

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº04 ANO 2010



Ace Miles Edgeworth
Attorney

INVESTIGATIONS

TM

ÍNDICE

ANÁLISE **Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)** 03PERFIL **Apollo Justice** 06POKÉMON BLAST **Pokémon Snap** 08PRÉVIA **Ace Attorney Investigations (DS)** 11NINTENDO CHRONICLE **NES e as Grandes Franquias** 16ANÁLISE **Harvey Birdman: Attorney at Law** 20GAMEDEV **O Processo de Desenvolvimento** 22PRÉVIA **Phoenix Wright (WiiWare)** 28MARIO BITS **O Diário de Luigi** 32CAMPEONATOS **Call of Duty Modern Warfare Reflex** 34IWATA ASKS **N. Super Mario Bros. Wii - Pt. 2** 36GAME MUSIC **Turnabout Let's Dance!** 45PRÉVIA **Ghost Trick (DS)** 47BLAST FROM JAPAN **Gyakuten Saiban Jiten (DS)** 51TOP 50 **Games que você vai jogar em 2010** 53

REDAÇÃO Sérgio Estrella, Rafael Neves, Alveni Lisboa, Sérgio Oliveira, Gustavo Assumpção, Filipe Gatti, Pedro Pellicano, Eduardo Jardim, Felipe de França

REVISÃO Filipe Gatti, Alveni Lisboa, Rafael Neves, Sérgio Estrella, Sérgio Oliveira, Ricardo Scheiber, Felipe de França

DIAGRAMAÇÃO Sérgio Estrella, Gustavo Assumpção, Felipe de França

INTRODUÇÃO

2010 começa muito bem para as plataformas Nintendo. É um ano importante porque além das esperadas sequências, muitas grandes franquias farão sua estréia no Wii/DS. Será um ano onde é provável que a Nintendo consiga manter o domínio que acumulou em 2009.

2010 também é um ano importante para o Nintendo Blast. Crescemos muito e estamos otimistas para continuar nosso trabalho neste ano. Esperamos contar com você nessa caminhada - afinal sem parceiros e leitores não existiria qualquer motivo para continuar em frente. Boa leitura!

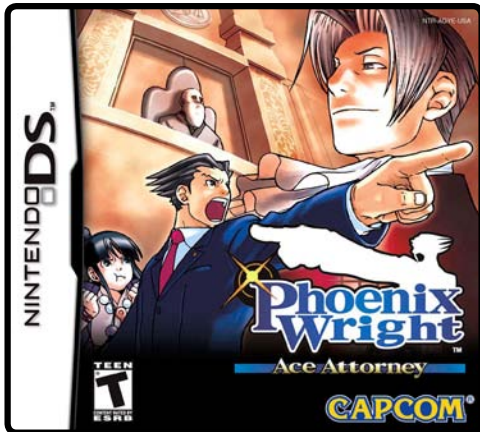
- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA



Análise

Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)



O Nintendo DS é uma plataforma capaz de agradar gregos e troianos – sua capacidade de fazer com que um jogo cujo objetivo é cuidar de um cachorro (digital), ou então abrir a barriga de um paciente com um bisturi e coisas do tipo, sejam um sucesso é incrível. No meio de tantos jogos *hypes*, interessantes, bizonhos e estranhos (que não deixam de ser interessantes também), surge **Phoenix Wright: Ace Attorney**, um remake fantástico do *Game Boy Advance*

Em **Phoenix Wright: Ace Attorney** os holofotes voltam-se para um tema incomum e pouco explorado pelos vídeo games: a vida de um advogado de defesa e as batalhas travadas nos tribunais de justiça. O jogador assume a pele de Phoenix Wright, um advogado de defesa recém-formado e inexperiente, que tem por missão investigar os mais misteriosos crimes (para não dizer cabeludos) e provar a inocência dos seus clientes.

Para tanto, Phoenix utilizará ao máximo as habilidades de detetive (a sua principal característica), explorando cenários a procura de provas, conversando com testemunhas e pressionando-as em busca de contradições nos depoimentos.

Jogabilidade

O jogo é dividido em capítulos, sendo cada um deles um caso diferente a ser resolvido. O primeiro funciona como um tutorial para que o jogador se familiarize com o sistema do jogo, não havendo muita complexidade e sendo até mesmo engraçado. Aliás essa é uma das características mais fortes do jogo – a comicidade. Mesmo quando os capítulos avançam e os julgamentos vão ficando mais longos e complexos, sempre há pitadas de comédia patrocinadas pelo carisma ímpar dos personagens do jogo.

Em cada caso é apresentada uma introdução ao acontecimento e, em seguida, Phoenix alterna entre duas atividades até a conclusão do caso: a de campo, em busca



de provas, depoimentos e qualquer outra coisa que possa ser utilizada no tribunal, e o julgamento em si em que, basicamente, o jogador deverá ouvir os depoimentos das vítimas e pressioná-las em busca de mentiras até que ela caia em contradição. Ainda é possível apresentar provas como argumentação e para liquidar de vez a testemunha – mas cuidado, provas fora de contexto irritam o juiz e após cinco falhas surge a tela de “Game Over” (única situação em que isso acontece).

A interface do jogo e a forma como o jogador interage com ela é bastante simples. Graças a tela sensível ao toque do DS, toda a ação pode ser conduzida com a stylus. Caso queira, ainda dá para jogar da forma convencional apertando os botões do DS (o que é um pouco complicado, confesso). Em alguns momentos, também é possível usar o microfone para comandar – mas vou avisando para só fazer isso quando estiver jogando sozinho, se não irão achar que você é meio maluco gritando “Take That”, “Objection” e “Hold It” para o portátil.



A chave do sucesso

Phoenix Wright: Ace Attorney encanta pelo seu tema pouco explorado e voltado a um público mais maduro e casual. O clima de romance policial investigativo conduz o jogo, cujo progresso é ditado exclusivamente pela forma com que você vasculha os cenários, conversa com testemunhas, coleta provas e liga uma coisa a outra. Chega um ponto em que é necessário se concentrar além do normal para conseguir avançar nas sessões do tribunal – o jogo realmente pede que você pense como um advogado de defesa!

Apesar dessa temática adulta, a comicidade e carisma dos personagens é capaz de atrair públicos mais jovens. As situações em que se metem, como conversam e a forma como agem faz com que o jogador se identifique rapidamente com cada um deles. Pra se ter uma idéia, há uma situação em que Phoenix tem que interrogar uma arara (sim, uma arara!) no tribunal e o diálogo que segue a partir dali é impagável – confesso que não me aguentei e passei uns 20 minutos gargalhando da situação do pobre advogado.

A forma com que a **Capcom** conseguiu unir essas duas características talvez seja o principal motivo que fez com que **Phoenix Wright: Ace Attorney** se tornou um sucesso quando lançado no Japão ainda para *GBA* e mais recentemente no ocidente para o *Nintendo DS*.



Objection!

Um dos pontos fortes do jogo também pode ser visto como um defeito por muitas pessoas. O clima de romance e a forma de progresso confere a Phoenix Wright a característica de ser um jogo linear, limitando as possibilidades de interação com os cenários e personagens. Os gráficos também evidenciam que o jogo foi portado de uma plataforma anterior – cenários estáticos, pré-renderizados, personagens sobrepostos na tela e menus, que são responsáveis por toda ação do jogo, não combinam muito com o poder gráfico/interativo do *Nintendo DS*.

A única melhoria desse *port* em relação ao *GBA* é a adição da interação via *stylus* e microfone, que mesmo assim foi subestimada em praticamente todo o jogo - nos quatro capítulos principais (que também estavam presentes anteriormente no *GBA*) a interação apenas foi adaptada, enquanto que no quinto e último capítulo, exclusivo para o *DS*, a **Capcom** utilizou tais recursos como eles realmente deveriam ter sido usados desde o começo.

Verdict: Not Guilty

Apesar dos contratempos, **Phoenix Wright: Ace Attorney** é um jogo admirável por sua originalidade, temática adulta e madura, além de uma história desafiadora e bastante divertida. As sessões de tribunal são o ponto alto do jogo, exigindo do jogador raciocínio lógico para situações perspicazes.

Apesar da sua linearidade, o jogo ainda é capaz de pregar muitas surpresas aos jogadores, que deverão ficar em média 15 horas grudados ao portátil de tela dupla da Nintendo para resolver todos os casos, um mais complexo e intrigante do que o outro.

Sem dúvidas, **Phoenix Wright: Ace Attorney** é um dos poucos jogos do *DS* que deve ser pelo menos testado. É obrigatório para aqueles jogadores que curtem histórias repletas de texto bem humorados e bem escritos.

**8.5**

Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)

GRÁFICOS 7.0 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 9.0



Apollo Justice

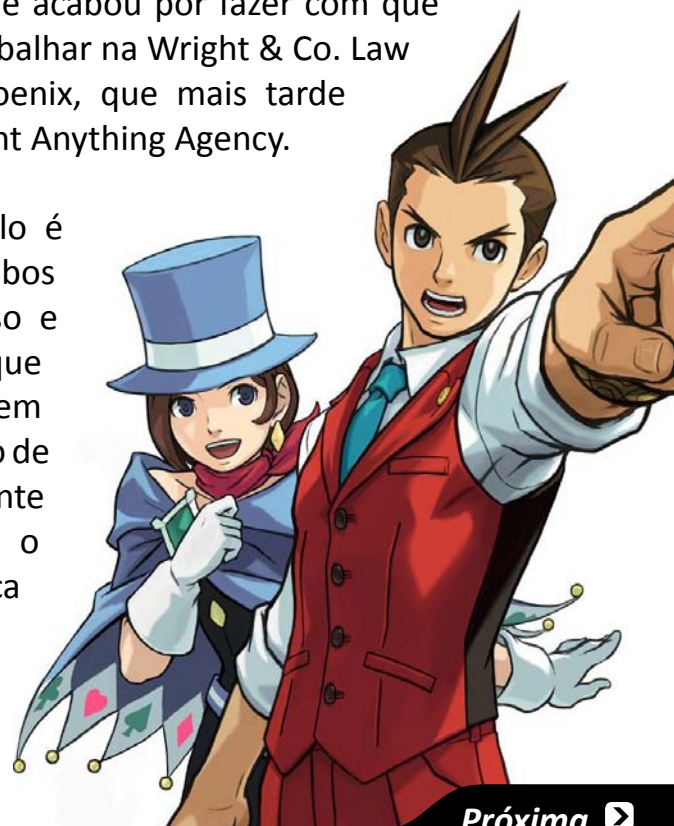


Apollo Justice, protagonista principal do quarto jogo da série *Ace Attorney*, é um advogado de defesa que trabalha para a Wright Anything Agency, agência controlada pelo seu mentor, Phoenix Wright.

Filho de um pai desconhecido que faleceu um ano após seu nascimento, Apollo foi criado pela sua mãe, Thalassa Gramarye, que mais tarde casou-se novamente e teve uma filha chamada Trucy Wright, sua meia-irmã. Thalassa deu um de seus braceletes a ele; bracelete de tamanha importância que chega a ajudá-lo na hora de desvendar os casos.

Apollo iniciou sua saga trabalhando na empresa judiciária de Kristoph Gavin, a Gavin Law Offices. Kristoph o ajudou em seu primeiro caso, no qual ele defendeu ninguém mais, ninguém menos, que o lendário Phoenix Wright. Tudo estava dentro do comum até que Phoenix resolveu guiar Apollo para desvendar o caso, o que acabou por fazer com que ele fosse convidado a trabalhar na Wright & Co. Law Offices, escritório de Phoenix, que mais tarde mudou o nome para Wright Anything Agency.

A personalidade de Apollo é similar a de Phoenix. Ambos possuem um lado vaidoso e um leve lado sarcástico que preferem manter para si, sem dizer que os dois têm medo de altura. Ele frequentemente faz trocadilhos com o próprio nome, e pratica seus berros até tarde da noite, nomeando suas cordas vocais como



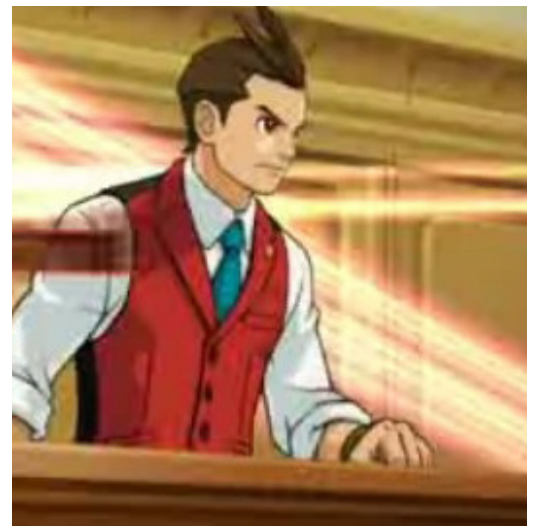
“Cordas Vocais de Aço” - o que acaba deixando-o rouco várias vezes. De vez em quando é possível observar que ele mostra certo desdém pelos próprios clientes. Fato intrigante é que o bracelete que sua mãe lhe deu não é apenas uma recordação ou símbolo de boa sorte. Durante qualquer cross-examination executada por Apollo, o bracelete fica mais apertado em seu pulso, ajudando-o a manter o foco no momento certo para atingir seu objetivo.

Um dos lados curiosos sobre a personalidade de Apollo, é o fato dele dizer ser bom em astrologia - mesmo sem nenhuma prova disso - e o fato dele afirmar saber brincar muito bem com bambolês. Outra curiosidade é o cabelo incomum com o qual ele aparece nos julgamentos.

A maioria das testemunhas e réus ficam assustados ao vê-lo. Diferente de Phoenix, que afirma que seu cabelo é natural, Apollo admite usar gel fixador para cabelos. O número de seu Distintivo Judiciário é 29003.



Jogos/Séries em que está presente: Apollo Justice: Ace Attorney



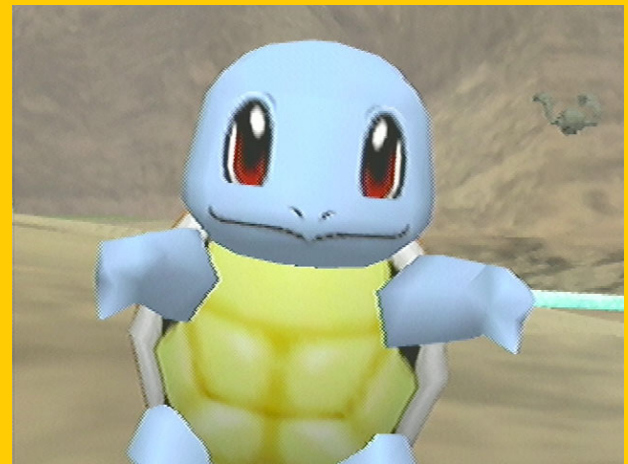
POKÉMON BLAST

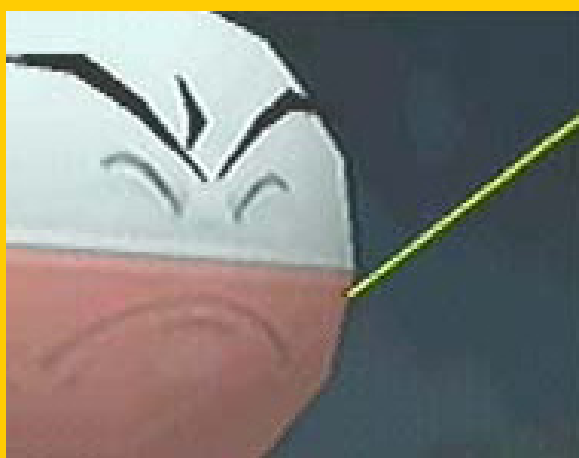
Pokémon Snap Nintendo 64 / Virtual Console

Não se pode mais classificar Pokémon como um jogo de vídeo-game, um anime ou um trading card game, mas sim como um verdadeiro fenômeno. Quando este fenômeno estourou no mundo todo, aquilo que mais se destacou dentre os produtos que figuravam os monstros de bolso eram os jogos para vídeo-game, especialmente, aqueles onde o objetivo era ser um mestre Pokémon. Através de um RPG que podia ser jogado de forma simples ou complexa, o jogador ia capturando novos monstros e batalhando por insígnias, afim de conquistar uma entrada na Liga Pokémon, onde os duelos contra os treinadores mais poderosos aconteceriam.

Quando esse jogo estreou no Game Boy, em quatro versões (Blue, Red, Green, Yellow), o sucesso foi tanto que a principal base da franquia Pokémon estava mais do que firmada. No entanto, isso não impediu os produtores de fazerem spin-offs, utilizando outros temas que não fossem RPG. Aventura, Plataforma, Puzzle... Muita coisa foi explorada pela marca Pokémon, mas aqui vamos remontar um jogo que estreou no Nintendo64 com uma fórmula nova e, até, divertida. Estamos falando de Pokémon Snap.

Lançado em 1999 em nosso território, esse jogo era uma tentativa de dar mais valor ao personagem Todd (que aparecia no seriado animado de televisão), como fotógrafo, o jogador deveria percorrer vários cenários com sua câmera, afim de fotografar os diversos Pokémons e entregar as fotos ao professor Carvalho. No entanto, essa não era uma tarefa fácil, o objetivo não era somente tirar fotos e pronto, acabou.



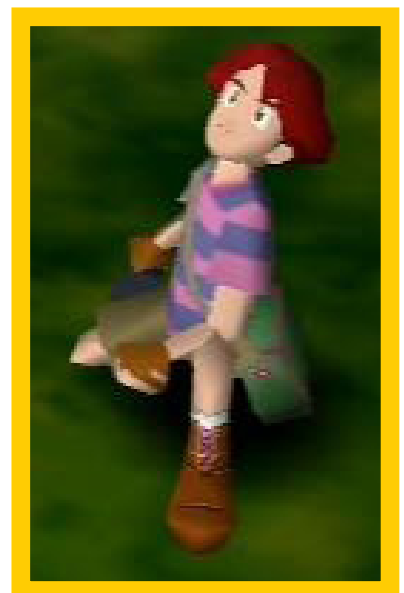


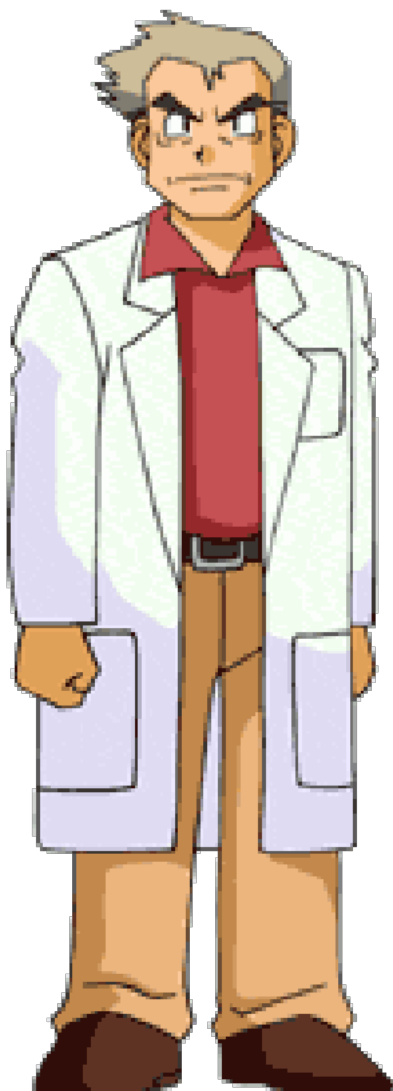
O jogador deveria usar várias de suas habilidades para encontrar ângulos bons, capturar o momento certo, tentar juntar dois Pokémon na mesma foto e encontrar elementos do cenário com características de um Pokémon. Isso exigia uma certa repetição da mesma fase algumas vezes, até que você conseguisse encontrar os segredos escondidos no cenário, o momento que cada Pokémon faria um movimento especial e muitos outros detalhes.

E não digo isso somente pra deixar as fotografias mais bonitinhas, tudo isso realmente importavam no jogo, pois o professor Carvalho julgava todos esses aspectos em suas fotos concedê-lo pontos extras. Mas o que leva o professor Carvalho a mandar um jovem percorrer cenários que vão de vulcões a cavernas, chegando até a aventuras no espaço sideral? Bom, o professor, fanático pelos monstrinhos, queria descobrir mais sobre os hábitos e o comportamento dos Pokémon e, assim, designou o jovem Todd para a missão de fotografar os vários Pokémon existentes numa ilha onde os Pokémon não se misturam com os homens, logo, seus hábitos seriam os hábitos naturais dos Pokémon. Talvez não seja uma história muito criativa, mas todos sabemos que a franquia Pokémon nunca foi de caprichar muito em seus enredos, afinal, na maioria de seu jogos, este não é o item que realmente importa.

