

# NINTENDO BLAST

www.ninblast.com



EDIÇÃO Nº07 ANO 2010



# SUPER MARIO GALAXY 2

# ÍNDICE

PERFIL	Rosalina	03
ANÁLISE	WarioWare D.I.Y. (DS)	05
ESPECIAL	Super Mario Galaxy 2	10
ANÁLISE	Red Steel 2 (Wii)	22
MARIO BITS	Gobblegut	26
ANÁLISE	Pokémon HeartGold & SoulSilver	27
BLAST BATTLE	Zelda PH vs. Zelda ST (DS)	31
NINTENDO CHRONICLE	A Consagração do SNES	41
PRÉVIA	Trauma Team (Wii)	47
N-BUSINESS	A Nintendo como Organização	50
BLAST FROM THE PAST	Super Mario 64 (N64)	57

## REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Oliveira
- Gustavo Assumpção
- Ricardo Scheiber
- Pablo Montenegro
- Arjan Goes
- Eduardo Jardim

## REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Rafael Neves
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Henrique Dória
- Pedro Zambarda
- Bruna Lima
- Douglas Fernandes
- Gustavo Branco
- Ricardo Scheiber
- Arjan Goes

## DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Gustavo Assumpção
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Marcus Dejean

## INTRODUÇÃO

A primeira viagem de Mario por galáxias distantes foi responsável por uma verdadeira revolução no Wii. E imagine como é a nossa expectativa com a proximidade do lançamento de Super Mario Galaxy 2, já que o game chega às lojas no fim de maio. Preparamos para essa edição uma matéria super especial com todos os detalhes e novidades dessa continuação. De quebra temos análises de grandes lançamentos como Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS), Red Steel 2 (Wii), WarioWare D.I.Y. (DS), e ainda relembramos o incrível Super Mario 64 (N64). Boa leitura!

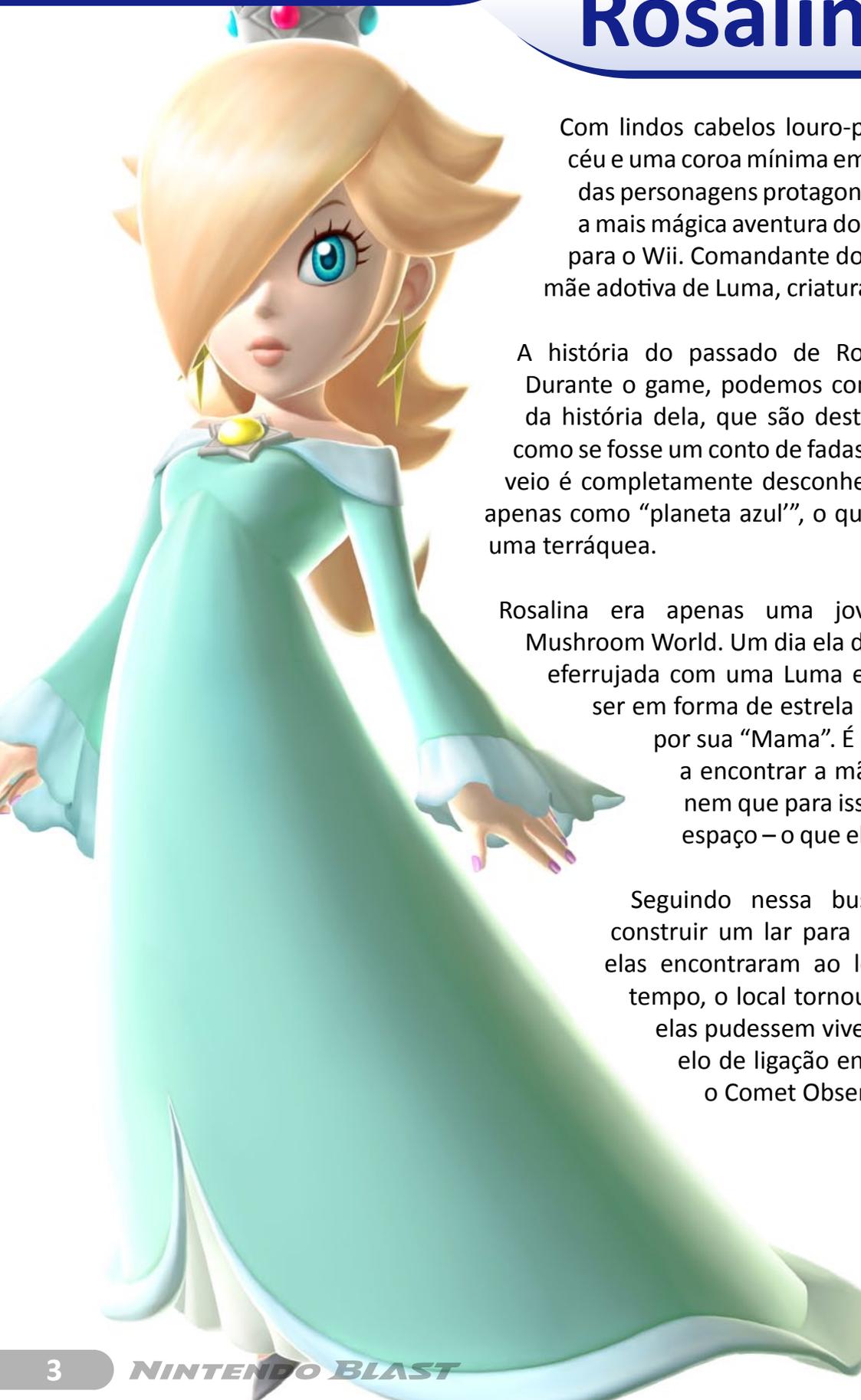
- Gustavo Assumpção

## APOIAM A REVISTA





# Rosalina

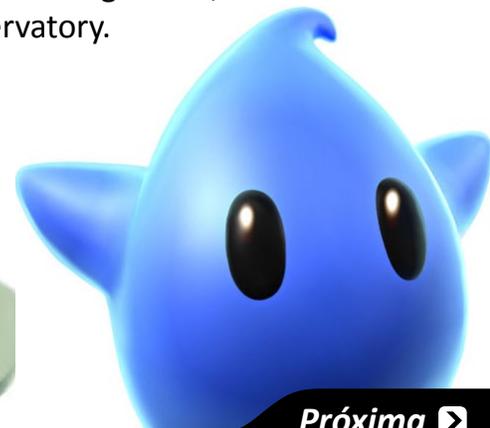


Com lindos cabelos louro-prateados, um vestido azul-céu e uma coroa mínima em sua cabeça, Rosalina é uma das personagens protagonistas de Super Mario Galaxy, a mais mágica aventura do bigodudo, lançada em 2007 para o Wii. Comandante do Comet Observatory, ela é a mãe adotiva de Luma, criatura parecida com uma estrela.

A história do passado de Rosalina é muito complexa. Durante o game, podemos conhecer alguns dos detalhes da história dela, que são destravados em nove capítulos como se fosse um conto de fadas. O planeta do qual Rosalina veio é completamente desconhecido. Ela se refere ao local apenas como “planeta azul”, o que pode indicar que ela seja uma terráquea.

Rosalina era apenas uma jovem menina vivendo no Mushroom World. Um dia ela descobriu uma nave espacial enferrujada com uma Luma em seu interior. O estranho ser em forma de estrela disse que estava esperando por sua “Mama”. É então que ela decide ajudar a encontrar a mãe da simpática criaturinha, nem que para isso ela tenha que se dirigir ao espaço – o que ela acaba realmente fazendo.

Seguindo nessa busca, Rosalina começou a construir um lar para Luma, em um cometa que elas encontraram ao longo da jornada. Com o tempo, o local tornou-se muito grande para que elas pudessem viver sozinhas, se tornando um elo de ligação entre as galáxias, o Comet Observatory.

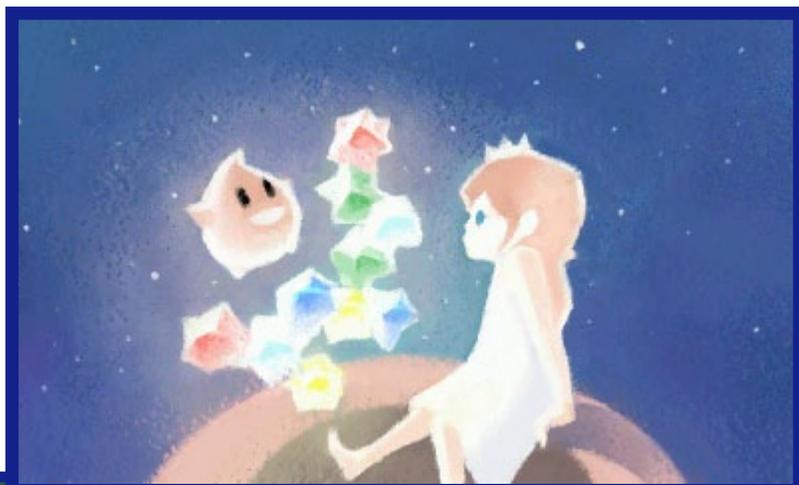


Ela aparece a Mario & Luigi, depois que Bowser rapta a princesa Peach. Bowser também ataca o Comet Observatory roubando as Power e Grand Stars, as quais Rosalina protege. Com a ajuda de Mario, ela consegue recuperar as estrelas perdidas e manter o espaço na mais completa paz.

Rosalina ainda fez aparição especial em **Mario Kart Wii**, como uma piloto secreta e em **Galaxy 2** como um guia cósmico para jogadores iniciantes - uma variação do Super Guide de *New Super Mario Bros. Wii*.



