NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO **Nº37** OUT/**2012**

BY NC ND



A volta do camundongo mais querido do mundo!

Mickey talvez seja o único personagem mais conhecido mundialmente do que Mario. No entanto, é certo que ele esteve, por muitos anos, longe dos holofotes quando o assunto é videogame. Dando seguimento ao grande trabalho de Epic Mickey (Wii), suas duas continuações prometem reviver os anos dourados do camundongo da Disney com muito estilo no Wii, 3DS e até Wii U. É claro que nós não deixaríamos esse lançamentos tão aguardados passarem sem fazer uma Prévia a cada um, não é? Além das Prévias de Epic Mickey 2: Poder em Dobro e Epic Mickey: Power of Illusion, você ainda confere o Perfil do Mickey, que mostra toda a sua trajetória pelas mais variadas plataformas. Óbvio que não poderíamos falar de Mickey no universo dos games sem citar Castle of Illusion, não é? O clássico para Mega Drive recebeu um glorioso Blast from the Past para fazer qualquer fã morrer de saudade. Além dessas e de muitas outras matérias, trazemos ainda o Especial: 3 anos de Revista Nintendo Blast, afinal, não é todo dia que nossa querida revista assopra velinhas, não é? **– Rafael Neves**

07 PERFIL **Mickey Mouse**

37 ESPECIAL **3 Anos de Blast**

11 BLAST FROM THE PAST **Castle of Illusion (Mega Drive)**

44 ESPECIAL **Do Project Café para o Wii U**

13 PRÉVIA **Epic Mickey: Power of Illusion (3DS)**

MAIS ONLINE!

DISCUSSÃO **O Potencial do StreetPass**

17 PRÉVIA **Epic Mickey 2: The Power of Two (Wii)**

DEVELOPERS **Gunpei Yokoi**

23 BLAST BATTLE **Paper Mario x Mario & Luigi**

ANÁLISE **Pokémon Black 2 & White 2 (DS)**

31 CHRONICLE **Rareware - Parte 2**

MYTHBLASTERS **É Possível Jogar no Wii com Velas?**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Thomas Schulze
Gabriel Vlatkovic
Rafael Neves
Gabriel Toschi
Gustavo Assumpção

REVISÃO

Bruna Lima
Leandro Freire
Catarine Aurora
Jaime Ninice
Lucas Oliveira
Rafael Neves

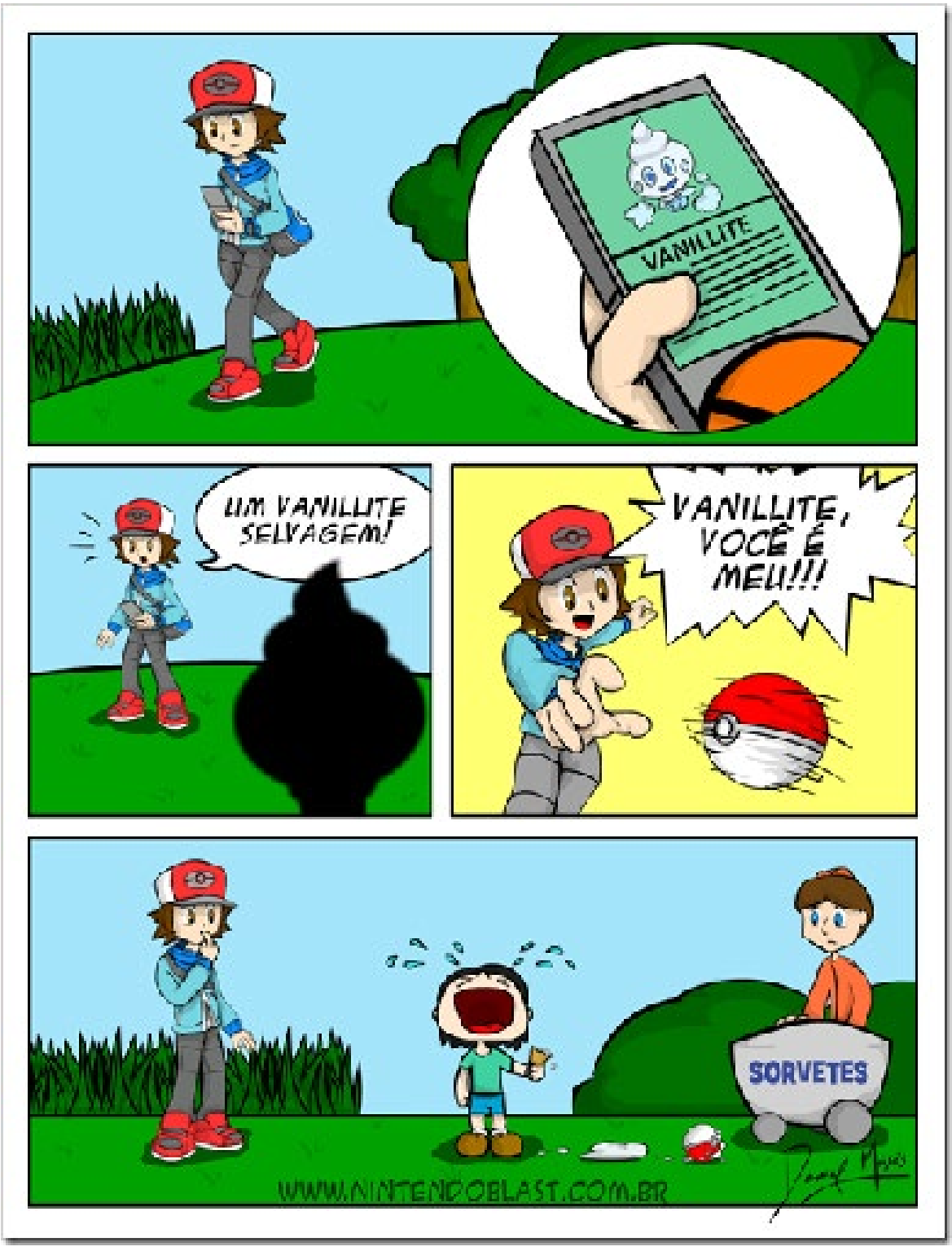
DIAGRAMAÇÃO

Leandro Fernandes
Guilherme Vargas
Tiffany B. Silva
Ítalo Lourenço
David Vieira
Gustavo Assumpção

CAPA

Stefano Genachi

Confusão Pokémon *por* ***Daniel Moisés***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!

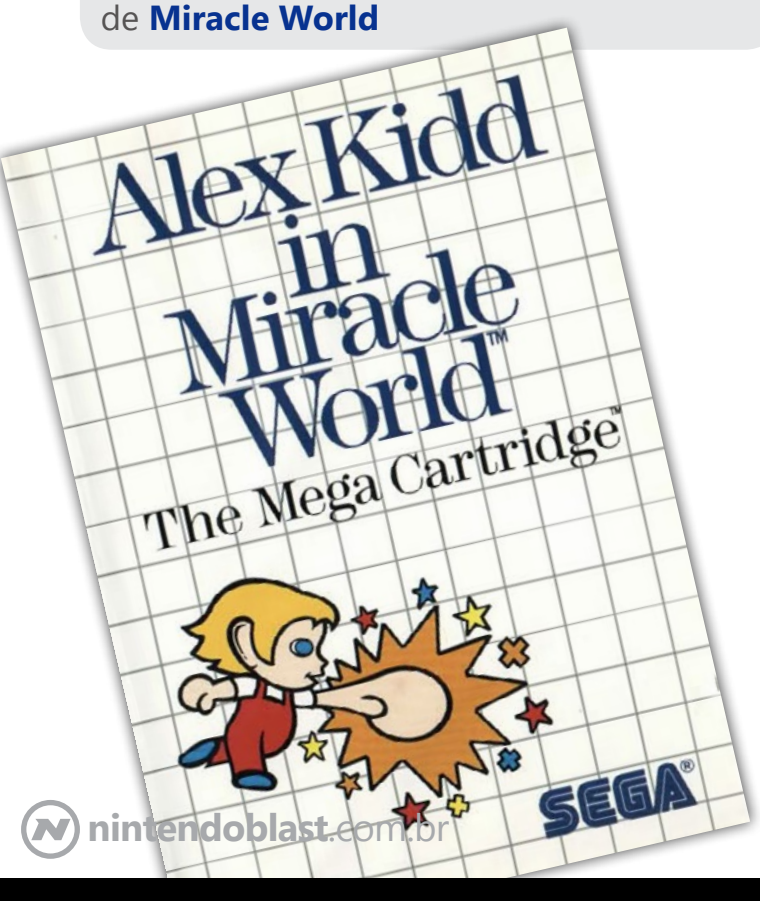


N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Pedra, apesar de ser um ícone nintendista, você jogou Alex Kidd in the Miracle World do Master System? Se jogou, você conseguia vencer as batalhas de chefes (pra quem não lembra, eram no estilo jo-kem-po)

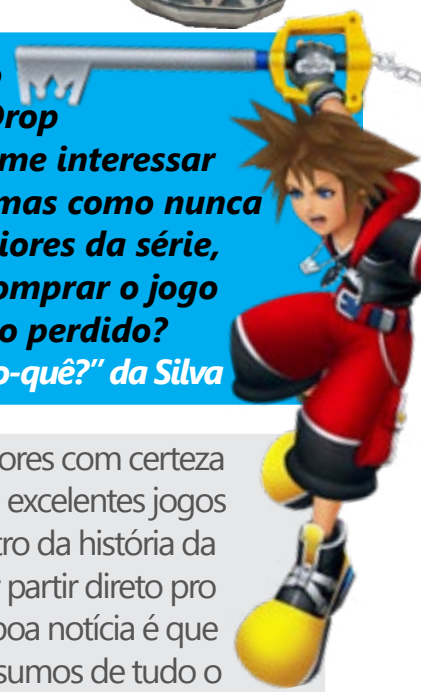
Tristan.ccm, tristão por não conseguir vencer no jo-ken-po xD

Bom, eu joguei... comecei pelo menos... só que não cheguei muito longe... prefiro não lembrar dessas batalhas ¬¬. Mas como sou muito especial, até tive a oportunidade de desafiar diretamente o chefe final, de **Miracle World**



Pedra, tudo o que vejo a respeito de Dream Drop Distance tem feito eu me interessar por Kingdom Hearts, mas como nunca joguei os games anteriores da série, seria uma boa ideia comprar o jogo ou vou me sentir muito perdido?

Anônimo "Heart-o-quê?" da Silva



Jogar os jogos anteriores com certeza é uma boa ideia. São excelentes jogos e você ficará mais por dentro da história da série. Agora, se você quiser partir direto pro **Dream Drop Distance**, a boa notícia é que ele contém flashbacks e resumos de tudo o que aconteceu na série. Mas não posso te garantir que isso impedirá que você fique confuso com a história, porque é uma coisa meio que de louco... eu joguei todos os jogos da série, por exemplo, e ainda fico boiando com muita coisa que acontece...e olha que pra pedra boiar não é fácil não!

Pedra o que voce acha das figuras macrabas no mario galaxy 2

Anônimo "Gabriel Medroso" da Silva

Realmente é de arrepiar os cabelos, né? (bom, imagino que seja, eu não posso dizer porque não tenho cabelos...). Quando você lê parece coisa saído direto de um creepypasta muito bem bolado... até que você vai lá, coloca a sua cópia do **Mario Galaxy 2** e comprova pessoalmente que essas figuras feiosas tão lá mesmo... eu hein!! o.o

Pedra, o que é aquele quadrado no controle do wiiu embaixo do direcional + ?

Luis Fernando CM, encucado com o quadrado

Esse pequenino quadrado, que pode passar até despercebido, na verdade esconde uma das novidades mais legais do Wii U: é o "scanner" de NFC. NFC, pra quem não sabe, significa "Near Field Communication" e ele permite que o controle se comunique com dispositivos que tenham um chip especial para isso. O que significa isso para o Wii U? Desde aplicações mais práticas, como facilitar o uso de cartões de crédito para compras até coisas mais divertidas, como a comunicação com bonecos e brinquedos reais para que estes tenham efeito dentro do jogo (como foi demonstrado no vídeo do Rayman Legends, apesar de que pelo visto não vai de fato ser usado no jogo). E tudo isso sendo uma funcionalidade nativa do controle do Wii U, sem a necessidade de comprar periféricos esquisitos, caros e pouco utilizados.



Falando nisso, eu estou vendo se consigo que seja aprovado uma grande ideia que eu tive: bonecos meus com NFC. Se você usar eles em um jogo, qualquer jogo, eu apareço lá com um Pedrality devastador, destruindo qualquer coisa que estiver na tela. Gostaram da ideia?

Pedra vc acha que Last Window terá continuação?

GamerGirl11, na esperança de uma nova janela

Eu faria a piada de que, com um nome como esse, seria difícil imaginar uma continuação... mas aí eu lembrei de Final Fantasy ¬¬. De qualquer forma, é muito, muito improvável. Primeiro, porque, apesar de **Last Window: The Secret of Cape West (DS)** ter sido consideravelmente bem recebido, ele teve uma repercussão bem pequena, nem sequer recebendo um lançamento nos Estados Unidos. Mas o maior problema é que a empresa que desenvolveu o jogo, Cing, foi à falência e fechou em 2010. Aí complica pra qualquer um, né?



Ó Grande Pedra, me responda uma coisa: o Wii U terá trava de região? Vamos todos dar as mãos e pedir à Grande Deusa Hylia que não #OhGloria

Victor Hugo Petersen, não querendo o "Z-Targeting" em consoles

Pode dar a mão o quanto quiser, mas eu aposto que ele terá, sim, trava de região... e que um raio caia sobre o Link se isso não acontecer. É algo que ainda não foi muito falado abertamente, mas olhando para o histórico de consoles da Nintendo, restam dúvidas de que a "querida" trava de região continuará a existir no Wii U? Nos consoles, isto é algo que existe desde o NES... os portáteis se viram livres disso por um bom tempo, mas o 3DS está aí pra provar que a Nintendo continua achando que isso é uma medida importante.

Oh Pedra da Sabedoria, o Nintendo Wii U roda DVD e Blu-Ray?
Anônimo "Cinéfilo" da Silva

Não... até porque uma das principais patrocinadoras do formato Blu-Ray é ninguém mais ninguém menos que a Sony. Os discos que rodarão no Wii U serão de um formato próprio da Nintendo, chamado **iDensity**. Assim como os discos Blu-Ray, eles têm uma capacidade de armazenamento de 25 GB por camada, mas sim, o fato de ser um formato próprio significa que não será possível usar o Wii U para assistir filmes em Blu-Ray. Mas isso não é motivo para ficar triste, pois já foi confirmado que o console contará com serviços destreaming de vídeos online, como o Netflix por exemplo, através dos quais será possível assistir a filmes e seriados não apenas na TV como também na tela do Game Pad. Assistir a filmes usando discos é coisa do passado!