Pokémon Snap contava com sete fases bem peculiares, cada cenário era muito bem tematizado e os Pokémon que neles apareciam combinavam com o ambiente. Em questão de gráficos, podemos perceber que tudo, dos ambientes aos Pokémon, está na mesma qualidade do sucesso Pokémon Stadium, também do Nintendo64. Na verdade, é quase como se todas as texturas tivessem sido importadas de um jogo para o outro, por que a semelhança é gigantesca.

Pokémon Snap teve uma boa aceitação pelos fãs, mas talvez isso se deva somente ao fato do jogo possuir a marca Pokémon. Os cenários são amplos, mas a proposta de repetir inúmeras vezes





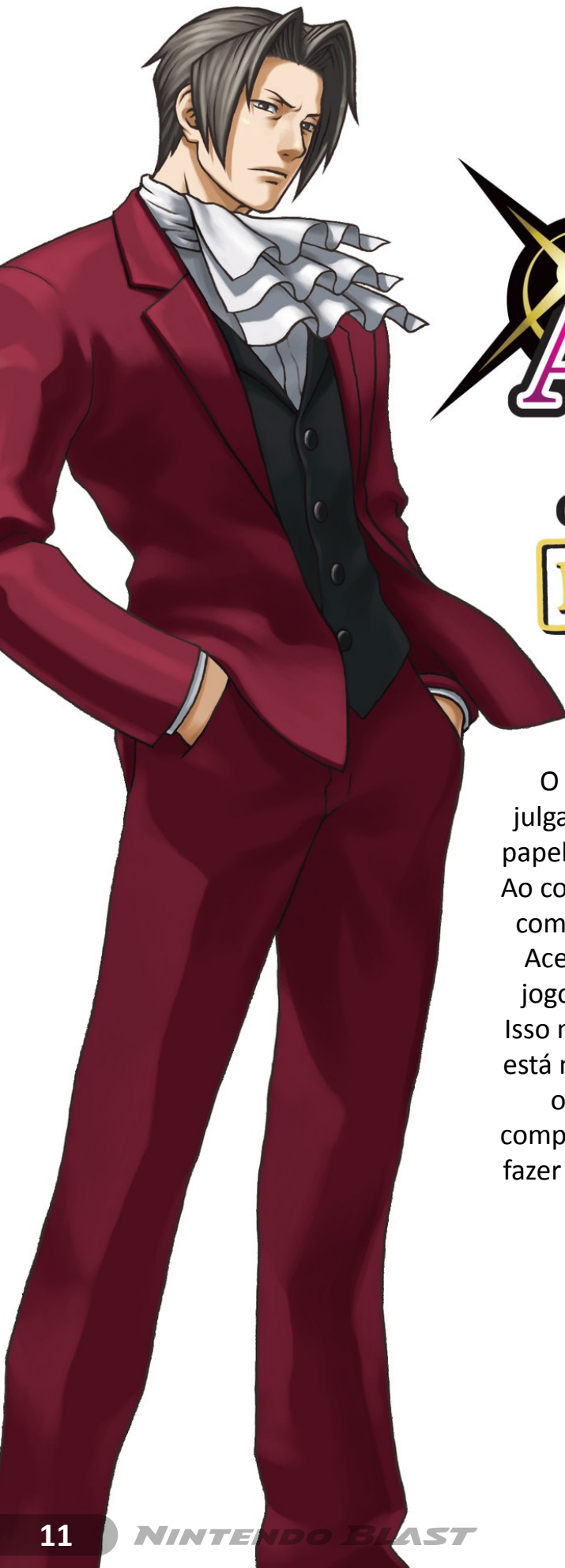
cada um deles para conseguir fotos cada vez melhores não agrada muito. O número de monstros é relativamente baixo, são 63 apenas, sendo o total de Pokémons, na época, 151. A mecânica era bem simples, e a movimentação por uma espécie de veículo chamado Zero-One também foi uma grande sacada, exceto pelas horas em que você se zangava da baixa velocidade.

O modo como as fotos eram julgadas, baseando-se em vários critérios, foi uma grande sacada e existe até hoje em vários jogos da Nintendo, mostrando que o Nintendo64 foi realmente o berçário de incríveis mecânicas para jogos. Não só Super Mario 64 ou Zelda Ocarina of Time foram verdadeiras revoluções no mundo dos jogos 3D, mas Pokémon Snap também pode ser muito bem alojado nesta lista, talvez ele não tenha influenciado tanto quanto Mario ou Zelda, mas com certeza deixou uma marca. O sistema de fotos de The Legend of Zelda Wind Waker, por exemplo, não seria o mesmo se não aproveitasse as melhorias de Pokémon Snap!

É claro que Pokémon Snap não foi o mais grandioso dos títulos Pokémon, não está nem entre os mais vendidos, mas nos rendeu bons momentos no 64, e poderá nos render ainda mais, pois ele está disponível no querido Virtual Console do Wii. As fotos tiradas poderão ainda ser mandadas para o próprio Message Board, onde lá você terá opções como a de mandá-las para seus amigos ou brincar com elas no Photo Channel.

Pokémon Snap talvez seja revisto, mesmo nos dias de hoje, ele talvez não seja um **jogo digno de uma compra, mas é algo do fundo do baú que merece figurar nosso Pokémon Blast deste mês!**



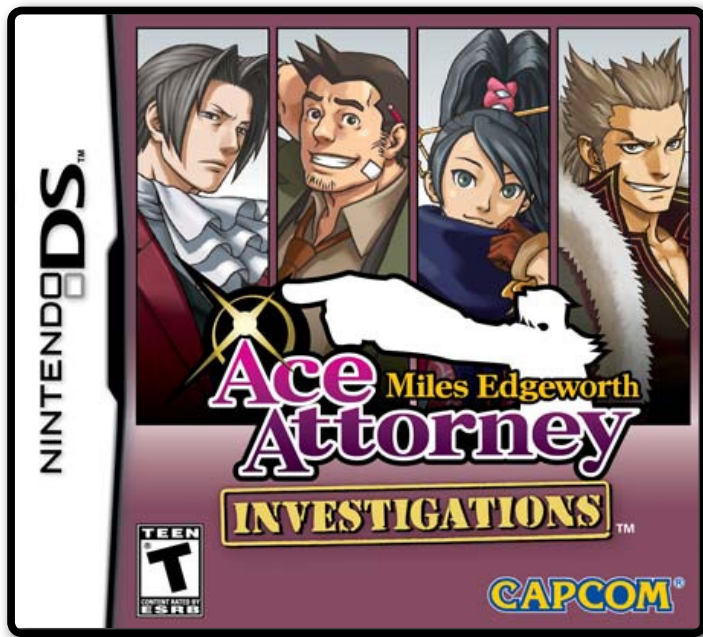


Ace Miles Edgeworth Attorney

INVESTIGATIONS™

por Rafael Neves

O DS será palco de mais uma série de emocionantes julgamentos da incrível série Ace Attorney, no entanto, o papel do jogador será completamente diferente desta vez. Ao contrário dos outros quatro jogos da série, que tiveram como protagonistas advogados de defesa, o novo game, Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, será um jogo onde o jogador assumirá o cargo de um promotor. Isso mesmo, neste novo jogo, cujo lançamento americano está marcado para o dia 16 de Fevereiro, você incorporará o frio e severo Miles Edgeworth em casos policiais complicadíssimos, a fim de, ao resolver todos os mistérios, fazer com que os criminosos recebam o veredicto correto: Guilty (*culpado*)!



Para que o jogo acompanhe essa incrível mudança de perspectiva, muitas alterações tiveram de ser feitas no jogo! Para começar, temos duas grandes bombas pra você: o jogo não será mais ambientado nas cortes, ou seja, não terá mais o tribunal e, dessa vez, tudo será em terceira pessoa, com movimentação livre pelos cenários. Tudo bem, podem ser mudanças assombrosas, mas não se engane, pois a essência da série Ace Attorney será mantida! Ou seja, você ainda se sentirá como um verdadeiro detetive e, no caso, promotor também. Pelo menos é isso o que os anúncios da Capcom nos mostram.

O jogo teve uma excelente aceitação no Japão, intitulado Gyakuten Kenji, o game superou, em vendas, muitos outros jogos importantes do DS. As análises feitas pelos sortudos japoneses, que já estão com este magnífico jogo em mãos há um bom tempo, só aumentam a nossa expectativa quanto ao quinto jogo da série.

Miles Edgeworth

Dentre os vários promotores que enfrentamos na série Ace Attorney, não há nenhum melhor para figurar este jogo do que o eterno rival, Miles Edgeworth. Seu passado sombrio, suas renomadas técnicas e sua determinação que o impulsiona a fazer toda e qualquer coisa para que o acusado seja declarado culpado fazem deste um dos personagens mais complexos da franquia. Abaixo você terá a história de sua vida, contada nos jogos da série Phoenix Wright.

Edgeworth é um prestigiado promotor, cuja fama está ligada ao seu histórico quase perfeito nos mais complicados casos policiais. Desde pequeno, Miles sempre foi muito esforçado e a isso se deve todo o valor de seu nome. Ainda criança, Edgeworth sonhava em ser um advogado de defesa, seu pai era a sua inspiração, um famoso advogado da época, Gregory Edgeworth. A vocação do pequeno Miles estava exposta desde a sua vida escolar, onde ele tentou defender seu amigo, Phoenix Wright, que estava sendo acusado por todos os colegas de ter roubado o dinheiro do próprio Edgeworth. Numa espécie de júri escolar, Miles e Larry Butz insistem em dizer que Wright não é o culpado, e daí surge uma



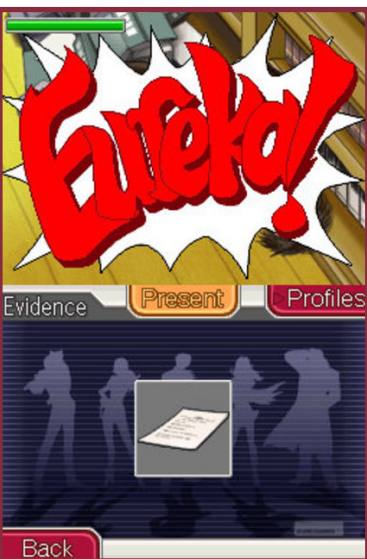


forte amizade entre os três. No entanto, um terrível acidente com o seu pai acaba mudando completamente o garoto que sonhava em ser um advogado de defesa. Alterando drasticamente suas convicções. Esse caso, o incidente DL-6, fez com que Miles Edgeworth optasse pelo caminho oposto ao do seu pai, o caminho dos promotores!

Treinado pelo arrogante Manfred von Karma, um promotor cujas habilidades um tanto agressivas fizeram deste um verdadeiro exemplo no mundo todo, Edgeworth se tornou um promotor severo e rígido, mas com habilidades excepcionais. Conquistando a fama desde cedo, Miles conseguiu um histórico nas cortes que merece destaque. Mas, no auge de sua glória, um advogado de defesa inexperiente acaba derrotando o famoso Edgeworth em vários casos, esse advogado era o ex-colega de Miles, Phoenix Wright. Depois que Phoenix resolve o misterioso incidente DL-6 e enfrenta o antigo mentor de Edgeworth, este entra em conflito sobre o que realmente é ser um promotor. Imerso em dúvidas, o famoso promotor parte numa jornada solitária em busca de respostas. Depois de um bom tempo fora de atividade, Edgeworth retorna às cortes com suas habilidades revigoradas, travando duelos emocionantes com seu rival, Phoenix Wright. Até que chegamos ao ponto onde a história de Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth começa, depois do terceiro jogo da série, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations. Nos jogos passados, a história de Edgeworth sempre ficou em segundo plano, no entanto, esperamos que os mistérios de seu tortuoso passado sejam revelados neste game.

Um novo jeito de se “julgar”

Como já revelamos, Ace Attorney Investigations terá mudanças drásticas na mecânica da série, no entanto, elas não são tão ruins quanto parecem, e vários dos elementos principais da série serão conservados. As alterações feitas na estrutura do game têm como principal objetivo acompanhar a nova perspectiva de jogo. Como agora nós seremos promotores, a Capcom fez com que realmente possamos nos sentir como tal. E uma dessas novidades implementadas é a jogabilidade, ela será em terceira pessoa. Mas como isso irá interferir no jogo? Para começar, essa nova movimentação permitirá que você não só clique nos objetos que irá examinar nem nas pessoas com quem irá conversar, mas sim, andar até elas e, de fato, interagir com os elementos do cenário. O jogador poderá se sentir mais livre nas paisagens do jogo, que receberam um grande trato no visual, permitindo uma melhor sensação da tarefa de investigar. Essa adição também tornará possível a implementação de cenários mais complexos, se você jogou os jogos antigos da série, saberá que só se podia interagir com uma pessoa por cenário, mas com a nova mecânica desta sequência, os vários locais do jogo

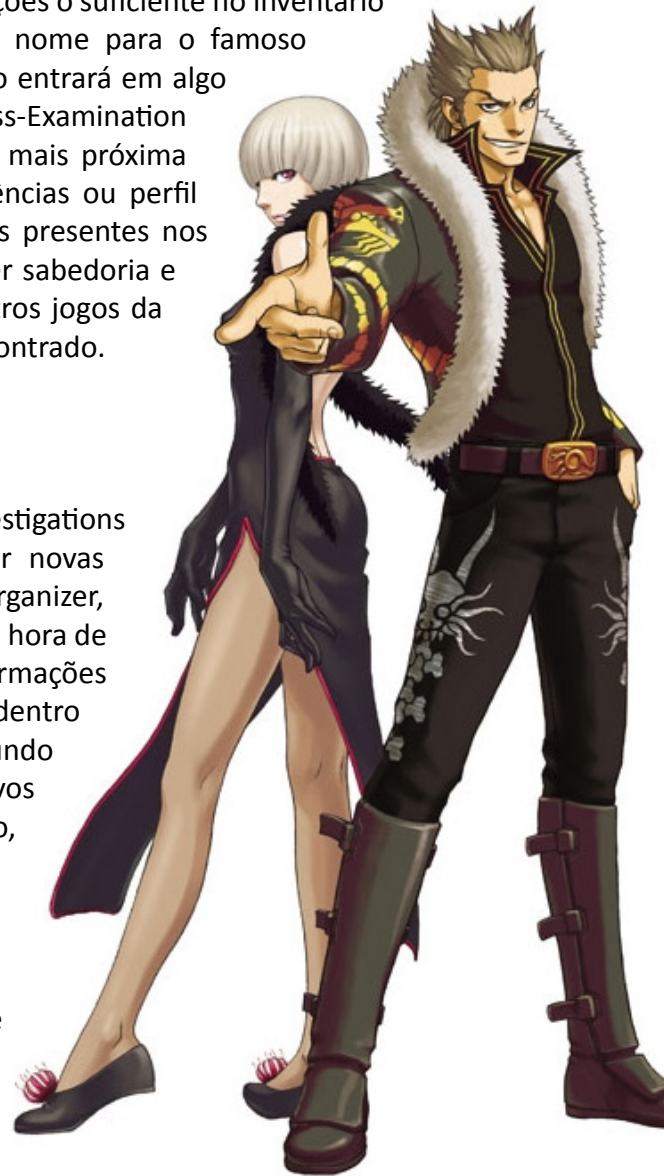


estarão recheados de personagens e objetos. Sabe aquelas cenas de ação que eram raras nas investigações dos anteriores jogos da série? Elas estarão de volta, e a nova mecânica de movimentação terá tudo para deixá-las muito mais dinâmicas, uma vez que o jogador terá uma maior sensação de viver a cena. Também podemos esperar por um novo instrumento de investigação, semelhante à Magatama de Wright e ao bracelete de Apollo, trata-se do Nusumi, um artefato cujas habilidades farão com que o exato momento do crime seja reconstruído, seguindo as informações já coletadas pelo jogador. Foram muitas as modificações na jogabilidade, mas esperamos que tudo tenha sido feito para que a investigação se torne uma experiência mais próxima da real.

Outra grande mudança foi a perda dos épicos tribunais da série Ace Attorney. Quando nós descobrimos que não entraremos mais nas cortes, automaticamente pensamos que não haverá mais julgamentos. Realmente, os quatro jogos anteriores nos deram uma clara idéia de a corte e o julgamento estavam conectados como carne e unha. Mas Ace Attorney Investigations desmentirá isso, neste novo game, haverá sim algo parecido com o julgamento, mas ele será feito durante a própria investigação. Quando se consegue evidências e informações o suficiente no inventário Organizer, que é basicamente um outro nome para o famoso Court-Records dos jogos anteriores, o jogo entrará em algo chamado Confrontation, que é a Cross-Examination dos outros games. Através de uma visão mais próxima dos personagens, você apresentará evidências ou perfil das pessoas para mostrar as contradições presentes nos depoimentos das personagens. Isso requer sabedoria e inteligência, assim como em todos os outros jogos da série, para que, no fim, o culpado seja encontrado.

A Lógica do Jogo

Além das fases Investigation e Confrontation, Ace Attorney Investigations terá um novo jeito de se resolver quebra-cabeças e obter novas descobertas. Trata-se de um segundo inventário, diferente do Organizer, onde você guardava suas evidências e perfis a serem usados na hora de analisar o depoimento de alguma personagem. As várias informações que obtemos nas nossas investigações não ficarão somente dentro da nossa memória, mas também estarão arquivadas neste segundo inventário, chamado Logic, que é um dos pontos chaves exclusivos deste novo jogo. Quando você descobre algum novo dado, ele será automaticamente transferido para o menu Logic, quando você acessa-lo ele estará lá, prontinho para ser lido e relido. Mas ele não funcionará somente como um banco de dados, o Logic também irá criar novas informações a partir de informações já obtidas. Funciona da seguinte forma: quando se tem duas informações que se relacionam, você terá de juntá-las para gerar uma nova informação a partir das originais. E



não pense que poderá juntar as possibilidades de uma em uma para conseguir um resultado, obter uma nova informação irá extrair de você inteligência e interpretação, pois caso você erre, será penalizado como sempre aconteceu nos jogos da série, quando sua barra de tolerância a erros se esgotar, é Game Over! Esse novo elemento de jogo, Logic, está ligado à personalidade de Edgeworth, ele é mais pensativo, a Logic funcionará para que Miles possa pensar antes de agir, o oposto à estratégia que usávamos com o Phoenix Wright nos jogos anteriores. No entanto, esses três modos de se resolver enigmas acabam por tirar a linealidade do jogo. Como víamos nos jogos passados, os casos seguiam com mais liberdade nas investigações para depois entrarem num curso mais linear quando chegasse ao julgamento. Mas como a Investigation, Confrontation e Logic estarão misturadas pelos cenários, é certo que o jogo estará muito mais livre. Se essa liberdade será promissora ou se se tornará uma coisa complicada, só o tempo dirá! Trocar o estilo linear onde só existia um caminho correto por um estilo mais livre pode ser uma boa idéia, só precisa ser bem aplicada, ou a mistura se tornará uma bagunça!

Toque Ace Attorney

Ace Attorney não é Ace Attorney se não estiver repleto de personagens carismáticos. E podemos apostar que Ace Attorney Investigations terá todo o humor da série em seus personagens. Alguns são de longa data, como Edgeworth e seu atrapalhado assistente, o detetive Dick Gumshoe, disso nós já podemos tirar divertidas confusões que trarão boas risadas. Além dessa gama de personagens clássicos, que vão de Lotta Hart e Wendy Oldbag até Larry Butz e Winston Payne, o novo jogo contará com a presença de personagens exclusivos. Um deles é a misteriosa ladra Kay Faraday, que funcionará como uma Maya Fey, ou seja, será aquela garota com habilidades fora do normal que ajudará Edgeworth a solucionar os casos. No entanto, ainda teremos muitos outros personagens que estrearão neste quinto jogo da série. A maioria deles terá o nome alterado na versão americana, como sempre aconteceu com os personagens da série, mas não será isso que mexerá com o carisma e a singularidade de cada um. Basicamente, podemos esperar por momentos épicos com os personagens desse jogo, cenas engraçadas e momentos mais sérios, se ambos forem bem balanceados como sempre foram, a Capcom terá conseguido manter uma das melhores características da série, que é a de narrar episódios complexos e complicados, mas com um toque humorístico de primeira.

Conclusão do Caso

Pode marcar no seu calendário o dia 16 de Fevereiro, por que Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth virá com tudo para estrear o seu DS neste ano de 2010! O jogo terá mil e um motivos para fazer valer o seu portátil, uma história envolvente, personagens incríveis e ímpares, uma jogabilidade que promete, novos modos de jogo e a revelação de fatos importantíssimos da história deste renomado promotor, Miles Edgeworth. Prepare sua cabeça para usar a lógica e a dedução ao extremo, pois com este quinto jogo da série Ace Attorney, você colocará os advogados de defesa no chão! Veredicto: Ace Attorney Investigations é tudo o que você precisa depois de tanto tempo sem um lançamento da franquia, merece estar na sua estante com certeza!