**Jogos/Séries em que está presente:** Super Mario Galaxy, Super Mario Galaxy 2, Mario Kart Wii



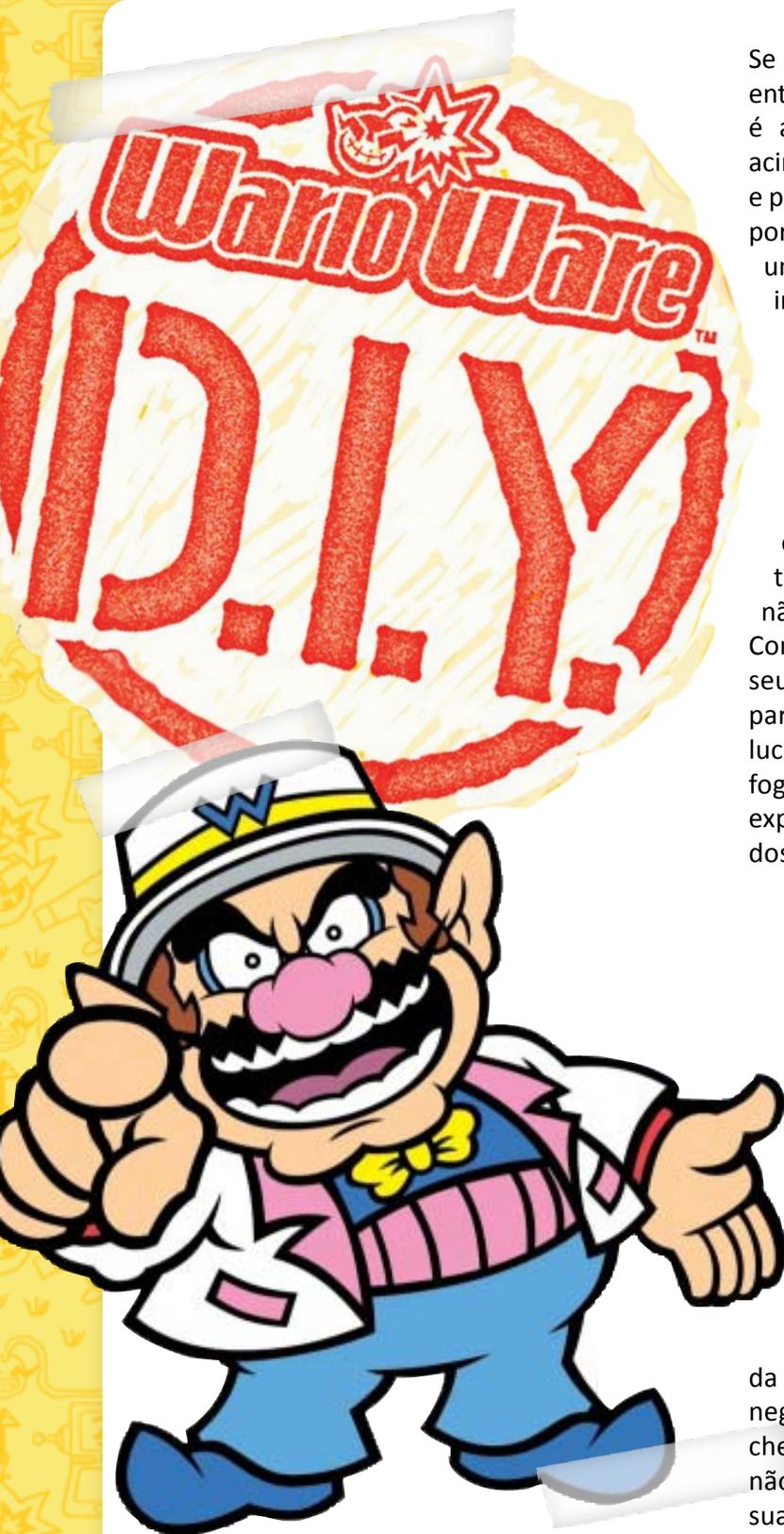
She remembered having picnics with her mother on that hill on bright and windy days...

Flip  
A



## Análise

## WarioWare D.I.Y. (DS)



Se você é um leitor da nossa sessão GameDev, então deve saber o quão complicada e enigmática é a indústria de jogos. Marcada por concorrências acirradas, particularidades de mercados consumidores e projetos secretos de cada empresa, não é fácil navegar por este segmento da economia. Mas mesmo que seja um caminho cheio de lombadas, muitos ainda se interessam por este mundo e chegam até a se divertir enquanto analisam as disputas entre softhouses e comentam sobre projetos novos de suas empresas preferidas. Bem, a Nintendo deve ter pensado nessas pessoas quando idealizou, junto à Intelligent Systems, o seu mais novo game da série WarioWare. Em vez de receber as centenas de mini-games curtos e divertidos para superar em alta velocidade, o trabalho do jogador será exatamente o oposto. Você não vai só jogar, mas também fará seus próprios jogos! Como o mais novo empregado da indústria de jogos do seu chefe, Wario, você terá de criar novos mini-games para lançá-los no mercado mundial afim de conceder lucro ao irmão ganancioso do Mario. WarioWare D.I.Y. foge à mecânica dos jogos da série, mas oferece uma experiência rica e interessante! Bem vindo ao mundo dos game designers!

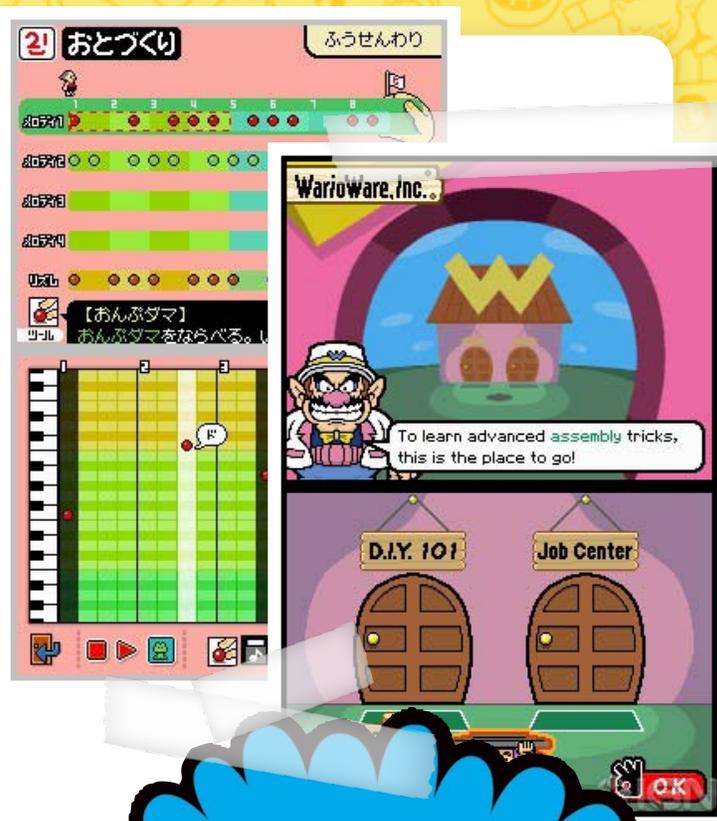
### *We Want You! To Create Micro-games!*

Foi com essa frase que muitos norte-americanos começaram seu dia quando a brilhante campanha de marketing da Nintendo fez uma clara analogia do seu novo WarioWare com o bordão do Tio Sam. A Nintendo não está exigindo que ninguém entre para o exército estadunidense, mas sim que produza mini-games. Não há como não dizer que a jogada foi interessante e até hilária, uma das propagandas de games mais criativas da atualidade. Embora a propaganda seja a alma do negócio, esta análise promete ir a fundo no jogo e checá-lo de cabo a rabo de maneira crítica, por isso, não vamos dizer que D.I.Y. é um mar de rosas só porque sua campanha publicitária é interessante.

Se você viu o logo “WarioWare” na capa do game, então deve ter achado que se trata de um jogo recheado daqueles mini-games toscos e divertidos no qual é preciso pensar rápido e executar um comando antes que o tempo acabe. Bom, meu amigo, essa regra é válida para todos os jogos da franquia, exceto por WarioWare D.I.Y. Quer saber por que? A resposta também está na própria Box do game, basta abrir a caixa de plástico do jogo para que um grosso manual de instruções pule para fora. Contendo mais de 60 páginas (e isso porque só há um idioma, imagine se repetissem os textos em mais línguas...), é um daqueles que faz o pesado manual do Nintendo DSi quase ficar para trás. E pra que tanta página? A questão é que D.I.Y. não é um jogo como os convencionais, ele não é tão simples e intuitivo quanto os demais da franquia. Este novo game é mais sério e exige inteligência e paciência do jogador. Afinal, não minto quando digo que criar mini-games é difícil e requer prática.

## Seu escritório

Como todo o trabalhador da empresa do Wario (cujo nome é escolhido por você), você terá algumas ferramentas para criar games. Existem muitas delas, que podem ser usadas para criar tanto games simples quanto verdadeiras obras-primas, tudo depende do jogador. Há um leque de opções para se desenhar o cenário e os objetos do game. Existem vários tipos de pincéis, borrachas, baldes de tinta... É algo muito superior ao Paint que você tem aí no seu computador, e a variedade de obras de arte que se pode criar é imensa. Há vários utensílios feitos para se auxiliar o trabalho; por exemplo: você não precisa desenhar um círculo a mão com a stylus, basta selecionar a opção de gerar círculos prontos e perfeitos (e prepare-se, porque os tutoriais do jogo irão repetir muitas vezes este detalhe). É possível ainda carimbar objetos já feitos previamente como olhos e bocas ou ainda elementos dos jogos 8-bits do Mario, como Gombas, cascos verdes e cogumelos. Se você for daqueles que curte pixelart, então se sentirá em casa no editor de imagens, pois o plano onde você desenhará é dividido em quadradinhos. Depois de enfeitar o cenário à sua moda e fazer as animações dos personagens, chega a hora de criar a música-tema do game.