Pedra, por que em Ocarina of Time Ganondorf parece mais...jovem do que em Twilight Princess?
Anônimo "Ganon plastificado" da Silva

Lembre-se que os jogos da minha série se dividem em um período muito longo de tempo (incluindo diferentes linhas do tempo, e nem te conto a dor de cabeça que é passar de uma pra outra ¬¬). Isso significa que o alfacinho verde, o Ganondof e aquela princesa lá que eu esqueci o nome, não são os mesmos na maioria dos jogos, mas sim descendentes uns dos outros.
Só em alguns casos existe uma sequência direta e os personagens são os mesmos, como de Ocarina of Time para Majora's Mask ou The Wind Waker para Phantom Hourglass, por exemplo. Mas suspeito que Ganondorf utiliza uma fórmula secreta para manter o rostinho dele...

Pedra, Batman: Arkham City Armored Edition vai vir com todos os DLCs inclusos, igual a versão GOTY?
Santa anonimidade, Batman!

Sim. A Warner Bros. já anunciou que a versão de Arkham City para o Wii U terá incluso todos os DLCs já lançados até o momento para a versão original. Além disso, é claro, o Armored Edition terá vários conteúdos novos e exclusivos ao novo console da Nintendo... e, quem sabe, talvez haverá DLCs novos e exclusivos também. É pra deixar qualquer Bat-fã com água na boca ou não?
E agora que a data de lançamento e preço do Wii U foram finalmente divulgados, o jeito é aguardarmos mais ansiosos ainda \o/... e economizar nos gastos até lá. ¬¬

MICKEY MOUSE

por ***Rafael Neves***

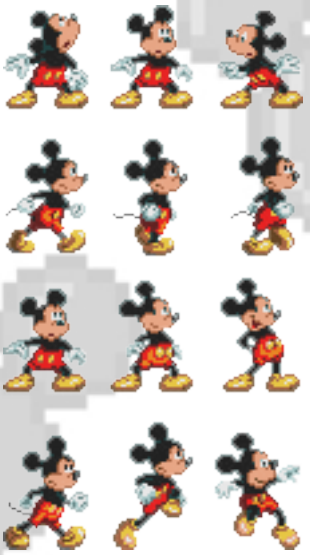
Revisão: Catarina Aurora
Diagramação: Tiffany B. Silva

Mickey é o típico personagem que absolutamente todas as pessoas conhecem. Basta ver um rosto redondo com duas circunferências no topo para reconhecer o camundongo da Disney. Protagonista de uns cem números de obras da empresa e estampa de uma infinidade de produtos, Mickey ainda teve tempo para marcar a vida dos jogadores. Ele já figurou em cerca de 40 títulos e, mesmo que a fama de jogos inspirados em obras de outras mídias seja ruim, alguns desses games marcaram a vida de muitos jogadores. E não estou falando apenas da recente série Epic Mickey, mas de títulos que nos exigirão uma viagem no tempo.

E aí, vamos nessa?



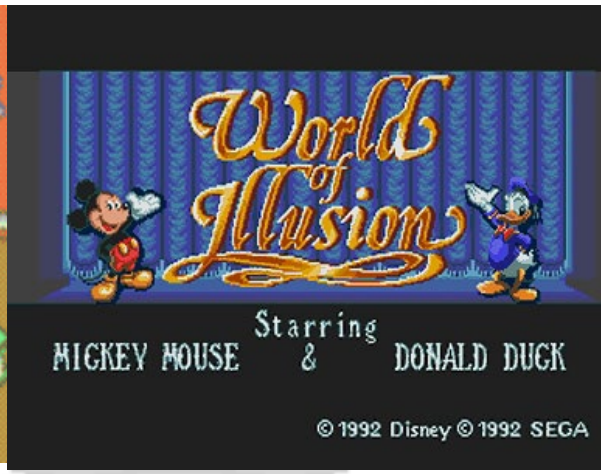
As ilusões da Sega



Embora o primeiro game do Mickey tenha sido lançado para o NES (Mickey Mousecapade), ele logo migrou para a Sega. E os fãs da empresa de Sonic tiveram um motivo a mais para esbanjar os dizeres "Nintendon't", pois o camundongo rendeu alguns dos melhores jogos do Master System, Mega Drive e Game Gear. Lançado em 1990, Castle of Illusion starring Mickey Mouse foi considerado um dos melhores games de Mickey, estabelecendo os pilares para suas próximas aventuras em progressão lateral. E logo veio sua primeira sequência: Land of Illusion starring Mickey Mouse, que, com um enredo paralelo ao primeiro jogo, continuou a marcar a vida dos donos das plataformas Sega.







World of Illusion starring Mickey Mouse and Donald Duck não só mostrou que a produção tinha pouquíssima criatividade para o título de seus jogos, como também fechou com chave de ouro a trilogia Illusion. Nesse jogo, o multiplayer fazia Mickey dividir o estrelato com seu camarada Pato Donald.

A mágica saga da Nintendo

Engana-se quem pensa que a Nintendo deixaria a Sega levar de bandeja o Mickey para si - não demorou muito para uma nova franquia se estabelecer no Super Nintendo: Disney's Magical Quest. Aqui tivemos mais uma trilogia, embora o último título só tenha sido lançado no Japão; são eles Disney's Magical Quest starring Mickey Mouse, Disney's Magical Quest 2: starring Mickey & Minnie e Disney's Magical Quest starring Mickey & Donald. Todos exploraram muito o multiplayer introduzido em World of Illusion, no qual Mickey e Minne ou Donald enfrentavam as forças de Bafo.





Foi nessa série que Mickey recebeu diversos trajes. Cada um dava poderes especiais ao camundongo, que dinamizavam a experiência de jogo e variavam as maneiras de abater inimigos.

Uma ponta aqui... outra ali



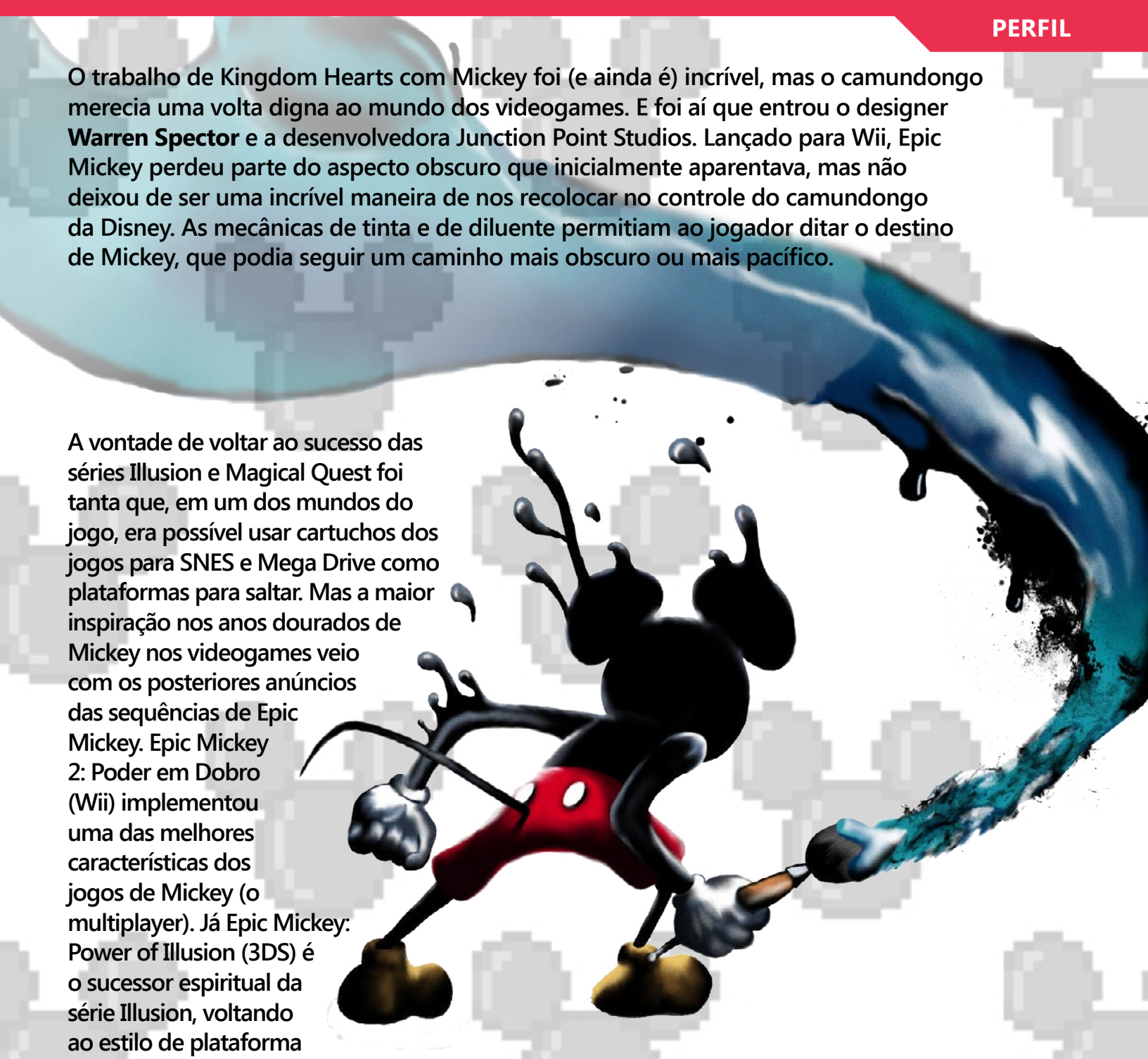
Paralelo às trilogias para Sega e Nintendo, Mickey teve de fazer algumas pontas em outros jogos que estiveram longe do brilho de Illusions e Magical Quest. A lista inclui games educativos para computadores e uma infinidade de spin-offs para inúmeras plataformas. Alguns desses realmente valeram a pena jogar, como Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse (SNES) e Mickey Mouse (GB). Nessa época, Mickey viveu uma frustrada tentativa de voltar às origens de seu sucesso nos videogames com Magical Mirror starring Mickey Mouse.

Épico mais uma vez



A imagem do Mickey só melhorou (e mudou radicalmente) com o lançamento de Kingdom Hearts (PS2). Apesar do estranhamento inicial, a série trouxe Mickey e seu universo de volta aos games de uma forma incrível. Na franquia, Mickey é o personagem da Disney de maior influência no roteiro. Portador da Keyblade (leia nosso Item Box) e conhecido como "King Mickey", é um dos mais poderosos guerreiros da série.

O trabalho de Kingdom Hearts com Mickey foi (e ainda é) incrível, mas o camundongo merecia uma volta digna ao mundo dos videogames. E foi aí que entrou o designer **Warren Spector** e a desenvolvedora Junction Point Studios. Lançado para Wii, Epic Mickey perdeu parte do aspecto obscuro que inicialmente aparentava, mas não deixou de ser uma incrível maneira de nos recolocar no controle do camundongo da Disney. As mecânicas de tinta e de diluente permitiam ao jogador ditar o destino de Mickey, que podia seguir um caminho mais obscuro ou mais pacífico.



A vontade de voltar ao sucesso das séries Illusion e Magical Quest foi tanta que, em um dos mundos do jogo, era possível usar cartuchos dos jogos para SNES e Mega Drive como plataformas para saltar. Mas a maior inspiração nos anos dourados de Mickey nos videogames veio com os posteriores anúncios das sequências de Epic Mickey. Epic Mickey 2: Poder em Dobro (Wii) implementou uma das melhores características dos jogos de Mickey (o multiplayer). Já Epic Mickey: Power of Illusion (3DS) é o sucessor espiritual da série Illusion, voltando ao estilo de plataforma bidimensional.



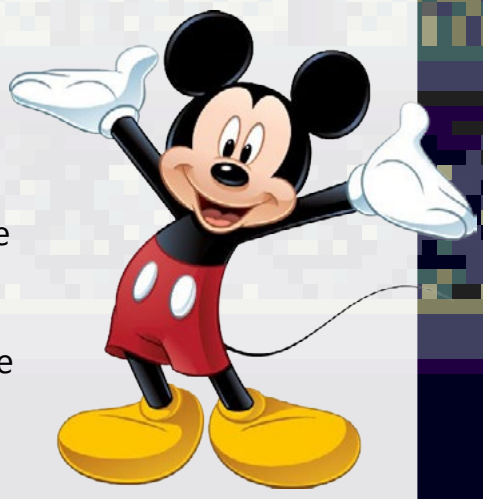
Você confere a Prévia desses dois incríveis jogos ainda nessa edição! E aí, ansioso para voltar às aventuras do querido Mickey Mouse?

Castle of Illusion (Mega Drive)

por ***Gabriel Toschi***

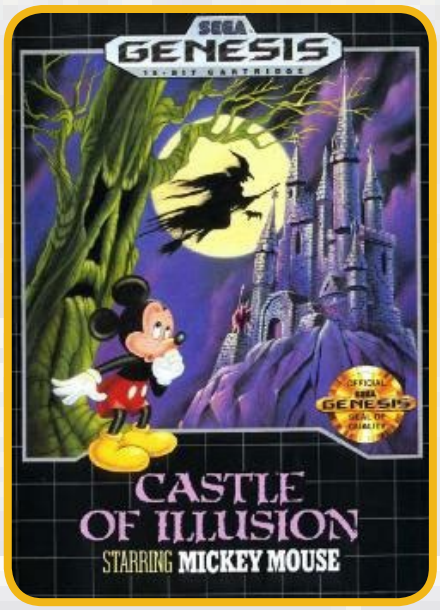
Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Marcos Correa

Neste ano, jogadores do mundo inteiro foram surpreendidos pelo anúncio de Epic Mickey: Power of Illusion para o 3DS. Isso porque o título é uma homenagem a um clássico lançado há vinte e dois anos para Mega Drive e que até hoje é considerado por muitos o melhor já criado para o personagem. Estou falando de Castle of Illusion, game de plataforma que sustentou o console da Sega até o lançamento do seu maior trunfo, Sonic, em 1991. Contando com um enredo simples e um visual cativante, o título estrelado por Mickey Mouse foi extremamente aclamado e é lembrado com carinho por todos que tiveram o prazer de aproveitar essa aventura em sua época. Hoje falaremos sobre os motivos que fazem com que o game foi e ainda é tão querido pelos fãs do rato mais famoso do mundo.



Mickey ao resgate!

