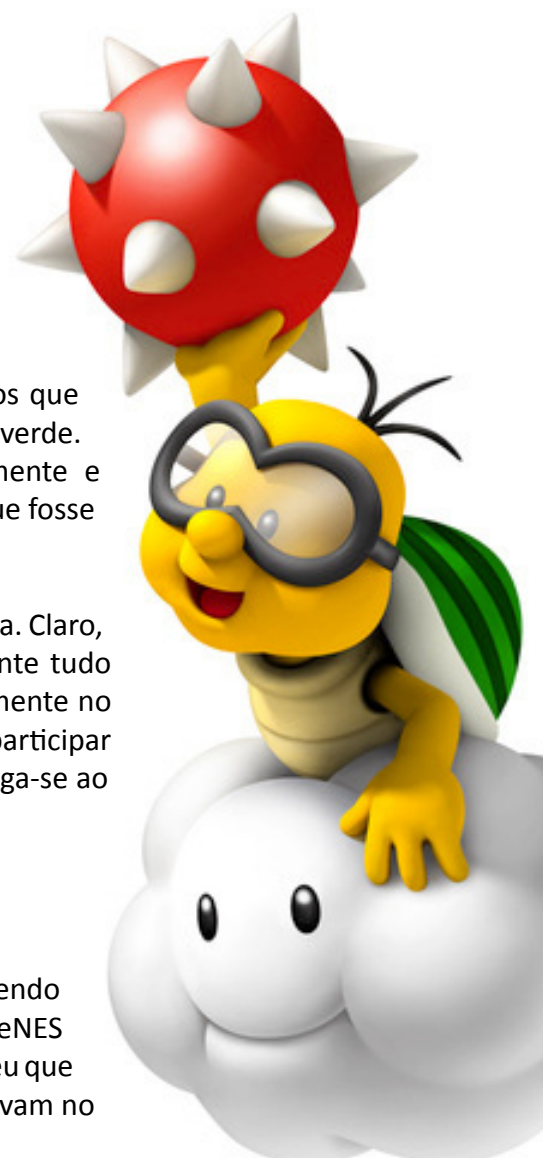
Mas Miyamoto corrige a informação mal traduzida e diz que ele citou essa história para mostrar como cogumelos são símbolos de magia, fantasia, etc. E o efeito que o cogumelo tem sobre Mario é mágica pura, dando não só tamanho como também força e saltos maiores ao jogador. Entretanto, havia um problema: o primeiro inimigo do jogo, um Goomba, parecia muito com um cogumelo. E quando o jogador acertava a interrogação e via aquele elemento pela primeira vez, sua reação óbvia era fugir.

Miyamoto queria que os cogumelos se movessem para longe e mais lentos que o jogador. Nos primeiros segundos de jogo, a solução foi colocar o cano verde. Mesmo fugindo, Mario acabaria sendo pego pelo cogumelo eventualmente e quando ficasse com o dobro do tamanho, o jogador entenderia tudo sem que fosse necessária nenhuma explicação.

Iwata mesmo ressalta como é curioso saber disso e olhar o jogo sob essa ótica. Claro, Mario não possui manual ou textos na tela. Vá para a direita e experimente tudo no cenário; esse é o treinamento. Decisões desse tipo são tomadas geralmente no final do desenvolvimento de um jogo e é por isso que Miyamoto gosta de participar ativamente dessa etapa. Ele acredita que só com muita tentativa e erro chega-se ao melhor resultado do ponto de vista do jogador.

Agradando a novatos e veteranos

No ano de 2003 o NES comemorou seu 20º aniversário no Japão e a Nintendo fez uma forte campanha para o evento. No ano seguinte foi lançada a série NES Classics, com os jogos famosos de NES disponíveis no GBA. Miyamoto percebeu que o título não agradava apenas aos jogadores atuais. Muitas pessoas que jogavam no



passado estavam voltando para essa atividade devido aos games de Mario no GBA. O encanador tinha marcado elas profundamente mesmo que tenham abandonado os videogames por muitos anos.

Miyamoto e Tezuka decidiram então que o próximo jogo de Mario deveria ser 2D. Os avanços da época faziam todos comentarem sobre a possibilidade de explorar um game em 3D, mas a equipe manteve-se firme na decisão de usar polígonos mas de forma side-scroller (de lado). O título seria uma “refilmagem” do Mario clássico, mantendo a jogabilidade mas com visual moderno. Sendo assim, o termo ‘New’ foi adicionado ao nome e a possibilidade de atrair jogadores menos experientes estava garantida.