O editor da trilha-sonora lembra o clássico Mario Paint. Logo, jogadores que já estão acostumados com o programa conseguirão reproduzir canções memoráveis com os efeitos sonoros simples do aplicativo. É possível construir cada faixa da música separadamente e ainda escolher o tipo de som (instrumentos musicais, temas...) a ser usado. Mas se você é daqueles que realmente só conseguem ouvir músicas e não faz ideia de como criar uma, WarioWare D.I.Y tem a solução. Talvez encaixar bolinhas nas faixas da música seja complicado pra você, então é só ativar a opção de cantar no microfone e o próprio jogo irá converter sua música em notas musicais, mesmo que essa opção não funcione tão bem devido ao tamanho curto das músicas. E mesmo que a sua voz seja desafinada, ainda é possível pedir a um maestro profissional (e virtual) para compor sua trilha sonora, basta especificar o tipo de música que você deseja!

A parte que vem a seguir é a da construção dos comandos de cada objeto, e essa parte realmente complica para os mais iniciantes. Cada objeto tem suas próprias ações (como correr, sumir, etc.) que são desencadeadas por uma condição do jogador (tocar o objeto com a caneta, encostar um objeto no outro...). Por exemplo, se você quer que a planta cresça quando você toca nela, é só colocar o “toque” como condição para uma mudança na animação da planta. Depois é só mudar a condição para vencer o jogo e a parte principal está fechada, basta só lapidar um pouco. O jogo usa um sistema de “switch”, assim, quem tem um pouco de experiência com programas do tipo “RPG Maker” já estará familiarizado com a ferramenta, mas os menos experientes terão alguns problemas no início...

Há, no entanto, sempre uma opção a mais, e em WarioWare D.I.Y, você pode fazer sua própria historinha. Desenhando os personagens, as falas e tudo mais! Não é tão incrível quanto criar um game, mas bom o bastante para fazer suas próprias tirinhas hilárias!

## Tutoriais

Por mais que os criadores tenham feito menus bonitinhos e cheios de botões coloridos, por mais que as ferramentas sejam intuitivas e o próprio produto final seja um mini-game simples e rápido, tudo requer um pouco de capacidade de programação. Mas calma, não estou dizendo que você deve ser capaz de entender linguagem de computação avançada, só terá de ter uma noção de como usar as ferramentas de criação de jogos com sabedoria. Para que todos possam jogar WarioWare D.I.Y, a Nintendo disponibilizou uma série de tutoriais e instruções básicas para que você consiga criar seus próprios mini-games sem tropeçar tanto na mesma pedra. As instruções explicam passo-a-passo o que fazer para se criar um mini-game, respeitando o ritmo de aprendizado do jogador e divertindo-o, afinal, os diálogos entre Wario e a instrutora Penny estão recheados de piadinhas e esquisitices.



Já vou dizendo que os tutoriais podem cansar, eles são muitos e estão espalhados no interior do game e no livrinho de instruções da caixa, mas também digo que são essenciais para que você consiga desencilhar.

Há instruções básicas e avançadas, só depende da paciência do jogador. Mas garanto que, mesmo que demore um pouco, se você chegar ao nível em que consiga criar games com facilidade, estará diante de uma incrível experiência. Quando finalmente suas habilidades chegarem a esse patamar, a criatividade rolará solta e você passará horas idealizando e pondo em prática suas ideias mais mirabolantes. Só não esqueça que os joguinhos são curtos, então não faça algo complicado demais!

## A empresa

Jogos da Nintendo com personagens de Wario nunca são enfadonhos. Na franquia WarioWare, nasceram personagens carismáticos como o dançarino Jimmy P., a assustadora Ashley e a vívida Mona. Esta turma bem bagunçada estará trabalhando junto com você para que a empresa do Wario cresça e, obviamente, ele encha os bolsos. Os personagens irão tanto te dar dicas sobre jogos quanto criar seus próprios mini-games, afinal, não teria graça passar o jogo inteiro só fazendo jogo, às vezes é bom jogar os das outras pessoas. E não vão ser só os amigos do Wario que disponibilizarão games, mas os outros jogadores do mundo inteiro também poderão expôr suas obras na internet e você poderá baixá-las no seu DS! É possível navegar ao redor do globo pela Wi-Fi Connection ou trocar mini-games com seus amigos por conexão local! Tudo muito simples e prático!

Com essa opção de publicar seus jogos ao redor do mundo, a ideia de ter sua própria empresa estará ainda mais forte!

Afinal, o que seria de uma agência se não comercializasse seus produtos em vários países? O mesmo vale para você e sua empresa virtual em WarioWare D.I.Y.! Os games que já estão circulando por aí estão muito bem feitos, mostrando que realmente não há limites para a criação de joguinhos! Tá esperando o que para mostrar ao mundo que você também pode ser um game designer?

E se você quiser expandir ainda mais a sua experiência gameplay, que tal comunicar o DS e o Wii? Isso mesmo, há uma versão do jogo no WiiWare que pode ser baixada para compartilhar jogos com o DS. Para jogatinas em grupo e num televisor maior, juntamente a gráficos mais belos, o Wii garante aos jogadores muita diversão! Que tal fazer uma série de mini-games tematizando sua família e colocar você, seus irmãos, seu pai e até seu papagaio de estimação para brincarem na frente da TV?

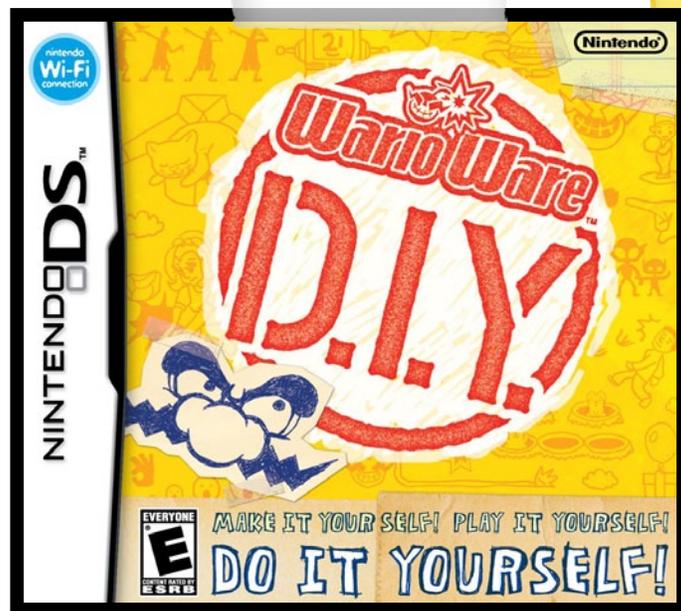


## O produto final

Você seguiu os tutoriais, criou excelentes mini-games, compartilhou-os ao redor do mundo e agora chegamos na parte mais esperada: jogar. O produto final de todo o esforço da sua empresa são os joguinhos criados por você com a ajuda da turma do Wario. É possível colocar seus mini-games para rodar assim como sempre aconteceu em qualquer WarioWare. A velocidade vai aumentando e você precisa, cada vez mais, correr contra o t e m p o para completar os joguinhos. É uma experiência incrível ver seus próprios games sendo jogados de verdade...



WarioWare D.I.Y. realmente mudou o conceito de game makers. Com ferramentas que vão guiando os mais iniciantes e ao mesmo tempo desafiam os mais assíduos, com tutoriais simples para quem não quer muita complicação e instruções avançadas para quem deseja respeito na rede mundial, além de todo o charme da turma do Wario, este game consagra-se uma verdadeira iguaria. Apesar de ter como único gesto o toque (não é possível programar riscos ou desenhos), WarioWare D.I.Y. propicia uma jogatina inovadora. Não é todo dia que alguém faz um jogo onde você deve criar o seu próprio jogo ou historinha, e é ainda mais raro ver uma ideia como essa dar certo. Você é louco por um WarioWare, tem a imaginação fértil e topa longas sessões de tutoriais para aprender a jogar? Então D.I.Y. é um jogo que combina perfeitamente com você. A felicidade que você terá quando vir seus próprios personagens fazendo coisas malucas na tela e impagável, e colocar seus amigos e parentes para experimentarem é melhor ainda! WarioWare com certeza é um dos títulos que faltava na gigante biblioteca do DS!



9.0

### WarioWare D.I.Y. (DS)

GRÁFICOS 8.5 | SOM 9.0  
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 9.0

por Gustavo Assumpção



# SUPER MARIO GALAXY 2

Já se passaram mais de dois anos desde que Super Mario Galaxy foi lançado. Naquele ano, o game acabou sendo eleito por muitos como o melhor game lançado em 2007. O mais impressionante disso tudo é que ainda hoje ele é considerado um dos melhores games (se não o melhor) já lançado para o Wii. Com o anúncio de uma continuação direta e com o lançamento cada vez mais próximo, resolvemos enumerar **dez motivos pelos quais você deve jogar Super Mario Galaxy 2**.