Nintendo Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 4: NES E AS GRANDES FRANQUIAS

No último Nintendo Chronicle, conhecemos um pouco do sucesso do NES e de que forma ele colocou a Nintendo de vez no mercado, tornando-se um grande sucesso e derrotando o Master System da SEGA na disputa pelo topo. Mencionamos também que o ponto chave para o sucesso do NES foi a criação de franquias rentáveis de sucesso como nunca se viu em outro console. Nessa quarta parte, veremos quais foram essas franquias.



Se fizermos uma análise bem aprofundada da linha de jogos que o NES tem, fica fácil perceber como o console conseguiu ser o que mais criou franquias de sucesso. É só parar para pensar um pouquinho e verificar que praticamente todas as grandes franquias de hoje surgiram no console da Nintendo.

Em seus quase dez anos de atividade, o NES teve mais de 60 jogos com mais de um milhão de unidades vendidas, incluindo o detentor do recorde de vendas: Super Mario Bros., com mais de 40 milhões de unidades em todo o mundo, que só foi quebrado por Wii Sports (o qual já ultrapassou os 50 milhões).

Um dos pontos interessantes do NES é observar que os jogos de sucesso não vieram somente da Nintendo, como atualmente acontece. O console obteve uma enorme quantidade de jogos vindo de empresas terceiras. Entre esses jogos, podemos citar um dos grandes trunfos do console, principalmente no Japão: a série Dragon Quest.

Dragon Quest surgiu como um jogo tímido que inaugurava um novo gênero: os RPGs. Usando um sistema de batalha em turnos muito simples, uma história limitada e visual pobre, Dragon Quest conseguiu – apesar dos problemas – se tornar num grande sucesso. Apesar dele exigir que sejam realizadas ações complexas para elementos simples, como conversar e andar, Dragon Quest ganhou o público Japonês de forma única. Infelizmente, somente o primeiro dos jogos da série lançados para NES chegou ao Ocidente, alcançando um sucesso apenas mediano. O terceiro Dragon Quest é, de longe, o melhor de todos, combinando uma fórmula melhor estruturada com um visual excelente para o NES.

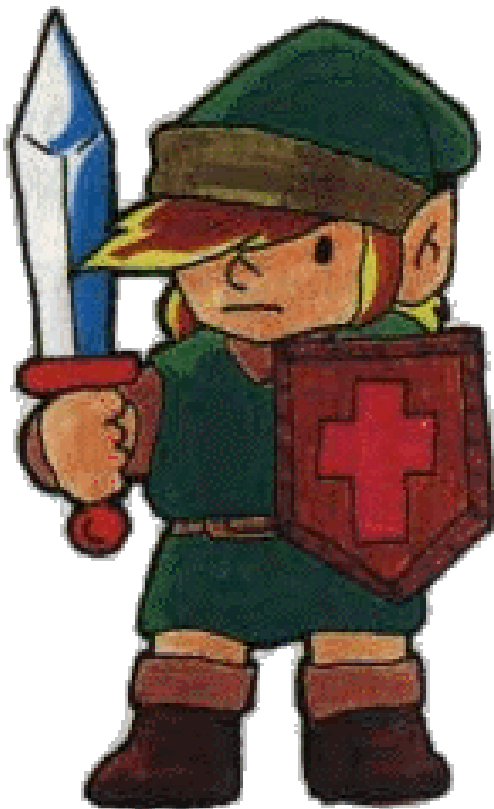


Impossível falar de Dragon Quest sem citar Final Fantasy, o irmão bastardo que copiou a fórmula da Enix e a melhorou, criando um dos grandes sucessos do gênero. Final Fantasy não só livrou a Square da falência, como mostrou que um jogo poderia ser divertido, e ao mesmo tempo fornecer uma jornada longa, recompensadora e surpreendente.

Deixando de lado os RPGs. De longe, o gênero no qual o NES mais se destacou foi o dos jogos de ação. É só fazer um exercício de memória e perceber que grandes séries como Bionic Commando, Battletoads, Contra, Double Dragon e Ninja Gaiden não só apareceram primeiro nele, como tiveram a construção de todas as suas características no NES.

Outras séries importantes como Megaman, Castlevania, Bomberman, Pac-Man e o vangloriado Metal Gear também apareceram no NES. A maioria desses jogos inclusive alcançou seu apogeu no console, não conseguindo repetir o sucesso com a evolução constante dos jogos, como é o caso de Double Dragon.

Mesmo com tantos jogos vindos de empresas terceirizadas, a Nintendo também contribuiu – e muito – para que o NES se tornasse o sucesso grandioso que foi. Além de Super Mario Bros., a Big N estreou no console outras séries de sucesso como Adventures of Lolo, Metroid, Baloon Fight, Ice Climber, Kid Icarus, Duck Hunt e Kirby's Avalanche.



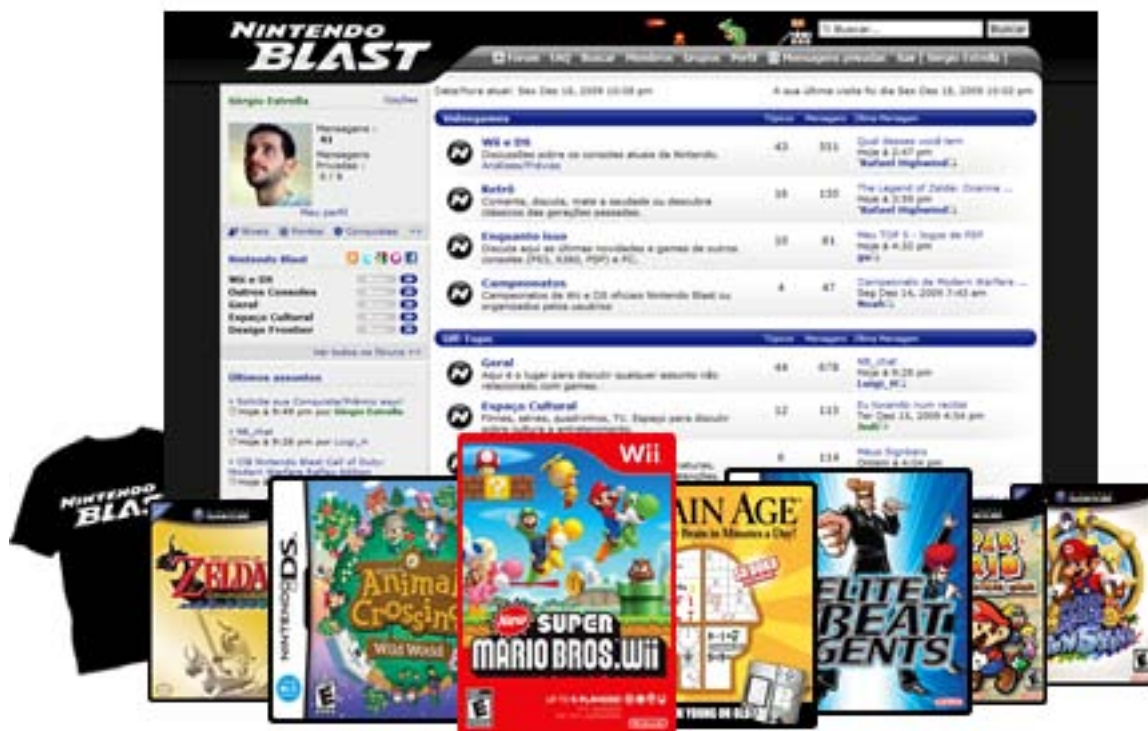
Mas sem dúvida alguma, o grande destaque da Nintendo no NES – excluindo o revolucionário e já supracitado Super Mario Bros. – foi The Legend of Zelda. Resultado da competente e criativa mente de Shigeru Miyamoto, Zelda não conquistou os jogadores só pela sua complexidade, mas também pela profundidade de seu universo, embora ele só tenha realmente se expandido nos próximos jogos da série. Miyamoto se inspirou em sua infância quando brincava numa floresta para criar a história de Link, o herói que salva a princesa Zelda das garras de Ganon.

Sem dúvidas, o NES é o console que mais permaneceu na história dos verdadeiros fãs da Nintendo. A qualidade de sua biblioteca de títulos é incomparável, até mesmo hoje em dia.

Encerramos aqui mais uma parte da Nintendo Chronicle. Na próxima parte desvendaremos a criação do GameBoy – segundo portátil de sucesso da Nintendo e sua linha de títulos. Até lá!

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!

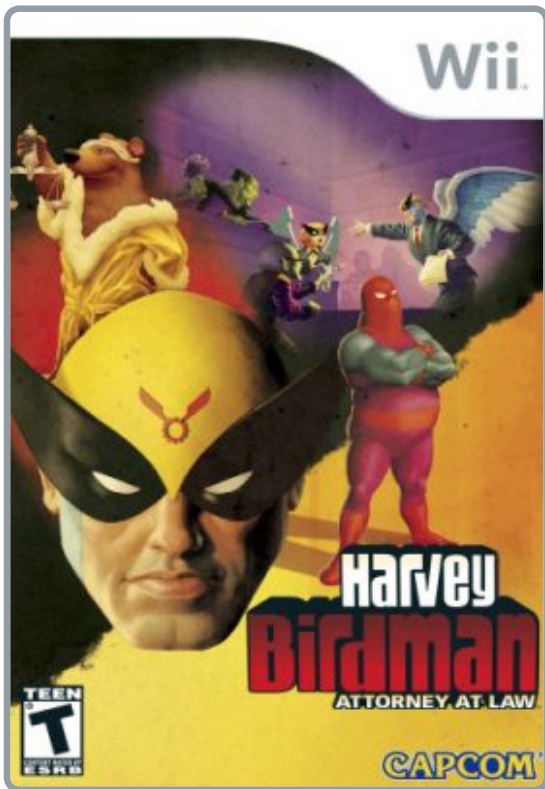
E aí, pronto pra conhecer gente nova, se divertir e ganhar muitos prêmios? Então **cadastre-se agora** mesmo no Fórum Nintendo Blast e comece sua jornada em busca das conquistas premiadas!

[Visite o Fórum](#)

[Cadastre-se](#)

Análise

Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii)



Se você tem menos de 30 anos pode não ter ouvido falar em Birdman (Homem-Pássaro). A série de Hanna Barbera estreou em 1967 no canal norte-americano NBC. Mas, se você costuma assistir ao Adult Swim, a programação noturna do Cartoon Network destinada aos marmanjos, já deve tê-lo visto se metendo em encrencas. Ali, o pomposo Homem Pássaro deixa o Falcão Sete de lado para defender seus clientes. O super-herói engravatado Harvey Birdman (no Brasil: Harvey, o Advogado), auxiliado pelo mascote e escrivão Vingador, precisa solucionar os mais loucos casos jurídicos envolvendo personagens conhecidos: Fred Flintstone, Scooby-Doo, George Jetson, entre outros.

Em Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii) – criado pela High Voltage Software e publicado pela Capcom -, o Homem Pássaro segue a mesma linha do desenho: comédia e insanidades. E acaba por aí...

Muito falatório e nada de ação

Não espere lutas empolgantes, poderes especiais ou uma grande aventura. O jogo é idêntico a série de TV. Os gráficos não deixam a desejar, pois são os mesmos do desenho, no tradicional estilo 2D. Porém, fica claro que várias cenas foram descaradamente recicladas da TV.

A mecânica é similar a de "Ace Attorney": há cenas de investigação, coleta de evidências, interrogatórios e defesas judiciais. Nesta última parte, é preciso apresentar provas e apontar inconsistências nos testemunhos.

Se empolgou? Desanime, a semelhança para por aí. Diferente do primo rico, HB:AL não repete o sucesso. Os casos são pouco complexos e fáceis de desvendar. Até quem não domina o inglês sabe o que precisa ser feito. Tudo muito óbvio e simples, o que tira a graça do game. Levando em conta o público alvo, os adolescentes e adultos, chega a ser um insulto à inteligência.



Game, alias, não é a denominação mais apropriada. Há pouca interatividade, o controle do Wii é totalmente dispensável (um de Atari já daria conta). O Wiimote é usado apenas para apontar e o botão A para selecionar a ação. Você não tem controle sobre o personagem, apenas escolhe ações pré-definidas que te levarão à próxima seqüência. A sensação é que estamos navegando pelos menus de um DVD da série. Você seleciona o episódio e assiste à animação. O ato de jogar é quase nulo.

Mas já acabou?

O jogo é bem curto. São apenas cinco casos - todos inéditos, pelo menos - para se resolver. Não se admire se terminar o game em pouquíssimo tempo. Levei cerca de 5 horas para fechá-lo totalmente. Quando o Wii começou a esquentar, acabou tudo. A frustração é inevitável.

A parte sonora é pouco explorada. Há poucos efeitos e os que existem poderiam ser facilmente cortados que ninguém perceberia. Tudo bem que o estilo do game não permite grandes inovações, mas uma musiquinha decente seria bem vinda na procura por pistas ou na hora de enfrentar o tribunal.

Dentre os sons, salvam-se apenas os diálogos, recheados de piadas, situações bizarras e cenas de conteúdo sexual e escatológicas. São eles os responsáveis por salvar o jogo do completo fracasso. Foram escalados os mesmos dubladores do desenho, o que é um ponto positivo. A qualidade do áudio é boa e funciona em sincronia com o movimento dos lábios dos personagens.

Protesto, meretíssimo!

Harvey Birdman: Attorney at Law garante entretenimento, mas é destinado para quem curte a série. Quem não gosta, o achará monótono e extremamente enjoativo. Após terminá-lo, não há vontade de jogá-lo novamente. A curtíssima duração não vale o preço pago. Se for para dar risada, é mais cômodo (e barato!) comprar os DVDs da série e assistir comendo pipoca – sem ter o trabalho de ficar apertando o botão A repetidamente. É mais um daqueles games que passam despercebidos pela maioria dos players, principalmente os hardcores. Não fede, nem cheira.

Quer estar na pele de um advogado no Wii? Então espere pelo port de “Ace Attorney” para Wiiware. Vale mais a pena.



6.0

Harvey Birdman: Attorney at Law (Wii)

GRÁFICOS 7.0 | SOM 6.0

JOGABILIDADE 4.0 | DIVERSÃO 7.0



GameDev

PARTE 4: O Processo de Desenvolvimento de um Jogo

Por Sérgio Oliveira

No nosso último encontro aqui na coluna GameDev do Nintendo Blast discutimos mais detalhadamente 4 das inúmeras profissões presentes no desenvolvimento de um jogo. Na ocasião discutimos a participação de cada uma dessas profissões na cadeia produtiva de cada título. Aliás, esse é o nosso tema da coluna de hoje – procuraremos entender um pouco do extremamente dinâmico processo de produção de um jogo.

O mundo globalizado de hoje faz com que toda e qualquer relação comercial tenha a sua complexidade. Cada vez mais os processos produtivos de uma empresa/indústria são alvos de estudos, quer sejam eles sociais, científicos e/ou administrativos. Com a indústria dos jogos, que fatura bilhões e bilhões de dólares todos os anos, não poderia ser diferente. Os processos presentes na cadeia de produção de um jogo são inúmeros, muitos deles inimagináveis, difíceis de identificar e particulares de cada empresa. Sua complexidade e dinâmica é tamanha que podemos considerar a produção um enorme e caótico processo. Entretanto, se adotarmos uma visão mais generalista, podemos afirmar e identificar que o desenvolvimento de um jogo comercial passa pelos seguintes estágios:

Pré-produção

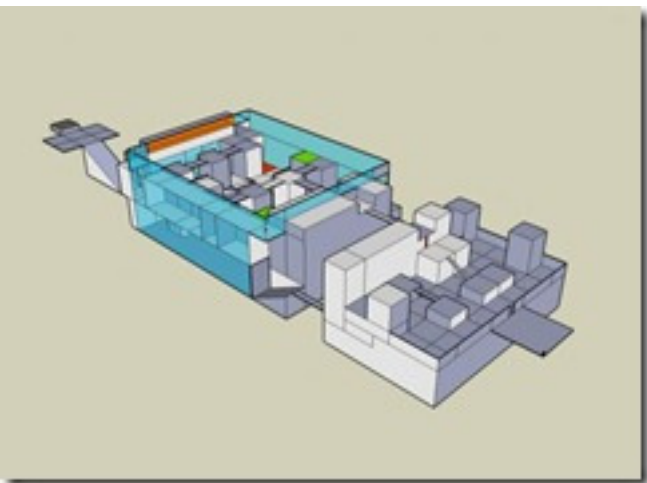
A pré-produção de um jogo envolve elementos de concepção de ideia, regras de negócios e documentação do projeto.

Para que um jogo comece a ser produzido, as ideias precisam ser criadas e aprovadas pelos editores e desenvolvedores da empresa. Geralmente dois tipos de cenários são configurados nesse estágio da produção – no primeiro deles, editores e desenvolvedores são empresas diferentes; no segundo, eles fazem parte da mesma softhouse, da mesma empresa.

Apesar de em ambos os estágios haver a necessidade da aprovação do projeto, no primeiro deles a ideia deve ser vendida a algum editor, o qual estabelecerá contratos de produção e fornecerá o que é importante para o andamento do projeto: os recursos financeiros. Geralmente nesse cenário as ideias são tidas e apresentadas por meio de demos pelos desenvolvedores, que sozinhos não tem como tocar o projeto até o final. Na verdade, um depende do outro como em uma relação simbiótica para que o projeto chegue até o final e torne-se um jogo.



Ao contrário do primeiro cenário, no segundo temos várias equipes (divisões) de produção trabalhando em conjunto na concepção, aprovação e execução de ideias e projetos. Entretanto, o processo de aprovação é bastante burocrático e geralmente exige que o projeto passe por várias fases impostas pelas equipes de gerenciamento de projetos.



Algo interessante durante o processo de produção plena do jogo é que, apesar da equipe estar à todo vapor, os primeiros cenários/fases do jogo demoram cerca de 12 meses para serem concluídos. Durante esse período, os level designers e artistas utilizam ferramentas desenvolvidas pela equipe única e exclusivamente para o projeto, e para que obtenham produtividade plena solicitam alterações, remoção, ou adição de recursos – o resultado é que, no começo da produção do jogo, perde-se mais tempo desenvolvendo ferramentas em prol da produtividade do que com a produção do jogo em si.



Não raramente um cenário desenvolvido no início de projeto torna-se obsoleto à medida que a equipe vê que é possível fazer mais com as ferramentas aprimoradas. A partir de então, a concepção de novos cenários, personagens, etc. se dá de forma extremamente rápida e objetiva.



Uma vez que algo seja jogável, entram em cena os game testers que testarão física, identificarão bugs, além de analisar elementos de jogabilidade, dentre outras coisas no jogo em desenvolvimento. Um jogo em fase inicial de desenvolvimento exige uma demanda pequena de game testers, os quais poderão trabalhar em vários projetos ao mesmo tempo. Entretanto, quando o jogo vai se tornando mais robusto e se aproximando da versão final, as equipes contratam equipes inteiras de testers que jogarão durante todo o dia e muitas vezes farão hora extra para testar os recursos e verificar a existência de bugs que comprometam o jogo como um todo.

Uma vez corrigidos os principais problemas, é chegada a hora de realizar a última rotina de testes com o estabelecimento de parcerias com lojas (as famosas games aqui no nosso Brasil) que oferecerão o jogo na sua versão demo para que o público possa fazer sua avaliação e dar seu feedback para os ajustes finais.

Metas e objetivos

Durante a produção de um jogo comercial, os produtores, programadores e artistas sempre trabalham com metas e objetivos que tem prazos para serem alcançados.

Não atingir tais objetivos acarreta uma série de consequências dependendo do projeto, mas em via de regra o que acontece primeiro é a perda de credibilidade e o corte de orçamentos destinados ao desenvolvimento do projeto. Portanto quem acha que trabalhar com desenvolvimento de jogos é acima de tudo divertido, está redondamente enganado (apesar de existir sua parte divertida) – para que os prazos sejam cumpridos, não raramente



as equipes passam a virar noites e mais noites durante semanas para cumprir o estabelecido com os game designers e producers.

Um bom exemplo de meta a ser cumprida é desenvolver uma demo jogável para a E3 para dar destaque ao projeto. Para tanto, não raramente desloca-se toda a equipe de desenvolvimento para o cumprimento dessa meta, considerada de altíssima prioridade. A importância de tal meta não é só pela E3, mas dependendo da qualidade da demo desenvolvida, que espera-se ser boa para um evento tão grandioso, essa pode se tornar a demo oficial do jogo, poupando mais trabalho futuramente.