Essa questão acabou se provando ambígua: com o público mais novato em vista, a Nintendo não pode fazer um jogo muito difícil. Miyamoto considera que esse foi o ponto negativo no desenvolvimento de New Super Mario Bros. DS, mas sabe que era a única maneira de garantir uma experiência balanceada a todos. A inclusão do cogumelo gigante foi um dos artifícios usados para renovar a fórmula sem mexer muito na estrutura conhecida.



A ideia sempre foi manter o título de DS como algo fácil e acessível a todos. Por essa razão Miyamoto até pensou em lançar uma versão incrementada do jogo, para aqueles que queriam um real desafio de Mario. Isso não foi possível nem necessário, pois New Super Mario Bros. Wii chegou para preencher a lacuna mais tradicional. Esse é o jogo com o qual Miyamoto espera agradar a todos os tipos de jogadores.

Claro que então entramos na discussão sobre o modo Super Guide. Imagino que todos já conheçam a ideia, mas vamos a um breve resumo. Miyamoto pensou como alguns jogadores ficam travados em certas partes de fases e acabam pedindo ajuda a um amigo. Ver alguém completar o desafio é ótimo para aprender o correto. Sendo assim, o Super Guide mostra ao jogador como passar pela fase. Entretanto, há diferenças interessantes. Miyamoto queria manter o aprendizado que seus jogos sempre trazem. Por isso, você pode parar o Super Guide e assumir o controle. Mais ainda, pode voltar ao início e tentar sozinho, melhorando sua habilidade no game. Isso não só garantiu uma porta de entrada aos novatos como também possibilitou que a equipe criasse um jogo mais difícil e tradicional. O próprio Miyamoto reconhece isso



e ainda diz que detestaria ter o Super Guide acessível desde o início. Por isso que deve-se morrer oito vezes na mesma fase antes dele aparecer.

Premiando o habilidoso

O uso do Super Guide é uma benção aos que empacam mas também pode ser um incômodo para os que manjam muito. Por isso mesmo Miyamoto queria que o bloco de ajuda demorasse a aparecer. Os testes iniciais mostravam a opção do Super Guide após três vidas perdidas, mas isso ainda parecia como uma gozação do game em relação ao jogador. O mestre inclusive não gosta da ideia de precisar de ajuda, mas reconhece a importância da ferramenta para o bem do público. E de maneira quase espontânea, o Super Guide virou motivo de ego para os hardcore. Ao não deixar que nenhum bloco de ajuda apareça no game (evitando falhar oito ou mais vezes em uma fase) o jogador ganha medalhas especiais na tela de título.

O teste supremo veio com a equipe do Mario Club, responsável por testar aos limites os jogos da Nintendo. Os mais habilidosos encontraram fases difíceis nas quais morreram três vezes – um número alto considerando o nível dos jogadores. Mas o interessante ao dar o game para essas pessoas foi ver como elas exploraram as possibilidades de criar sequências e manobras incríveis. Essas criações do Mario Club viraram os vídeos de Super Skills, que mostram como fazer coisas bem legais e habilidosas no jogo. Os jogadores que explorarem ao máximo New Super Mario Bros. Wii irão ser recompensados com acesso ao nono mundo do jogo. Nele, as fases são imperdoáveis, mas honestas, para aqueles que acumularam o conhecimento ao longo da jornada.

Com todo esse conteúdo parece até que não sobra nada no game. Mas o aspecto multiplayer é bem mais importante e fundamental para Miyamoto. Ele sempre quis fazer um Mario com dois jogadores e havia inclusive demos de Mario 64 com a tela dividida e Luigi correndo junto pelo castelo. Infelizmente o hardware do N64 não era capaz de suportar a tarefa na época e ficamos sem o multiplayer por um bom tempo. Finalmente, hoje Miyamoto agradece à capacidade gráfica do Wii para processar os quatro personagens na tela, dar zoom in e out de acordo, tudo em perfeitos 60 frames por segundo.



Multiplayer “para todos”

Apesar de toda a ajuda possível de amigos, há fases em que alguns jogadores simplesmente não conseguem progredir. Por isso Miyamoto implementou a ideia da bolha. Quando você morre, volta em uma bolha de ar; mas se apertar o botão A isso também acontece.