## 10. Simplicidade Nostálgica

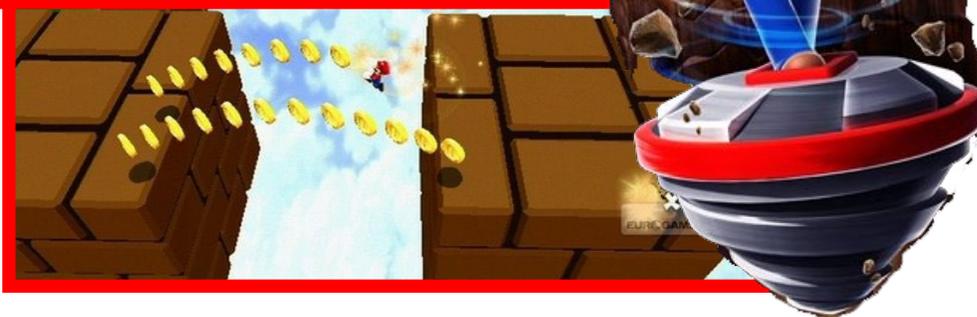


Se Super Mario Galaxy tinha uma complexidade incrível, em *Galaxy 2* isso não será muito diferente. Embora a jogabilidade seja ainda mais cheia de recursos e a dificuldade seja mais elevada, *Galaxy 2* traz algumas novidades que mostram ser uma inspiração clara de outros games do bigodudo. Ao que parece, essas novidades foram uma resposta ao sucesso de *New Super Mario Bros. Wii*, que ao buscar inspiração no passado, atraiu uma gama simplesmente gigantesca de jogadores.

A principal novidade nesse sentido é que a progressão entre os mundos acontece de uma maneira bem mais simples, sem a presença de um grande mundo central, como havia acontecido no primeiro *Galaxy*. Dessa vez o sistema lembra muito *Super Mario World* e o já mencionado *NSMB Wii*, com a presença de múltiplos caminhos e uma ordem mais bem definida entre cada fase. “Haverá muitas novas estrelas e rotas a serem encontradas e, por isso, um mapa amplo ajuda o progresso do jogador”, comentou Miyamoto na época do anúncio dessa característica.

Outras mudanças nesse sentido são a presença de músicas remixadas do primeiro *Super Mario Bros* e de *Super Mario World* e a reestréia de elementos e personagens de games anteriores da série. Um exemplo claro disso é que inimigos como os *Hammer Bros*, *Boos* e *Bullet Bills* estarão presentes, ligados as novas funcionalidades que o game permite.

Algumas fases também são claramente inspiradas em momentos que já apareceram em outros Super Mario. Em vídeos recentes já podemos observar uma espécie de *Ghost House*, parecida com o que vimos em *Mario World*. E essa parece ser apenas a pontinha de uma gama ainda maior de novidades que a Nintendo está preparando, uma maneira acertada de conquistar ainda mais o público da série.



## 9. Agora sim “Hardcore”



Uma das características mais criticadas no *Mario Galaxy* original era a dificuldade branda da maioria das fases. Em muitas delas havia uma linearidade exagerada e pouca necessidade que o jogador tivesse domínio das habilidades do jogo. A reclamação com relação a dificuldade chegou na época a incomodar boa parte da mídia especializada.

Fato é que dessa vez é bem possível que tenhamos um game mais complexo e com galáxias que exijam um pouco mais dos jogadores. Logo após o Nintendo Media Summit, realizado há poucos meses, Shigeru Miyamoto fez várias considerações sobre esse aspecto. Segundo ele, uma preocupação da equipe foi projetar o game como

se fosse uma seqüência linear do primeiro *Galaxy*.

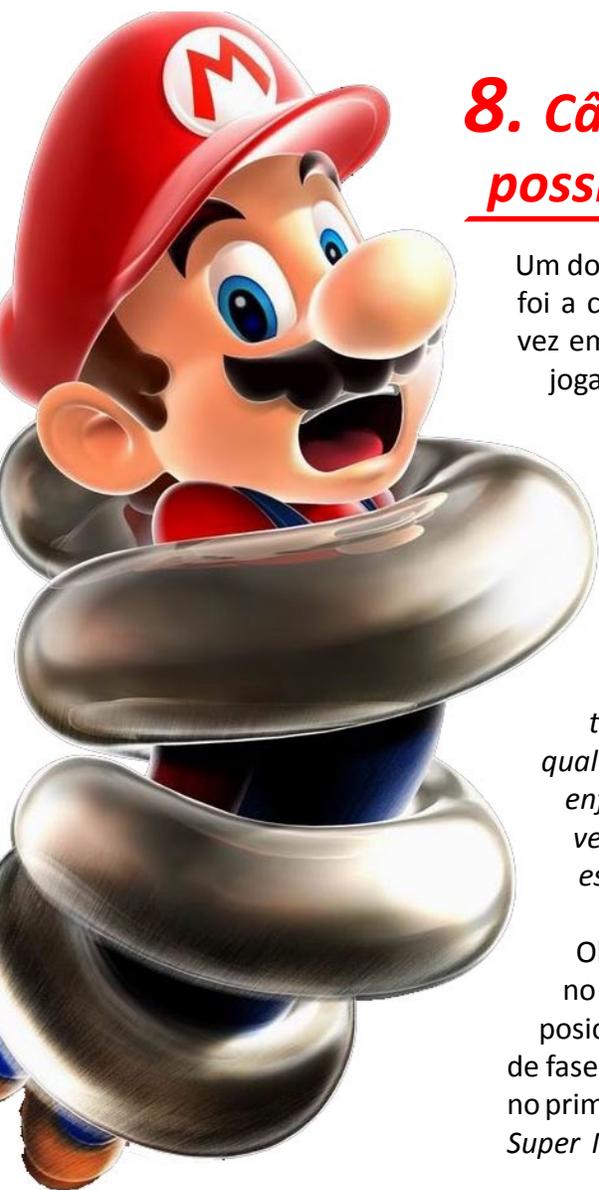
A ideia é dar aos jogadores a sensação de que eles estão continuando o game exatamente da onde o primeiro game da série parou. Por isso é bem possível que desde o início o game já ofereça um nível de dificuldade razoável.

Miya também comentou que espera conseguir oferecer um game múltiplo para todos os jogadores, onde as habilidades sejam aprendidas de maneira natural, com uma curva de aprendizado pequena, sejam esses jogadores casuais ou hardcores. Em outras palavras, isso significa que os controles serão fáceis, mas os jogadores terão que suar em determinados momentos – o que convenhamos é o que todo jogador que se preza espera.

Nas palavras do próprio Miyamoto, esse é o grande desafio de *Galaxy 2*: “Temos que admitir que o nível de dificuldade de *Galaxy 2* é bastante alto porque foi feito especificamente para as pessoas que acabaram *Galaxy 1*. Mas em termos de acessibilidade – em outras palavras, a facilidade com que se controla a personagem Mario – é mais fácil que o original *Galaxy 1*. É sempre divertido porque estamos tentando fazer algo sem precedente e único”.



## 8. Câmera mais variada, possibilidades de jogo ampliadas



Um dos pontos que mais surpreendeu a todo mundo no primeiro Galaxy foi a câmera. O principal motivo dessa surpresa foi que pela primeira vez em um Mario 3D ela não representou um problema que afetava a jogabilidade de forma decisiva. O esquema circular da jogabilidade privilegiou uma câmera mais simplista onde poucas variações de angulação possibilitaram controles bem precisos.

Recentemente, Miyamoto comentou esse aspecto no primeiro *Galaxy* e contou como foi o processo de aperfeiçoamento desse mecanismo. *“Pensamos em utilizar a melhor câmera possível quando fazemos jogos que tomam como palco mundos tridimensionais, e percebemos que há dois tipos principais de câmeras, dependendo do tipo de software no qual estamos trabalhando. Especificamente, a câmera está tentando enfatizar a atmosfera do mundo tridimensional. É como as pessoas verão esse mundo. Para essa necessidade, é preciso um trabalho específico de câmera”.*

Observando com detalhes as novas fases e galáxias inseridas no game, dá pra notar que teremos muitas novidades quanto ao posicionamento da câmera. É possível perceber uma incidência maior de fases com vista aérea e lateral – que ocorriam com menor intensidade no primeiro game da série. Sobre isso, Miyamoto disse que, *“Basicamente, Super Mario Galaxy 2 herdou o mesmo esquema de câmera de Super Mario Galaxy 1, mas como e onde usar a câmera será mais aguçado e melhorado.”*

Embora no primeiro game a câmera funcional tenha sido um dos destaques, em algumas ocasiões, principalmente em momentos onde a visão saía da zona de conforto do circular, a câmera parecia um pouco perdida e imprecisa. *“Essa é a parte em particular para a qual estamos dando tanta atenção. Você sentirá menos frustração em Super Mario Galaxy 2 e esperamos que você goste do resultado final.”*



## 7. Enredo simples e fofo

Outro ponto que tornou Galaxy um game cativante foi sua história grandiosamente contada, como nunca havia se visto na série principal. Embora o enredo fosse de grande porte e bastante detalhado, o próprio criador da série, Shigeru Miyamoto, não gostou lá muito dessa importância que foi dada para esse aspecto.