Em Castle of Illusion, o jogador assume o papel de Mickey e deve salvar Minnie das garras de Mizrabel, uma feiticeira que deseja roubar toda a juventude da garota. O herói deve então recolher sete joias, que juntas formam uma ponte para o castelo da bruxa. Caso Mickey falhe em sua missão, Minnie pode pagar até mesmo com sua vida. A história é bastante simples e infantil, mas não há como não se apegar ao fantástico universo de Walt Disney e sua principal mascote.





Castle of Illusion é daqueles games que a temática voltada ao público jovem contribui ainda mais para todo o carisma da aventura. Para obter as joias e partir ao resgate de sua namorada, Mickey deve atravessar fases em ambientes interessantes e inusitados, como uma garrafa de leite ou uma floresta na qual as árvores têm rosto. Para derrotar seus inimigos, o herói conta com maçãs, que podem ser arremessadas para destruí-los, além, é claro, da possibilidade de pular na cabeça dos vilões, fórmula consagrada no gênero. Basicamente, Castle of Illusion funciona como um game do Mario, englobando coleta de itens, inimigos espalhados pelo cenário e é claro, diversos segredos e passagens secretas. O título conta com cinco fases diferentes, divididas em subfases, que podem ser de exploração ou de batalha contra algum dos criativos bosses da jornada.

Acabamento de primeira



O game não se destaca apenas pelo seu polido gameplay, mas também pelo visual extremamente detalhado. Na época em que foi lançado, nada do gênero sequer chegava perto da qualidade apresentada pelo título, e até hoje seus gráficos são bastante agradáveis. As animações dos personagens são leves e fluidas, tornando o universo do game muito carismático e crível, fazendo com que o jogador se sinta realmente dentro da aventura. Os cenários também são lindíssimos: muito coloridos, detalhados e com direção de arte impecável, sempre transmitindo um clima de infância e inocência inerentes ao personagem. A trilha sonora também não fica devendo, e colabora de maneira fundamental para tornar tudo ainda mais prazeroso para o jogador. É como se você estivesse no controle de um clássico da Disney, e isso ainda vale até hoje, época em que os gráficos em alta definição estão ditando os rumos da indústria.



Duplo resgate

Apesar de querer salvar apenas sua namorada, Mickey fez um trabalho maior: ajudou o Mega Drive a reagir diante do Super Nintendo. O game era tão polido e bem produzido que chamou a atenção de todos. Sendo este o segundo título do personagem lançado na história dos videogames (o primeiro se chamava Mickey Mousecapade, foi lançado para NES e não era um jogo de qualidade), ele acabou chamando muita atenção e ajudou no aumento das vendas do console da Sega, que só conseguiu se estabelecer de fato um ano depois, com a estreia de Sonic. Tanto a mídia quanto os jogadores receberam o título de forma positiva, e daí em diante, diversos games do personagem foram lançados para os consoles 16-bit.

Castle of Illusion ainda foi lançado para o Master System e Game Gear, o portátil da Sega que tentava sem sucesso competir com o Game Boy. Em 1998, o game foi relançado para Sega Saturn no Japão como parte de uma coletânea de jogos retrô lançadas para o console. O título ainda recebeu duas sequências: Land of Illusion, para Master System e Game Gear, e World of Illusion, para Mega Drive, ambas em 1992. Ainda muito lembrado por vários gamers das antigas, o título finalmente receberá um tributo no Nintendo 3DS – Epic Mickey: Power of Illusion, que se seguir os moldes do título que lhe originou, com certeza lembrará a muitas pessoas o porquê de elas terem se apaixonado pelo mundo do entretenimento eletrônico.



3DS

Disney Epic Mickey: Power of Illusion

No final do ano, o Wii receberá a sequência de um dos melhores games lançados em 2010 – Epic Mickey 2: The Power of Two levará Mickey mais uma vez para a famigerada Wasteland, mas agora oferecendo a possibilidade de se jogar cooperativamente com um amigo, que controlará Oswald. Felizmente os planos do criador da franquia, Warren Spector, não pararam na versão do Wii, mas foram muito além!



por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Gustavo Assumpção



Anunciado durante a E3 desse ano, Epic Mickey: Power of Illusion é uma sequência espiritual para o Nintendo 3DS do clássico Castle of Illusion, lançado pela primeira vez para o Mega Drive em 1990 e em seguida para Master System e Game Gear. O título promete trazer toda a glória dos games de plataforma da época para os dias de hoje. Mas será que isso é o suficiente para agradar os jogadores considerando os padrões dos títulos atuais? Como um gamer com mais de 15 anos na ativa acredito que sim, e farei o possível para explicar o porquê!

Mizrabel chega a seu lar

Em Power of Illusion a grande vilã da versão para o Mega Drive, Mizrabel, é levada junto de seu castelo para Wasteland, o mundo criado por Warren Spector onde vivem todos os personagens esquecidos do universo da Disney. Indignada, a bruxa resolve sequestrar personagens de diversos filmes clássicos para roubar sua essência e então fugir de Wasteland com seu castelo. Minnie mais uma vez é sequestrada pela vilã e caberá a Mickey revisitar o universo que já conhece tão bem, para salvar sua namorada e os outros personagens lá aprisionados.



Chegando ao castelo, Mickey tem acesso a um hub para selecionar a fase que deseja explorar. Cada uma delas é baseada em um clássico da Disney correspondente ao personagem que ele deverá salvar. Dentre os filmes já confirmados no game temos A Bela e a Fera, A Bela Adormecida, Aladdin, Peter Pan e o recente Enrolados. Há fortes boatos de que animações como Alice no País das Maravilhas e Duck Tales farão parte da aventura, o que seria uma adição e tanto (principalmente pelo fantástico Duck Tales). Como se pode notar variedade não falta no título, que seguirá uma linha que força as fases a serem muito diferentes entre si, tornando tudo mais interessante ao criar expectativa no jogador sobre como será a próxima etapa do game.

A herança de Wasteland

Power of Illusion não levaria consigo o nome Epic Mickey se não possuísse alguma influência do primeiro jogo. Assim como nas versões para consoles de mesa, Mickey conta com um pincel mágico que pode ser usado para desenhar objetos que são materializados na tela, permitindo sua utilização para resolver quebra-cabeças e avançar nas fases. A precisão do item será alta, provavelmente maior que no Wii, já que no 3DS os desenhos poderão ser feitos diretamente na Touch Screen com a Stylus. No exemplo demonstrado pela Dreamrift, produtora do título, o jogador deve desenhar um canhão para atirar em seus inimigos e só então seguir adiante. Mas o game não perdoará aqueles que tentarem desenhar os objetos com desleixo: o canhão, por exemplo, caso seja bem desenhado só afetará inimigos; mas se for mal feito poderá atingir até mesmo nosso herói, dificultando o progresso pela fase! Tal elemento parece ser uma adição e tanto à jogabilidade do título, que ainda contará com toda a qualidade dos controles do game de vinte e dois anos atrás.

Uma grande homenagem

Power of Illusion parece exigir muito esmero da Dreamrift em sua produção. Basta olhar algumas das screenshots já liberadas pela empresa para notar que os gráficos estão lindíssimos e os cenários e personagens retratados com maestria. Isso não é de se estranhar, já que o título está nas mãos de Warren Spector, criador de franquias de sucesso como Deus Ex e grande fã do estúdio responsável pelas animações mais famosas



nintendoblast.com.br

do mundo (Spector foi o idealizador de Epic Mickey numa época onde se pensava que não haveria mais games de qualidade com o camundongo). Além disso pesa também a responsabilidade de trazer um dos maiores clássicos da era 16-bit a uma época dominada por FPSs ultrarrealistas, com profundas funcionalidades online.



O título será lançado em novembro deste ano e tem condições para ser o melhor game de plataforma já lançado no Nintendo 3DS Resta saber se ele cumprirá todas as expectativas e será capaz de remeter o jogador aos tempos de glória daquele castelo mágico. Pessoalmente torço para que Mizrabel saia do mundo dos esquecidos e volte para o topo, lugar onde sempre mereceu estar.



Disney Epic Mickey 2: The Power of Two

Wii

por ***Tomas Schulze***

Revisão: Jaime Nanice
Diagramação: Marcos Correa

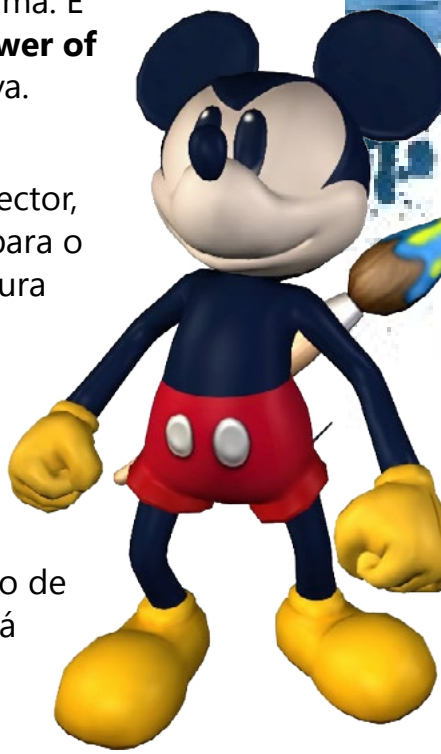


Que Mickey Mouse é um dos personagens mais famosos do mundo não é segredo para ninguém. Criado em 1928 por Walt Disney, o camundongo foi catapultado ao sucesso com seus desenhos divertidos e inovadores, que ainda hoje encantam crianças e adultos de todo o mundo. Quando os videogames surgiram, é claro que Mickey não perdeu a oportunidade de protagonizar vários jogos e aumentar sua fama. A parceria da Disney com a Nintendo é bem antiga, começando lá no Nintendinho e marcando presença em praticamente todos os consoles desde então. Com a chegada de Epic Mickey 2: The Power of Two para Wii e Wii U, mais uma página desta bela e longeva parceria será escrita.

Nintendo e Disney, tudo a ver

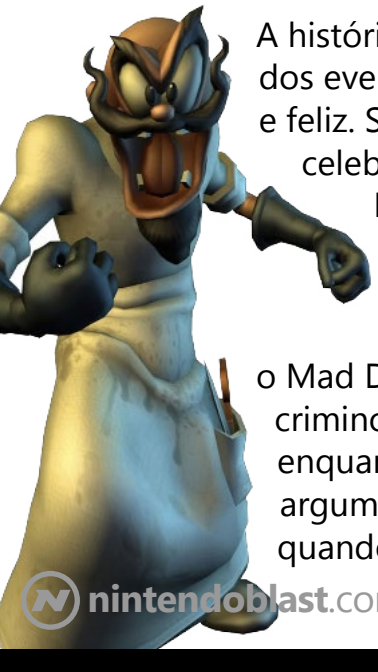


É difícil encontrar um nintendista que nunca tenha se divertido com algum jogo do Mickey Mouse. Felizmente a Disney sempre contou com bons parceiros na produção dos jogos de seu principal mascote, então, nós jogadores acabamos sendo agraciados com uma bela quantidade de clássicos. Quem não se lembra dos fantásticos **The Magical Quest Starring Mickey Mouse e Mickey Mania** para o Super Nintendo? Ou do extremamente divertido **Mickey's Speedway USA** para Nintendo 64? E que tal o nostálgico **Mickey Mousecapade** para NES? Não é de hoje que o camundongo recebe grandes jogos, então não foi surpresa alguma quando **Epic Mickey** chegou ao Nintendo Wii e encantou a todos, se revelando um dos melhores jogos da plataforma. E também não é surpresa alguma que **Epic Mickey 2: The Power of Two** esteja chegando ao Wii e Wii U cercado de expectativa.



O jogo está sendo desenvolvido pela Junction Point Studios, empresa fundada pelo veterano Warren Spector, que também desenvolveu o primeiro **Epic Mickey** para o Nintendo Wii. Toda a experiência adquirida na aventura anterior certamente está ajudando a equipe a tornar a nova empreitada a mais divertida e memorável possível. A ambição do time de desenvolvimento é altíssima, o que é sempre um bom sinal. Muitos novos talentos foram contratados para incrementar absolutamente todas as áreas do jogo, desde o roteiro até a trilha sonora. Aparentemente nossos amigos da Disney e da Junction Point Studios estão trabalhando duro para entregar um jogo digno do legado de Mickey Mouse. E, como você vai ver, parece que todo esse trabalho está valendo a pena.

Mickey através do espelho... de novo



A história de **Epic Mickey 2: The Power of Two** começa algum tempo depois dos eventos do primeiro **Epic Mickey**. A terra de Wasteland está em paz, colorida e feliz. Seus habitantes pulam para lá e para cá cantando canções alegres e celebrando a vida como se as coisas nunca mais fossem dar errado no mundo. Mas se toda essa prosperidade continuasse eternamente nós teríamos um jogo muito chato, não é? (In)felizmente uma série de terremotos começa a destruir implacavelmente Wasteland, partindo ruas, ruindo prédios, enfim, devastando quase que completamente o lugar. E eis que surge o Mad Doctor, vilão da história anterior. Dizendo-se arrependido de seu passado criminoso, o doutor inicia um grande musical sobre sua mudança de caráter enquanto suas máquinas começam a restaurar a cidade. No universo de Disney os argumentos sempre parecem mais persuasivos se cercados de boa música, então quando Mad Doctor pede perdão a Oswald The Lucky Rabbit, o mais famoso

habitante de Wasteland, e oferece sua ajuda para reconstruir o lugar, o pueril coelhinho aceita sem hesitar.



Por algum motivo, e para a surpresa de absolutamente ninguém, as coisas não acabam dando muito certo nessa parceria e Wasteland acaba ficando ainda mais devastada do que estava antes. O Gremlin Gus e a namorada de Oswald, Ortensia, logo desconfiam que Mad Doctor é o verdadeiro responsável por toda a confusão, e trabalham juntos para entrar em contato com seu amigo Mickey Mouse para lhe pedir ajuda. Obviamente a sede de aventura e o bom coração de Mickey o compelem a pegar de volta o pincel mágico que restaurou Wasteland no jogo passado e a atravessar mais uma vez o mesmo espelho que utilizou anteriormente para chegar ao reino de Oswald. É assim que o camundongo e o coelho se unem mais uma vez e iniciam uma jornada épica para descobrir a verdade por trás das ações do Mad Doctor e da ruína de Wasteland.

Trabalhando em equipe

Embora toda a mecânica de jogabilidade lembre bastante o primeiro jogo da série, há uma grande reviravolta que justifica o subtítulo The Power of Two, ou "Poder em Dobro": agora Oswald participa da ação junto com Mickey! Se você não jogou Epic Mickey (sério, o que há de errado com você? Vá jogar agora mesmo!), a aventura é o típico jogo de plataforma 3D que todos nós amamos desde Super Mario 64. Ande, pule, derrote inimigos, colete itens e lute um pouquinho com a câmera. O grande diferencial de Epic Mickey é o pincel mágico que o camundongo obtém logo no início do jogo. Com ele, é possível interagir com o cenário, revitalizando áreas destruídas ou até mesmo apagando obstáculos que atrapalham seu caminho.