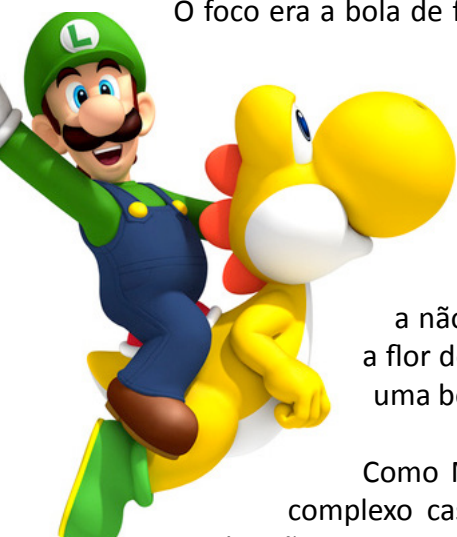
Jogadores menos experientes podem usar isso para ficarem de fora de partes difíceis enquanto quem conhece mais cumpre a tarefa de passar a fase. É uma experiência que aproxima a equipe já que todos acabam torcendo para os que estão de fato jogando.



Toda essa ação em grupo levou Miyamoto a criar, após a E3 2009, o modo Coin Battle. Nele, as regras deixavam mais claro o sentido de competição e davam a chance ao vencedor de dizer ‘eu consegui mais moedas’. Uma fase em homenagem ao Mario Bros. original foi criada inclusive. Durante essa etapa da

criação a equipe entrou em discussões filosóficas sobre o que era ou não ‘natural’ no mundo de Mario.

O foco era a bola de fogo; se lançada fora da água, ela seguiria uma linha reta pela água ou apagara?



Miyamoto percebeu então como as mentiras que ele contou no passado estavam atrapalhando o desenvolvimento de um game mais avançado. Ele chegou a ir até a equipe para explicar como as coisas, no universo Mario, claro, deveriam funcionar.

O mestre lembra dos blocos voadores no jogo, como eles não faziam sentido algum a não ser compor o design das fases. Em New Super Mario Bros. Wii, por exemplo, há a flor de gelo. Um inimigo congelado flutua um pouco na água para depois afundar...mas uma bola de fogo derreteria o gelo?

Como Miyamoto mostra, há inúmeras possibilidades que tornariam o título bem mais complexo caso fossem consideradas de forma realista. E é por isso que cabe a ele tomar decisões nesse sentido, que valorizem a jogabilidade e progresso do jogador em vez da naturalidade da cena. Seu trabalho inclusive passou pela área de Diretor, já que Miyamoto teve que escrever documentos extensos sobre o funcionamento das mecânicas de Mario e de seu mundo.

O cheiro de Mario

O grande motivo de orgulho para Miyamoto é dizer que New Super Mario Bros. Wii é um jogo tanto para os novatos como para os jogadores



mais experientes. O mestre também acredita que isso fará do título um campeão de vendas durante muito tempo. Iwata e Miyamoto concordam que há algo diferente nos jogos que não envelhecem. Eles têm algo a mais, como uma ferramenta conhecida a qual sempre sabemos como usar. Shigeru lembra ainda que os jogos devem ter elementos (conteúdo) para serem descobertos e discutidos.

Seu objetivo é alcançar o 'cheiro' de Mario – aquele sentimento que temos ao ver um filme, ou lembrar de um game, mas que não sabemos

explicar. O criador buscou mexer nos cinco sentidos humanos com o novo game, de forma que ele fosse divertido mesmo com o passar do tempo. Porém, manter esse cheiro específico é bem mais difícil do que parece. Não há exatamente um modelo pronto para medição. Miyamoto lembra que a própria forma de controle (análogo ou digital) muda tudo no design e a cada novo game eles reveem o processo.



Os avanços tecnológicos também enganam Miyamoto pois mudam elementos básicos do universo pela simples adição de detalhes visuais. Nesses casos ele acredita ser preciso trabalhar com cuidado para ver o que merece maior destaque e que itens conhecidos não precisam (nem devem) ser alterados com novos efeitos gráficos. A parte sonora foi de igual importância para Miyamoto no desenvolvimento do jogo. Claro que alguns efeitos no passado serviam – como as pedras rolando em Zelda – mas, de novo, para trabalhar com todas as experiências é preciso criar coisas específicas e que indiquem claramente o que está acontecendo para o jogador.

O som da roupa de propulsão é um caso bem curioso contado com Shigeru. Ele pediu à equipe algo parecido com um besouro, mas quando ouviu o resultado percebeu que não foi uma boa escolha. Eles então começaram a discutir como o propulsor funcionava, se era com um motor a explosão ou híbrido, de qual componentes era fabricado, etc. Claro que isso era tudo fantasia, mas ajudou e muito na criação do som final, que além de combinar com a roupa ainda indica se o propulsor está acelerando ou parando.