Tanto que em uma entrevista recente, Miya disse que havia conversado com o diretor de **Galaxy**, Yoshiaki Koizumi, sobre isso. *“Eu sempre senti que os jogos do Mario não são trajados particularmente por terem uma história pesada, considerando que a série Zelda é algo que segue o caminho mais natural da ideia. Nós diferenciamos um pouco entre esses dois, porque os jogos do Zelda têm tido uma história profunda enquanto os jogos do Mario não têm. O Sr. Koizumi é o tipo de pessoa que, sempre que estamos trabalhando num novo Mario, ele sempre quer trazer mais elementos da história nele, como ele fez com Super Mario Galaxy. Mas conversando com ele desta vez, ele concorda e sente que com o Galaxy 2, não haverá necessidade de uma história tão profunda”.*

Recentemente, a revista japonesa Famitsu trouxe os primeiros dados concretos sobre a história do game, que ao que parece será realmente apenas um elo de ligação e justificativa para a jornada principal. No início do game, como é até meio comum, Peach manda uma carta para nosso encanador. O conteúdo dessa carta é o seguinte:

*Querido Mario,  
Você deseja assistir às estrelas cadentes comendo bolo?  
Estarei esperando no castelo.  
Peach.*

Ao que parece, a cada cem anos poeira estelar cai no Reino do Cogumelo. E é esse momento que Peach chama Mario para acompanhar ao seu lado. Mas é lógico que as coisas não saem como o planejado: Em seu caminho, Mario nota uma luz misteriosa. Ele cautelosamente se aproxima dela, e encontra... uma pequena e perdida estrela bebê. A estrela - ‘Baby Luma’ - segue Mario até o castelo... e é aí que a trama começa. Baby Luma, aliás, será uma das grandes novidades de Galaxy 2, já que terá um papel fundamental no modo para dois jogadores. De forma geral, é possível afirmar que o enredo será sim mais simples e linear, adotando um esquema bem mais parecido com outros games da franquia.



## 6. Novos power-ups, novos poderes... novas possibilidades

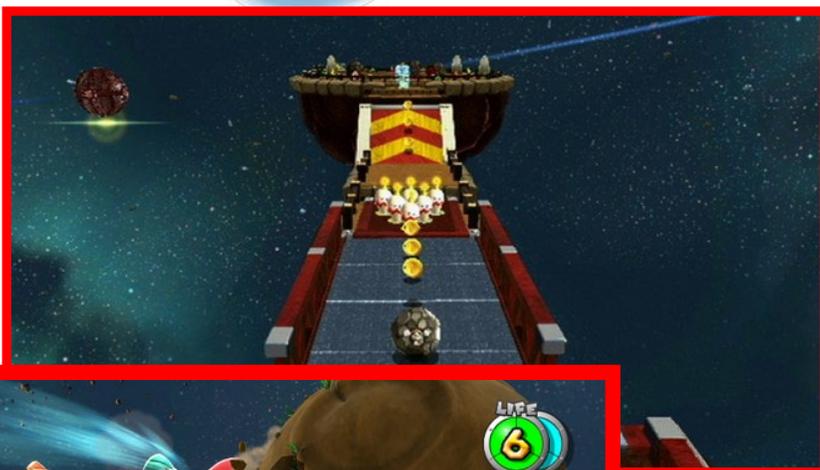
Galaxy foi responsável pela estreia de uma gama simplesmente incrível de novos power-ups para a série Mario. Cada um deles estava inserido em uma galáxia diferente, permitindo aos jogadores enfrentar experiências sempre inovadoras a cada nova fase.

Nessa segunda versão da série, está confirmada a maior quantidade de power-ups dos últimos tempos na série Mario – e muitas novidades de última hora ainda podem aparecer. *Bee Mario*, *Boo Mario*, *Rainbow Mario*, *Spring Mario*, *Fire Mario*, *Ice Mario*, *Rock Mario* e por fim *Cloud Mario* estão confirmados, sendo que os dois últimos fazem sua estreia na série.

Assim como no primeiro Galaxy, a opção da Nintendo é para que os itens fiquem restritos a determinadas fases. Isso significa que determinada habilidade só pode ser usada em determinada galáxia, impedindo que o jogador carregue o que adquiriu para outros momentos. Em suma, essa característica faz com que seja impossível usar, por exemplo o Bee Mushroom, em uma galáxia que não exista um Bee Mushroom.

Das habilidades novas, a única que realmente conhecemos é o Rock Mario. Presente na *Boulder Bowl Galaxy* ela dá a habilidade ao bigodudo de rolar por aí, destruindo os inimigos e elementos presentes nos cenários. Assim que destruir alguma coisa, Mario volta a ser ele mesmo e basta chacoalhar o Wiimote para que ele volte a se transformar em um pedregulho. Quem testou diz que a habilidade é acima de tudo muito divertida. Já a segunda habilidade nova presente em *Galaxy 2* é algo extremamente interessante. Trata-se do Cloud Mario, que transforma o herói em um criador de nuvens. O jogador terá que apontar para a tela e criar pequenas nuvens para que Mario salte sobre elas.

A verdade é que a Nintendo criou uma variedade imensa de possibilidades para Galaxy 2, de modo que cada fase de cada Galáxia possui algo inédito ou inovador – seja esse elemento um power up para Mario ou para o nosso amado Yoshi.



## 5. Visual estuendo

Não tem como dizer outra coisa: Mesmo hoje, **Super Mario Galaxy** é um dos games mais bonitos do Wii, rivalizando com alguns games de outros consoles da nova geração. Cada cenário foi construído com uma riqueza fabulosa de detalhes que surpreende até mesmo o jogador mais descrente.

Cada cor foi utilizada com perfeição, proporcionando uma agradável visão aos olhos do jogador. Outro fator que impressiona são os efeitos de luz precisos, bonitos e muito realistas.

Outro destaque eram o tamanho dos cenários. Eles eram imensos, com possibilidades variadas, dando a sensação ao jogador de que ele pode alcançar qualquer local de qualquer forma que ele pode imaginar.

Se essa já era uma característica que se destacava no original, imagine agora. Fato é que o belo uso de cores e luzes do original aparece ainda mais refinado aqui, com a presença de cenários ainda maiores e mais variados. Algo que é mais perceptível dessa vez é uma variedade maior de ambientações, com planetas cheios de recursos visuais.

A criação de novos personagens e inimigos também merece muitos elogios. E o que mais impressiona nisso tudo é que cada personagem é muito bem animado, possuindo vida própria e características particulares de movimentação. Se você pensar na fluidez do Yoshi em meio as fases, dá pra ter certeza que esse é o game mais bonito e mais bem animado do Wii.



## 4. Dezenas de novas galáxias



Super Mario Galaxy 2 será grandioso, e isso não dá pra negar. Miyamoto já confirmou que o número de galáxias presentes aqui será simplesmente incrível. E o que mais chama a atenção até agora é como cada uma delas possui algo diferente e com ar de novidade. Vale lembrar que desde o anúncio a Nintendo já havia comentado que algumas galáxias retornariam, mas a maior parte delas seria completamente inédita. Há algumas funcionalidades diferentes para ser utilizadas aqui: deslizar sobre rampas, congelar e descongelar água, desacelerar o tempo, descolorir a tela e até mesmo rolar em uma grande bola de neve são algumas das situações propostas. Há um nível de inspiração gigantesco, que por vezes se torna surpreendente, como quando o jogador se depara com uma série de planetas em forma de instrumentos de percussão.



Já comentamos levemente a *Boulder Bowl Galaxy*, área onde o jogador terá o primeiro contato com o *Rock Mario*. O design da área é fantástico, já que a disposição de inimigos e obstáculos acontece com livre inspiração em uma pista de boliche. Dessa forma, é preciso rolar pelos cenários e golpear os inimigos como se fossem pinos. Outro elemento que parece estar de volta com um gás novo são as galáxias com jogabilidade em duas dimensões. Agora esse tipo de fase existe em maior quantidade e até mesmo de uma forma mais surpreendente, como a localidade onde o jogador precisa controlar *Bee Mario* em um momento que lembra *New Super Mario Bros. Wii*



Outros momentos interessantes são o uso de uma broca (para perfurar planetas e encontrar novos itens e saídas), planetas onde a cada passo flores crescem ao redor, fases inspiradas em puzzles (com aquelas plataformas vermelhas já vistas em *Super Mario Sunshine*), planetas infestados pela versão Dark do Mario... isso sem contar batalhas muito mais intensas contra chefes gigantescos. O número total de novas galáxias ainda é totalmente desconhecido. Como faltam algumas semanas até o lançamento, é provável que aos poucos esse mistério seja solucionado.

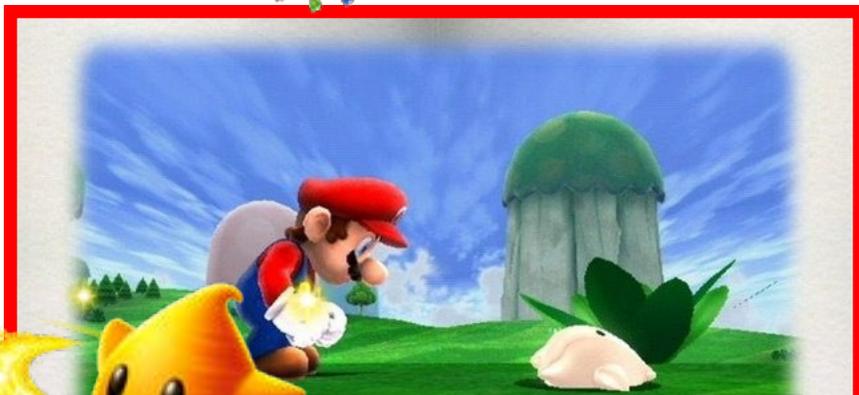


### 3. Modo Cooperativo renovado

Quem conhece a série Mario sabe que desde a era 16 bit esperamos o dia em que poderíamos desfrutar do game em um modo cooperativo de jogabilidade. Em *New Super Mario Bros. Wii* foi possível experimentar pela primeira vez essa possibilidade, e o resultado foi o melhor possível. Tanto que a recepção do público para o game foi algo muito acima do esperado.