Nesta nova aventura dois amigos podem aproveitar o jogo cooperativamente, cada qual controlando um dos mascotes da Disney. Mas se você for do tipo solitário, não há qualquer problema, pois a CPU assume o controle de um dos personagens. Enquanto Mickey mantém o pincel do primeiro jogo, Oswald maneja um controle remoto. Claro, ambos vão possuir novos poderes em suas próprias ferramentas, mas o legal mesmo é colocar os dois personagens para trabalhar juntos, revelando uma nova série de poderes legais que ajudarão o jogador a atravessar até mesmo as fases mais difíceis. Em quase todos os

trailers é possível ver Mickey segurando os pés de Oswald, que balança suas orelhas tão rápido conseguindo planar, uma habilidade ideal para atravessar aqueles inconvenientes abismos tradicionais dos jogos de plataforma. Como de praxe nas grandes parcerias dos videogames, os personagens também trabalharão juntos para solucionar enigmas e atingir áreas inacessíveis numa campanha solitária.



Fantasia e diversão em dobro

A trilha sonora de James Dooley para o primeiro **Epic Mickey** fez bastante sucesso ao incluir menções a temas clássicos das últimas oito décadas da Disney no cinema, mixados a novas orquestrações com temáticas mais tristes e sombrias, inserindo o jogador no clima soturno de Wasteland. Desta vez o compositor, talvez inspirado pela premissa de poder dobrado do jogo, abraçou uma parceria com Mike Himelstein, outro músico renomado, no que promete ser uma jornada muito mais musical que a anterior. Em entrevistas, os músicos afirmaram que harmonias estarão intimamente ligadas a toda a jogabilidade de **Epic Mickey 2: The Power of Two**, com a mesma fase contando com músicas variadas dependendo do modo como se está jogando a aventura. Além disso, vários números musicais ajudarão a desenvolver a personalidade dos personagens de um modo nunca feito antes. Então tudo indica que teremos uma trilha sonora, como o próprio nome do jogo indica, épica.

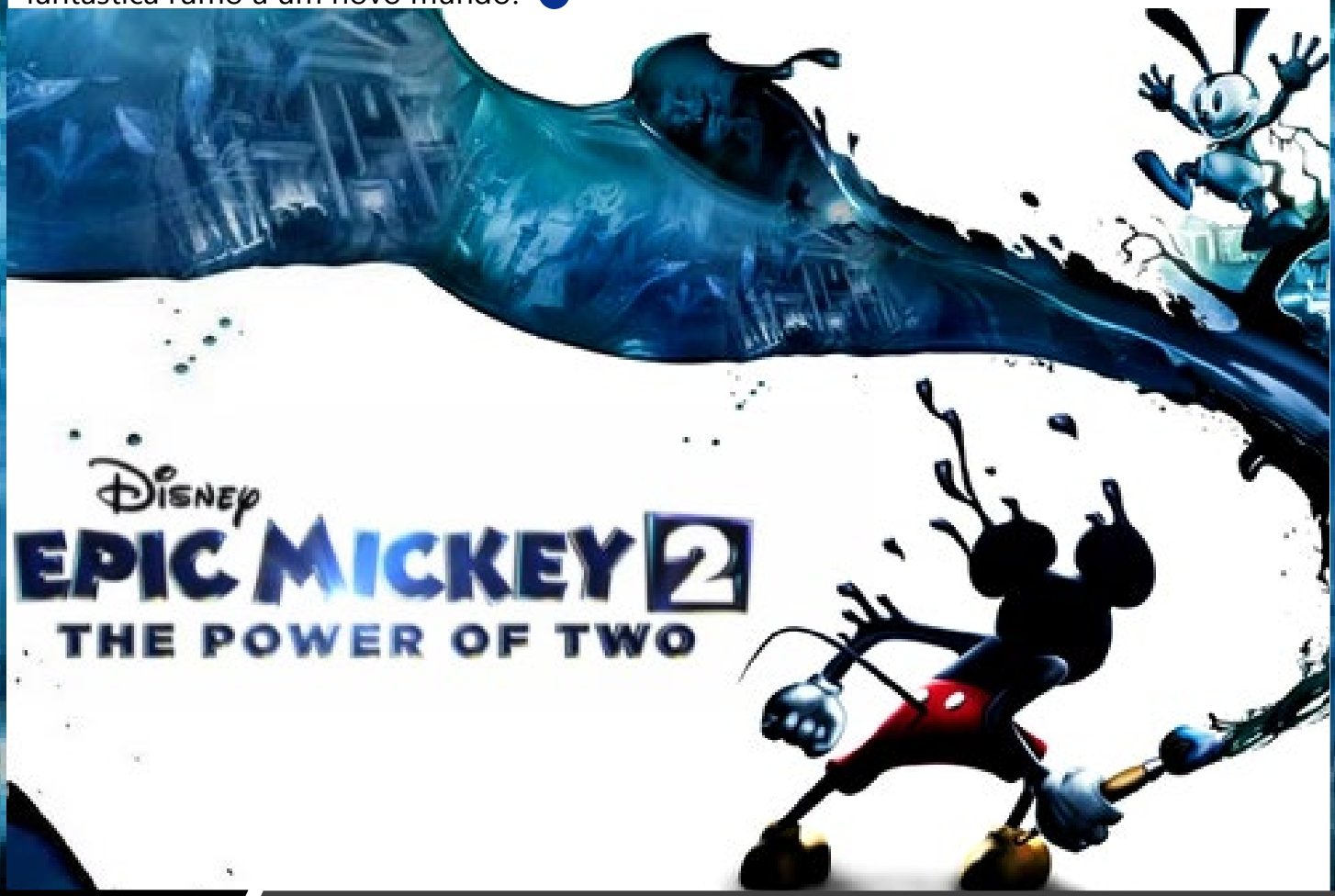
E já que estamos falando em parcerias e epicidade, Warren Spector e sua equipe conseguiram contratar um incrível escritor para ajudar na elaboração da trama de **Epic Mickey 2: The Power of Two**, Marvin Wolfman. Se você não conhece o nome, Wolfman é um importante escritor que trabalhou em revistas da Marvel, DC e da própria Disney, em títulos como DuckTales e Crise nas Infinitas Terras, além de ter criado personagens como Blade e equipes como os Teen Titans. Nada mal, hein? Toda essa experiência com histórias em quadrinhos, que vem lá dos anos 80, levou Wolfman a entender profundamente como os leitores podem se importar com personagens e se emocionarem com uma história bem contada. Todo o talento do escritor está sendo posto a prova agora que deve roteirizar um videogame pela primeira vez, mas a julgar pelo currículo da fera, tudo indica que teremos uma grande aventura, para fã nenhum botar defeito.



“It’s a Me-ckey”



Na década de 90, pesquisas indicavam que os dois mascotes mais reconhecidos por crianças de todo o mundo eram Mickey Mouse e Super Mario. Não deixa de ser engraçado notar que em 2012 quase nada mudou no mundo, e os dois ainda são personagens tão ou mais icônicos do que costumavam ser. E embora não seja desta vez que vamos ver Mario e Mickey dividindo a tela pela primeira vez, é muito legal notar que as marcas Disney e Nintendo continuam tão relevantes e próximas. De fato, elas estão próximas que coube ao mascote da Disney a honra de ser um dos últimos lançamentos para o Wii, e um dos primeiros do Wii U. Ou seja, Mickey está fechando uma geração e iniciando outra; fechando uma porta e abrindo outra ainda maior! Juntas, Disney e Nintendo estão atravessando o espelho caminhando para um novo universo de pura diversão. Que bom que estamos todos juntos nessa jornada fantástica rumo a um novo mundo!



EXPECTATIVA

5

Epic Mickey 2: The Power of Two – Nintendo Wii e Wii U

Developer / Junction Point

Gênero: Ação/Aventura

Lançamento: Novembro de 2012



Revista Nintendo Blast chega aos **smartphones** e **tablets**; baixe o aplicativo oficial para **Android**!

DOWNLOAD Google play

PAPER MARIO



por ***Rafael Neves***

Revisão: Leandro Freire. Diagramação: Guilherme Vargas

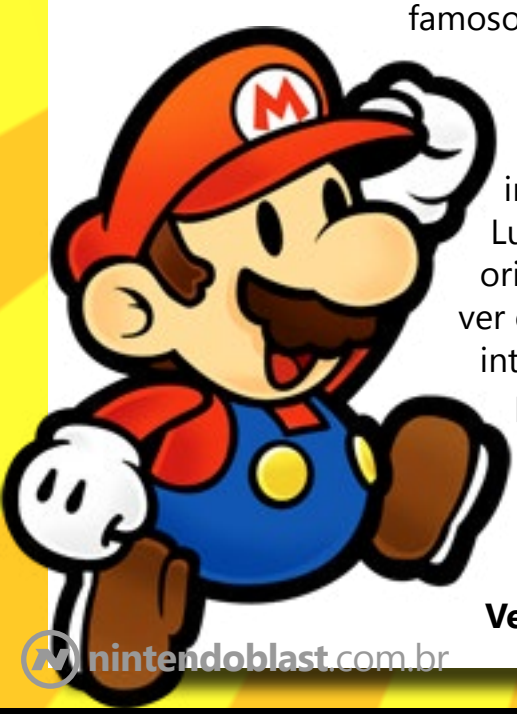
Uma das mais versáteis personagens do mundo dos games, Mario não vive apenas de pular em tartarugas e salvar princesas. Ainda assim, qual não foi a nossa surpresa quando estrelar um RPG entrou para seu currículo. Iniciativa tomada pela Nintendo e Square, Super Mario RPG não foi só um dos melhores jogos do SNES como também deu vazão a duas grandes séries de RPG que hoje contam com três jogos cada. Com o lançamento eminente de Paper Mario Sticker Star para 3DS, nada melhor do que comparar essas duas franquias para sanar a dúvida: o 3DS deve mesmo receber um novo Paper Mario ou seria melhor que a série Mario & Luigi continuasse a reinar nos portáteis?

MARIO & LUIGI

Originalidade



Apesar de usarem diversos elementos tradicionais de um RPG, como batalhas em turnos, equipamentos e ataques especiais, ambas as séries introduziram vários aspectos originais às suas mecânicas. Em Paper Mario, a própria essência de papel do jogo ocasionou diversas inovações. Temos como exemplos os cenários que se recortam, a abertura do primeiro Paper Mario (N64) feita a partir de elementos colados com fita adesiva, as mudanças entre o mundo 2D e o 3D de Super Paper Mario (Wii) e as "dobraduras" de Mario em Paper Mario: The Thousand Year Door (GC). Também devemos citar a ousadia desse último título em utilizar um roteiro e uma ambientação que fogem do senso comum que temos de um jogo estrelado por Mario, como o porto sujo e violento de Rogue Port. O uso de comandos especiais feitos com os botões para incrementar ataques também foi uma grande inovação para os RPGs em geral, além das plateias no capítulo para GC e a ajuda dos parceiros (os famoso Partners) nos combates – que já é pedigree da franquia.



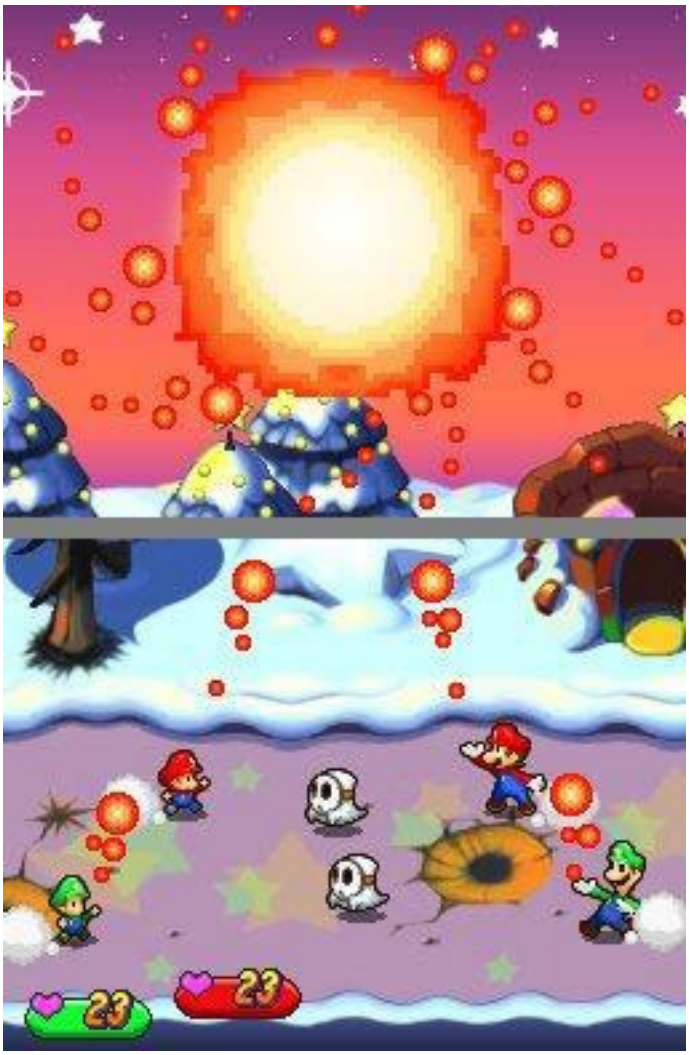
Já Mario & Luigi aposta em mecânicas de botões diferentes para cada personagem. Embora tenhamos sempre utilizações interessantes desta, como através da adição de Baby Mario, Baby Luigi e até Bowser à equipe, não há como dizer que tem aquela originalidade das aventuras de papel de Mario. Claro, é interessante ver o Bowser como aliado desde o início do jogo, passar o jogo inteiro dentro do corpo do arqui-inimigo e ter um novo vilão principal: Fawful, repleto de carisma e humor típicos da série. No entanto, a franquia é sempre lembrada como detentora de incríveis RPGs, mas não de RPGs inovadores, por se apoiar muito em fórmulas e aspectos consagrados do gênero.

Vencedor: PAPER MARIO™

Batalhas

Paper Mario faz uso de Action Comands, que são realizados ao pressionar um botão ou mover a alavanca num momento exato para incrementar a potência de seus ataques. Tal elemento foi muito bem recebido pelos fãs, que passaram a se preocupar com a precisão dos dedos tanto quanto com a estratégia e planejamento das lutas. Outras habilidades do bigodudo também aparecem, como o clássico pulo e o uso do Hammer, arma característica de Mario, que acabou por ser equipamento básico de seus RPGs.