Pequenas decisões baseadas em detalhes ou em discussões bobas podem resultar nos melhores elementos de um jogo. Afinal, essa é uma forma de se colocar no papel do jogador e encarar o universo do game usando conceitos do mundo real pois, mesmo que não apliquem diretamente, são eles que criam a conexão entre mundo real e virtual.

O jeito certo de jogar

Entre as diversas percepções ao longo do desenvolvimento de Mario Bros. Wii, Miyamoto chegou à conclusão de que os games da série são difíceis. Ele pensava no fato de você retornar ao início da fase caso morra, nem que esteja quase matando o chefe final. Essa decisão de penalizar o

jogador sempre teve o propósito de incentivar o treino. Miyamoto e Iwata concordam que é necessário haver isso para que o game possa avançar na dificuldade sem que o consumidor fique parado no meio do caminho. Porém, há uma forma correta de se fazer isso. Nos arcades tradicionais o jogador só tinha que colocar mais dinheiro para voltar à batalha no mesmo nível de intensidade mental e corporal que estava quando morreu. Miyamoto considera isso ruim para o aprendizado.

É mais prazeroso e inteligente colocar trechos fáceis entre os complicados, ainda mais se tratando de jogos de plataforma. Fases em que você passa voando, pulando em tudo e ganhando muitas moedas e vidas. Depois, claro, vem um desafio elevado para você testar as habilidades constantemente treinadas na fase mais tranquila. Por esse motivo Miyamoto acha que a maneira certa de aproveitar um game como New Super Mario Bros. Wii é jogando diversas vezes as fases. Aliás, a colocação de três moedas bem escondidas não é por acaso e serve como isca ao jogador mais curioso e dedicado.

Shigeru Miyamoto sabe que entre quatro jogadores sempre haverá aqueles que não conseguirão passar em alguma parte. Ele lembra que a bolha de ar é uma opção, deixando que o mais experiente cuide da fase. Além disso, o Super Guide pode ensinar como fazer ou até fazer para você caso seja sua opção. O mais fanático, claro, irá apagar saves toda vez que aparecer um bloco de ajuda – afinal, só assim conseguirá as medalhas no final.

Miyamoto não poderia estar mais feliz ao finalmente ver seu sonho realizado: um jogo de Mario em multiplayer, funcionando bem e acessível para todo tipo de pessoa. Iwata reconhece a genialidade do mestre e diz que achava impossível esse dia chegar. Porém, Miyamoto conseguiu criar o jogo para todos. O que resta é uma dica do criador para os que desejam dominar New Super Mario Bros. Wii. O uso do movimento com o Wiimote é importante em certas áreas (roupa com propulsor) e também o dash com Mario. Miyamoto lembra o nome desse movimento, feito segurando-se o botão 1 e apertando para um dos lados. E em homenagem ao clássico, o nome do movimento é o B Button Dash...

As informações contidas nesse artigo foram retiradas e adaptadas da entrevista Iwata Asks, a qual pode ser encontrada em versão original [neste link](#).



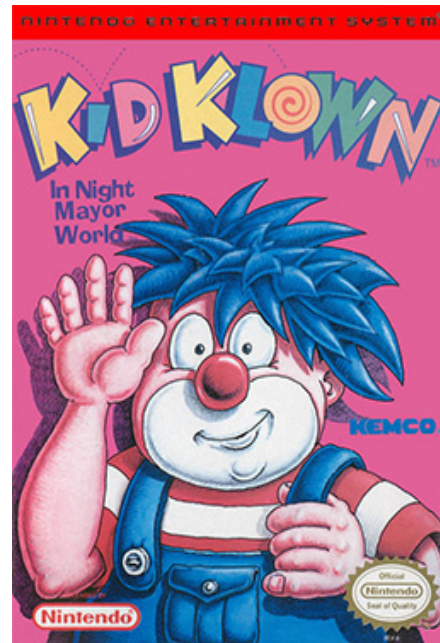
Olá amigos da Nintendo Blast, essa é mais uma Outer N e hoje nós vamos falar de ótimos jogos que foram esquecidos justamente por saírem nos últimos momentos de vida do nosso querido NES. Afinal, isso é uma coisa natural, acontece a cada troca de geração: Quantos ótimos jogos de Game Boy Advance ficaram obscurecidos pela chegada do DS, quantos jogos de Playstation 2 ainda são ofuscados pelo seu irmão mais velho, e assim por diante?