Se você jogou o Galaxy original, deve lembrar que já havia um modo de cooperação, embora ele fosse muito limitado e pouco funcional. Chamado de co-star, o modo permitia que um segundo jogador controlasse mais um ícone em forma de estrela com um Wiimote adicional. Dessa forma era possível coletar itens e acionar mecanismos. Havia também a possibilidade de assistência, como por exemplo quando ambos os jogadores apertassem o botão A para que Mario pudesse saltar mais alto. Para *Galaxy 2*, a Nintendo anunciou um modo bastante parecido, embora dessa vez ele finalmente será mais divertido e oferecerá mais possibilidades para o segundo jogador. Se você reparou bem, deve lembrar que há uma pequena Luma ao lado do logotipo oficial do game. É ela que o jogador vai controlar no tal modo para dois jogadores.

A informação foi divulgada através do site oficial de Galaxy 2, onde uma pequena imagem confirma a possibilidade. Assim como da primeira vez, o jogador 1 controlará Mario no esquema tradicional Wiimote + Nunchuk. Já o jogador 2 controlará a Luma apenas com o Wiimote, mas dessa vez será possível atacar inimigos com um ataque giratório. É bem possível que a nova Luma ainda ofereça várias novas possibilidades e habilidades que ainda não são conhecidas pelos jogadores. O que dá pra comentar é que a ideia é muito bem vinda – e esperamos sinceramente que seja um nível acima do que foi feito no primeiro Galaxy.



## 2. A Volta espetacular de Yoshi



Essa sem dúvida é a novidade mais esperada, comentada e comemorada de **Super Mario Galaxy 2**. A presença de Yoshi é algo que traz uma gama de possibilidades simplesmente acima do que qualquer um pode esperar. E se levarmos em consideração que a Nintendo foi bem longe do óbvio, temos a grade atração do game como um todo.

Como você já deve estar sabendo, quando o jogador controla Yoshi, o cursor em forma de estrela se torna um círculo, permitindo que o jogador controle a língua do dinossaurinho com o pointer do Wiimote. Sobre essa possibilidade, Miyamoto explicou esse modelo em uma entrevista a revista americana Game Informer: *“Para ser mais preciso, mirar o cursor na direção de inimigos específicos faz com que o Yoshi engula esse inimigo. Com Galaxy 2, você pode na verdade identificar a apontar para as coisas que o Yoshi pode agarrar com sua língua, no intuito de obter pontos adicionais.”*



Se você lembrar bem, deve recordar que em Super Mario Sunshine, Yoshi já era controlável em alguns momentos (...) *“no entanto, a maior diferença notável foi o uso do cursor. Basicamente, tirando vantagem da funcionalidade do cursor, tudo o que você tem de fazer é apontar para uma área específica e Yoshi vai abocanhar o objeto que foi apontado. Então, apontando para um personagem inimigo, Yoshi pode cuspir o objeto e acertar aquele personagem”*, explicou Miyamoto.



Outra grande novidade é a presença de três tipos de frutas que ao serem ingeridas por Yoshi concede cada uma delas uma habilidade para o dinossaurinho. A primeira delas é a chamada *Blimp Berry*, que faz com que Yoshi inche e possa flutuar por um curto espaço de tempo. Essa habilidade será utilizada principalmente para atingir locais altos que Mario não consegue atingir por si só. A outra das frutas é a *Glimmer Bulb Berry*, que faz com que

Yoshi mostre caminhos outrora escondidos. Funciona de forma semelhante a *Matter Splatter Galaxy*, do primeiro *Mario Galaxy*. Por fim, a *Dash Pepper* faz com que o dinossauro ganhe uma super velocidade, usada principalmente para superar rampas inclinadas. Incrível, não é?





## 1. É Mario Galaxy, ora!

Depois de enumerar tantos motivos, acho que não precisamos enumerar mais nenhum. Na verdade o motivo principal para jogar **Super Mario Galaxy 2** é uma junção de tudo o que já foi dito por aqui. Talvez esse seja o game mais esperado desse primeiro semestre, e por que não, de todo o ano de 2010.

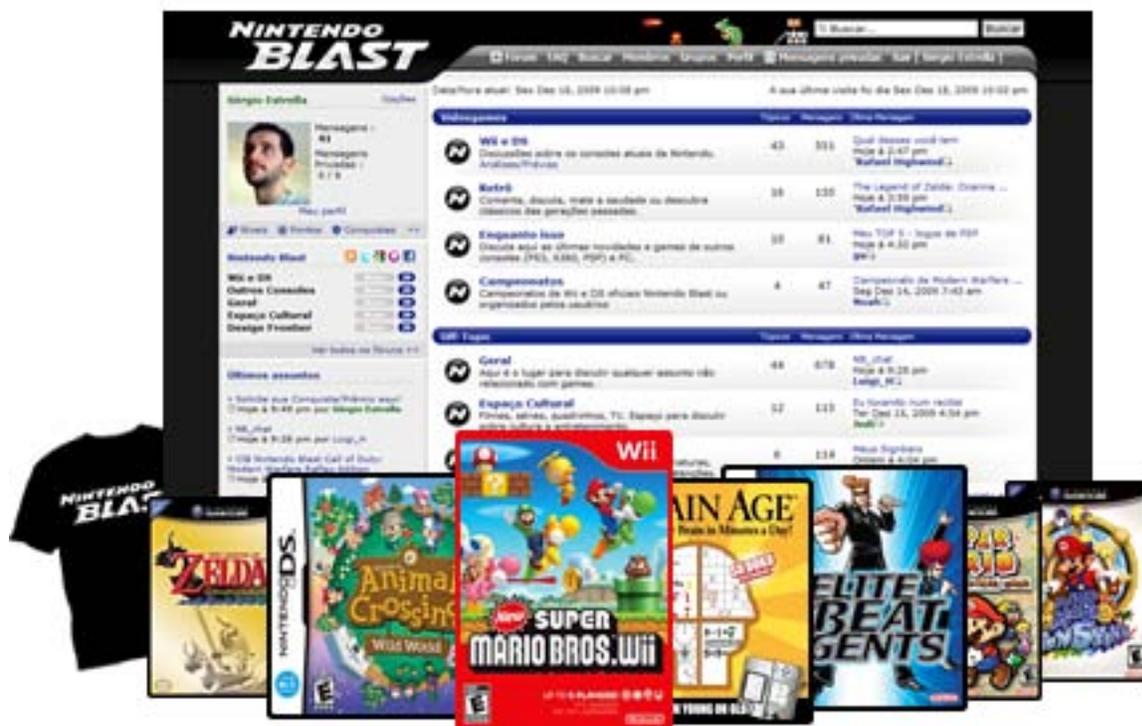
O grande mote central de Galaxy é a confirmação feita por Miyamoto de que o game terá 240 estrelas para serem conseguidas e o já mencionado grande upgrade na dificuldade – crítica de muitos jogadores ao game anterior da série “(...) de maneira direta, você pode ir até o fim e pegar 70 estrelas, o que já é desafiador mas não muito difícil. Se você realmente quer todas as estrelas terá que ir a lugares adicionais – e esses são bem desafiadores. Quando digo isso me refiro que será prazeroso e divertido conseguir dominá-los e vencê-los. No final teremos mais de 240 estrelas para se encontrar e achamos que isso será difícil para qualquer jogador”. Outra questão é que o super comentado Super Guide (de *New Super Mario Bros. Wii*), vai existir em Galaxy 2, mas um pouco diferente do que aconteceu em NSMBWii, já que valerá somente para as 70 estrelas básicas do jogo.

Fato é que Super Mario Galaxy 2 é um game feito sob medida para os fãs da série. Há a presença de Yoshi, de músicas reorquestradas e rearranjadas de outros games da série, um visual soberbo, dificuldade elevada, novos power-ups... parece não haver limites para essa que é a continuação mais festejada do ano. E o lançamento está próximo: **23 de maio**. Difícil é esperar...



# PROMOÇÃO Conquista Premiada

FÓRUM NINTENDO BLAST



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

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

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

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

[Visite o Fórum](#)

[Cadastre-se](#)

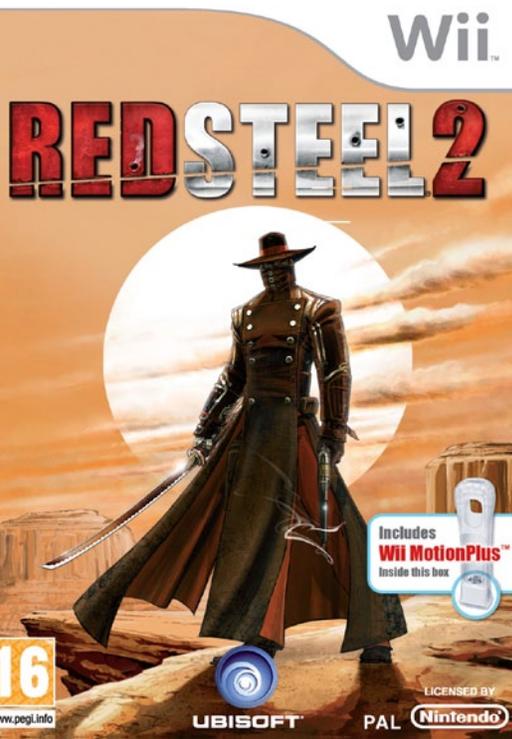
por Arjan Goes Tinoco

# REDSTEEL 2



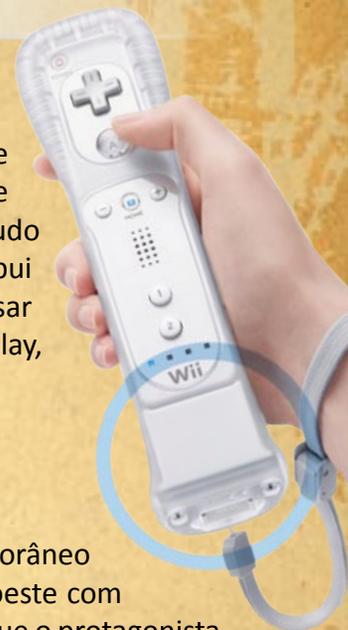
Lembra-se daqueles vídeos teasers da jogabilidade do Wii de antes dele ser lançado, que você via e pensava “Uau, vai ser incrível, principalmente pra FPS”? Red Steel 2 finalmente atinge este patamar como jogo de ação em primeira pessoa para o Wii, superando e muito o primeiro título, e entrando para o hall dos melhores jogos da história do console.