Só a nível de informação, a maioria das horas extras gastas para o cumprimento dos prazos não são remuneradas – é triste mas é verdade!

Reta final – conclusão do projeto

Após 1 ou 2 anos de trabalho duro no desenvolvimento do projeto, a equipe finalmente chega à reta final. A fase de conclusão do desenvolvimento do jogo é extremamente cansativa – toda a equipe está esgotada e frustrada com as horas extras que ainda não foram pagas. Apesar disso, o foco precisa ser mantido para que problemas de última hora, bugs inesperados e a tensão interna não arruinem o projeto em seus últimos passos.

Essa é a fase em que os game testers trabalham à todo vapor, virando dias e mais dias testando o jogo à busca não só de bugs, mas também testando a jogabilidade, desempenho computacional das plataformas com o jogo e tudo o mais. A parte mais trabalhosa é executar os testes chamados de regression tests em que procura-se garantir o correto funcionamento de recursos que foram adicionados no começo do projeto.



Os regression tests são extremamente importantes, pois não é porque um recurso foi adicionado e está funcionando que ele permanecerá assim sempre. Comumente, por inexperiência, os programadores podem adicionar novos recursos alterando alguns arquivos e danificando outros recursos mais antigos. Caso as rotinas de testes não sejam executadas corretamente em tempo suficiente, o que chegará para o consumidor será um jogo com bugs que podem comprometer todo o jogo. Quantos jogos você conhece que tem bugs gritantes? Já procurou pesquisar se o desenvolvimento dele foi conturbado e os prazos apertados demais?

Após a realização de todos os testes e a obtenção de garantia que o jogo está totalmente pronto, a logística de distribuição e venda é acionada para que todo o tempo (leia-se dinheiro) investido no projeto seja compensado o quanto antes. Uma vez que o jogo comece a vender bem, as horas extras são pagas àqueles que viraram noites e mais noites para cumprir os prazos que discutimos acima. Mas não se engane – nem todos os dias são pagos (cruel, mas também é verdade)!



Manutenção – nem tudo é festa

O seu jogo está finalizado, está nas lojas e está lhe rendendo algum dinheiro – pronto, você está feito e não precisa se preocupar com mais nada. Não se engane, isso não é verdade. Já foi, é verdade, mas hoje com a atual geração de consoles em que os jogos “nascem” online, é comum, pela massificação da jogatina, vários bugs que não foram identificados pela equipe, agora serem.

A partir de então a equipe de programação é reativada para o desenvolvimento de patches de correção, como vemos na maioria dos jogos destinados a PCs.



Mais do que isso, o estágio de manutenção envolve planejamento de suporte, como esse suporte será oferecido, contratação de equipe para tal, como os patches de correção de erro serão distribuídos, dentre outras coisas – tal como o desenvolvimento do jogo, sua manutenção é extremamente dinâmica.

Como todos podem ter percebido, o processo de desenvolvimento de um jogo comercial é extremamente complexo e dinâmico. Apesar de termos feito essa divisão “certinha” de como ela ocorre, nem tudo o que foi escrito aqui pode ser considerado regra. Muitas vezes os processos se confundem, se mesclam e formam um enorme processo que é impossível de ser caracterizado.

Bom pessoal, com esse 4º artigo fechamos o primeiro ciclo da nossa coluna de GameDev aqui no Nintendo Blast. A partir da nossa 5ª coluna daremos maior ênfase a como fazer o jogo, fazendo uma explanação a como conduziremos o desenvolvimento de um joguinho simples, introdução à linguagem de programação, às ferramentas que utilizaremos e começaremos a executar o projeto que será proposto. Até a próxima!



Phoenix Wright

Ace Attorney

por Rafael Neves

WiiWare



Imagine-se na cena de um crime, as duas únicas pessoas que estavam no recinto eram a vítima, assassinada, e o atual suspeito. Muitos foram os motivos que levaram a polícia a suspeitarem dessa segunda pessoa, a arma do crime está recheada com suas impressões digitais e um bilhete escrito

em sangue pela vítima contém o nome do suspeito.

Isso sem falar numa testemunha, que diz ter visto o suspeito atacando a vítima a sangue frio... Não é preciso ser um detetive profissional para concluir

que o suspeito é o criminoso e será declarado culpado em seu julgamento! No entanto, sua

missão será a de inocentar, a qualquer custo, esse suspeito, que agora é seu cliente. Como advogado

de defesa, é seu dever salvá-lo dessa encrenca,

não importa o quão difícil seja. É mais ou menos assim que podemos resumir a série Ace

Attorney, cujos três primeiros capítulos serão adaptados para o Wii, eles estarão disponíveis

para download no WiiWare.



A série fez uma brilhante passagem pelo DS e GBA, mas seu destino agora é o console de mesa da Nintendo, e não é preciso dizer que todo o charme dos tribunais estará de volta! Os episódios que estarão no Wii serão os que mostram a história do personagem Phoenix Wright e seu amadurecimento, pessoal e profissional, enquanto desvenda mistérios e desmascara criminosos inteligentíssimos. Através dos jogos Phoenix Wright Ace Attorney, Phoenix Wright Ace Attorney Justice for All e Phoenix Wright Ace Attorney Trials and Tribulations você terá de encarnar esse advogado novato, e um pouco atrapalhado, em casos policiais de tirar o fôlego. E aqui vai uma prévia dessa emocionante série que estará no nosso querido Wii nos primeiros meses deste novo ano.

Na pele de um advogado

Enquanto resolve puzzles e desmascara testemunhas mentirosas, você terá acesso a uma trama envolvente, que passa por todos os três jogos e tem um desfecho emocionante num último e épico julgamento. Na verdade, esta história inclui vários dos personagens do jogo em casos que aconteceram no passado e são revistos nos

incidentes atuais, fazendo uma conexão que pode ser complicada, mas muito desafiadora.

O foco principal desta trama é a família de médiuns Fey e seu envolvimento com diversos casos policiais. Assim, você estará metido em inúmeros incidentes que marcaram a vida de muitas pessoas e terá desvendar todo esse mistério, ligando esses acontecimentos. Sua eterna companheira, e talvez um pouco mais do que isso, será Maya Fey, a irmã da chefe de Phoenix Wright, Mia Fey, uma garota com hábitos excêntricos e que se mete em vários problemas em todos os jogos. Maya é uma médium em treinamento, suas habilidades espirituais são postas à prova em muitos casos, e sua capacidade de conversar com fantasmas e incorporar espíritos é de grande ajuda nas aventuras da dupla Phoenix e Maya.

No entanto, os poderes de Maya não serão uma verdadeira benção, pois eles ainda são muito instáveis e nem sempre funcionarão, logo, a única garantia de que seus clientes serão salvos será sua habilidade



de dedução. Todos os catorze capítulos (incluindo o episódio extra do primeiro jogo) irão extrair toda a sua inteligência, melhor prepara-se psicologicamente para esses “casos”.

Julgando e Investigando

Enquanto trilha este caminho, o humor irá balancear muito a diversão com a tensão, pois todos os personagens foram muito bem feitos e todos têm um carisma incontestável, sem exceções. Com certeza será possível rir muito com os jogos no seu Wii, as ridiculidades vão de testemunhas que são animais e até aparelhos eletrônicos a promotores que chicoteiam juízes. Isso sem falar no juiz que compra comida de suas testemunhas em pleno julgamento e testemunhas que têm ataques de raiva quando se vêm encurraladas.

E quando você não estiver passando por estes momentos divertidos ou complicados na corte, voltará à cena do crime para acumular informações e evidências, afim de usá-las como arma para salvar seu cliente. Esta tarefa de investigar pode ser monótona, especialmente no primeiro jogo, mas a partir de Justice for All, você terá acesso à um artefato místico que mesclará às investigações um pouco dos desafios enfrentados na corte. Em outras palavras, quando você não estiver coletando informações ou procurando modos de contestar o depoimento de alguém, estará rindo dos personagens e de suas cenas divertidíssimas.

Mas suas estratégias de defesa serão sempre barradas por seus adversários, aqueles que trabalham antagonicamente aos advogados de defesa: os promotores. Existem muitos deles nos três jogos, mas todos têm algo em comum: uma vontade imensa de vencê-lo. Eles têm táticas diferentes e personalidades ímpares, e isso tudo fará com que se tornem seus eternos rivais. Existem promotores enfezados, como o impaciente Payne, e há aqueles mais tradicionais, como Miles Edgeworth. Você terá de enfrentar alguns com estilos peculiares, é o caso do, viciado em café, Godot, mas ainda terão aqueles mais durões, como os da família von Karma.

Aponte o Wii Remote e grite OBJECTION!

Nas versões para Wii, não espere um remake com gráficos melhorados, dublagens excelentes e maior interatividade, na verdade, o game é apenas uma cópia das versões já vistas no DS. Tudo será igual ao original, com uma leve mudança na jogabilidade. Ou seja, os gráficos serão pixelados, a Capcom não se deu ao trabalho nem de filtrar seus sprites. Na tela pequena do DS ficou perfeito, mas nas dimensões de uma TV, a coisa provavelmente não será um mar de rosas. E não tem como dizer que foi proposital para dar um visual nostálgico; quando o jogo é muito antigo, fazer isso é até bom, como foi o caso de Megaman





That! e Objection! a depender da situação vivida na corte, basta chacoalhar o controle. No entanto, a idéia não parece tão boa quanto a de gritar os nomes no próprio microfone do DS.

E o pior é que eles poderiam muito bem ter feito esses comandos de voz pelo Wii Speak, mas acho que a Capcom não quer lapidar nem um pouco essa série, que merecia um belo trato. Uma outra mancada da empresa foi não utilizar o pointer do Wiimote para examinar as cenas, ao invés disso, tudo terá de ser feito pelos botões, o que pode acabar machucando os dedos ou forçando demais o direcional em cruz. Uma boa tacada, e talvez a única boa, foi a de aumentar os slots para saves, são três ao todo. Outra coisa legal foram os gritos (Objection, por exemplo), que são ouvidos pelo auto-falante do controle, dando uma maior sensação de viver a cena. Essas novidades foram implementadas na versão japonesa (que já foi lançada), mas tudo indica que os tropeços e acertos da Capcom também estarão na versão americana.

O Resultado

Ace Attorney não será expandido como poderia ser no Wii, pelo menos é o que as atuais notícias nos mostram. A série, que teve a chance de ir de cara nova para o console branco da Nintendo, não será nada mais do que uma cópia. No entanto, o charme da série não está nos gráficos nem na interação, mas sim na proposta desafiadora e cômica que os três jogos trazem. É mais confortável e interativo jogar pelo portátil de duas telas, mas se sua única opção é o Wii, a série é mais do que recomendada! Quem sabe a experiência de jogar numa tela maior e com um áudio superior seja melhor do que prevemos? Não esqueça que a série Ace Attorney chegará ao Wii Shop num período de Janeiro a Maio. Os três jogos custarão 1000 Wii Points cada (3000 ao total), e o 5º caso do primeiro jogo será vendido separadamente por 100 Points. Tudo o que nos resta é esperar que essas pérolas sejam lançadas, para que possamos conferir estas novas versões do melhor jeito possível: jogando!



MARIO BITS

O Diário de Luigi

Hello! Bem-vindo a mais um Mario Bits... se bem que hoje tá mais pra Luigi Bits. O irmão Mario verde sempre está na sombra de seu irmão intrépido e destemido. Provavelmente um dos maiores artigos que escrevo pro Nintendo Blast, prepare-se pra ler tudo o que Luigi escrevia em seu diário antes de dormir! **Go, Luigi!**



Já jogou Paper Mario? **O Diário de Luigi** é um item do jogo pra Nintendo 64. Ele pode ser acessado após Mario conseguir o Ground Pound no Capítulo Três. É possível que Mario chegue lá pelo quarto dos irmãos, dando um ground pound no chão. Após cada capítulo uma nova entrada será feita no livro. As anotações de Luigi faziam pequenas referências a jogos spin-offs do Mario como Mario Golf, Mario Tennis e Mario Party, e o mais impressionante, uma previsão de que Luigi teria um próprio jogo!

- **Página 1:** Mais uma vez, meu irmão partiu em uma jornada excitante. Mais uma vez, ele foi sozinho. Isso é tão injusto! Eu me lembro dos dias despreocupados onde nós jogávamos golfe e tênis e tínhamos festas. Eu remodelei a casa e fiz um porão secreto, meu irmão não faz nem ideia! É o lugar perfeito pra escrever em você, meu diário secreto.

- **Página 2:** Eu ouvi que um fantasma apareceu em Toad Town hoje. Ele era grande, muito grande. E tinha olhos vermelhos, uma boca grande e escancarada e um bigode. Porque você é meu diário secreto, vou te contar a verdade: Yaaaah! Eu odeio fantasmas!! O que eu vou fazer se um aparecer de noite! Volte, Mario! Eu tô com medo! Yikes! Eu posso sentir alguma coisa atrás de mim. Ahhh! Tenho certeza que está lá, mas não posso olhar pra trás! Não! Não! Vai embora! Eu acho que vou ficar seguro se eu não paralisar de medo. Eu vou fechar meus olhos e dar cinco passos pra trás, então vou pular na cama. Lá vou eu!

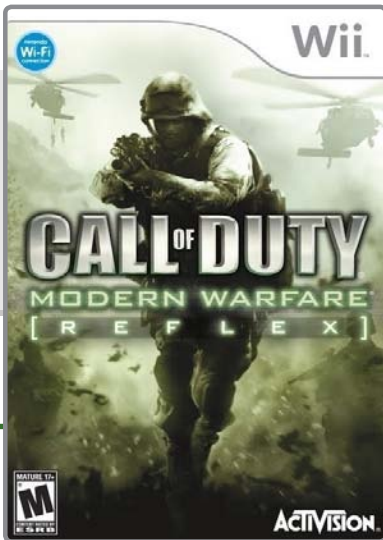
- **Página 3:** Um Shy Guy apareceu na minha casa outro dia. Eu o encontrei dormindo na minha cama! Dá pra acreditar? Corri atrás dele, mas ele era muito rápido pra mim. Eu ouvi que um monte de Shy Guys também apareceu em Toad Town. Supostamente, eles vieram da Caixa de Brinquedos de Shy Guy. Deve estar em algum lugar da cidade. Uma Caixa de Brinquedos... Eu não ligaria de dar uma olhada nisso. Talvez eles tenham um Nintendo 64!

- **Página 4:** A família Goomba inteira veio me visitar hoje. Eles disseram que Goombario está cuidando do meu irmão, e eles me deram um souvenir! Era um Goomnut, uma coisa especial da Vila Goomba. Parecia tão saboroso que comi sem contar pro meu irmão! Meu FP aumentou em 3.Você acha que ele vai reparar?
- **Página 5:** Ouvi que meu irmão foi pra Ilha Lavalava em um atum. Inacreditável! Tão injusto!! Eu... Eu... Eu quero dirigir um atum, também!
- **Página 6:** Ouvi que alguns filhotes de Yoshi na Ilha Lavalava se perderam e meu irmão os salvou. Aposto que os filhotes de Yoshi são praticamente a coisa mais fofa que há por aí. Eu tô com um pouco de inveja de meu irmão.
- **Página 7:** Ouvi um rumor de que eu na verdade tenho um monte de fãs. Uau! Que notícia ótima! Pra viver nas expectativas deles, eu quero ter o papel principal numa aventura! É claro, meu nome teria que estar no título. Isso seria legal... Mas eu sei que nunca vai acontecer...
- **Página 8:** Ouvi que uma porta apareceu em Toad Town. Eles dizem que ela dá para os Campos Florais. Acho que um monte de Espíritos Florais vive nesse lugar florido. Espíritos Florais... aposto que as almas deles são tão bonitas quanto as flores mais lindas...
- **Página 9:** Alguém me disse que um caminho vai abrir se você usar um cachecol e um balde... O quê? Um cachecol num boneco de neve? Isso não ia derreter o boneco?
- **Página 10:** Ontem, eu fiquei preso no alçapão quando estava entrando no meu quarto secreto... Será que eu tô usando muito ele? Ou eu tô engordando? É melhor passar óleo pra abrir melhor.
- **Página 11:** Quando eu olhei pro alto no céu hoje à noite, vi uma estrela cadente cruzando o céu em direção ao Castelo da Princesa Peach. Fiz um desejo pras estrelas na hora, mas me pergunto se ele será realizado.. Eu queria que eu fosse..... Eu não posso escrever mesmo sabendo que este é um diário secreto. Aargh! Acho que dá pra ver mesmo depois de eu ter apagado! (Meu desejo é dormir na cama de cima do beliche)
- **Página 12:** Ouvi dizer que meu irmão finalmente salvou a Princesa Peach! Bowser aumentou seu poder com a Varinha Estelar mas meu brilhante irmão o derrotou de qualquer jeito! Acho que ele vai voltar pra casa muito em breve. Estou esperando pra ouvir a história de sua aventura. Enfim, eu vou terminar esse diário agora. Eu tenho que fechar esse quarto antes que ele perceba que eu remodelei a casa sem ter contado a ele. Agora vou preparar o jantar pra celebrar o retorno de Mario!



CAMPEONATOS N-BLAST

JOGANDO ONLINE: Call of Duty: Modern Warfare Reflex



Muitos jogadores ficaram contentes com a notícia de que a edição Reflex do Call of Duty teria um modo online recheado de opções, com a participação de até 10 jogadores ao mesmo tempo. Mas, apenas de todas as novidades, o modo online do Modern Warfare é melhor que o de seu antecessor, o World at War?

Region: On ou Off?

A primeira diferença a ser notada é o número de jogadores: antes eram 8 e agora são 10. Parece pouco, mas faz grande diferença em alguns mapas menores. Ponto para o Modern Warfare, ao permitir mais jogadores. Uma nova opção que surge é a chamada Region, onde o jogador pode optar pelo On ou Off. Quando ativada, o jogador vai competir tão somente com outros jogadores do mesmo país que o seu, lembrando que o país deve estar cadastrado na opções do Wii. Na prática, pelo menos no Brasil, está opção quase não tem utilidade, pois é muito improvável achar um jogo com a opção ligada. A maioria esmagadora de jogadores brasileiros deixa a opção desativa, o que é uma pena, pois deixando o Region Off, fatalmente o jogador cai numa sala de estrangeiros, com péssima conexão, o que estraga toda a jogatina online.

Experiência online

Neste ponto, os jogos são muito parecidos. Caso o jogador brasileiro não seja o host de sua partida, sua conexão (indicada por barras) sempre será baixa, e atingir os adversários se torna missão quase impossível. Ponto negativo para a Nintendo, que com todo o seu conservadorismo, não permite a criação de servidores externos, o que poderia permitir a existência de servidores brasileiros, garantindo a todos boa conexão. Uma situação que desagradável e negativa na edição Reflex é que existe a chamada "migração de hosts", ou seja, quando o jogo assim entende, o host da sala é alterado, deixando os brazucas "na mão". No World at War, uma vez host, sempre host. O novo jogo conta com uma gama maior de opções de jogo e o dobro do número de mapas que o anterior, o que tornará seu tempo de vida online ainda maior. Outra melhoria notável, com ressalvas, é que o jogador, ao conectar-se, pode entrar diretamente na sala de seus amigos que estejam online, o que era impossível no World at War. Porém, esta opção não parece ter sido completamente





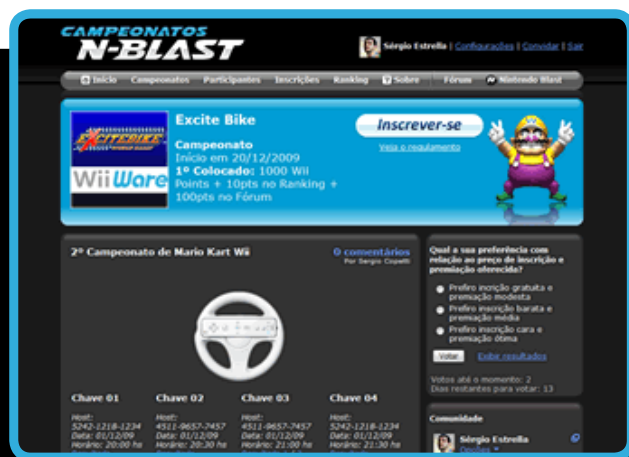
implementada, pois o jogador só consegue entrar na sala do amigo caso este seja o host da partida. A parte ruim é que o jogador não tem como saber se o seu amigo é o host, então na hipótese de nenhum dos amigos do jogador ser o host da partida, o mesmo não consegue adentrar na sala, a não ser que seja convidado por alguém. Tal opção causa a impressão de mal acabamento do jogo.

Onde está o DLC e o uso do Wii Speak?