Mas, se em Mario & Luigi o bigodudo conta com seu irmão magricela, em Paper Mario o italiano é assistido pelos seus parceiros. Todos eles têm habilidades únicas para a resolução de puzzles e para derrotar inimigos. Os parceiros são oriundos de diversas raças do Reino do Cogumelo e ganham importância ainda maior em The Thousand-Year Door, quando passam a ter sua própria barra de vida e Flower Power (usado para habilidade especiais). Esse jogo também fez de Mario literalmente um astro ao transformar as batalhas em shows apreciados por uma plateia, que podem interferir nos combates de maneiras benéficas e desonestas. O problema das lutas é que elas foram bastante depreciadas em Super Paper Mario. Apesar de ser o mais comercialmente rentável dos três games já lançados, a versão para Wii fez das complexas batalhas em turnos simples combates em tempo real.



Como já dito, as aventuras da dupla Mario e Luigi abusam dos botões para controlar diferentes personagens. Se em Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA) temos Mario comandado pelo botão A e Luigi pelo B, o maior número de botões do DS possibilitou incrementos na fórmula. Em Mario & Luigi: Partners in Time, além dos irmãos encanadores, temos suas versões bebês ocupando os botões X e Y, respectivamente. Já em Mario & Luigi: Bowser's Inside Story, Bowser toma conta desses dois últimos botões.

O recurso parece simples, mas acaba se tornando um elemento crucial de gameplay e exige bastante concentração para não errar os botões na hora de realizar ataques especiais. Esses movimentos mudam conforme o jogo, indo de acrobacias feitas pelos irmãos Mario em Superstar Saga até exércitos de soldados do Bowser controlados pela touchscreen. E falando na tela de toque do DS, ela também permitiu uma das mais épicas e divertidas lutas vivídas pelo grande Bowser no terceiro

jogo da série. Quando o assunto são as batalhas, a franquia Mario & Luigi mantém um histórico quase que perfeito de reinvenções de sua própria fórmula e tradições dos RPGs.

Vitória: Mario & Luigi

Enredo



Tratar de enredo em uma batalha travada por jogos da série Mario parece uma perda de tempo, né? Que grande diferença existe entre os roteiros de um resgate à princesa? Para a maioria dos jogos do bigodudo, a história é desnecessária, mas, em se tratando de RPGs, ela é de suma importância. Interessante é notar alguns elementos que se repetem nos jogos das duas franquias, como o recorrente início dos games da série Paper Mario na casa de Mario, assim como as frequentes batalhas iniciais contra o Bowser. No primeiro Paper Mario, a história segue a clássica premissa de Peach sendo sequestrada por Bowser, cabendo a Mario resgatá-la. O enredo ganha valor mesmo quando são contadas as histórias específicas de cada um dos capítulos do jogo, que são bem interessantes e exploram muito bem as diferentes raças do Reino do Cogumelo. The Thousand-Year Door e Super Paper Mario conseguem explorar ainda mais o roteiro, apresentando ambientações inéditas na série Mario, como Boggly Woods e The Underwhere. O diálogo com os personagens, que transborda humor, é outro ponto chave do enredo da série Paper Mario.



Mas a série Mario & Luigi não assiste calada à narrativa de Paper Mario esbanjar qualidades. Os RPGs para portáteis também apostam em enredos bem trabalhados, que, em Superstar Saga, já começa surpreendendo o jogador

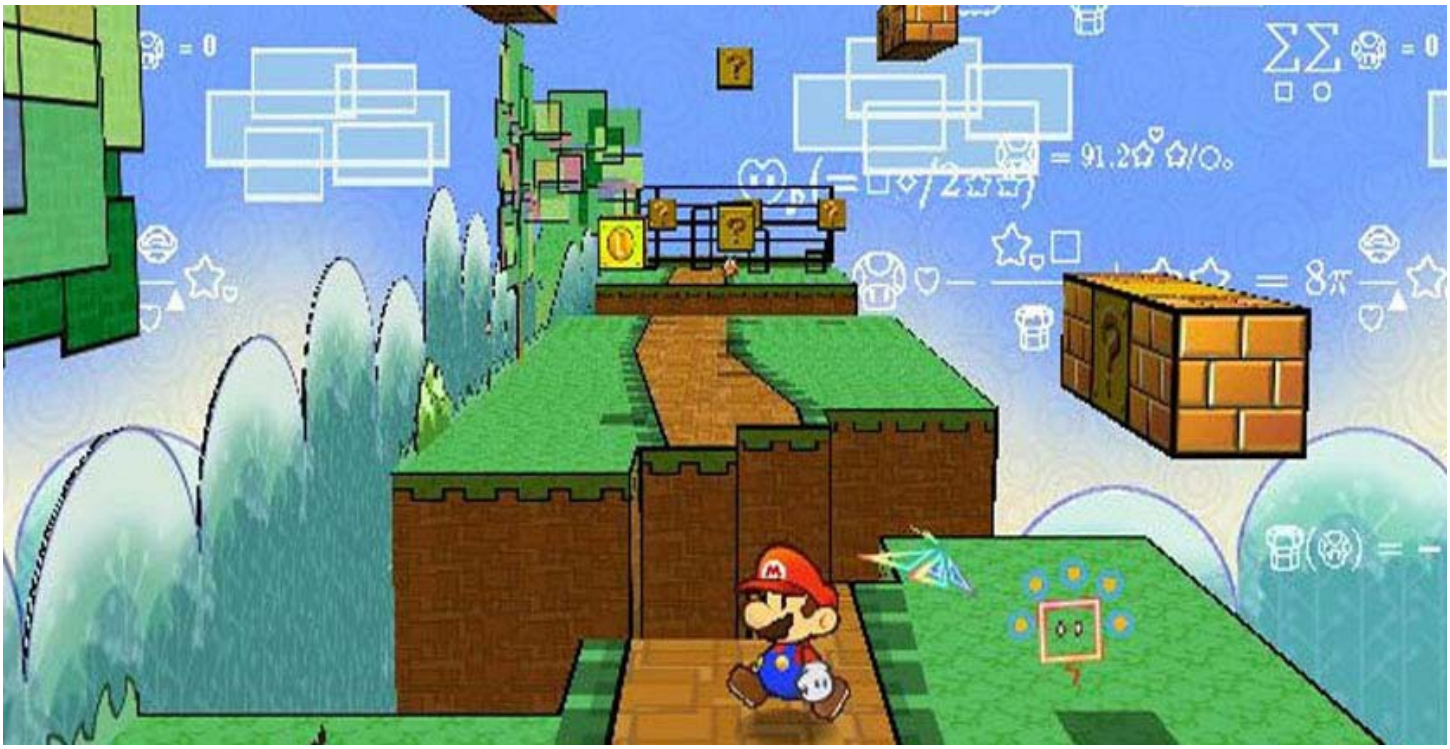
ao colocar Bowser como aliado de Mario e Luigi e tirando o jogador do Mushroom Kingdom ao apresentar-lhe o Beanbean Kingdom. O vilão principal da trilogia termina por ser Fawful, que se torna arqui-inimigo não só dos irmãos Mario, mas também do próprio Bowser, chegando ao clímax da rivalidade em Bowser's Inside Story. A história de todos os três jogos também é recheada de humor e piadas - talvez mais do que na série Paper Mario - além de ter um ritmo que prende o jogador do íncio ao fim. Não se assuste ao jogar qualquer um dos três jogos da série como se estivesse lendo um bom livro.

EMPATE!

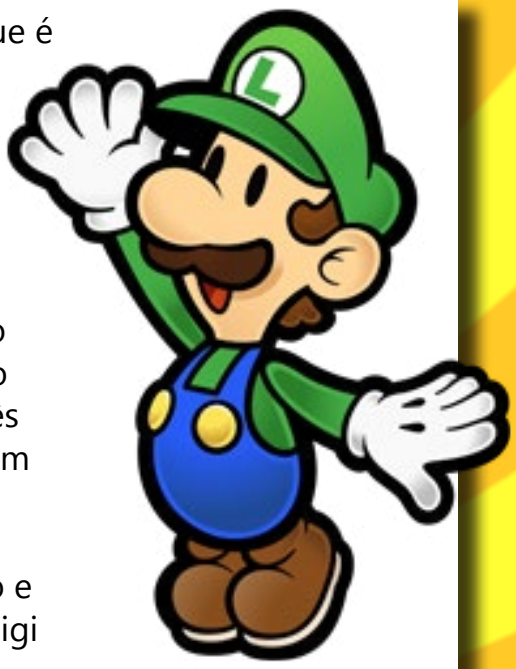
Direção de arte

Quando o assunto é o visual, a Nintendo tem a tradição de deixar claros os limites técnicos de suas plataformas – e a série Mario tem papel crucial nessa tarefa. Se com Super Mario Bros. (NES) a Big N mostrou como criar um universo em 8-bits, em Super Mario Galaxy (Wii) ela fez todos perceberem o potencial gráfico do Wii. E o mesmo podemos dizer das trilhas sonoras, que são ouvidas e remixadas até hoje. Em Paper Mario, a direção de arte se beneficiou do aspecto "papel" do jogo para criar um visual no N64 que, ao contrário de outros jogos "quadradões" do console, tornou-se algo atemporal. Mesmo hoje em dia, é difícil achar os gráficos feios. E o que o primeiro jogo fez foi aprimorado em The Thousand-Year Door, que firmou a engine gráfica usada até hoje na franquia.

A partir das versões para GameCube, as ambientações ganharam muito mais originalidade, como já dito anteriormente. Super Paper Mario, apesar de todas as críticas negativas, inaugurou um estilo visual quadriculado de cenários e personagens que serviu muito bem ao jogo. A trilha sonora é não menos impactante. Canções belíssimas foram criadas para a série, como o tema do chefe Tubba Blubba e a música de Twilight Town. Essa última tem um



clima tão sombrio que, aliado ao aspecto obscuro da cidade em que é tocada, nem parecem coisa de um jogo do italiano da Nintendo.



Com sua imensidão de sprites muito bem coloridos e animados, Mario & Luigi aposta em um estilo visual mais nostálgico, porém, repleto de surpresas. Algumas ambientações do jogo são de impressionar, como o interior do corpo do Bowser em Bowser's Inside Story. No entanto, a série não traz nenhum aspecto visual completamente original, limitando-se apenas em fazer muito bem o que muitos outros jogos já fizeram. Não entenda mal, os três jogos são essencialmente bonitos e bem animados, mas não contam com o fator novidade de Paper Mario. A trilha sonora, no entanto, se equipara à da série de papel. Músicas muito boas foram criadas, assim como efeitos sonoros (se lembram do falso italiano de Mario e Luigi?). A maior prova da competência musical da série Mario & Luigi é o fato de uma das canções de Partners in Time ter sido remixada para o exímio Super Smash Bros. Brawl (Wii): a belíssima Gritzy Desert!

Vencedor: PAPER MARIO™

Vilões

Admitindo que ambas as séries tenham uma gama de inimigos variada e desafiante, vamos usar como elemento de desempate os vilões principais, aqueles que chamamos popularmente de chefões. O primeiro Paper Mario apóia-se na rivalidade pré-histórica entre Mario e Bowser, mas os chefes que encontramos até chegar ao King Koopa são tão interessantes que chegam a roubar a cena do eterno rival. Temos o cômico quarteto Koopa Bros. e o "invencível" Tubba Blubba, por exemplo. Já em The Thousand-Year Door, Bowser acaba chegando atrasado para o papel de vilão principal, passando o jogo todo correndo atrás da sombra de Grodus, o real inimigo de Mario. Além de Grodus e seu exército de X-Nauts, temos chefes marcantes como





o dragão de origami Hocktail, o "modesto" Rawk Hawk, o pirata espanhol Cortez e o irritante farçante Doopliss. Super Paper Mario também tira Bowser dos holofotes apresentando o enigmático vilão Dimentio e chefes como o "misterioso" Mr. L e o gigantesco Fracktail.

Indo contra a tendência de mudar sempre o vilão da série Paper Mario, a franquia Mario & Luigi tem um inimigo principal: Fawful, cuja música tema é uma das melhores da série. E, acredite: o carisma de Fawful é tanto que sempre gera excitação nos fãs quanto ao próximo plano maquiavélico do adversário. Se, em Superstar Saga, Fawful é apenas assistente de Cackletta e tem papel reduzidíssimo em Partners in Time, é em Bowser's Inside Story que ele surge como o mais importante inimigo de Mario, Luigi e até Bowser! Esse último, por sua vez, nunca é o vilão principal, embora seja sempre o primeiro inimigo em todos os três jogos (uma tradição dos RPGs de Mario). Ainda assim, temos outros inimigos muito bem construídos na série Mario & Luigi, como a raça Shrob e o Midbus, que funciona como a arqui-inimigo de Bowser. Isso sem falar nas batalhas de Bowser pela touchscreen com o DS na posição de um livro, que conta com chefes bem criativos.

Vitória: MARIO & LUIGI

Impacto e legado

O primeiro Paper Mario tem suas origens em Super Mario RPG, que receberia uma continuação de nome Super Mario RPG 2. Mas estávamos na época do N64 e a Square já não andava mais de mão dadas com a Nintendo, logo, ficou complicado criar uma sequência direta para o sucesso do SNES. O projeto foi dado à Intelligent Systems, subsidiária da Nintendo que deu uma cara totalmente nova ao jogo (afinal, Mario agora é um pedaço de papel) e lançou um dos mais aclamados RPGs para o N64. Com mais de um milhão de cartuchos vendidos, Paper Mario recebeu sua primeira sequência para o GC, que seria chamada de Paper Mario 2, mas que terminou com o subtítulo The Thousand-Year Door. Com um roteiro mais bem trabalhado e gráficos em um outro patamar, superou a marca de dois milhões de cópias vendidas.