Red Steel 2 é o jogo definitivo de Wii.



Red Steel 2 é focado basicamente na espada, tanto pela variedade de golpes, quanto pelo estilo único de combate que ela permite no console da Nintendo. E como praticamente todos os oponentes usam alguma lâmina, é muito mais divertido partir para a luta de curta-distância que ficar atirando de longe. Por isso, esqueça o primeiro Red Steel, que é infinitamente inferior, com sua jogabilidade limitada e ênfase nas armas de fogo.

Para jogar Red Steel 2, é necessário ter um Motion Plus acoplado ao seu Wiimote, acessório este que ainda está ganhando mercado, em função do baixo número de títulos que necessitam dele. É só jogando que você sente como ele permite precisão nos movimentos, sobretudo da espada. Por isso, ousou dizer que Red Steel 2 contribuiu muito para justificar a aquisição de um motion plus, apesar de ser um jogo curto e praticamente sem valor de replay, como um New Game+.



## Samurais do velho-oeste

O estilo e ambientação de Red Steel 2 foge completamente ao clima urbano e contemporâneo repleto de yakuza do primeiro jogo. Seu universo é único, misturando elementos de faroeste com ninjas e samurais do Japão feudal em uma combinação praticamente perfeita. Não é à toa que o protagonista, o guerreiro durão sem nome, pertence a um clã que usa técnicas de espada com armas de fogo, justificando assim a jogabilidade.

O clã ao qual ele pertence é o Kusagari, que foi praticamente erradicado da face da terra. Ele – você – é o último sobrevivente, e por isso é alvo número um dos vilões. A primeira cena é sensacional: você é arrastado por um boss em sua moto, amarrado a uma corda, enquanto ele lhe xinga e esbraveja. Após isso, você sobrevive e encontra o mestre, que vai lhe ensinando as técnicas especiais do clã no decorrer do jogo. O objetivo inicial: recuperar sua katana. Depois, a história se desenvolve seguindo a fórmula: nova área, missões a serem cumpridas, boss final, e entrada na próxima área, abandonando a possibilidade de voltar à anterior. Em síntese, Red Steel 2 é extremamente linear, bastando seguir o objetivo principal e talvez revisitando alguns cenários para cumprir as missões alternativas, como destruir pôsteres seus de “procurado” ou grupos de inimigos. Algumas missões alternativas você até acaba cumprindo simplesmente ao seguir o curso da principal. É bom ficar de olho nelas, porque rendem um dinheiro extra, bastante útil para comprar upgrades.





Falando em dinheiro, ele também é encontrado destruindo caixas, barris e demais elementos do cenário do jogo. Então você eventualmente se pegará destruindo quase tudo por onde passa, pois os upgrades são numerosos e cada vez mais caros.

### *Meu Wiimote é uma Katana!*

Como já falei, o mais divertido de Red Steel 2 é usar a espada. É possível dar cortes diagonais, e até girar um pouco a lâmina quando a segura em posição de defesa, o que contribui no realismo ao game. A sensibilidade do motion plus permite que haja três níveis de força nos golpes, sendo que o mais forte é útil para quebrar armaduras dos oponentes mais bem protegidos. O problema é que devido a esta sensibilidade proporcionada pelo motion plus (que provavelmente você nunca experimentou antes em um jogo do Wii com tal intensidade) é realmente necessário empregar força e agilidade nos golpes do Wiimote, fazendo a mira sair da tela facilmente a cada espadada, dando-lhe o incômodo de reencontrá-la quase sempre. Não é tão ruim quanto parece, se você está habituado a FPS e demais jogos do gênero no Wii.

Há um considerável número de upgrades compráveis. É possível melhorar os atributos individuais de cada uma das quatro armas, comprar máscaras que ampliam o tempo para aplicarmos finalizações técnicas em inimigos específicos, vidas extras, aumentar a defesa da roupa, maior força de ataque da Katana, técnicas novas e aumentar o poder das técnicas especiais.

As técnicas aprendidas baseiam-se mais na Katana, apesar de haver alguns combinando espada com arma de fogo. O mestre obriga-lhe a repeti-los três vezes sempre que o ensina, o que parece chato, mas é necessário pra gravar os comandos. De qualquer modo, é bom ter um espaço livre ao seu redor pois você vai se pegar fazendo movimentos fortes ou amplos constantemente.

As opções de golpes e finalizações são tantas que da metade pro final de Red Steel 2, apesar de os inimigos tornarem-se mais difíceis, não ficam mais trabalhosos. As batalhas, na realidade, podem até ficar mais fáceis, se você apelar para as habilidades mais poderosas logo de cara, como "The Bear", que consiste em uma espadada no chão que atordoa os inimigos, ou "The Cobra", a qual permite uma sequência de tiros poderosos e precisos. A própria estratégia de combate logo fica mais fácil em função disso, enquanto no começo nos preocupamos mais em bloquear golpes e contra-atacar. Por sinal, o ataque acaba provando-se a melhor defesa, no desenrolar do jogo.

Quanto às poucas boss battles, a estratégia clássica de observar os padrões de ataque para saber quando deve



atacar, é garantia de sucesso. E é sempre mais prático desviar-se procurando uma brecha na retaguarda dos oponentes que atacá-los de frente.

Toda essa facilidade que o jogo oferece em função dos upgrades não estraga a diversão, se você não sair apelando repetitivamente nos mesmos golpes. A graça está mais em combater alternando técnicas, deleitando-se com o efeito cinematográfico proporcionado por elas.

## Câmera, luz, jogue!

Falando em cinematográfico, o visual de Red Steel 2 é bem impressionante para o Wii. O título se destaca em relação a outros jogos também neste aspecto. É uma pena a história ser tão fraca e sem profundidade, pois poderia ter sido melhor explorada, inclusive com mais das belas – e repletas de ação – cutscenes construindo a narrativa, ou mesmo nos diálogos feitos por rádio durante o jogo.



Três partes são bastante cinematográficas e merecem grande destaque aqui, que são: a primeira cena da moto, já mencionada; a parte que somos, digamos, “atropelados” e temos de realizar os comandos certos indicados na tela para desviar-se dos obstáculos e contra-atacar; e a parte no trem. Sim, há uma fase inteira passada em um trem em movimento. Se você ficar parado, é arrastado para trás, e quando anda, é meio complicado manter-se em linha reta. Trata-se de uma das partes mais originais e divertidas em Red Steel 2. Quanto à segunda parte que mencionei, basicamente uma cutscene jogável como as presentes em Resident Evil 4. É uma pena que não há

mais delas durante o jogo - seria ainda mais divertido. Afinal, se os produtores colocaram uma vez, por que não mais? É estranho.

Outro ponto que complementou com maestria o clima do jogo, contribuindo para formar este faroeste-nipônico, foi a trilha sonora que mistura elementos de ambos universos, pontuando o clima *western* com toques de instrumentos japoneses. Isso é notável nos sons predominantes das guitarras e percussão, também havendo toques de violinos e flautas eventualmente, culminando em uma trilha única, como o próprio jogo. Ela é inclusive trabalhada para funcionar da mesma maneira que a arquitetura, inimigos e ambientação do jogo para a nos inserir no universo de Red Steel 2. O casamento dela com as nossas ações dentro do jogo é praticamente perfeito, sobretudo nos combates, criando um clima de emoção na medida certa.

## Conclusão

O que o estraga Red Steel 2 é a superficialidade da história apresentada e, principalmente, sua curtíssima duração. As 10 horas passam voando, o que é uma grande pena. Mesmo assim, Red Steel 2 é um jogo imperdível para o Wii, graças ao uso que faz do wiimote, visual original, e excelente ação com armas de fogo mais técnicas de espada.

## Red Steel 2 (Wii)

GRÁFICOS 9.5 | SOM 9.5  
JOGABILIDADE 8.5 | DIVERSÃO 9.5

9.25

# MARIO BITS

## Gobblegut Super Mario Galaxy 2 (Wii)



Está na hora de mais um Mario Bits! Ou melhor, já passou da hora! Não se desespere, paisano - a coluna mais supermariana do site já chegou! E eu pergunto, qual o assunto da semana? Alguns diriam Metroid: Other M, mas não sou especialista em caçadoras de recompensas intergalácticas que lutam contra alienígenas. Então, obviamente, sorria, vim falar sobre Super Mario Galaxy 2.