Havia uma grande expectativa que o novo Call of Duty pudesse oferecer downloadable content (conteúdo extra para o jogo, como mapas extras, a ser adicionado via download), mas essa possibilidade ainda parece distante para os usuários do Wii. Mais uma vez, ficamos frustrados com a Big N, já que nas demais versões do jogo o conteúdo extra está implementado. Mas talvez a grande falha seja a ausência de compatibilidade com o Wii Speak, acessório de grande potencialidade mas que infelizmente não emplacou até o momento. Jogos como este são ideais para o uso do acessório, sendo a experiência bastante satisfatória no The Conduit. Isto acaba fazendo com que os jogadores acabem usando outros meios para se comunicar durante as partidas, como o Skype nos computadores.

E o Campeonato? Quando será?

O modo online pode não ser perfeito, mas permite tranquilamente a realização de campeonatos e, como não poderia deixar de ser, a Campeonatos N-Blast mais uma vez inova, promovendo o primeiro Campeonato Oficial de Call of Duty: Modern Warfare Reflex, que será realizado por times de 4 jogadores. O campeonato anterior, do World at War, foi individual e extremamente disputado, sendo decidido sempre nos minutos finais.



Campeonatos N-Blast

As inscrições estão abertas, sendo permitida tanto individualmente como por times. Para participar, inscreva-se em campeonatos.nintendoblast.com.br até o dia 05 de fevereiro. Cada jogador do time campeão será premiado com **500 Wii Points**, pontuação no Ranking N-Blast, além de **500 pontos para a promoção Conquista Premiada**.

Iwata Asks: New Super Mario Bros. Wii (Parte 2)

New SUPER MARIO BROS. Wii

Nesta segunda parte da entrevista Iwata Asks sobre a história de Mario, o presidente trouxe os outros dois cérebros do triângulo responsável pela franquia do encanador mais famoso do mundo: Takashi Tezuka e Toshihiko Nakago.



Takashi Tezuka juntou-se à Nintendo em 1984, um ano após o lançamento do NES (Famicom no Japão). Hoje ele é o gerente geral da Entertainment Analysis and Development Division (EAD), estúdio interno e responsável por todos os games criados na empresa. Tezuka, ao lado de Miyamoto, supervisiona a criação desses games sob todos os aspectos do desenvolvimento. E ele costumava ser mais magro quando entrou na companhia. Toshihiko Nakago é presidente da SDR (empresa independente, mas que possui uma divisão dedicada dentro do quartel-general da Nintendo, em Kyoto, Japão.), uma empresa que hoje trabalha com desenvolvimento de games e pacotes para design com computação. Seu primeiro envolvimento com a Nintendo não teve nada a ver com jogos.



À época do lançamento do NES, a Big N procurava pessoas que tivessem experiência com programação do chip 6502 (CPU do NES criada sob medida pela empresa Ricoh e baseado no processador do Apple II, de mesmo nome). Iwata já tinha contato com a Nintendo em 1984 e ficou surpreso perceber que ninguém na companhia possuía conhecimento avançado para mexer com o 6502. Nakago juntou-se à equipe de desenvolvimento 2 (R&D2) da Nintendo, umas das responsáveis por cuidar de aspectos de hardware e programação de jogo, mais tarde fundida com a divisão de software em geral. Seu trabalho inicial foi com o port de vários clássicos dos arcades para o NES, incluindo Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Mahjong e Donkey Kong Jr. Math. Foi nesse período que Miyamoto aproximou-se de Nakago-san e disse que eles iriam trabalhar juntos em Excitebike. Logo em seguida seu trabalho incluiu Ice Climber (jogo fantástico, diga-se de passagem) e finalmente as séries Mario e Zelda. Iwata e Nakago se conheceram por necessidade do trabalho. Nesse período a Nintendo possuía uma placa de arcade chamada Nintendo VS. System, que usava o mesmo chipset do NES. Enquanto a HAL (Iwata) cuidou da versão caseira Nakago ficou responsável pela equipe que criaria o jogo para arcades.

Porém ele percebeu que os movimentos do jogador eram mais suaves no NES e foi pedir ajuda a Iwata, que lhe recomendou usar casas decimais em vez de números inteiros nos



cálculos de posição, gravidade, etc. Isso daria aquele movimento mais preciso e fluido. Miyamoto chegou a reclamar com Nakago por ele ter ido pedir ajuda a outra empresa, mas esse caso acabou sendo fundamental para a série Mario. Iwata inclusive se diz muito feliz por saber que ele teve algum relacionamento, mesmo indireto, com a criação de Super Mario Bros. O conhecimento que Nakago obteve com Iwata ajudou Mario a nadar de forma tão suave nas fases aquáticas.

Trabalhando em meio período integral

Durante seu início de trabalho na Nintendo, Tezuka tinha um posto de meio período ao mesmo tempo que terminava sua graduação em Design. Ele trabalhou em Super Punch Out!!, sequência de Punch-Out!, lançada em arcades no ano de 1985. A ideia de tentar uma vaga na Big N veio através de um amigo pois Tezuka não tinha muito interesse em videogames. Naquela época não havia muita diferenciação dentro das equipes e tanto designers como programadores ajudavam na criação de conceitos para novos games. Tezuka inclusive foi responsável pelo desenho de alguns gabinetes de arcade, manuais e cartas de baralho. Quando finalmente tornou-se empregado em período integral, Tezuka trabalhou no jogo Devil World, no qual o objetivo é comer os pontos na tela. Parece semelhante a Pac-Man? Pois o mais curioso é que Tezuka nunca tinha ouvido falar do clássico comedor amarelo! Essa foi um período bem desafiador para designers e programadores, pois toda a arte necessária aos games precisava manter-se dentro dos limites técnicos do console. Tezuka acha que isso foi um benefício importante, pois forçava a criatividade das equipes.



O tal bigodudo

O encontro do trio mágico responsável por Mario aconteceu durante os lançamentos de Excitebike e Devil World. Nakago trabalhou duro com Miyamoto pela promoção de Excitebike e, devido à expansão econômica do Japão à época, não havia quartos de hotel suficientes - e por isso, a dupla chegou a dividir a mesma cama em uma ocasião. Porém, o curioso é que Super Mario Bros. e Zelda foram desenvolvidos ao mesmo tempo e muitas ideias foram compartilhadas entre os games. A primeira experiência que a equipe fez foi criar um ambiente 2D com um bloco sólido movendo-se pela tela - afinal, nessa época a Nintendo já fazia games que possibilitavam a implementação de testes. O desejo era fazer um título de ação, mas não havia nenhum sinal do tal Mario no projeto. Tezuka decidiu falar com a equipe de venda e marketing e logo descobriu que Mario Bros. (primeiro jogo com o bigodudo, lançado nos arcades) era um sucesso.



Mesmo Miyamoto tendo a ideia inicial de usar um personagem com o mesmo nome em vários games (Mr. Video), Mario acabou sendo o mascote escolhido pela equipe. Aliás, vale lembrar que o nome Mario veio de uma brincadeira da equipe da Nintendo América sobre o dono do armazém onde a companhia estabeleceu suas operações nos EUA - que

vinha cobrar o aluguel de forma incisiva. Entretanto mais curioso ainda é o processo de criação de Zelda. A ideia original começou com os calabouços (dungeons) em um mapa de mundo. Mas o game foi feito na placa de arcade da Nintendo e não era projetado para o NES. Inicialmente havia 5 montanhas no cenário e o jogador que fosse ao meio delas encontrava o calabouço. Foi nessa etapa que a equipe decidiu ser importante haver um segmento a pé, no qual o jogador pudesse explorar o resto do mundo. O desenvolvimento de Zelda ganhou fôlego nessa etapa e a equipe tinha certeza de que o game ficaria pronto antes de Super Mario Bros. - algo que não aconteceu e pode até ser considerado o primeiro atraso oficial da série Zelda, um aspecto marcante nos anos a seguir (comentário do editor).

Reciclando matéria prima

Mas como o tema da conversa é Mario, voltemos a ele. O fato mais marcante para a equipe no início do desenvolvimento foi a primeira vez que a tela com o céu azul e as nuvens brancas apareceu. Nakago ficou impressionado com as cores vivas que o NES podia gerar, especialmente porque naquela época os jogos eram todos escuros, sombrios e sem tanta vida. Essa primeira tela serviu de base para a criação de mapas, que seriam compostos por várias telas em sequência.

Miyamoto pediu que as fases durassem cerca de um minuto. Como o personagem andava por uma tela em 1 segundo, Nakago se assustou ao pensar em 60 telas por fase. Mas Miyamoto já tinha ideias na cabeça que iriam fazer o jogador parar, pensar, desviar e disse à equipe que 20 telas por fase seriam suficientes. Sendo assim, a maioria das fases em Super Mario Bros. não possui mais do que 12 telas e a mais longa atinge 32. A criação desses mapas foi uma tarefa árdua e manual. Primeiro Miyamoto ou Tezuka desenhavam um esboço gigante da fase em papel; depois, a equipe de Nakago tinha que inserir os dados no NES e fazer os testes.

Como não havia formas de mudar apenas um pedaço da fase a equipe gastava um dia criando a nova fase e testando - no dia seguinte, as correções e os ajustes necessários já estavam na mesa de Nakago, que repetia o processo todo. Algo curioso e que foi comentado na primeira parte dessa conversa é a ordem de criação dos mundos. A equipe fez primeiro o mundo 3 e 5, por exemplo, porque eram mais divertidos. Mas testes com jogadores novatos mostrou que era preciso uma introdução mais fácil e que ensinasse aos poucos o funcionamento do game. Miyamoto desenhava as fases em papel e começava a 'jogar o game' virtualmente, dizendo "o jogador vem por aqui, pula ali, faz isso...". O mundo 1-1 em especial foi todo feito com o jogador em mente. A posição do primeiro cano, rebatendo o cogumelo e obrigando o jogador a pegá-lo, assim como o desenho do cenário foram desenvolvidos de forma planejada e com o objetivo de mostrar como o jogo funcionava. Afinal, estamos falando de uma época em



que não havia revistas e guias de games e que, assim como hoje, os consumidores não gostavam muito de ler manuais.

Mario quase não foi pelos ares

A ideia inicial para Super Mario Bros. era ter fases em terra, água e ar. Porém, as partes do céu quase ficaram de fora do game devido a limitações de memória. Tezuka, um grande fã das fases em que Mario anda nas nuvens, criou então o conceito do pé de feijão - inspirando-se na famosa história, claro. Em vez de uma fase inteira no céu, eles adicionaram segmentos no qual Mario subia às nuvens apenas por um período. Mas como fazer ele descer?

Pode parecer um detalhe bobo, mas a equipe não sabia como mostrar de forma intuitiva ao jogador que ele podia pular no vazio e voltar para a fase. A solução? Um jovem empregado à época disse 'coloque algumas moedas voando'. Essa simples mudança dava ao jogador coragem para pular e foi um dos muitos ajustes que a equipe fez baseando-se em dois lemas: não trair as expectativas do jogador nem estragar seu divertimento. Isso se aplica a todos os games de Mario e da Nintendo, geralmente brilhantes por conseguirem explicar muita coisa sem nenhuma linha de texto ou guia. Há jogos que maltratam o jogador de propósito, mas a equipe de Super Mario Bros. queria que o jogador tivesse a recompensa merecida após um desafio complicado ou mesmo ajuda em parte mais difíceis. E quando ele pulasse no vazio para moedas, saberia que não havia risco de morrer.

Mas por mais que isso pareça simples no papel, as limitações do NES forçavam a equipe a buscar soluções criativas. Na época o console só podia ter cartuchos com 256 elementos de 8x8 pontos cada (mais tarde esse limite foi elevado). É por isso que temos Koopas Troopas com asas - as Paratroopas - e nuvens que são iguais às moitas, mas com cores invertidas. A equipe se divertiu muito tendo essas ideias estranhas. Os elementos simétricos de Super Mario Bros. também ajudaram muito nessa questão da memória. Flores, cogumelos e estrelas eram todos itens desenhados pela metade e depois duplicados; um item, metade da memória. Porém o que nem Iwata sabia antes dessa conversa é que o Goomba, talvez o mais famoso inimigo de Mario, foi o último elemento criado para o game. Os jogadores que testavam Super Mario Bros. achavam as Koopas Troopas muito difíceis para estarem logo no início e a equipe decidiu criar um oponente mais fraco e fácil de matar - com um único pulo. Mas a falta de memória impedia criar imagens para o movimento de Goomba. Então, eles decidiram rotacionar a imagem de um lado para o outro, dando a impressão de que ele está andando e de que seu corpo é meio maleável. Aliás, por curiosidade, Goomba é um cogumelo Shiitake.





A hora da verdade – como reconhecer um sucesso?

Após o último Goomba ter sido colocado no jogo, a equipe finalmente terminou seu projeto. Mas eles ainda não tinham ideia do fenômeno que Super Mario Bros. seria e os primeiros sinais disso vieram com os testes junto ao público. Miyamoto percebeu que havia algo a mais naquele jogo, algo que provocava reações semelhantes às de Donkey Kong. Ele chegou a dizer “isso pode acabar se tornando algo muito grande”. Nessa época Iwata visitou a Nintendo para ajudar no término de F1 Race (game de corrida lançado em 1984 no NES) e levou um cartucho de Super Mario Bros. de volta ao estúdio HAL; durante as próximas duas semanas, a equipe não fez mais nada a não ser jogar o game. Uma coisa que Iwata, Tezuka e Nakago concordam é como o desenvolvimento de um jogo deixa você cego sobre a qualidade do mesmo. Estando todo dia em cima de projetos, esboços e linhas de programação é difícil olhar o panorama geral - sem contar que eles não aguentavam mais pensar em Mario.

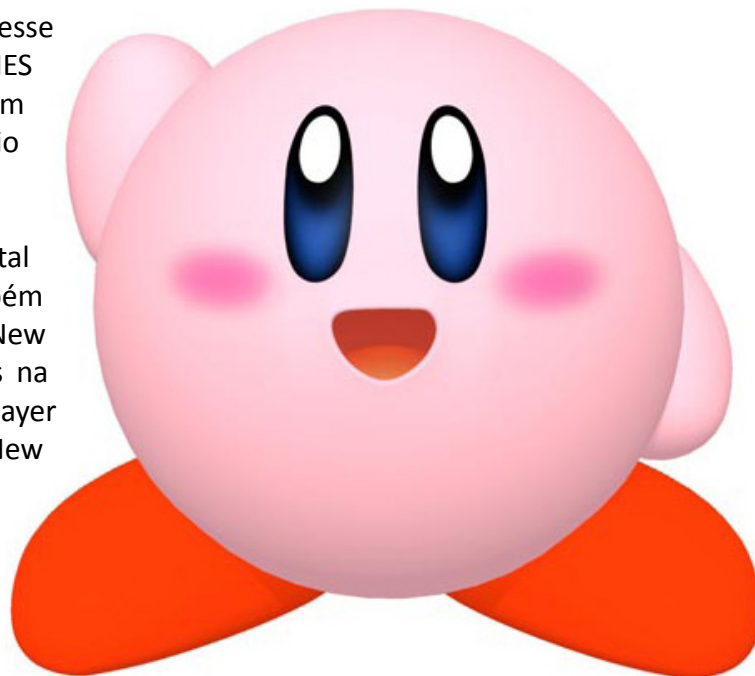
Miyamoto disse a todos que eles podiam celebrar o quanto quisessem, mas por apenas três horas. Depois, era hora de voltar todos os esforços da equipe para Zelda - literalmente. Como a entrevista é a respeito de Mario, Iwata não quer desviar muito do tema mas não poderíamos ficar sem um fato curioso a respeito dessa série. Nakago lembra que Zelda também enfrentava problemas de memória e limite de itens. Ele e Tezuka discutiam a respeito disso enquanto jogavam um game de quebra-cabeça. Na manhã seguinte, havia um coração rabiscado no quadro e dividido em quatro partes. Miyamoto não precisou de nenhuma explicação para aquilo; na hora que ele viu o coração entendeu a ideia e ela foi rapidamente implementada, aumentando a duração do jogo sem ter que acrescentar novos itens. Nakago se recorda de ter pensado “puxa, Miyamoto é mesmo um cara especial” e ele tem o mesmo sentimento por Tezuka.

Durante o desenvolvimento de Super Mario Bros. 3, eles criaram a roupa de guaxinim (Raccoon) que dava a Mario a habilidade de voar. Mas isso ia contra o propósito do game já que o jogador poderia evitar a fase inteira simplesmente passando por cima. A roupa quase foi tirada do produto final se não fosse o amor e a paixão de Tezuka pela ideia do voo. A equipe decidiu buscar uma solução e chegaram a um consenso: Mario teria que pegar impulso ao correr pelo menos 8 espaços do tamanho de seu sprite. Depois disso eles voltaram às fases e incluíram pontos específicos para executar essa manobra. No fim das contas, a P-Wing também foi colocada no jogo. Ela era uma asa de Koopa Paratroopa que dava ao jogador a chance de voar pela fase inteira. Nakago afirma que esse foi um embrião do que hoje virou o Super Guide em New Super Mario Bros. Wii.

Quem procura (quase sempre) acha

Um sinal marcante nesse trio responsável por Mario é a perseverança. Tezuka não desistiu de ter a roupa de Guaxinim em Mario 3, por exemplo, mas eles reconhecem que Miyamoto é o cara mais focado e dedicado que existe; quando ele coloca algo na cabeça pode ter certeza de que verá a luz do dia... de alguma forma. Miyamoto teve por muito tempo desenhos em sua mesa com Mario andando em um dinossauro. Sendo fã da cultura ocidental country e do Velho Oeste, o mestre tinha sempre ideias relacionadas a andar a cavalo - e inclusive frequentava um bar temático próximo à empresa, arrastando Nakago junto. É claro que esse dinossauro acabou virando Yoshi e só apareceu no SNES devido às limitações do NES. Mas a roupa de guaxinim e de sapo serviram para dar habilidades extras a Mario sem a necessidade de incluir um novo elemento.

Outro elemento sempre perseguido pela equipe era o tal modo multiplayer. O NES não aguentava; o SNES também não, pois as fases teriam que ser totalmente refeitas; New Super Mario Bros. no DS teve testes com jogadores na mesma fase, mas o tamanho da tela limitou o multiplayer a modos separados. O que vemos finalmente em New Super Mario Bros. Wii é resultado da dedicação dessas pessoas, que nunca abandonam seus sonhos. Miyamoto é o líder na área, claro, sempre pensando em uma escala de tempo de 5 anos no futuro. Nakago lembra como os Miis ficaram anos em desenvolvimento até finalmente aparecem no Wii. A obsessão pelo mutiplayer era tamanha que quando Iwata foi propor a Miyamoto a ideia de Kirby's Fun Pak (game de SNES lançado em 1996), ele recebeu em troca a sugestão de incluir um modo cooperativo no game. Sakurai (diretor de Kirby à época e hoje CEO da Project Sora Co.) gostou da ideia e implementou-a com sucesso. Esses exemplos mostram como a Nintendo não gosta de jogar fora conceitos. Eles simplesmente guardam tudo em uma gaveta e esperam o momento certo para usá-los, pois esse momento sempre virá mais cedo ou mais tarde.



Uma equipe diferenciada

Depois de 25 anos trabalhando juntos, Nakago, Tezuka e Miyamoto ainda mantém o mesmo estilo de trabalho e relacionamento dentro da empresa. No início eles se viam mais como um grupo de hobby do que profissionais da indústria. Iwata demonstra espanto com isso, já que os mestres por trás de Mario parecem assumir seu amadorismo. Mas eles mesmos reafirmam essa ideia; Nakago lembra que não entrou para a SDR querendo fazer games e Tezuka nem sabia o que era Pac-Man (risadas). E mesmo assim, o trio é um dos

mais respeitados dentro da Nintendo e seus métodos de trabalho continuam simples. Uma prática deles continua sendo os almoços em grupo, nos quais eles contam o que fizeram no final de semana, compartilham experiências da vida em geral.

Iwata lembra como isso é importante no desenvolvimento de vídeo games pois muitas ideias vem justamente da observação de elementos da vida real. Sem Miyamoto presente nessa entrevista eles podem discutir um pouco mais sobre a mente do gênio. A história mais famosa é sobre as inspirações de Miyamoto. Tendo crescido em uma área mais rural, quando criança ele explorava bosques, cavernas e outros locais sempre em busca de aventuras. Miyamoto não admite, claro, mas essa formação como humano com certeza lhe deu as bases para a criação dos mundos de Mario e Zelda em especial. Até WiiFit veio de uma de suas peculiaridades: o mestre costuma se pesar todo dia, anotar o peso e manter um relatório de seu progresso. Nakago vê em Tezuka um comportamento semelhante, que encontra inspiração nas pequenas coisas da vida e traz ideias que fazem muita diferença. Quando estavam criando a fase com vento em New Super Mario Bros. Wii., Nakago decidiu colocar moedas voando infinitamente pelos ares, mas foi Tezuka que sugeriu o bloco POW, que derruba todas elas e facilita ainda mais a vida do jogador.