O terceiro game, que era um projeto para o GC, mudou radicalmente uma série de elementos



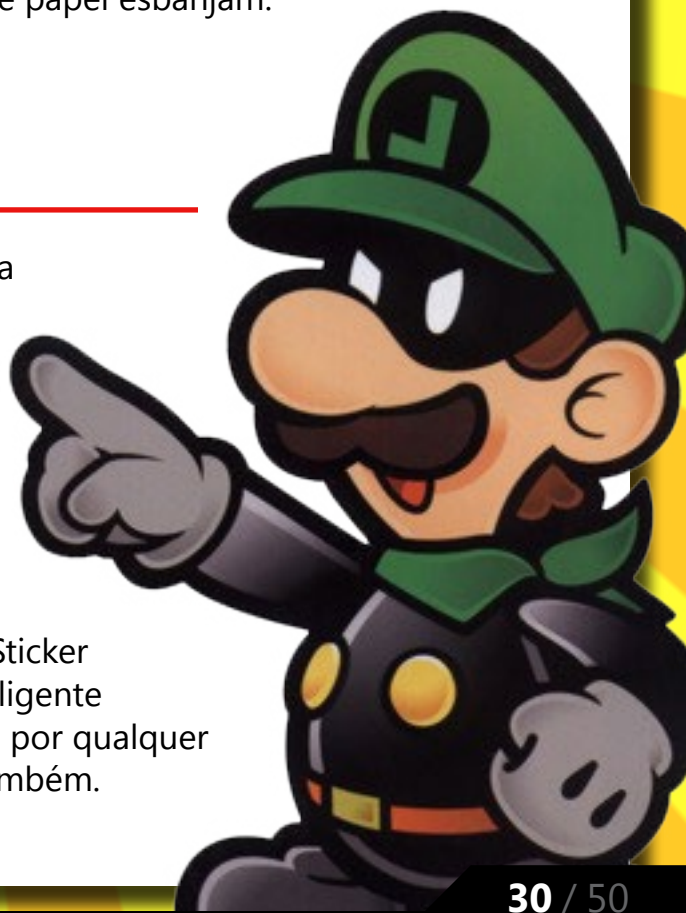
essenciais da franquia. Os combates passaram a ser em tempo real, novos personagens jogáveis foram introduzidos e o jogo ganhou um "quê" de plataforma. Apesar da crítica ter rejeitado o novo estilo, Super Paper Mario contou com as maiores vendas da série: mais de três milhões de cópias vendidas. A franquia conseguiu trazer de volta a paixão pelos RPGs do encanador da Nintendo e quebrou diversos tabus dos jogos Mario, como a insistência em roteiros simplistas. Com um aspecto visual original que serviu bem a um gameplay inusitado, é um capítulo importante da história dos RPGs.

A franquia Mario & Luigi também deixou sua merecida pegada nesse gênero dos games. Produzida pela AlphaDream, começou com Superstar Saga, que se destacou entre as dezenas de renomados RPGs do GBA, rendendo mais de dois milhões de cópias comercializadas. Seu sucessor, Partners in Time, foi outro incrível RPG para o DS, mas, na visão de muitos jogadores, um pouco aquém de seu antecessor. A série se renovou e alcançou um novo patamar de grandiosidade com Bowser's Inside Story, que é facilmente considerado o melhor da trilogia. O game, que poderia ser intitulado de "Bowser's Story ft. Mario & Luigi", teve mais de três milhões de cópias vendidas. Ao todo, as aventuras dos irmãos Mario pelos portáteis Nintendo contam com cerca de 7 milhões de jogos vendidos, praticamente o mesmo sucesso comercial da trilogia Paper Mario. Infelizmente, Mario & Luigi nunca contaram com o impacto no mundo dos RPGs que as aventuras de papel esbanjam.

Vencedor: PAPER MARIO™

E a vencedora é...

...a série Paper Mario, por 4x3! Apesar de ter derrotado a franquia Mario & Luigi, a batalha foi dura e ambas tiveram de contar com seus mais colossais golpes especiais e itens de cura. Paper Mario vence com o HP quase no fim, mas, ainda assim, no posto de melhor franquia de RPGs do bigodudo italiano. Ao trocar o estilo mais tradicional de Super Mario RPG por um visual de papel inédito, ganhou o gosto do público e, apesar da recaída em Super Paper Mario, se reinventa com o iminente lançamento de Paper Mario: Sticker Star, para 3DS. Apesar de tudo, tanto a franquia da Intelligente Systems quanto a da AlphaDream merecem ser jogadas por qualquer um que se considere um fã de Mario... Ok, e de Luigi também.



Rareware Chronicle
Parte 2

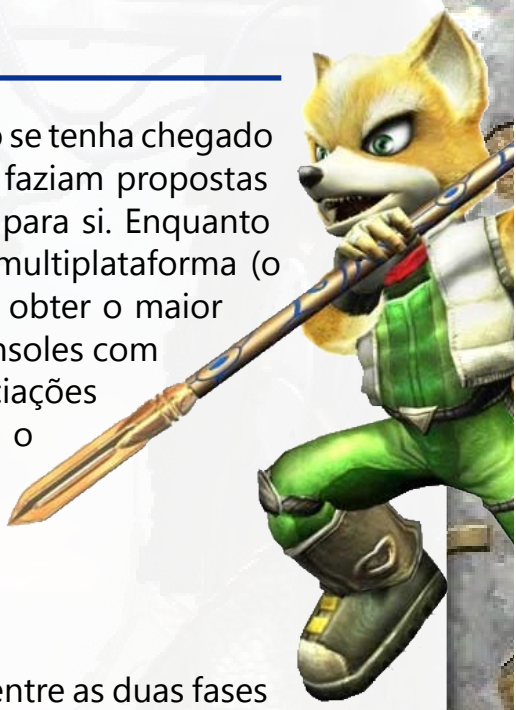


No mês passado, contamos a história da desenvolvedora Rareware desde seu atribulado nascimento até o estrelato nas plataformas Nintendo. Donkey Kong, James Bond, Banjo e Kazooie são só alguns dos personagens que compõem o elenco de criações dessa empresa. No entanto, a produção de games para a Big N foi interrompida quase que por completo. E por quê? Porque a Rare foi comprada pela Microsoft, que detém tal subsidiária até hoje. E então, vamos conhecer como foi a história dessa empresa em território "caixista"?

*por **Rafael Neves***

Revisão: Lucas Oliveira
Diagramação: Ítalo Lourenço

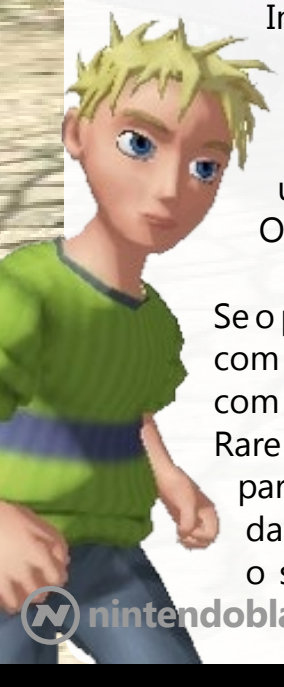
Passando para o lado verde da força



As negociações para a compra da Rare não foram simples. Embora só se tenha chegado a um consenso em 2002, tanto a Microsoft quanto a Activision já faziam propostas de trazer os irmãos Stamper (sócios e diretores criativos da Rare) para si. Enquanto a Activision tinha como ponto forte o fato de ser uma empresa multiplataforma (o que aumentaria as vendas da Rare), a Microsoft esforçava-se para obter o maior número de exclusividades para entrar com força no mercado de consoles com seu novíssimo **Xbox**. À primeira vista, a Activision venceria as negociações e, de fato, ela foi quem deu o melhor primeiro lance. Mas, com o tempo, desistiu do verdadeiro leilão e a Rare acabou sendo vendida para a Microsoft por (pasmem) 377 milhões de dólares! A ideia de vender a companhia veio inicialmente dos próprios Stampers, que procuravam capital para investir em projetos maiores.

Mas, por incrível que pareça, não houve um momento de transição entre as duas fases da vida da Rare. No mesmo mês em que a empresa lançou **Star Fox Adventures** para o **GameCube**, deixou a Big N e migrou para as terras de Bill Gates. A aventura de **Fox McCloud** que o tirava de sua **Arwing** para fazê-lo esticar as pernas em uma jornada com toques de **Zelda**, na verdade, foi uma reciclagem de um projeto antigo da Rare: **Dinosaur Planet (N64)**. O game de aventura que envolvia uma ilha de dinossauros (não diga...) acabou sendo transformado em um título da série Star Fox, como forma de trazer a franquia ao GameCube. Apesar de ter introduzido novos personagens ao elenco, como Krystal, o título foi criticado por muitos fãs por não trazer o melhor que a série tem: batalhas em naves espaciais. Polêmica ou não, essa era a última vez que a Rare tocaria Star Fox e, aparentemente, a última chance de trabalhar em uma franquia da Nintendo, pois até **Donkey Kong Racing (GC)** (não confunda com **Diddy Kong Racing, N64)**, um dos títulos em produção, foi cancelado com essa passagem.

E assim, a Rare e todas as suas franquias passaram para as mãos da Microsoft. Apesar da intenção de ganhar títulos exclusivos, o trabalho da Rare no Xbox contou com a produção de apenas dois jogos. O primeiro era um projeto antigo para o GC: Grabbed by the Ghoulies. Introduzindo um protagonista humano sem muito carisma – ao invés dos típicos personagens animais da empresa –, abusando de uma mecânica de jogo simples e sofrendo com problemas de jogabilidade, Grabbed by the Gohulies ainda é lembrado como um dos mais fracos games da Rare. Ainda assim, foi feliz em fazer uma sutil referência ao mistério do Stop 'N' Swop, de **Banjo-Kazooie** e **Tooie**.



O segundo jogo a ancorar na caixa preta da Microsoft foi Conker: Live & Reloaded.

Se o primeiro **Conker's Bad Fur Day** pegou o Nintendo 64 no fim de sua vida e não contou com ajuda publicitária da Nintendo (afinal, o conteúdo adulto do jogo não combinava com a imagem da Big N), essa era a chance de mostrar o valor que o esquilo "fofinho" da Rare tinha. Infelizmente, o Live & Reloaded só teve mais sucesso que o spin-off da série para Game Boy Color (Conker's Pocket Tales), continuando à margem dos lançamentos da Microsoft. E o curioso é que o jogo até tinha proposta interessante: enquanto o singleplayer era um remake da versão para N64, o multiplayer foi aprimorado e

abusava da conexão por internet proporcionada pela Live do Xbox. Apesar disso, severas censuras foram feitas aos conteúdos adultos do game. Para uma empresa que vivia esbanjando vendas superiores a um milhão de cópias, o resultado com o Xbox foi... desastroso.



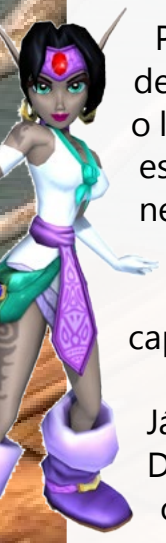
A última flor do Lácio

Ainda que a Microsoft tenha imposto sua exclusividade sob as produções da Rare e a Nintendo impedido que a empresa produzisse games da série **Donkey Kong Country** e **GoldenEye 007**, a rivalidade entre as duas gigantes dos consoles suavizou-se quando o assunto era os portáteis. A Microsoft não disputava o mercado de jogos de bolso, mas a Rare tinha interesse em continuar a produzir games portáteis. E se a Nintendo detinha a maior parte do mercado com o DS, ela praticamente monopolizava o ramo com o seu GBA. Dessa forma, era impossível pensar em investir em portáteis sem considerar um lançamento em uma plataforma Nintendo. Depois de muito disse-me-disse, a Microsoft cedeu à Rare a produção de jogos para portáteis Nintendo – até porque a Microsoft lucraria com isso de qualquer jeito.



E foi assim que Banjo voltou aos holofotes. Se Banjo-Pilot (reciclagem do projeto Diddy Kong Pilot) era um modesto spin-off de corrida, Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge foi um legítimo título da série principal, embora não fosse o aguardado Banjo-Threeie. Outros jogos foram produzidos para GBA, como Sabre Wulf (relançamento de um dos primeiros games feitos pela Ashby Computer & Graphics Ltd. – empresa precursora da Rare) e o esquisito It's Mr. Pants. Esse último era um jogo de puzzles que seria originalmente parte da série Donkey Kong, mas, sem a posse dos direitos sob o gorilão da Nintendo, a Rare improvisou um novo camarada para o game: o tal Mr. Pants. Com o DS, a Rare pôde presentear seus fãs nintendistas com Diddy Kong Racing DS, uma nova versão do título lançado originalmente para N64, mas agora com multiplayer online.

Voltando às raízes e ao (relativo) sucesso



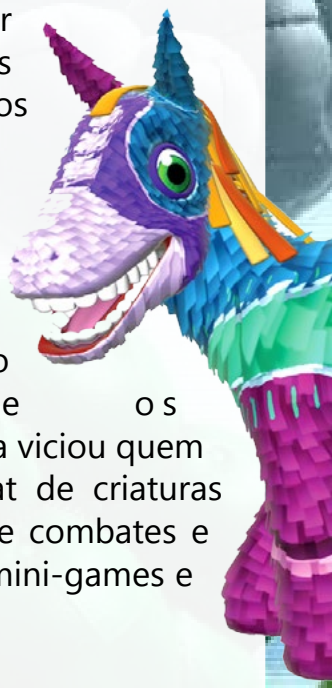
Paralelo a isso, a Rare recebeu uma difícil tarefa da Microsoft: ser um dos maiores expoentes de seu próximo console: o **Xbox 360**. Dois games foram encomendados pela Microsoft para o lançamento do novo aparelho e assim fez a Rare. Em novembro de 2005, não só o Xbox 360 estava nas lojas, mas também Kameo: Elements of Power e Perfect Dark Zero. Felizmente, nenhum deles foi o fiasco que Grabbed by the Ghoulies foi. Com Kameo, a Rare pôde voltar ao tipo de jogo que melhor sabe fazer: aventuras coloridas recheadas de animais falantes e itens para colecionar. O título trazia como protagonista a elfa Kameo, que, com a capacidade de se transformar em outros animais, dinamizava bastante o gameplay.

Já Perfect Dark Zero levava o jogador de volta à vida da caçadora de recompensas Joanna Dark. Apesar de muito se beneficiar dos visuais estonteantes do Xbox 360 e servir para mostrar o potencial multiplayer da Xbox Live, teve seu sucesso ofuscado pelo lançamento de Call of

Duty 2, que fez com que muitos jogadores se esquecessem dos outros shooters... como Perfect Dark Zero. Apesar da qualidade inegável de Kameo: Elements of Power e Perfect Dark Zero, as vendas dos títulos continuavam mornas. Convenhamos que o investimento de 377 milhões na compra da Rare não estava trazendo os melhores resultados financeiros para a Microsoft.



O próximo título da Rare atende pelo nome de "Viva Piñata", uma ideia de Tim Stamper que foi concretizada pela equipe de Banjo-Kazooie. E o fato de ter pessoas tão importantes no time de desenvolvimento rendeu bons frutos: Viva Piñata é tido como o melhor jogo da Rare desde que integrou-se à Microsoft. Mesmo que os visuais mega coloridos alertem para um jogo casual, a proposta de Viva viciou quem teve a oportunidade de jogá-lo: cuidar de um jardim que é habitat de criaturas semelhantes às populares "pinhatas" de festas infantis. A ausência de combates e ação frenética não tiraram o brilho do jogo, que conta com diversos mini-games e muito conteúdo.