O Nintendinho teve lançamentos até o ano de 1994, porém o Super Famicom apareceu no Japão em 1990, deixando esse espaço de quatro anos onde alguns jogos muito bons deixaram de ser aproveitados devido a concorrência familiar desleal... Nesse meio tempo, além dos fantásticos últimos lançamentos da Disney, quase todos pela Virgin ou pela Capcom (**Ducktales 2**, **Chip'n Dale 2**, **Jungle Book**, **The Beauty and the Beast**, **Alladin**, **Lion King...**), tivemos mais alguns lançamentos de franquias famosas, fazendo com que os jogos a seguir passassem despercebidos:

Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters



Konami, 1993 – Foi muito mais feliz em suas versões para Super Nintendo e Mega Drive. Há quem prefira a primeira, e há quem prefira a segunda. Eu gosto mais da do Super Nintendo, com a ninjinha e o triceratops, mas isso é pessoal. Mas resolvi citar essa versão de NES pois pouca gente a conhece. Jogos de luta no NES são raros, e dificilmente ficavam bons. Mas esse da Konami pelo menos é sincero. Um dos maiores problemas é que pedaços dos sprites tinham mania de sumir, num defeito bastante irritante.



Kid Klown in Night Mayor World

Kemco, 1993 – Esse aqui nada mais é do que uma adaptação de **Mickey Mouse 3** japonês, uma das melhores plataformas para o console e um dos melhores jogos do Mickey. Mas sabe-se lá porque a Kemco trocou o Mickey por um palhaço sem graça, que apareceu depois em um joguinho competente no Snes, **Kid Klown in Crazy Chase**.

WURM: Journey to the Center of the Earth



É o jogo mais velho de hoje: É da pouco conhecida Amik, lançado em 1991, ano da chegada de Super Mario World aos EUA, esse jogo, assim como **Ultimate Challenge** (lembra desse?) mistura uma variedade de estilos, seja ação side-scrolling, shooter e até FPS, deixando esse título bastante dinâmico. A história gira em torno dos WURMS, imensas furadeiras daquelas típicas de desenho animado, com as quais a humanidade descobre (e se mete em) um conflito entre duas raças que vivem no centro da terra. Ou lá pertinho, ao menos.

Overlord

Probe, 1993 – Eis aqui um exemplo pouco conhecido de um RTS para NES, gênero esse que tem poucos representantes no console. Uma conversão do mesmo jogo para PC, essa versão sofreu diversos cortes e simplificações, mas não deixava de ser um jogo profundo para quem quisesse se dedicar a criar, manter e fazer prosperar uma rede de colônias espaciais enquanto o computador tentava fazer o mesmo. E a guerra era inevitável.

Esses seis já são um bom começo para vocês fuçarem e relembrem como o NES era legal. Mas ainda posso citar aqui os divertidos jogos do ovinho **Dizzy** ou o divertidíssimo adventure **Linus Spacehead**, ambos da Codemasters. O já citado **Ultimate Challenge**, também da Codemasters. O esquisitão e difícil **Zen - Intergalactic Ninja**, da Konami, baseado numa HQ pouco conhecida por aqui. **Hillsfar**, adaptação de D&D bastante parecida com **Eye of Beholder**, do Snes... Falando assim fica aquela impressão chata de que o Nintendinho se foi cedo demais, não? Ainda bem que temos o Virtual Console para nos redimir de algumas falhas que cometemos!

Zoda's Revenge: StarTropics II

1994, Nintendo IDR – Continuação do RPG cult e desconhecido, esse segundo capítulo da história passou batido por muita gente. É um RPG de ação bem pitoresco, ainda mais por misturar fatos e personagens históricos com a amalucada história do jogo. Não ligue se encontrar Cleópatra ou Leonardo Da Vinci pelo caminho. Saiu para o Virtual Console do Wii, então você pode conferir. Se tiver Wii. E internet. E Wii points. E já tiver pego Sin and Punishment...



Alfred Chicken



Twilight Games, 1994 – Aqui temos um exemplar típico da era NES. Uma plataforma de ação, bastante colorida, com um personagem-bichinho-simpático e ação frenética o tempo todo. Como foi um dos últimos, e bastante bem feito. Saiu para o SNES e diversas plataformas, mas o franguinho não vingou...

NINTENDO BLAST

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