Mesmo após tanto tempo observando esse trio, Iwata ainda não consegue definir o que faz dele tão especial. Nakago dá um resumo de como ele vê o trabalho da equipe: Miyamoto começa cavando um buraco; Tezuka encontra uma forma de encher o buraco; e Nakago vem depois e passa um rolo sobre tudo isso, para suavizar as bordas e garantir que a estrutura esteja sólida. Nem Iwata nem Tezuka se atrevem a discordar de um exemplo tão metafórico e ao mesmo tempo coerente.

Entrando de cabeça – querendo ou não

Com tanto tempo e dedicação à série Mario o trio ‘mágico’ acabou sendo cada vez mais envolvido no processo de criação dos jogos. Iwata diz perceber que Nakago é o cara que sempre diz “isso pode ser um grande problema”. Tezuka reconhece que esse tipo de atitude é necessária a qualquer equipe que tem nas mãos uma franquia tão poderosa como Mario. O trabalho deles é muito mais controlar as ideias e gerenciar expectativas do que apenas criar novidades. Uma perfeita frase de Tezuka: Não há absolutamente nenhuma garantia de que algo vai ser um sucesso apenas porque é novo. Isso é algo que posso dizer por experiência própria. Sendo assim, eles se veem no papel de administrar a empolgação do resto da equipe, que sempre apresenta um monte de novos conceitos ótimos no papel, mas não tão eficientes quando aplicados ao jogo. E isso remete novamente à ideia de guardar anotações; afinal, algo pensado hoje pode aparecer daqui a 20 anos apenas - mas vai





aparecer de um jeito ou de outro. Iwata, com toda sua experiência de desenvolvedor e presidente da Nintendo, sabe mais do que ninguém que não há ideias milagrosas do dia para a noite. Isso é um mito que muitas empresas vendem, mas o que traz sucesso é o trabalho árduo e dedicado.

No caso de New Super Mario Bros. Wii Tezuka, Nakago e Miyamoto se envolveram como nunca antes em um só jogo. A tarefa não parecia nada prazerosa devido ao enorme volume de trabalho, mas Tezuka e Nakago dizem que na verdade havia muita alegria nesse excesso de dedicação. Miyamoto chegava inclusive a abandonar seu post de supervisão para mergulhar de cabeça no que os programadores da SDR estavam fazendo. O mestre ficava horas de braços cruzados, olhando por cima dos ombros de um funcionário, e de vez em quando soltava “por que não fazer isso assim? E que tal assim?”. Nakago nem se atrevia a falar com Miyamoto quando ele estava nesse ‘estágio’ mental, perdido em um mundo imaginário. Essa atitude de Miyamoto se propagou pelo outros dois membros do trio. Tezuka diz que isso os fez entrar mais a fundo nos detalhes do desenvolvimento, mas Nakago é mais direto e reconhece que eles foram é sugados mesmo. O que antes eram simples recomendações aos programadores tornaram-se ordens e pedidos específicos. Sem perceber, os três já estavam no olho do furacão. É um emprego muito interessante, que traz um enorme volume de trabalho mas que, ao mesmo tempo, Tezuka e Nakago reconhecem ser delicioso. E quando algo dá tanto prazer assim, você acaba querendo ser sugado para dentro.

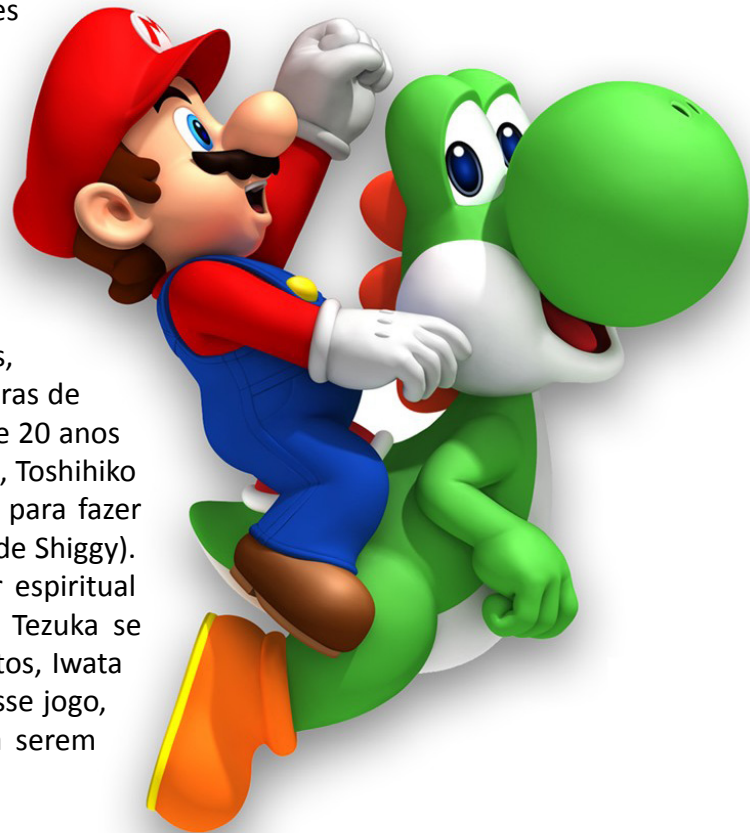


O que resta?

Chegando ao fim desse delicioso papo sobre Mario (que pena...) Iwata pede que Tezuka e Nakago mandem uma mensagem aos jogadores sobre New Super Mario Bros. Wii. E claro que o modo multiplayer é de longe a grande vedete do game.] Tezuka diz que se você não tem ninguém para jogar com você, é importante fazer um esforço e chamar um amigo ou um familiar para se aventurar no game. Mesmo que ele não queira, vale torcer o braço da pessoa para ela concordar porque com certeza a experiência será prazerosa. Além disso, essa ideia de multiplayer em Mario vem sendo nutrida há mais de 20 anos; e dessa vez eles também se certificaram de que o jogo teria um alto nível de dificuldade, já que muitos acharam o título do DS fácil demais - algo que incomodou profundamente Miyamoto. Porém, mesmo sendo difícil a equipe solucionou qualquer problema com a inclusão do Super Guide e dos vídeos especiais, gravados com os jogadores do Mario Club. Aliás, todos os vídeos de truques que vemos no jogo são de pessoas reais executando os movimentos e as acrobacias. O que parece um benefício simples ao jogador acabou trazendo ainda mais trabalho à equipe. Afinal, a cada mínima mudança em uma fase, na distância de um pulo ou altura de um cano, os vídeos de Super Guide e truques

tinham que ser refeitos. Alguns membros da equipe sugeriram que eles fizessem ajustes manuais nos vídeos, mas Tezuka foi firme ao barrar essa ideia. Segundo ele, se não fosse tudo feito por humanos jogando, o elemento de realismo seria perdido. Tezuka também tem um conselho final aos jogadores de New Super Mario Bros. Wii. Mesmo passando por uma fase pegando tudo que há, é ótimo voltar e jogá-la de novo. Você sempre encontrará coisas novas ao fazer isso e, mais importante ainda, terá suas habilidades aprimoradas. Isso é importante para avançar nas fases mais difíceis. E para quem acha que esses caras não jogam tanto quanto fazem, Tezuka (com quase 50 anos) e Nakago (com 52) terminaram o game completo. Iwata então toma a palavra para expressar sua felicidade com New Super Mario Bros. Wii. Ele acredita que o jogo alimenta algo que a série Mario sempre teve - pessoas que gostam de jogar e outras que gostam de assistir o game ser jogado.

Finalmente é possível juntar esses dois tipos de jogadores, tendo lado a lado um experiente e um novato passando horas de diversão juntos. Esse, aliás, é um sonho de Iwata. Depois de 20 anos do lançamento de Super Mario World, o trio Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago e Shigeru Miyamoto finalmente uniu-se de novo para fazer um game de Mario (o do DS não teve muito envolvimento de Shiggy). Por isso mesmo New Super Mario Bros. Wii é o sucessor espiritual do clássico de plataforma que tanto amamos. E mesmo Tezuka se perguntando até quando games de Mario em 2D serão feitos, Iwata é rápido ao apontar que não há outra forma de se fazer esse jogo, mesmo quando todos eles estiverem velhos demais para serem sugados de novo por essa paixão.



Turnabout Let's Dance!

A série Ace Attorney não faria tão bonito nos tribunais virtuais não fosse o suporte dado por sua ótima trilha. Mas convenhamos, por mais bem acabadas, e até charmosas, que sejam as músicas em chiptune, existe uma curiosidade em saber como seria essa ou aquela música se ela fosse “de verdade”. Para matar essa vontade a seção Gamemusic desse mês falará um pouco sobre os principais albúns de rearranjos da série Ace Attorney. Recomendo bons fones de ouvido e som no talo.



Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Meets Orchestra~

Lançado em 2006, Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Meets Orchestra~ é o primeiro trabalho com arranjos orquestrados de Ace Attorney. Lançado com duas opções de capas (sendo a que contém os promotores uma edição limitada), o album conta com músicas vindas desde o primeiro até o quarto jogo da série. Os arranjos foram feitos por Noriyuki Iwadare (faixas 1, 2, 3, 5, 8, 11, 12), Naoto Tanaka (faixas 4, 7) e Kaori Komuro (faixas 6, 9, 10) e executadas pela Tokyo Philharmonic Orchestra.

Os destaques ficam para as Courtroom Suites. Suites são muito legais por que trazem diversos temas que não teriam força para receberem um arranjo só deles, mas que também são divertidos. Chamam a atenção também a “Oo-edo Soldier Tonosaman” (ficou muito boa mesmo, olha que eu nem vou muito com a cara da original) e claro a “Ryuichi Naruhodo ~ Objection! “. Tirem suas próprias conclusões abaixo.

- 01) **Ryuichi Naruhodo ~ Objection!** [PW AA]
- 02) **Mayoi Ayasato ~ Gyakuten Sisters' Theme** [PW AA]
- 03) **Reiji Mitsurugi ~ Great Revival** [PW AA: JFA]
- 04) **Investigation ~ Mystery Suite** [PW AA]
- 05) **Gyakuten Saiban ~ Courtroom Suite** [PW AA]
- 06) **Oo-edo Soldier Tonosaman** [PW AA]
- 07) **Gyakuten Saiban 2 ~ Courtroom Suite** [PW AA: JFA]
- 08) **Godot ~ The Fragrance of Dark Coffee** [PW AA: TT]
- 09) **Gyakuten Saiban 3 ~ Courtroom Suite** [PW AA: TT]
- 10) **Kurain's Genealogy** [PW AA: JFA]
- 11) **Gyakuten Saiban 3 - End** [PW AA: JFA]
- 12) **Housouke Odoroki ~ A New Trial is in Session!** [AJ AA]





Gyakuten Saiban Jazz Album ~Gyakuten Meets Jazz Soul~

Versões tocadas por orquestras são quase que um padrão quando falamos de rearranjos de game music, por isso só o fato do album Gyakuten Saiban Jazz Album ~Gyakuten Meets Jazz Soul~ fugir desse estilo já é de chamar a atenção. E quando o resultado fica bom se torna imperdível.

Lançado no início de 2007, o album, que tem todas as suas faixas arranjadas pelo mestre Noriyuki Iwadare e interpretadas pela Metamorphosis Jazz Band, conta com temas de toda a série até o quarto jogo. Algumas faixas são de músicas que foram anteriormente apresentadas no Gyakuten Saiban Orchestra Album ~Gyakuten Meets Orchestra~, mas é claro que o estilo diferente e as improvisações, característica forte do jazz, faz com que elas soem como novas. Algumas soam bem novas, experimente a “Oo-edo Soldier Tonosaman” para entender.

Recomendo a mais uma vez a “Ryuichi Naruhodo ~ Objection!”, que abusa das improvisações, assim como a “Gyakuten Saiban 3 ~ Blues Note Scale Trial”, que tem uma linha de baixo muito divertida. Não perca também a animadona “Toranosuke Shibakuzo ~ Swingin’ Zenitora” e a meiga “Minuki’s Theme ~ The Young Sorceress” que fecha o album de maneira e de quebra te coloca sorriso no seu rosto. Escutem ae.

- 01) Gyakuten Saiban ~ Blues Note Scale Trial [PW AA]
- 02) Ryuichi Naruhodo ~ Objection! [PW AA]
- 03) Oo-edo Soldier Tonosaman [PW AA]
- 04) Gyakuten Saiban 2 - Blues Note Scale Trial [PW AA: JFA]
- 05) Reiji Mitsurugi ~ Great Revival [PW AA: JFA]
- 06) Toranosuke Shibakuzo ~ Swingin’ Zenitora [PW AA: TT]
- 07) Gyakuten Saiban 3 ~ Blues Note Scale Trial [PW AA: TT]
- 08) Godot ~ The Aroma of Black Coffee [PW AA: TT]
- 09) Yomigaeru Gyakuten ~ End [PW AA]
- 10) Minuki’s Theme ~ The Young Sorceress [AJ AA]



記憶を取り戻すために奔走する死者

シセル

por Gustavo Assumpção

GHOST TRICK™

ゴースト トリック

O sucesso da série Ace Attorney parece ter uma fórmula básica: carisma, uma história rica, grandes mistérios e textos inteligentes. Já que a fórmula é conhecida, que tal criar um novo herói, uma trama mais ousada e inserir mais profundidade nas partes interativas? Parece que foi exatamente isso que a Capcom pensou ao criar Ghost Trick, que chega em 2010 para o DS.

Produzido por Hironobu Takeshita (Zack & Wiki e Mega Man 9) e dirigido por Shu Takumi, escritor dos games da série Ace Attorney, o título é um dos mais esperados para o DS. A apresentação oficial do game ocorreu no fim do último ano durante a Tokyo Game Show – e dá pra ficar animado com o que foi mostrado.

A trama de Ghost Trick começa com o assassinato do personagem principal, o jovem Sisel. Isso mesmo, o game será em flashback, onde o jogador controlará o espírito do personagem que terá que reconstruir sua vida em poucas horas, impedindo que ele desapareça de uma vez por todas. Na época do anúncio, Takumi chegou a afirmar que a ideia do game havia surgido cerca de cinco anos antes.

“Estávamos trabalhando no terceiro Ace Attorney e acreditei que já era o momento de começar a pensar em outra coisa. Assim quis fazer um novo tipo de jogo, algo diferente do estilo de Ace Attorney. Escolhi uma plataforma portátil porque enquadra bem com o estilo dos meus jogos”, completou o produtor.

Apesar da trama não ser exatamente original, é a forma como ela será contada que promete surpreender os jogadores. “O protagonista de Ghost Trick vai viajar no tempo perto da sua morte, será testemunha de acontecimentos anteriores, vai voltar a ver velhos amigos e até encontrar-se com a pessoa que lhe deu um tiro e lhe causou a morte.

Ainda assim não será apenas um observador passivo, uma vez que o jogador fará uso das capacidades tácteis do DS para que Sisel possua vários objectos. Estas e outras habilidades de Sisel vão permitir reescrever a história e até salvar a vida de outras pessoas”, disse Takumi para a revista Famitsu.

Travessuras até dar medo

A jogabilidade com possibilidade de “possuir” os itens é o grande trunfo do game – e parece ser também sua grande inovação. Para usar determinado item o jogador terá que usar a opção “trick” (travessura em inglês) que revela quais objetos do cenário podem ser possuídos pelo jogador.

O game será dividido em objetivos onde o jogador terá que usar essa habilidade para alcançar o que foi desejado. Um exemplo vem da demo exibida na Tokyo Game Show, onde o jogador tinha que evitar que a namorada do protagonista

GHOST TRICK™

ゴースト トリック



な。なんぞ、これは！
(世界が… “変わった” …)



レディを助けるためには、
彼女自身の “協力” が必要だ。



“殺し屋” ってワケ、かしら。
どうして、あをしを…？

fosse baleada. Apesar de parecer simples, usar o objeto certo é resultado de uma sequência de tentativa e erro longa e trabalhosa. A verdade é que a jogabilidade parece muito divertida e desafiadora.

O jogador terá que usar toda a sua inteligência para saber exatamente qual artifício usar para se safar das situações. As possibilidades são grandes e podem surtir o efeito desejado ou complicar ainda mais as missões. É preciso ter calma e muito cuidado, além de ter a noção de quais objetos podem ser possuídos. Outro destaque do game é o visual - uma mistura de Captain Rainbow (Wii) com a própria série Ace Attorney. Os modelos dos personagens são grandes e coloridos. É um novo padrão artístico em games do gênero no DS. Apesar de ser em duas dimensões, as animações são absolutamente fantásticas e mais leves que o normal.

Há grandes chances de Ghost Trick ser lançado esse ano no mercado americano. Se assim for, talvez teremos talvez a mais competente mistura entre point-and-click e adventure do DS.



キミの寿命の残り秒数とかけて、オレの視力と解く。そのココロは...



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](#)

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

Joqos - 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

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!

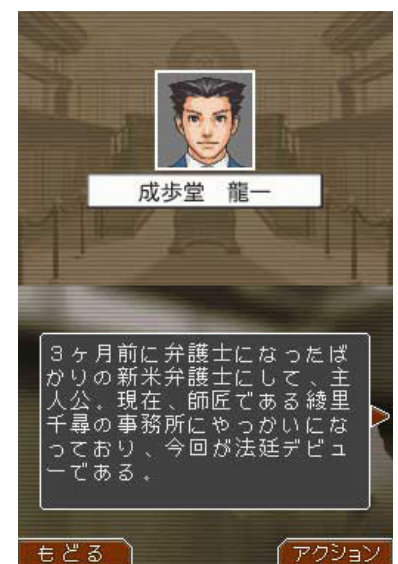
Gyakuten Saiban Jiten (DS)



Esse mês na coluna **Blast from Japan** falaremos sobre a Gyakuten Saiban Jiten, uma enciclopédia que aborda em detalhes os 3 primeiros capítulos da série Ace Attorney. Claro, exclusividade de nossos amigos orientais. Veja a seguir o que estamos perdendo

Quando a Capcom lançava os primeiros games da série Ace Attorney no Japão, ainda para Game Boy Advance, ela nem imaginava que poderia obter tanto sucesso, principalmente fora do Japão. O resultado foi que a série ganhou o mundo todo, desta vez no DS. Mas após concluir a trilogia de Phoenix Wright, a Capcom decidiu seguir novos rumos e avançou 7 anos dentro da linha do tempo da série para trazer um novo protagonista: Apollo Justice. Seria este capaz de substituir o homem-carisma Phoenix Wright? Foi num momento de dúvida que a empresa decidiu desenvolver e presentear os japoneses que comprassem o quarto Ace Attorney com nada mais nada menos que uma enciclopédia englobando toda a trilogia anterior. Assim surge Gyakuten Saiban Jiten (que se fosse lançado no ocidente, seria algo como Ace Attorney Encyclopedia).

Gyakuten Saiban Jiten foi incluído na edição limitada de Gyakuten Saiban 4 e se tornou um sonho de consumo para qualquer fã e colecionador da série. Aquele cartãozinho tinha tudo. Ao entrar no menu principal, é possível escolher entre os quatro primeiros jogos da série, ou seja, "Gyakuten Saiban" 1, 2, 3 e do remake do original para DS que contém o caso inédito "Rise from the Ashes".





A caixa da edição limitada de Gyakuten Saiban 4 com Gyakuten Saiban Jiten. Coisa fina

Depois de selecionar um deles, você pode selecionar um caso particular ou ouvir todas músicas presentes no jogo. Se escolher um dos casos, terá quatro opções: Storyline (que permite ler um pequeno resumo da história de cada caso), Characters (a lista de personagens envolvidos), Scenario (visualizar os cenários que apareceram durante a história) e Evidence (todos os itens que foram – ou não – usados como evidências).

Ao ler qualquer um dos dados disponíveis nesta seção, você às vezes poderá ver palavras em azul e vermelho no meio do texto. Trata-se de links para outros artigos, que ficam vermelhos quando representam os artigos que você não leu ainda. Cada vez que visitar um novo artigo, surgirá uma pop-up para identificar se você já esteve lá antes ou não.

Mesmo não sendo bem um jogo, este possui alguns recursos secretos, que são destravados conforme o jogador vai lendo as páginas disponíveis. Ao completar 30% das páginas, por exemplo, você poderá assistir aos filmes de abertura de cada caso. Com 60% é a vez dos filmes de encerramento. Ao alcançar 90%, você poderá visualizar os sprites “maus” dos personagens, ou seja, a posição que eles assumem ao serem desmascarados por Phoenix Wright. Alcançando 100%, o último segredo de “Jiten” é revelado: uma galeria com todas as imagens estilo anime usadas para ilustrar a execução dos crimes.