Até mesmo uma série de televisão baseada no game foi feita, como forma de promover o título. A mesma estratégia foi aplicada anos antes a Donkey Kong Country, que também estreou nas televisões de várias partes do mundo. Embora tenha sido bem recebido pela crítica e tenha se tornado o primeiro título da Rare para uma plataforma Microsoft a ultrapassar um milhão de cópias vendidas, ainda estava longe do sucesso comercial que a Rare um dia esbanjou. Parte do insucesso de Viva Piñata se deve ao lançamento próximo de Gears of War, título exclusivo do Xbox 360 que, por ter mais apelo popular, acabou sendo muito mais divulgado pela Microsoft do que a nova criação da Rare. Ainda assim, a Microsoft investiu em versões para PC e DS do primeiro Viva Piñata, além de uma digna sequência para Xbox 360.

Um divisor de águas

Se a mudança da Nintendo para a Microsoft na vida da Rare não foi suficiente para mostrar-lhe a alteração que a empresa sofreu, aqui vai mais um fato bombástico: em janeiro de 2007, os irmãos Stamper deixaram a desenvolvedora, pondo fim a uma jornada em suas vidas que começou em 1985. Sob a alegação de estarem "procurando por novas oportunidades", a dupla deixou a empresa que tinham fundado e, até agora, nada revelaram sobre seus planos futuros. A Rare ficou sob tutela de Gregg Mayles, que ficou no lugar dos irmãos como diretor criativo.



E foi aí que um projeto antigo da Rare foi finalmente mostrado ao público: os Avatars. Semelhantes aos Miis do Wii, essas caricaturas deram um toque mais "pessoal" ao Xbox 360 e, mesmo sendo lançados dois anos após os Miis, o recurso já era idealizado pela Rare mesmo antes da Nintendo introduzir seus personagens personalizáveis. E tamanha era a ligação que foi criada entre a Rare e os Avatars que esses personagens acabaram por se tornar

o foco de seus próximos jogos. Mas, antes disso, precisamos falar do último jogo que a Rare produziu de uma de suas franquias principais: Não, não era um **novo Killer Instinct**, mas sim Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (X360).

A Nintendo sem a Rare

Apesar de ter lucrado bastante com a venda da Rareware, a Nintendo perdeu uma de suas melhores (se não a melhor) desenvolvedora. A Big N ficou sem a exclusividade sob Banjo-Kazooie, Perfect Dark e outras séries da Rare, mas continuou como detentora dos direitos sob a série Donkey Kong Country. No Wii, embora a Nintendo não tenha conseguido lançar os clássicos da Rare do N64 no Virtual Console (estes foram lançados na Xbox Live Arcade), releituras do **passado glorioso da Rare** encontraram terreno para florescer. Enquanto a Activision ficou responsável pelo **remake de GoldenEye 007** (que inicialmente tinha exclusividade do Wii e DS), a Retro Studios ficou encarregada de desenvolvedor **Donkey Kong Country Returns**, que honrou a trilogia original do SNES. Essa última desenvolvedora, por sinal, é considerada pelos fãs como "a nova Rare", por ser uma das mais competentes subsidiárias da Nintendo e por ter revivido a série Country.

A volta de Banjo e Kazooie aos consoles, no entanto, foi polêmica. De um lado, fãs reclamaram da mudança radical na estrutura de jogo, enquanto outros curtiram o sistema de customização de veículos, que substituiu a natureza de plataforma da série. Na verdade, a ideia de utilizar veículos personalizáveis veio de um antigo projeto para o Xbox, cujo nome provisório era "Banjo-Kazoomie", e de outro para o Xbox 360, que respondia por "Banjo-Karting". Ambos culminaram em Nuts & Bolts e alguns dos carros criados durante a produção foram usados na versão para X360 de Sonic & Sega All Stars Racing.



Prejudicado comercialmente pelo lançamento de um Gears of War (dessa vez o Gears of War 2), Nuts & Bolts ainda não é considerado por grande parte dos jogadores como "Banjo-Threeie" e suas vendas infelizmente nem mesmo alcançaram a marca de um milhão de cópias. O fato era que a Rare não conseguia se tornar uma subsidiária muito lucrativa de maneira alguma, o que levou a Microsoft a tomar sérias medidas. Em 2010, a Rare não só ganhou um novo logotipo (que não tem nada de dourado), como também um novo escritório e uma mudança radical em sua estrutura. O foco agora não era satisfazer os fãs de suas séries renomadas, mas, sim, fazer dinheiro. E que maneira melhor de encher os bolsos do que seguir a proposta da Nintendo e investir em títulos casuais? Assim, a produção de jogos da Rare se tornou completamente focada no acessório **Kinect**, que era mais acessível aos jogadores.

Com o lançamento do periférico, a Rare arregaçou as mangas para trazer um similar a Wii Sports: o **Kinect Sports.** Embora os fãs de carteirinha tenham torcido o nariz, a coletânea de mini-games esportivos tornou-se o jogo mais comercialmente rentável da desenvolvedora desde que entrou para a Microsoft: 4,5 milhões de cópias vendidas. Apesar das críticas do público hardcore, a Rare tinha encontrado uma mina de ouro e a Microsoft não deixou que ela se distanciasse de seu foco: Kinect Sports: Season Two. Com mais dois milhões de cópias



vendidas, a segunda edição da série de esportes para Kinect deixou claro que a Rare devia ficar na produção de títulos casuais apenas.

E assim continua até hoje, mesmo que não tenha feito mais nenhum outro título. Embora mais distante do que nunca de suas queridas franquias e personagens, a Rare finalmente encontrou um ramo dos videogames em que conseguisse lucrar e ter o mérito que sempre mereceu ter. Sente falta de Banjo, Kazooie, Conker, Kameo, Joanna Dark e tantos outros ícones da Rare? Seja você um fã da Nintendo ou da Microsoft, a saudade é a mesma.

5 motivos para amar a Rare!

1. Competência fora de série O que levou a Nintendo a liberar a Rare para produzir de jogos para **NES** sem qualquer limitação foi o fato de seus desenvolvedores terem conseguido criar demos técnicas incríveis sem nem ao menos ter os kits de desenvolvimento do NES – eles simplesmente hackearem um console. Quando a Rare mostrou gráficos pseudo-3D rodando no **SNES**, receberam na hora a oportunidade de trabalhar no que viria a se chamar Donkey Kong Country.

2. Carisma excessivo

Os personagens da Rare, em sua maioria, são animais falantes com um carisma incrível. Talvez a paixão por Banjo, Kazooie, Conker e **Gruntilda** venha do fato de eles não serem figuras "tradicionais". Mesmo em território nintendista, os personagens da Rare sempre usavam um humor por vezes perverso e exageravam na metalinguagem, o que fazia deles bem interessantes.

3. O nascimento do "Headshot"

Embora a Nintendo seja conhecida por criar games infantis, mal sabe a maioria dos jogadores que foi no N64 que GoldenEye consagrou-se como o primeiro FPS a considerar cada parte do corpo do inimigo como sendo uma região diferente. Dessa forma, o dano infligido por cada tiro não só variava, como também mudavam as animações de dor dos adversários. Se você curte dar um "Headshot" nos FPS atuais e assim matar seu inimigo de primeira, agradeça à Rare!

4. Trilhas sonoras eternas

Já falamos desse aspecto na Parte 1, não foi? Não faz mal, esse é um dos dotes mais marcantes da Rare. A empresa tem em seu portifólio grandes nomes como David Wise, Robin Beanland, Grant Kirkhope, Bem Cullum, Steve Burke, Eveline Fischer e Graeme Norgate. Alguns deles não só trabalharam nas belíssimas canções dos títulos da Rare, mas também fizeram remixes não oficiais, como o álbum "Serious Monkey Business". Infelizmente, nem todos eles trabalham mais na Rare.

5. Segredos ainda não desenterrados

Em sua história, a Rare deixou alguns mistérios que ainda nos deixam com uma pulga atrás da orelha. Afinal, **o que era o Stop 'N' Swop de Banjo-Kazooie**? E a ilha desconhecida num dos estágios de GoldenEye 007? E quanto a **Banjo-Threeie**? O que os irmãos Stamper tinha na cabeça quando deixaram a Rare? E a maior de todas... Por que diabos a Rare não volta ao usar seu logotipo dourado?

3 anos de revista



NINTENDO BLAST

Exatamente há três anos atrás, você pode conferir a primeira edição da Revista Nintendo Blast. De lá pra cá, já foram 36 edições que você já pode conferir e feita com muito carinho por toda a equipe GameBlast. No aniversário de 1 ano, a equipe deu seus depoimentos sobre a Revista. No aniversário de 2 anos, tivemos uma retrospectiva das edições e você pode conhecer um pouco mais sobre nós. Agora, no aniversário de 3 anos, decidimos fazer o "Oscar da Revista N-Blast" e decidimos os vencedores em diversas categorias relacionadas à nossa história!

por ***Gabriel Toschi***

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Gustavo Assumpção

A edição mais baixada



A Revista Nintendo Blast é uma revista digital, logo, é bem simples e fácil conseguir adquirir as novas versões à medida que são lançadas: é só baixar! E quanta gente já baixou, não? A edição que conseguiu bater o recorde de maior número de downloads, com 24.440 edições baixadas, é a edição 20, com o jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D. Além de ser a primeira edição com um novo design, ainda trazia a Prévia de Spiderman: Edge of Time (Wii), as Análises de Super Street Fighter IV (3DS), Samurai Warriors (3DS), Conduit 2 (Wii) e Radiant Historia (DS), um perfil sobre Ganondorf, clássico chefe da série Zelda, as expectativas da equipe sobre a E3 2011 (que ainda aconteceria na época) e os Especiais sobre o lançamento do Nintendo 3DS.

A edição menos baixada



Porém, nem tudo são flores na vida. Se a lendária aeventura de Link em três dimensões foi o maior sucesso da Revista N-Blast até agora, o prêmio de "revista menos baixada" vai para a Edição 34, com destaque para a Análise de Pokémon Conquest (DS), cross-over entre a série dos monstrinhos de bolso e da série de estratégia em tempo real Nobunaga's Ambition. Baixada apenas 5560 vezes até agora, a edição também trazia um Blast from the Past sobre a franquia Nobunaga's Ambition, a Prévia de Pokémon Black/White (DS), a Análise de Theatrhythm Final Fantasy (3DS) e um BlastWare. Que tal tirar o atraso e conferir esta edição agora, hein?

A melhor capa



"Nunca julge um livro pela capa". Tudo bem, todos nós sabemos isso, mas não podemos mentir: as capas são muito importantes para ficarmos interessados por um livro ou uma revista e, claramente, esta revista não poderia estar de fora. De acordo com a opinião da nossa (maluca) equipe, a melhor capa que já apareceu por aqui foi a da Edição 19, que trazia o jogo Okamiden (DS) e foi feita por David Vieira Nunes e Sérgio Estrella. Esta edição ainda continha as Análises de Okami (Wii) e Pilotwings Resort (3DS), a prévia de Dead for Alive Dimensions (3DS), um Blast from the Past sobre The Legend of Zelda: Wind Waker (GC), um Blast from Japan sobre Tales of Hearts (DS) e especiais.

Série com maior quantidade de capas



A Revista Nintendo Blast sempre homenageia em suas capas jogos que receberam uma Análise ou Prévia naquela edição (salvo algumas exceções, como as coberturas da E3, por exemplo). E, depois de 3 anos de história, é inevitável que algumas franquias aparecessem em peso: e quem lidera esse ranking é a franquia Mario! As aventuras dos encanadores e seus amigos já apareceram sete vezes nas capas da Revista N-Blast: Edição 1 (New Super Mario Bros. Wii), Edição 7 (Super Mario Galaxy 2 - Wii), Edição 15 (25 anos de Mario), Edição 17 (Mario Sports Mix - Wii), Edição 26 (Super Mario 3D Land - 3DS), Edição 32 (Mario Tennis Open - 3DS) e Edição 36 (New Super Mario Bros. 2 - 3DS).

Coluna que mais apareceu



Assim como os portais GameBlast, a Revista Nintendo Blast tem diversas colunas especiais, onde tratamos de vários assuntos dentro dos universos da Big N; dentre todas elas, a que mais apareceu em 3 anos de revista foram as Análises! Já foram, sem contar esta edição, 97 (noventa e sete!) jogos analisados pela nossa equipe, sendo o primeiro na Edição 1, New Super Mario Bros. (DS). Vale dizer que as Prévias ficaram em segundo (já foram 52 prévias, sendo a primeira de New Super Mario Bros. Wii, na Edição 1) e os Especiais em terceiro lugar, somando 44 aparições.

Os jogos que receberam as melhores notas

Em todas essas noventa e sete Análises, a equipe já jogou de títulos totalmente espetaculares quanto à títulos dignos de irem para o lixo. É muito difícil chegar à perfeição, claro, mas a equipe Nintendo Blast já deu nota 9,5 para 13 jogos nesses 3 anos de revista: Monster Hunter Tri (Wii), Super Mario Galaxy 2 (Wii), Sin & Punishment: Star Sucessor (Wii), Kirby Super Star Ultra (DS), Metroid: Other M (Wii), Ghost Trick: Phantom Detective (DS), The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS), Xenoblade Chronicles (Wii), The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii), Rayman Origins (Wii), The Last Story (Wii), Kid Icarus Uprising (3DS) e Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS).

O jogo que recebeu a pior nota



Se diversos jogos foram mais que aprovados, Need for Speed: Hot Pursuit, lançado para Wii pela Electronic Arts e desenvolvido pela Criterion Games, pode ser chamado do "pior aluno da sala". Sua Análise apareceu na Edição 15, a mesma onde falamos sobre os 25 anos da série Mario, e conseguiu obter a maravilhosa e estupenda média (só que não) de 4 pontos na análise feita pelo redator Filipe Gatti, alcançando 4,5 pontos em Gráficos, 5,5 em Som, 3,0 em Jogabilidade e 4,5 em Diversão.

A edição com maior número de páginas



Em 3 anos de Revista N-Blast, foi em novembro de 2011 que você teve o maior número de conteúdo de uma vez só: a Edição 26 têm 120 páginas e leva o recorde de páginas da revista. Trazendo Super Mario 3D Land (3DS) na capa, também continha a Prévia de Mario Kart 7 (3DS), as Análises de Kirby's Return to Dream Land (Wii), Call of Duty: Modern Warfare 3 (Wii), Just Dance 3 (Wii) e Professor Layton and the Last Specter (DS), um Item Box sobre a Super Leaf da série Mario, um Blast from the Past sobre a série Super Mario Land, um Blast Battle entre Super Mario Bros. 3 (NES) e Super Mario World (SNES), um Especial sobre o jogo Cave Story (3DS/WiiWare) e o Detonado do jogo Kirby's Return to Dream Land. Ufa!