A idéia por trás da enciclopédia de Ace Attorney é uma desconstrução que lembra muito a estratégia usada pela indústria de filmes: a de incluir “extras” para garantir as vendas. Nesse caso, a estratégia foi para garantir a aceitação do novo protagonista, que felizmente se mostrou tão carismático quanto o clássico Phoenix.



TOP 50

*Games que você
vai jogar em
2010*

DS • Wii

por Gustavo Assumpção

O ano de 2010 começa cheio de expectativas para os donos de consoles Nintendo. Depois de um 2009 acima da média e de muitas surpresas, o fato é que esse tem tudo para ser o ano com a maior quantidade de bons títulos para Wii e DS desde o lançamento dos mesmos em 2006 e 2004 respectivamente. Nós da Revista Nintendo Blast elaboramos uma especial com todos os grandes games que você vai jogar esse ano – e de quebra muita especulação.

Um ano cheio de surpresas

2010 começa em meio a uma grande bomba: a confirmação pelo presidente da Nintendo, Satoru Iwata, de que o próximo game da série The Legend of Zelda será lançado ainda esse ano para o Wii. A notícia não só surpreendeu meio mundo como nos deixou esperançosos para as possibilidades que nos aguardam ao longo desse ano.

2010 também pode ser de muitas mudanças. Ao que parece, esse ano a Nintendo encerrará um ciclo. É fato já pra todo mundo que Wii tem sofrido com a falta de capacidade técnica – o que tem levado cada vez menos produtoras a investirem em games de alto valor de produção para os consoles. Críticas pesadas dos gamers chamados de “hardcore” também contribuem para um fim prematuro do console – que apostamos – pode acontecer já em 2011. Por isso é bom aproveitar esse ano que está começando.

Outro que deve enfrentar um período de transição é o DS/ DSi. Ao que tudo indica, o sucessor da linha dual screen da Nintendo está próximo. A quantidade de rumores e especulações que tem rondado a mídia especializada é tão grande e tão concreta que podemos ter grandes surpresas na E3 desse ano, em junho.

Claro que tudo isso não passa de especulação. Fato é que teremos muita coisa interessante pra jogar esse ano – e isso passa por grandes franquias, títulos novos e a estréia ocidental de algumas séries de sucesso no Japão. 2010 será um ano sem dúvida alguma riquíssimo em quantidade e qualidade. Tanto que elaborar apenas um Top 10 (como costumeiramente fazemos) dos games mais esperados fosse desleal. Por isso, elaboramos a lista dos 50 Games que Você Vai Jogar em 2010. Olhe o cardápio e bom apetite!

49 Zangeki no Regineiv

Nintendo – Sem data

O lançamento do mais sanguinolento game desenvolvido pela Nintendo ainda não foi confirmado para o ocidente, mas é bom possível que aconteça. De forma simples, Regineiv pode ser facilmente taxado de um hack'n slash firmado em lutas de espadas e muito sangue. A Big N promete um modo online bastante apurado, com uma grande variedade de missões cooperativas – além de bastante desafiadoras.



50 Alice in Wonderland

Ubisoft – 2º trimestre



Desenvolvido por um time inexperiente, a expectativa é que a versão interativa da aventura dirigida por Tim Burton consiga oferecer mais do que costumeiramente a fórmula de games baseados em filmes alcança. As versões para Wii e DS diferem muito – não somente no visual, mas também na proposta. Enquanto a versão para o Wii segue os fatos do filme, a do DS será uma adaptação mais livre.



48 The Calling

Hudson – 2º trimestre

Mais um game de terror que chega ao console da Nintendo – dessa vez a primeira empreitada da



Hudson no gênero. A idéia central da jogabilidade é a utilização do Wiimote de forma semelhante ao que foi feito em Ju-On The Grudge e Silent Hill Shattered Memories. Se corrigir os erros que outros títulos vem apresentando e caprichar na história, pode ser interessante.

47 Luminous Arc 3: Eyes

Atlus – 2º semestre

Terceiro game da série de RPGs estratégicos desenvolvidos pela imageepoch, Eyes evolui a fórmula criada nos primeiros títulos,

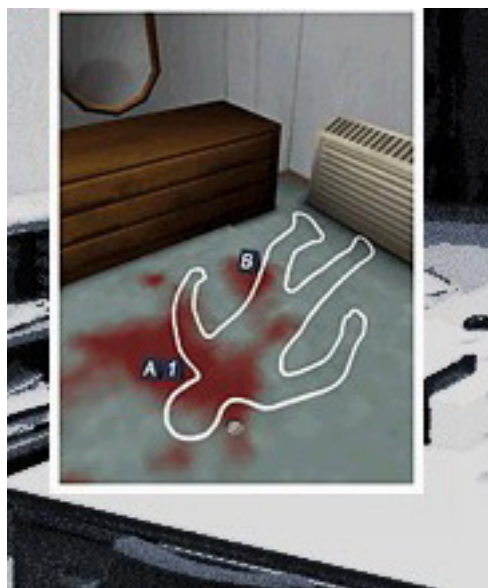


ampliando a quantidade de personagens e de raças. As batalhas – como é de praxe em Luminous Arc – vão exigir muita habilidade e ações pensadas dos jogadores. Esse é um dos melhores games do gênero a chegar as lojas esse ano.

45 Again

Tecmo/ Cing – Sem data

Desenvolvido pelo mesmo time responsável pela série Another Code, Again é mais um point-and-click envolto em muito mistério. A aventura é protagonizada por Jonathan Weaver, que possui poderes psíquicos para desvendar os casos. Vindo da Cing, é bom ficar de olho.



43 Dementium II

– Março

Quem imaginava que um FPS de terror seria pouco possível em um portátil, se surpreendeu quando o primeiro Dementium foi lançado. Apesar da repetição de cenários e da falta de clareza nos objetivos, Dementium encantou os jogadores. Agora a equipe trabalha duro nessa continuação que pretende corrigir os defeitos do original e de quebra dar um up no visual. O lançamento já está próximo: sai em março.



46 Gladiator AD

High Voltage – Sem data

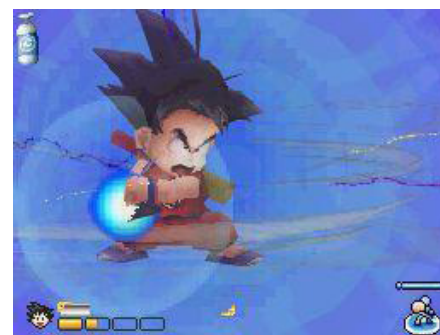
Em desenvolvimento pelo mesmo time responsável por The Conduit, Gladiator AD tem a difícil missão de oferecer uma experiência rica em um estilo de game não muito animador. O grande destaque até agora é o visual fantástico e a bela recriação da Roma Antiga. O título ainda não possui uma publisher, mas é provável que chegue esse ano às lojas.



44 Dragon Ball DS 2 Assault! Red Ribbon Army

NamcoBandai - 2º semestre

Continuação do bem sucedido título lançado em 2008 para o DS (com o criativo nome de Dragon Ball DS),



Assault! Continua a trama exatamente da onde o anterior terminou. O visual mais uma vez é o destaque – juntamente com a jogabilidade simples e funcional.

42 Sakura Wars So Long My Love

NIS America – Março

Versão melhorada do quinto episódio, So Long My Love é o maior trabalho de tradução da NIS America em toda a história. Como se não bastasse, esse é o primeiro game da série a chegar ao ocidente – só isso já é um grande motivo para qualquer um olhar com outros olhos. Sakura Wars mistura estratégia, RPG e Simulador de Encontros com uma trama das melhores.



40 Shiren the Wanderer

Atlus – Março

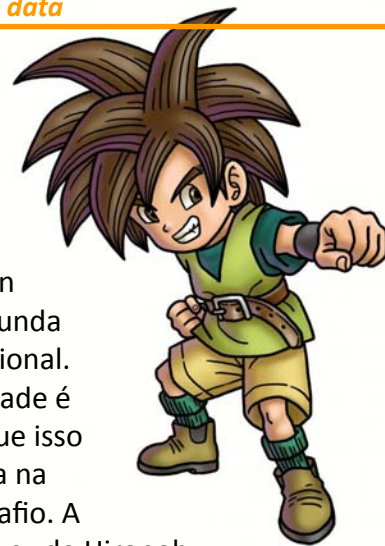
Shiren the Wanderer traz a jogabilidade conhecida de sempre. Uma mistura de RPG com estratégia em turnos, que chega a lembrar um jogo de tabuleiro. Os andares dos labirintos são gerados aleatoriamente por um complexo algoritmo, o que faz com que o jogador seja sempre apresentado a novos desafios. O novo sistema Dragon Orb permite que os equipamentos sejam melhorados durante a aventura. Ainda existem atividades pós-jogo, como por exemplo quests adicionais, Super Dungeons, torneios e o desafio do labirinto de 1000 andares. O enredo é básico: Uma princesa se encontra adormecida por 1000 anos dentro da Mansão Karakuri. Quando o antigo mestre de Shiren lhe dá a chave Karakuri, o aventureiro se vê no meio de mistérios envolvendo passado e presente, com o objetivo de descobrir a história da garota e eliminar uma antiga força do mal. Comum, mas promissor.



41 Blue Dragon Awakened Shadow

Ignition – Sem data

Depois de uma estréia infeliz no DS - onde ao investir na estratégia pesada acabou perdendo as características do original - Blue Dragon retorna em uma segunda aventura mais tradicional. Dessa vez a jogabilidade é mais simples, sem que isso signifique uma perda na qualidade ou no desafio. A direção é mais uma vez de Hironobu Sakaguchi, criador da série Final Fantasy.



39 Super Monkey Ball Step and Roll - SEGA – fevereiro

Segundo game da série a aparecer no Wii, Step and Roll traz como grande novidade a possibilidade de uso da Balance Board, acessório que acompanha Wii Fit. As fases exigirão ainda mais equilíbrio e cuidado dos jogadores com essa adição. Outra novidade será a presença de fases maiores e mais desafiadoras. Destaque também para o visual, que ganhou um up considerável.



38 The Grinder

High Voltage – 2º semestre

Taxados por muitos como o Left 4 Dead do Wii, The Grinder é mais um dos ambiciosos projetos desenvolvidos pela High Voltage. Com foco nas disputas online, o game coloca vampiros, lobisomens e bestas para se enfrentarem em um dos mais belos FPS já vistos no console. Depois de uma primeira aparição o game deu uma sumida. Ainda sem uma publisher, é provável que seja lançado até o fim do ano se alguma demonstrar interesse nos próximos meses, o que é provável.



36 Innocent Aces Sky Crawlers

XSEED – Janeiro

Desenvolvido pelo time responsável pela série Ace Combat, esse é um dos melhores simuladores a pintar esse ano no Wii. Baseado em um mangá que se tornou filme recentemente, o game oferece um belo visual, jogabilidade consistente e uma trama bastante acima da média. Dá pra dizer com todas as letras que todos os elementos básicos da série Ace Combat estão aqui. Notícia melhor ainda é que o game já está disponível no ocidente, pelas mãos da XSEED.



37 The Lord of the Rings Aragorn's Quest

Headstrong – março



O que mais nos anima em Aragorn's Quest é que o desenvolvimento está nas mãos da Headstrong Games, time que cuidou de House of the Dead Overkill, um dos games mais bem acabados do console. Detalhe importante é que o game tem sido pensado para jogadores mais jovens, por isso espere uma jogabilidade fácil, objetivos simples e muita pancadaria descompromissada. Há até um multiplayer onde o segundo jogador controla Gandalf, mas ele parece tão simples que nem vale a pena falar muita coisa.



35 Shantae: Risky's Revenge

Wayforward – março

Continuação tardia de um dos melhores games do Game Boy Color, Risky's Revenge é um daqueles títulos que mais cedo ou mais tarde seriam lançados - e pode apostar que vai se tornar imperdível aos donos do DSi. Visual e jogabilidade aparecem ampliados e promissores. É estranho que a Wayforward tenha preferido fazer uma versão limitada para a DSiWare ao invés de uma versão mais parruda em cartucho - mas não dá pra reclamar.



34 LEGO Harry Potter Years 1-4

Warner Bros – março

Versão LEGO das primeiras quatro aventuras de Harry Potter, o game já é um dos mais esperados pelos fãs do bruxinho para o próximo ano. Dá pra esperar muitos elementos das duas franquias em fases de plataforma (assim como já aconteceu com LEGO Batman, LEGO Indiana Jones e LEGO Star Wars). Não dá pra ter dúvidas: será um game para os fãs.



33 Lost in Shadow

Konami – sem data

Puzzle simpático para o WiiWare, Lost in Shadow é livremente inspirado em Ico - basta reparar no jogo de luz e no estilo artístico. O desenvolvimento está nas mãos da From Software, que faz sua estréia no serviço da Big N com esse game autoral difícil de entender, mas bastante promissor.



32 Cave Story

Nicalis – fevereiro

Claramente inspirado em games tradicionais do NES, Cave Story já foi lançado para o PC há algum tempo atrás. Desenvolvido pelo talentoso time Nicalis, ele pode ser considerado um dos games do WiiWare mais esperados para esse ano. Além de tradicional e old school, o game é muito desafiador e divertido – características bastante em falta nos games atuais.



31 Samurai Warriors 3

Koei – sem data

O hack'n slash histórico da Koei finalmente aparece no Wii - depois de muita expectativa e um forte lançamento no Japão. Mesmo visualmente belo e muito bem produzido (destaque para a ótima dublagem), o game não consegue sair daquele estigma de "destrua todos se puder". Fato é que quem não se preocupar com isso vai se divertir em uma jornada longa, desafiadora e ainda vai aprender um pouco sobre o período dos Sengokus japoneses.



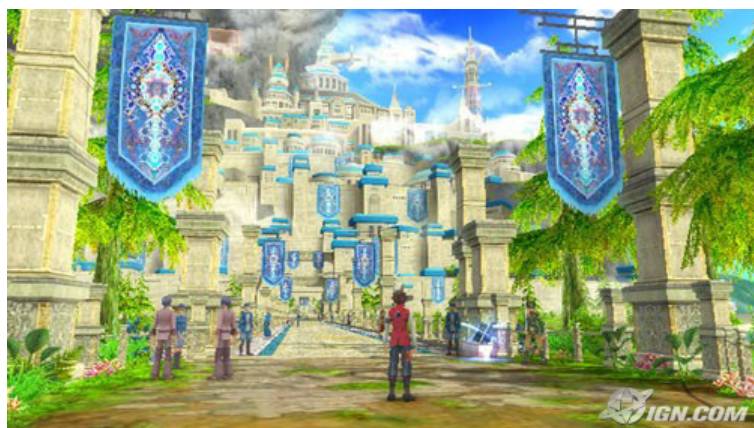
30 *Monado: Beginning of the New World* Monolith – sem data



Uma das surpresas da última E3, Monado ainda não mostrou muito a que veio. Pelo que se sabe, ele é um daqueles RPGs de ação recheados de batalhas grandiosas – para isso use armas, magias e muitas parafernália para conseguir seus objetivos. Como o desenvolvimento está nas mãos da Monolith (de Baten Kaitos e Disaster) é possível que tenhamos um ótimo game.

28 *Arc Rise Fantasia* Ignition – maio

Lançado no Japão há mais de um ano, o game acabou atrasando e só chega agora ao ocidente pelas mãos da Ignition (que também localizou Muramasa (Wii)). É um dos melhores títulos do gênero que já apareceram no console, carregando tudo o que esperamos de um JRPG típico, contando com toda a competência da imageepoch – mesma equipe criadora da série Luminous Arc do DS.



29 *Endless Ocean 2* Nintendo – sem data



Depois do sucesso surpresa do primeiro título – que ultrapassou 1 milhão de unidades vendidas – Endless Ocean ganha uma continuação, aumentando a variedade e as possibilidades do original. Agora são mais locais pra explorar, mais animais para interagir e mais elementos na jogabilidade. O visual ganhou em detalhes e a movimentação de cada elemento está ainda mais realista.

27 *Glory of Heracles* Nintendo – janeiro

Depois de muito adiar, finalmente a série Heracles estreia no ocidente, mais de 20 anos após ter seu primeiro game lançado em terras japonesas. Fato é que essa é uma demora que vale a pena, afinal teremos um dos melhores RPGs a pintar no console. Ambientado na Grécia antiga, Heracles traz personagens conhecidos da mitologia para uma trama simples, mas muito carismática. As batalhas tem um que de estratégia que vai cativar até os mais experientes.



26 Infinite Space

SEGA – março

Desenvolvido pelo mesmo time que criou Madworld e Bayonetta, Infinite Space é um dos RPGs mais inovadores do DS. Lembrando Star Ocean (devido a sua trama interplanetária) o foco é na criação e manutenção das espaçonaves – sem esquecer a trama elogiada, com cenas em anime e traços belíssimos. É mais um grande título da Platinum.



24 Wario Ware D.I.Y.

Nintendo – março

O sucesso inimaginável que a série Wario Ware alcançou devido a sua simplicidade cai por terra em D.I.Y. Pode-se dizer que ele é uma evolução natural da série, já que permite aos jogadores criar seus próprios microgames e depois disponibilizá-los para download via WiiWare, em um canal próprio para isso. As possibilidades de criação são inúmeras e dá ao jogador aquela chance de superar os magos da Nintendo.



22 Shin Megami Tensei: Strange Journey

Atlus – junho

Shin Megami Tensei: Strange Journey é mais um game da série, que é famosa pela complexidade. Desafiador, o título promete agradar tanto aos fãs da série quanto àqueles que buscam um desafio hardcore para o portátil. A jogabilidade se dá por primeira pessoa, com auxílio de um mapa presente na tela inferior, revivendo o estilo Dungeon Crawling. Com visual bom e enredo extremamente elogiado, Strange Journey pode ser uma grande surpresa.

25 Ragnarok Online DS

XSEED - fevereiro

Versão portátil do MMORPG de sucesso (inclusive em terras brasileiras) essa versão aqui oferece muito do original, apesar de ser mais simples e oferecer menos possibilidades. Muitos dos elementos conhecidos pelos fãs da série estão aqui e as missões online parecem funcionar bem – sem a existência de grandes lags ou coisas do tipo.



23 Sin and Punishment 2

Nintendo - sem data

Mais de oito anos depois do primeiro título, eis que a série ganha sua primeira continuação, uma surpresa até mesmo para os mais otimistas. E a surpresa maior é a qualidade que essa segunda versão está alcançando. Isso fica bem claro quando se observa o visual riquíssimo, rápido e com cenários gigantescos que surpreendem até mesmo aos jogadores mais exigentes. O esquema de controles é simples e funciona assim: segure B para atirar, aperte-o levemente para dar golpes, segure A para carregar um super ataque, aperte Z + uma direção no analógico para desviar e use o C para pular. Sin and Punishment 2 parece realmente promissor - pena que seu lançamento ocidental ainda não possui data definida (mas já está confirmado pela Nintendo).



21 Megaman 10

Capcom – março

Mega Man 10 vai manter o mesmo visual retrô que consagrou a nona versão. Estilo? Tudo bem, alguns jogadores das antigas vão gostar. Mas é difícil ver motivo para que mais uma vez esse estilo visual prevaleça - parece um pouco de acomodação.

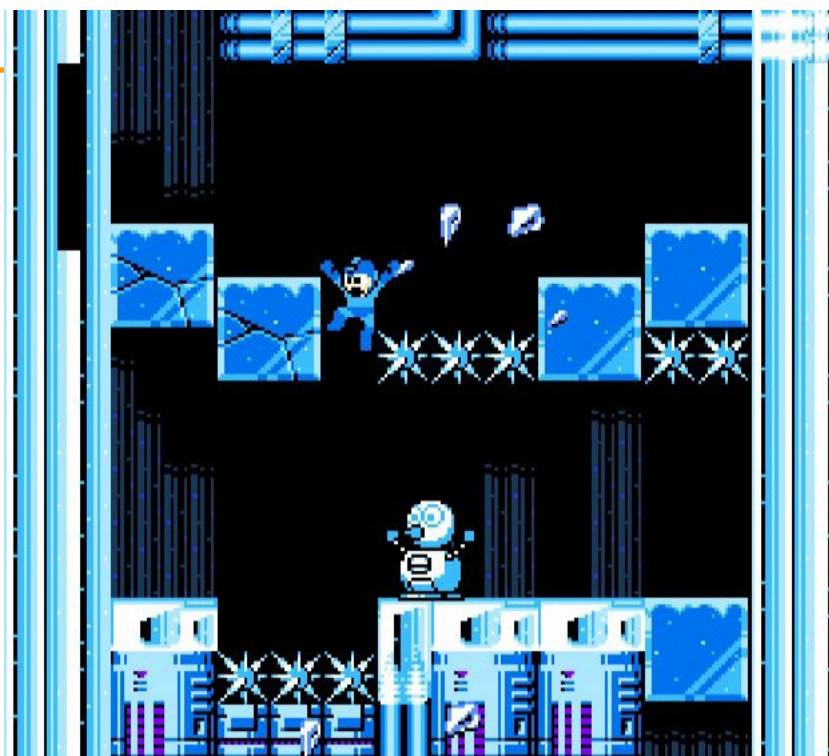
A trama de “10” é comum, mas parece interessante. Aparentemente, um vírus com o sugestivo nome de Robotenza apareceu e o mesmo faz com que os robôs que sejam infectados fiquem fora de controle. Aí entra Mega Man que terá que conseguir uma vacina (!) para lidar contra a doença. Uma novidade é que Proto Man estará disponível desde o início, sem a necessidade de DLC. Outro personagem também será controlável – provavelmente Bass. Suporte a dois jogadores também foi confirmado. Quem gostou do 9, dificilmente não vai gostar desse.

20 Last Window

Nintendo/ Cing – sem data



Continuação não direta do surpreendente Hotel Dusk (também do Nintendo DS), Last Window terá visual e sons bastante parecidos com o de seu predecessor - bem como mecânicas de jogo. A História se passará em 1980, um ano após os acontecimentos do primeiro jogo. Apesar disso, a história não é uma sequência direta do original, mas os fãs perceberão algumas conexões – com o fato de o protagonista, Kyle, ser o mesmo de Hotel Dusk. Com uma trama competente e boa parte técnica, Last Window será imperdível para os fãs do gênero e promete ser mais um belo projeto da Cing (que ainda esse ano lança *Again*).



19 Dragon Quest VI Realms of Reverie

SquareEnix – sem data

Se você, assim como boa parte dos fãs de RPG, já terminou os remakes de Dragon Quest IV e Dragon Quest V para o Nintendo DS é bom ficar na expectativa. No fim do ano chega às lojas americanas o sexto capítulo da série, que continua a trilogia iniciada no quarto game. Além de uma maior variedade de profissões e personagens, esse sexto capítulo traz ainda mais dungeons e melhorias no visual. É tradicional, mas promete agradar em cheio aos fãs do gênero. Se você não perde um Dragon Quest, é óbvio que vai ter que dar uma olhada aqui.



18 No More Heroes 2 Desperate Struggle

Ubisoft – janeiro



Depois de um sucesso impactante em sua estréia, No More Heroes retorna ao Wii em uma aventura ainda mais original e ousada. A jogabilidade dessa vez será ainda mais desafiadora e criativa (graças aos novos usos para a Beam Katana), oferecendo batalhas contra chefes mais uma vez memoráveis – ponto esse que pode ser considerado central na série.



Destaque também para as missões bem-humoradas como coletar cocos e desentupir privadas – um refresco em meio a tanta violência. Quem jogou o primeiro vai perceber o retorno de personagens importantes anteriormente, como a assassina Shinobu. Ampliando uma fórmula de sucesso e se tornando mais ousado, Travis Touchdown vai nos oferecer mais um grande título no fim do mês.

16 Trauma Team

Atlus – sem data

Trauma Team pode ser encarado como uma evolução natural da série Trauma Center. Sabe-se até agora que os jogadores poderão usar de várias especialidades para tratar de seus pacientes – e a trama dessa vez é muito mais adulta, bem trabalhada e criativa, lembrando inclusive aqueles seriados médicos americanos. Dá pra esperar a mesma dificuldade ferrenha que os games anteriores tiveram, com a diferença de agora poder ficar responsável por apenas uma especialidade durante as cirurgias. O jogo será lançado apenas no fim do ano, então ainda temos muito o que conhecer sobre ele nos próximos meses.

17 Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

Capcom – março



Se você estava cansado de defender seus clientes na série Phoenix Wright, agora é a vez de dar o troco - já que em Investigations será a hora de ser o promotor.

Para que o jogo acompanhe essa mudança de perspectiva, algumas alterações forma feitas. Para começar, o jogo não será mais ambientado nas cortes, dessa vez, tudo será em terceira pessoa, com movimentação livre pelos cenários. Apesar das mudanças, a expectativa e a promessa da Capcom é de que a essência da série permaneça inalterada. Ou seja, você ainda se sentirá como um verdadeiro detetive e, no caso, promotor também. Pelo menos é a promessa que é feita pela Capcom...



15 Fragile Dreams

Xseed – sem data

Um dos games mais impressionantes do Wii, sem dúvida alguma. Fragile impressiona pelo visual extremamente competente e bem trabalhado, pela temática nada tradicional, pela trilha sonora absolutamente rica e principalmente pela grandiosidade de sua produção. O jogador controla Seto, o herói que tem que conviver com um mundo onde a luz deixou de existir e o planeta ficou coberto por uma densa neblina.

Nesse cenário pós-apocalíptico, Seto tem que conviver com a dor da perda das pessoas que amava além de ajudar outras pessoas a superar suas próprias perdas. Isso claro sem esquecer de enfrentar espíritos e fantasmas que impregnaram os locais abandonados. Em uma narrativa de drama impressionante, Fragile parece ser o primeiro game de um novo gênero chamado pelos produtores de “drama humano”. Como se não bastasse, Fragile ainda ousa em sua jogabilidade, investindo muito mais na exploração do que nos combates, que parecem claramente ter uma importância secundária.

O mundo que os produtores conseguiram criar é impecável: insólito, perturbador e muito rico. A exuberância dos cenários salta aos olhos (basta ver a cena em que uma das protagonistas canta enquanto anda em uma armação de ferro com uma lua brilhante ao fundo... é de emocionar). Ah, e como se não fosse o bastante, a canção-tema é uma das mais tocantes que dos últimos tempos.



14 Ghost Trick

Capcom – sem data

Ghost Trick é mais uma criação de Shu Takumi, que também criou o sucesso Phoenix Wright. Desenvolvido pela mesma equipe responsável pela outra série, ele pode ser encarado como uma evolução da fórmula criada anteriormente. O mesmo cuidado com a personalidade de cada personagem e com pequenos detalhes da trama também estarão presentes - marca da equipe de desenvolvimento. Outra destaque é o belo visual. Mais detalhes em nossa prévia especial na página XX



13 Tatsunoko vs Capcom

Capcom – janeiro



A ausência de Street Fighter IV no Nintendo Wii pode ter frustrado muita gente. Como que para compensar um pouco esse fato, a Capcom traz exclusivamente para o Wii, agora em janeiro, o jogo de luta crossover Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars. Com data marcada para 26 de janeiro, o jogo reúne personagens diversos da Capcom e da produtora de animes Tatsunoko Studio.

Destaque para o sólido sistema de luta, que é complementado pelo brilho e detalhamento visual que caracteriza um estilo de arte que cai em algum lugar entre o tradicional anime e o estilo de arte mais técnico visto em jogos VS. predecessores, tais como Capcom vs. SNK. O aspecto mais impactante do game é a remodelação em 3D feita para vários personagens, especialmente os da Tatsunoko. Enquanto que a jogabilidade está firmemente enraizada no plano 2D, a perspectiva em 3D traz efeitos especiais muito agradáveis. É o melhor game de luta a aportar no Wii.

12 Red Steel 2

Ubisoft – janeiro

Eis que com o lançamento do Wii MotionPlus surge Red Steel 2, uma evolução visível do primeiro game, desenvolvido exclusivamente para ser experimentada com o novo periférico. As mudanças do game começam logo no visual mais estiloso e adulto que o primeiro. E rodando a 60 fps, eles se torna muito mais vivo e fluente, essencial para o novo estilo de jogabilidade empregado.

É impossível imaginar Red Steel 2 sem o Motion Plus. Para isso a Ubisoft já prepara uma versão do game que inclui o acessório, já que ele só será passível de jogo com o pequeno periférico. A reconstrução da jogabilidade tornou Red Steel 2 mais focado nas disputas 1 a 1. Pelo que foi apresentado durante a E3 2009 - e posteriormente na TGS - Red Steel 2 tem potencial para ser um dos melhores games já lançados na plataforma da Nintendo. Resta saber se após o lançamento não nos sentiremos frustrados como aconteceu da primeira vez.



11 *Pikmin 3* Nintendo – janeiro

Na última E3, Shigeru Miyamoto confirmou que a Nintendo estava trabalhando em um novo game da série Pikmin. Seis meses depois, nenhuma outra informação adicional foi divulgada. Na verdade, nenhum executivo da Big N sequer citou o título. Mas o fato é que – baseado em New Play Control! Pikmin – a jogabilidade só tem a ganhar com a combinação Remote + Nunchuk. É possível que além de mais rápida e funcional, essa versão traga também alterações em sua estrutura – e porque não um modo cooperativo online. Não custa sonhar.

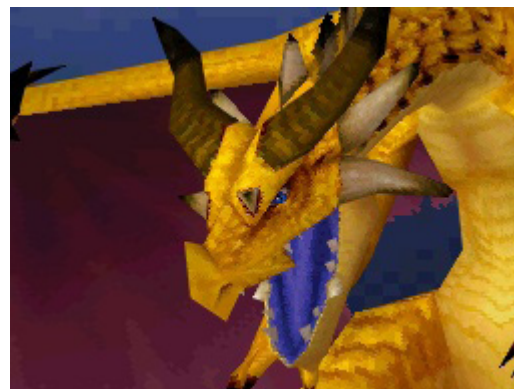


9 *Tales of Graces* NamcoBandai – janeiro



10 *Golden Sun DS* Nintendo – janeiro

O primeiro Golden Sun foi o título mais impressionante dos primeiros momentos do Game Boy Advance. Com um visual belíssimo e uma jornada bem interessante, ele conseguiu ser um dos RPGs



mais elogiados de toda a história do console. Ganhou uma continuação em 2003, também de grande qualidade, mesmo sem repetir o mesmo sucesso do primeiro game. Agora a série possui seu retorno, de uma maneira inesperada e surpreendente.

Os detalhes até o momento são extremamente escassos, mas pelo que se pode perceber, os personagens parecem com os da primeira jornada, não descartando a possibilidade de uma continuação direta. Visualmente os cenários lembram o original, com riqueza de detalhes e personagens grandes e detalhados. Do ponto de vista da jogabilidade, o game continua como um RPG típico com batalhas aleatórias por turnos, mas com uma dose de exploração linear, ou seja, exatamente como os primeiros Golden Sun. Ele parece ser uma continuação a altura da série, com chances inclusive de superar até as maiores das expectativas.

Quem já jogou algum Tales of, sabe que a série da Namco Bandai é conhecida pelo seu sistema de batalha com mais ação do que o normal e as jornadas longas e por ora confusas. Com alterações em sua estrutura – como um visual mais refinado e pequenas inovações no sistema de batalha – ele é até agora um dos games mais promissores para a safra 2010 do Wii. Embora um lançamento ocidental ainda não tenha sido confirmado, é provável que ele aporte em terras ocidentais na segunda metade do ano que vem. Lançado no Japão no fim do ano, fez um relativo sucesso e conseguiu a aprovação da crítica especializada. Quem gosta do gênero, não deve perder.

8 Monster Hunter 3

Capcom – abril

Maior sucesso de uma third party no Wii esse ano no Japão, Monster Hunter 3 terá uma difícil missão pela frente: conseguir o respaldo do público ocidental, já que por essas bandas o público gamer costuma simplesmente ignorar a franquia. Fato é que a mescla de hack'n slash com game de criação não é lá muito inovadora. O grande trunfo aqui é a possibilidade de se caçar e conseguir dezenas de partes dos inimigos para combiná-las em novos itens e armamentos. Esse acaba sendo o grande desafio do título: quanto mais raro o item que o jogador possui, mais difícil foi o inimigo derrotado. Para se ter uma idéia da dificuldade imposta por essa estrutura, algumas batalhas chegam a durar horas.

Outros elementos que se destacam são o belíssimo visual – resultado de um empenho pessoal da equipe de desenvolvimento, cumprindo a promessa de oferecer verdadeiramente um game de nova geração no Wii – e as missões de coleta online – que no Japão são cobradas e oferecem o que para muitos é a melhor experiência online que um game de Wii já proporcionou. Se você ignorou até agora a série, não há mais motivo para fazê-lo.

6 Pokémon HeartGold & SoulSilver

Nintendo – março

Todo fã de Pokémon que se preze tem um carinho especial por Gold & Silver, versões lançadas para o saudoso Game Boy Color em 2000. Quando a Nintendo anunciou que recriaria os títulos para o DS, a resposta dos fãs foi unânime: será imperdível. A principal adição é o suporte ao acessório PokéWalk, que permite aos jogadores transferirem seus monstros do DS para o periférico e treiná-los onde quer que esteja, ganhando pontos de experiência a cada passo dado. Ampliando ainda mais a experiência há a presença de muitas localidades novas e o redesenho de vários locais bastante conhecidos por quem jogou o original. Quanto mais se joga, mais se percebe que HG & SS não são apenas um remake. Se você não aguenta mais esperar, pode ficar tranquilo, o lançamento está próximo.



7 Okamiden

Capcom – sem data

Com lançamento marcado para 2010, Okamiden é seqüência direta de Okami, um dos games mais festejados pela crítica. O enredo vai contar as aventuras da lobinha Chibeterasu que deve cumprir uma missão imposta por Sakuya, divindade ligada à natureza. À primeira vista, o visual chama muito a atenção, não só por se tratar de algo acima da média no DS, mas por manter o mesmo brilhante estilo visual do game anterior. A jogabilidade irá se beneficiar da tela de toque para se tornar muito mais funcional e interessante. Por exemplo, basta desenhar linhas para atacar com a espada ou círculos para árvores florescerem. Será um dos grandes games do próximo ano, sem dúvidas!



5 Dragon Quest IX

SquareEnix – março

Maior sucesso do ano no Japão, o nono game da série principal de Dragon Quest se tornou o game da franquia mais vendido por lá, com mais de 4 milhões. No fim desse ano é a vez do ocidente finalmente receber o que é considerado por muitos o game DQ mais completo de todos. Gigantesco e cheio de missões extras, o título ainda continua com a base que fez da série um enorme sucesso, embora a variedade de classes de personagens e de missões seja bem grande.



Outro destaque forte é o visual, um cel shading muito do competente e muito bem animado. A trilha sonora transpira tradicionalidade, lembrando as melhores trilhas da série. Essa nona versão ganha em qualidade graças ao uso da rede online para downloads de missões extras e ações cooperativas com mais de um jogador. O lançamento americano ainda não possui uma data certa, mas especulamos que ele pode acontecer no último trimestre desse ano.

4 Epic Mickey

Disney – sem data



O fato é que dá pra cada vez mais ficar empolgado e esperançoso com Epic Mickey. A promessa começa bem porque quem comanda o desenvolvimento é ninguém menos que Warren Spector, que não só criou uma fórmula inovadora com Deus EX, como é considerado um dos designers mais não usuais da indústria. Até agora, detalhes sobre como realmente a trama do título se desenvolve são escassos. Mas acho que podemos esperar o retorno de boa parte dos personagens que se tornaram esquecidos, tanto relacionados ao Mickey, como de outras “séries” – o que por si só já valeria nosso respeito.



Um ponto bastante interessante é que o real motivo para os criadores terem escolhido o Wii foi a possibilidade de usar o Remote inserido no esquema de jogo que foi pensado. Para ajudar em sua aventura, Mickey contará com vários itens como pincéis, lápis e borrachas para passar por obstáculos e todos eles serão utilizados com movimentos do Remote. Difícil de entender, mas muito promissor. Pois bem, dá pra ficar bem otimista. Sempre é bom um pouco de cautela, mas Epic Mickey parece reunir todos os elementos pra fazer dele um grande epic win.



3 *Metroid Other M* Nintendo – sem data

Qual foi a surpresa de todos nós, quando encerrando a coletiva para a imprensa durante a E3 2009, a Nintendo mostrou *Metroid Other M*. Mais surpreendente que o título em si é que o desenvolvimento desse *Metroid* sai das mãos da Retro e chega até o Team Ninja, responsável pela série *Ninja Gaiden*.

Essa mudança é claramente visível na estrutura que o game está ganhando.

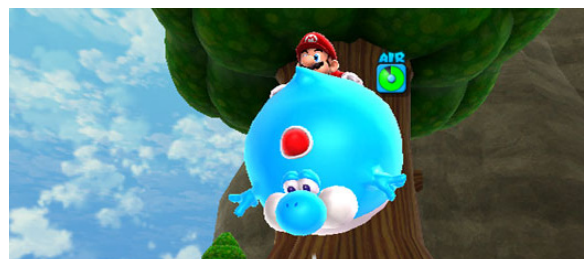
Ao que parece, ele seguirá uma linha mais tradicional, lembrando os primeiros *Metroids*. A jogabilidade parece ser na maior parte do tempo em side scrolling, com dezenas de inimigos na tela para serem derrotados. Curioso é que momentos onde a visão se alterna também foram mostrados, indicando que essas mudanças de plano serão recorrentes. Ao que parece não teremos a complexidade da série *Prime*, mas podemos esperar um sopro de novidade interessante e bem vindo.



2 *Super Mario Galaxy 2* Nintendo – sem data

Para muitos, *Super Mario Galaxy* é o melhor game dessa geração. O nível de excelência visual e no design que ele alcançou é impressionante, fora a estrutura de jogabilidade impactante. Agora imagine um game que evolui essas ideias e adiciona elementos novos – assim é *Super Mario Galaxy 2*.

As principais novidades são a presença do sempre fiel Yoshi e suas várias cores e habilidades - com a inovação de que agora ele pode engolir frutas para ganhar funcionalidades novas. Possibilidades de perfurar rochas, congelar lagos e até mesmo controlar o tempo estão confirmadas. Outra novidade é que a língua do dinossauro é controlada com o cursor do Wiimote, permitindo várias novidades para a jogabilidade. É claro que o que mais chama a atenção a primeira vista é o visual estelar do título - uma evolução do anterior com a mesma qualidade e efeitos de iluminação fantásticos do original. Dessa vez dá pra esperar localidades maiores e ainda mais complexas - como o planeta na foto onde a cada passo uma flor brota do solo. O desenvolvimento de *Galaxy 2* está avançado e o lançamento deve acontecer na metade do ano fiscal de 2010 (rumores apontam para agosto), então é bom ficar de olho!



1 *The Legend of Zelda - Wii* Nintendo – sem data

Aposto que você ficou bem surpreso quando Satoru Iwata disse que The Legend of Zelda para Wii (ainda sem nome definido) seria lançado esse ano. Embora seja uma vontade de todo dono do console, não dava pra acreditar que um game de desenvolvimento tão trabalhoso fosse lançado tão cedo. Ainda custa acreditar.

Até agora a única apresentação formal do título aconteceu na E3 2009, em uma coletiva a portas fechadas cujo teor já é mais que conhecido por todo mundo. Na época, Satoru Iwata e Shigeru Miyamoto mostraram a artwork que você vê ilustrando o fundo dessa página. Nela é possível ver um link realista e adulto junto a um ser prateado. As únicas informações confirmadas pela Nintendo até agora dizem que esse será um Zelda que se passará em uma era diferente dos demais, tendo como protagonista o Link mais adulto que já apareceu em um game da série. Outras novidades do título são mudanças drásticas em sua estrutura. Miyamoto já mencionou que a progressão da história aqui será diferente, fugindo do que os jogadores estão acostumados mas sem perder a tradicionalidade. Outra mudança será na estrutura de evolução, saindo do tradicional overworld - dungeon - overworld. Repare que em todo game da franquia o jogador explora um mundo aberto, entra em uma dungeon e depois volta para um mundo aberto. A vontade de Eiji Aonuma - o diretor do game - é que pela primeira vez haja uma fuga desse esquema.

Desse ponto em diante só nos restam especulações, que vão desde a ideia de que a figura prateada da artwork seja a Master Sword personificada até a possibilidade da presença de uma mecânica de voo como mote central da aventura. Certa vez, Iwata chegou a dizer que as especulações da imprensa e da mídia especializada não estavam totalmente erradas, o que pode indicar que teremos um Zelda muito diferente do que estamos acostumados, mas muito próximo do que imaginamos.

Com suporte ao Motion Plus - mais de uma vez confirmado pela Nintendo - esse Zelda já surge como um épico absoluto. Não dá pra tirar muitas conclusões sem ver de perto o que Aonuma e Miyamoto estão planejando. Mas pelo feeling dos fãs e o mistério pregado pela Big N, pode ter certeza: será o game mais impressionante desse ano.



NINTENDO BLAST

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