A edição com menor número de páginas



Se as 120 páginas desse novembro assustaram, foi em outubro de 2009 que a Revista teve seu menor número de páginas com a sua primeira edição. Trazendo New Super Mario Bros. (DS) na capa, também continha um Blast from the Past sobre Super Mario World (SNES), um Blast from Japan sobre Captain Rainbow (Wii), um Blast Battle entre as séries Final Fantasy e Dragon Quest e especiais sobre Pokémon, Mario, Epic Mickey e sobre o PlayStation 2 (ãhn?). Bom, foi a primeira, vamos dar um desconto, certo?

Os maiores trabalhadores da Revista N-Blast

Nossa equipe não se manteve a mesma por todos esses três anos: pessoas entraram e saíram, sempre deixando seu trabalho duro em caracteres e diagramações sobre o universo da Nintendo. Esse trabalho se tornou mais duro para os "funcionários dos três anos": Rafael Neves foi o redator que mais escreveu para a revista com 64 textos (e hoje se mantêm como Diretor Geral de Publicações), Jaime Ninice foi o maior revisor da revista até hoje com 31 revisões (e hoje ainda é Diretor de Eventos e Diretor de Revisão do Nintendo Blast) e a nossa querida Tiffany Bittencourt Silva foi a maior diagramadora, com 34 diagramações já feitas.

As melhores diagramações

A maior diferença entre os cargos que temos no site e na Revista são os diagramadores, responsáveis por diagramar, ou seja, arrumar as matérias e imagens de forma à ficar agradável para a leitura. Depois de consultar a equipe GameBlast, as melhores diagramações dos 3 anos de Revista são, cada qual por seu motivo: Blast from the Past: Série Metroid (Edição 10 - o trabalho com os sprites dos jogos e as boxes em forma de Metroids ficaram impecáveis), Blast from the Past: GoldenEye 007 (N64) (Edição 13 - o formato de arquivo confidencial, incluindo plano de fundo e tipografia, ficou impecável) e Especial: Todos os Poderes de Kirby (Edição 25 - diagramar uma das maiores matérias da Revista, com imagens de todos os poderes e ficar ótimo não deve ter dado menos trabalho que muito).



Finalmente: o último prêmio que daremos hoje. A pessoa mais importante nesses 3 anos de Revista Nintendo Blast, depois de conhecermos cada vez mais todo o trabalho que as desenvolvedores produziram nos consoles da Nintendo, foi... você! Sim, você, leitor que sempre prestigia todas as edições, compartilha com seus amigos e dá suas opiniões para melhorarmos cada vez mais! Que venham mais muitos anos de Revista!



Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



TWITTER

Seguir



FACEBOOK

Curtir



GOOGLE+

+1



FEED RSS

Assine

por ***Rafael Neves***

Revisão: Vítor Tibério
Diagramação: David Vieira



Do Project Café ao Wii U

Sabe esse console que está na capa dessa edição? A ser lançado em dois pacotes, com um controle tablet e poderio técnico avantajado? Pois é, saiba que ele nem sempre foi assim. Até podermos admirar o design final do Wii U, o novo console trilhou uma tortuosa jornada repleta de rumores. O que começou com boatos de um Wii HD se transformou na incógnita de nome "Project Café", que só foi solucionada na E3 2011 e complementada em 2012. Com o esperado lançamento do Wii U a alguns dias de "distância", nada melhor do que rever, tim-tim por tim-tim, a trajetória do mais novo aparelho da Nintendo.

Tirando o atraso?

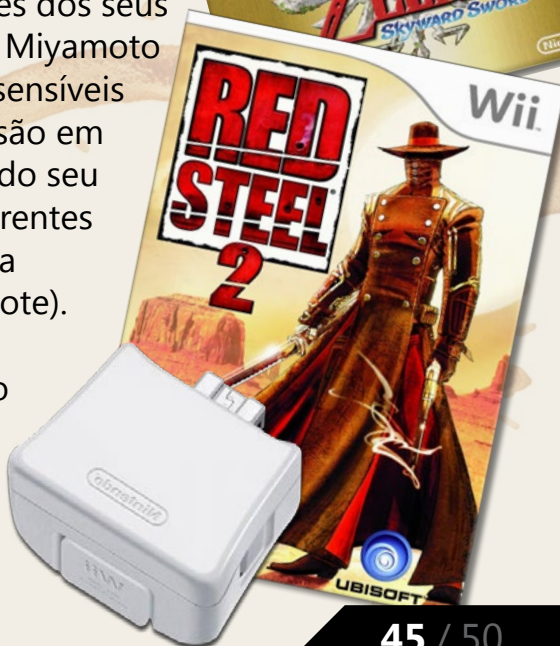


Embora o Wii não tenha o poder gráfico e a qualidade da interação online de seus concorrentes PlayStation 3 e Xbox 360, ele saiu na frente em termo de vendas – e bote "frente" nisso. Mas é certo que mesmo os fãs fiéis à Nintendo sentiram falta dos luxos que os outros consoles esbanjavam. Alta resolução, sistema online eficiente e prático, controles tradicionais e demais recursos atraíam jogos que ou eram lançados em versões inferiores no Wii ou simplesmente ficavam de fora. A pressão em torno da Nintendo era tamanha que, no ano de 2009, surgiram rumores de que a Big N lançaria um Wii em HD. Não seria um sucessor do Wii, mas uma nova versão ou quem sabe um acessório que permitisse a ele rodar jogos comparáveis tecnicamente aos lançados no PS3 e X360.

Os meses se passaram e a própria Nintendo teve de intervir: não, a empresa não lançaria um Wii HD, disseram figuras importantes como **Shigeru Miyamoto** e Satoru Iwata. Para eles, o Wii não "pedia" por tal recurso naquele momento. Ainda assim, deixaram escapar algumas coisinhas. A Nintendo chegou a dizer que estava sim interessada em produzir jogos em alta resolução e que tal recurso seria bem-vindo no próximo console. A questão era: quando seria lançado o chamado "Wii 2"?

É tempo de renovar



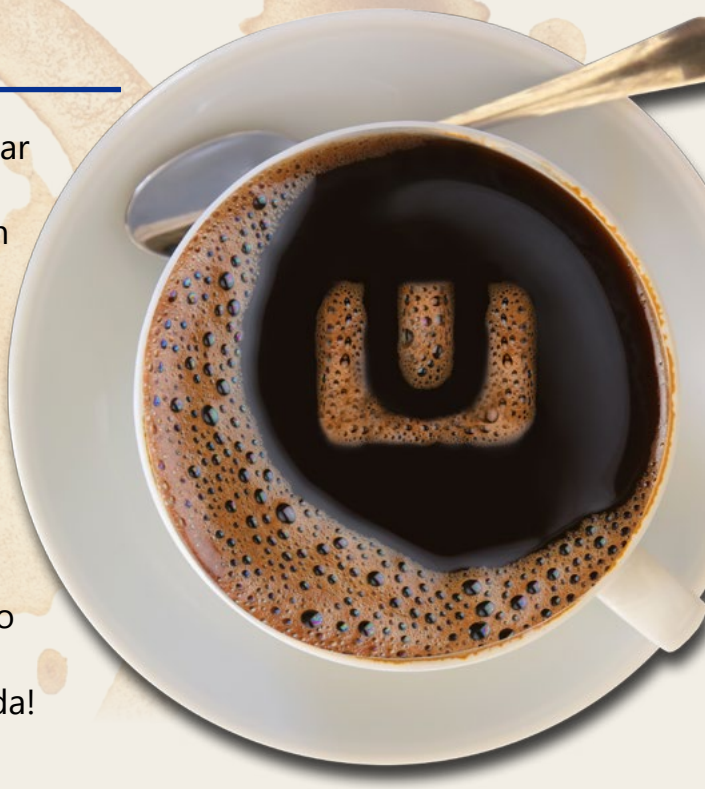


O anúncio, na E3 2010, do 3DS fez com que muitos se perguntassem quando o Wii receberia o mesmo destino do DS. Inicialmente, Reggie Fils-Aime declarou que o console branco da Nintendo ainda tinha "muito chão pela frente", logo, um sucessor não viria tão cedo. A mesma declaração foi ratificada por Iwata, que alegou que o Wii só seria descontinuado quando a Nintendo já não tivesse mais aquelas grandes ideias para games e não pudesse mais saciar a sede de novidades dos seus consumidores com as tecnologias que dispunham. Ainda assim, Miyamoto já havia dito que o "Wii 2" muito provavelmente teria controles sensíveis aos movimentos do jogador. Mas uma coisa era verdade: a pressão em torno do Wii era maior do que nunca. A Microsoft já tinha lançado seu Kinect, e a Sony o PlayStation Move. A Big N agora tinha concorrentes que tinham suas versões do que antes fora sua exclusiva carta na manga: sensores de movimento (e melhores do que os do Wiimote).

A resposta inicial foi o periférico Wii Motion Plus, cujo acréscimo na captação de movimentos do jogador permitiu obras-primas como Red Steel 2 e The Legend of Zelda: Skyward Sword. O Motion Plus, no entanto, não resolvia todos os problemas do Wii, ainda mais porque poucos foram os títulos que o usaram.

A situação chegou ao ponto de praticamente forçar a Nintendo a dizer algo e, ainda em 2010, ela deixou claro que estava trabalhando no sucessor do Wii, mas que demais informações permaneceriam confidenciais para permitir à empresa surpreender seus consumidores. No entanto, os anúncios de grandes jogos de Wii em 2010 (como Donkey Kong Country Returns e Zelda: Skyward Sword) mostravam que a escassez de ideias estava mais longe do que parecia. Mesmo assim, a Nintendo tinha sido a primeira empresa a abrir o bico a respeito do sucessor de seu atual console, algo bem estranho para quem foi a última a lançar seu aparelho da 7ª geração de videogames.

Uma xícara de café, por favor



Inocente seria a Nintendo em achar que poderia esperar até a E3 2011 para pegar todos de surpresa com o anúncio do sucessor do Wii. Vivemos na era digital, em que dados circulam a todo o momento e informações vazam a todo o instante. E com o "Wii 2" não foi diferente, ou melhor dizendo, com o "Project Café", pois foi assim que uma fonte secreta informou ser o codinome do próximo console da Nintendo (saiba mais sobre **os condinomes dos videogames da Nintendo**). Os primeiros detalhes falavam de alta resolução e retrocompatibilidade com o Wii. Ok, até aí só era informação previsível. O que chocou o público foram os boatos de que o controle do console seria algo totalmente novo, com uma tela de toque embutida! Lembranças do *joystick* do Dreamcast foram evocadas.

3D ou não 3D, eis a questão

Por muito tempo, discutiu-se a possibilidade do sucessor do Wii poder reproduzir imagens em três dimensões – já que até o GameCube tinha tecnologia escondida para tal. A Nintendo alegou que só usaria o recurso 3D no seu novo console se a compra de televisões 3D aumentasse em pelo menos 30%. Com o lançamento do 3DS e sua tela com efeito *paralax*, a discussão voltou à tona. A Big N, dessa vez, diminui as expectativas ao dizer que dificilmente o sucessor do Wii geraria imagens 3D. Ainda não temos certeza se o Wii U terá realmente o suporte para jogos 3D, mas uma coisa sabemos: esse não é o foco do aparelho.

Embora a fonte que havia revelado os primeiros detalhes do Project Café já tivesse acertado em outras previsões, ainda não era o bastante para bater o martelo. A E3 2011 estava quase chegando e todos queriam saber se o Project Café era mesmo duas vezes mais poderoso que o X360 e o PS3. Até a data do evento, muitos e muitos detalhes circularam pela internet. Alguns obviamente eram puro papo furado (como o fato de o console ter uma suposta tela capaz de reproduzir texturas), mas é interessante olhar para esses rumores hoje e perceber o quanto já havia vazado do Wii U. A imprensa já havia comparado o novo controle a um "iPad com botões", especulado a

respeito dos sensores de movimento do joystick e até mencionado que ele funcionaria como uma *sensor bar* para Wiimotes. Até mesmo uma das funções mais importantes do controle tinham sido descobertas: a possibilidade de jogar apenas nele em vez de usar a tela da televisão.

Enfim, Wii U

Não demorou para, diante desse oceano de boatos, a Nintendo tomar o remo e definir o curso das expectativas. Em Abril de 2011, a empresa prestou depoimento alegando anunciar na E3 2011 seu mais novo console, que só seria lançado em 2012. Dito e feito. Na E3 daquele ano, o público conferiu pela primeiríssima vez o Wii U, que confirmou boa parte dos rumores que rondavam na internet naqueles meses. O controle do console, que era o prato principal do aparelho, contava com quatro botões de ação, uma tela de toque, um direcional digital, quatro gatilhos, botões "+", "-" e *home*, sensores de movimento, saída para fones e caixas de som, além da esperada possibilidade de usá-lo como sensor bar. E o que tem de tão diferente em relação ao Wii U que compraremos em 18 de Novembro?



A mudança entre o design de 2011 e o de 2012 não foi tanta. O principal foi a mudança dos dois *Circle Pads* iniciais para alavancas analógicas "clicláveis", além de uma reorganização dos botões e a implementação da tecnologia NFC. Inicialmente, o público torceu o nariz para o nome do console e as ações da Nintendo caíram quando os investidores julgaram o Wii U como sendo menos inovador do que o Wii. Após esse primeiro anúncio, dezenas de desenvolvedores e produtores comentavam a respeito do poder técnico do novo console. Enquanto alguns equiparavam-no a um X360, outros chegaram a julgá-lo algumas vezes superior a um PS3. Em certo ponto, tornou-se insuportável a quantidade de rumores relativos ao poderio gráfico do Wii U.

Especulação fajuta

Da mais complexa para a mais tosca, confira as 5 montagens de maior destaque feita pelos fãs na época dos rumores acerca do "Project Café".


5º



4º


3º


2º


1º

Nós e você

A poucos dias do lançamento do Wii U, já temos quase que todas as informações a respeito do mais novo console da Nintendo e seus jogos de lançamento. Claro que muita coisa a Big N tem guardado para nos surpreender quando rasgarmos violentamente a caixa do Wii U, mas garanto que tudo o que você poderia saber está registrado nas páginas desta edição. O que seria um Wii HD trilhou seu longo caminho, tornou-se o Project Café e hoje é puramente Wii U. O próximo passo em sua jornada é invadir nossas casas e abrir caminho para a oitava geração dos consoles de mesa!







O **Wii U** está chegando...

E com ele, chega também uma surpresa da sua **Revista Nintendo Blast**. Aguarde.

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br