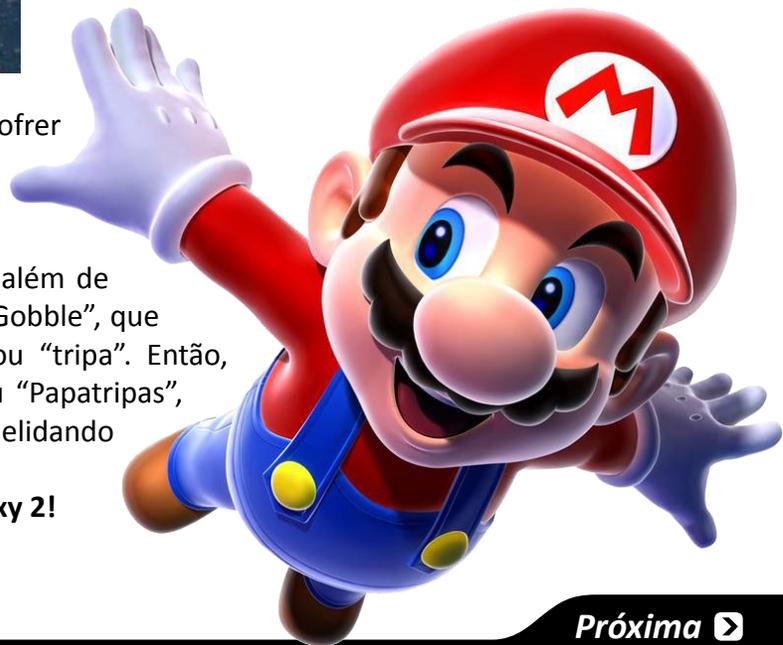
Vocês devem ter conferido os vídeos de Super Mario Galaxy dois que est'ao circulando por aí, não é? Eles estão em toda parte. Junto com as imagens, a emoção, empolgação, vontade infinita de saber tudo sobre o jogo - até não sobrar mais unhas pra roer. Ao assistir o vídeo de Super Mario Galaxy 2, vimos muitas coisas clássicas, ficamos paralisados em êxtase ao escutar o tema de Super Mario World, e adoramos a inserção da bandeira de *New Super Mario Bros. Wii*. Os elementos novos também eram de enlouquecer, tal como o dragão gigante que conferimos nas primeiras e extasiadas cenas de ação. Nunca o vimos antes no Marioverso. É hora do aprendizado!



Seu nome é Gobblegut, um chefão que aparece no jogo. É um dragão que circula um planetóide, cavando e então emergindo para golpear. Por enquanto, pouco se sabe sobre ele, mas tenha certeza de que, assim que mais detalhes surgirem e o jogo se popularizar em algum tempo, postaremos no Reino do Cogumelo e aqui na seção Mario Bits.

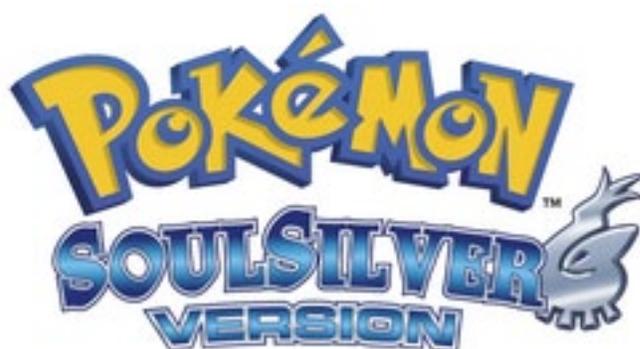
As manchas vermelhas que circulam seu corpo podem sofrer danos quando Mario pular nelas ou usar um ataque giratório. Após certo número de golpes, Gobblegut se enfurece ainda mais e é sempre visto fazendo sons idênticos ao assobio de um trem. O nome Gobblegut, além de ser difícil de lembrar (e pronunciar) é uma mistura de "Gobble", que significa "devorar", e "gut", que significa "intestino" ou "tripa". Então, no Brasil, é justo querer chamá-lo de "Comebucho" ou "Papatripas", apesar de, no futuro, seu filho ou irmãozinho acabar apelidando ele de "Dragão-Piui".

**Continuem de olho nas novidades de Super Mario Galaxy 2!**



## Análise

## Pokémon HeartGold &amp; SoulSilver (DS)



Quando a Nintendo revelou que estava produzindo os remakes de Pokémon Gold e Silver, não foi difícil de imaginar a excitação que tomou conta de todos os fãs. O que a série tem de tão bom assim, que atrai os jogadores de volta mais e mais vezes? Além de melhoras no gráfico e a adição de novos recursos, a fórmula não mudou desde os originais Red e Blue de 1996. Independente disso, as semanas que antecederam os remakes para o DS foram como dias frenéticos de muita ansiedade. Em diversos fóruns e comunidades da Internet, os fãs discutiam todas as suas expectativas em torno dos lançamentos. Quase 15 anos se passaram desde a sua criação, e a febre Pokémon continua tão contagiante como sempre. E agora você confere os motivos para que os novos jogos sejam dignos de toda essa animação.

### Vida e cores aos jogos originais

Para todos os seus méritos, é importante deixar bem claro que os títulos não são jogos novíssimos como foram Diamond e Pearl, lançados no Ocidente em 2007. Apesar de todas as alterações e de todos os novos conteúdos disponíveis, estes são remakes; por isso, se você jogou os originais Gold ou Silver, as coisas ainda vão parecer muito familiares para você. Quer dizer, mesmo que você note que o jogo teve um baita upgrade graças ao hardware do DS. Os gráficos, as animações e até mesmo o som foram melhorados a partir do que foi visto no Game Boy Color, dando ao jogo um aspecto muito mais colorido e limpo. Os locais foram os que receberam os melhores benefícios, especialmente as cidades, que agora parecem muito mais vivas.

Os gráficos são bastante impressionantes para o DS. Em HeartGold e SoulSilver, tudo ficou ainda mais detalhado. Dos arranha-céus às fontes de água, percebe-se que a Game Freak deu muita atenção aos detalhes. Mas essa atenção vai além dos gráficos, Os efeitos sonoros também são incríveis, como quando você corre sobre uma ponte de madeira e consegue ouvir os passos ecoando.



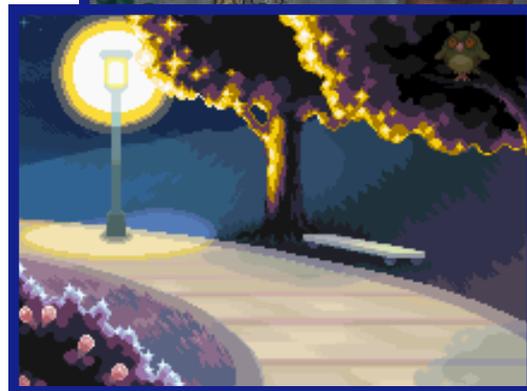
E ao estar ao lado de um córrego, você ouvirá o som calmo da água corrente. Outro complemento notável é a interface do usuário. HeartGold e SoulSilver finalmente acabam com o acesso ao menu pelo botão X ou Start, favorecendo o toque de tela. Isso acelerou muito as decisões de jogo e, o mais importante, salvar. Agora para salvar você se utiliza de um botão dedicado na tela de toque, que com certeza vai ser usado com bastante frequência.

## Como sempre, um completo conteúdo

Os combates continuam os mesmos, como nos originais Gold e Silver ou em qualquer outro jogo da série Pokémon. É claro que ao comparar os remakes com os originais, as mecânicas se mostram muito mais profundos, em face aos ajustes que foram feitos ao longo dos anos. Mas há uma série de coisas que os jogadores certamente vão reconhecer e apreciar, como as possibilidades de se alterar os status, a expansão no sistema de valores e as habilidades especiais dos pokémons. Esses diferentes elementos combinados fazem com que HeartGold e SoulSilver provavelmente sejam as versões com a melhor estrutura de recursos que apoiem o sistema de combate.

Os novos jogos estão absolutamente recheados de muito conteúdo. Além de tudo o que os originais Gold e Silver ofereciam, os remakes têm diversas quests que eram exclusivas do Pokémon Crystal. Sendo assim, há uma série de novas opções incluindo a Zona Safári do continente Johto, os desafios Pokéathlon, novos locais e rotas, e muitos eventos especiais que puderam ser vistos em outros títulos da franquia. Como se isso não bastasse, você pode facilmente gastar horas e horas no Wi-Fi Plaza ou na Battle Tower, onde você pode jogar minigames online, realizar trocas de pokémons, enfrentar outros jogadores ou até mesmo assistir a replays de lutas do passado. Sem favor nenhum, essa é a versão da série com os componentes online mais detalhados e refinados até então vistos, cujo conteúdo também se mostra como o mais completo.

Isso sempre foi um “a mais” para a franquia, porque ajuda a retirar uma cansativa linearidade do game. Apesar de haver sempre uma determina ordem que você precisa seguir por meio dos ginásios e do desenrolar da história, você pode muito bem fazer o que quiser, desde que tenha conseguido acesso àquela área. Você pode explorar os locais como quiser, ganhar níveis, olhar ao redor para pegar novos pokémons, ou completar quests secundárias em vez de avançar já para a próxima cidade.



Sobre as novidades exclusivas para cada versão, não há muito que comentar. Alguns eventos, locais e personagens aparecem em pontos ou lugares diferentes, mas a única coisa verdadeiramente exclusiva são alguns pokémons. Por exemplo, a versão HeartGold inclui Arcanine, Primeape, Kyogre, Donphan, entre outros, ao passo que o SoulSilver tem Nintetails, Persian, Skarmony, Groudon, etc.

## Experiências dignas de um game Pokémon

Há ainda as experiências que só encontramos mesmo em um jogo Pokémon. Podemos correr por aí ou usar a bicicleta para encurtar as distâncias entre as cidades. Também é possível forçar o relógio do sistema para a manhã, tarde ou noite, já que alguns pokémons somente ficam disponíveis durante certas horas do dia (embora eu pense que a graça do jogo esteja justamente em você tentar capturá-lo na hora real). Um registro diário contém todo o histórico do nosso progresso e um pouco sobre as batalhas realizadas até então. Sem esquecer, é claro, da pokégear, um dispositivo que inclui relógio, mapa, rádio e chamadas telefônicas com os demais personagens do jogo.

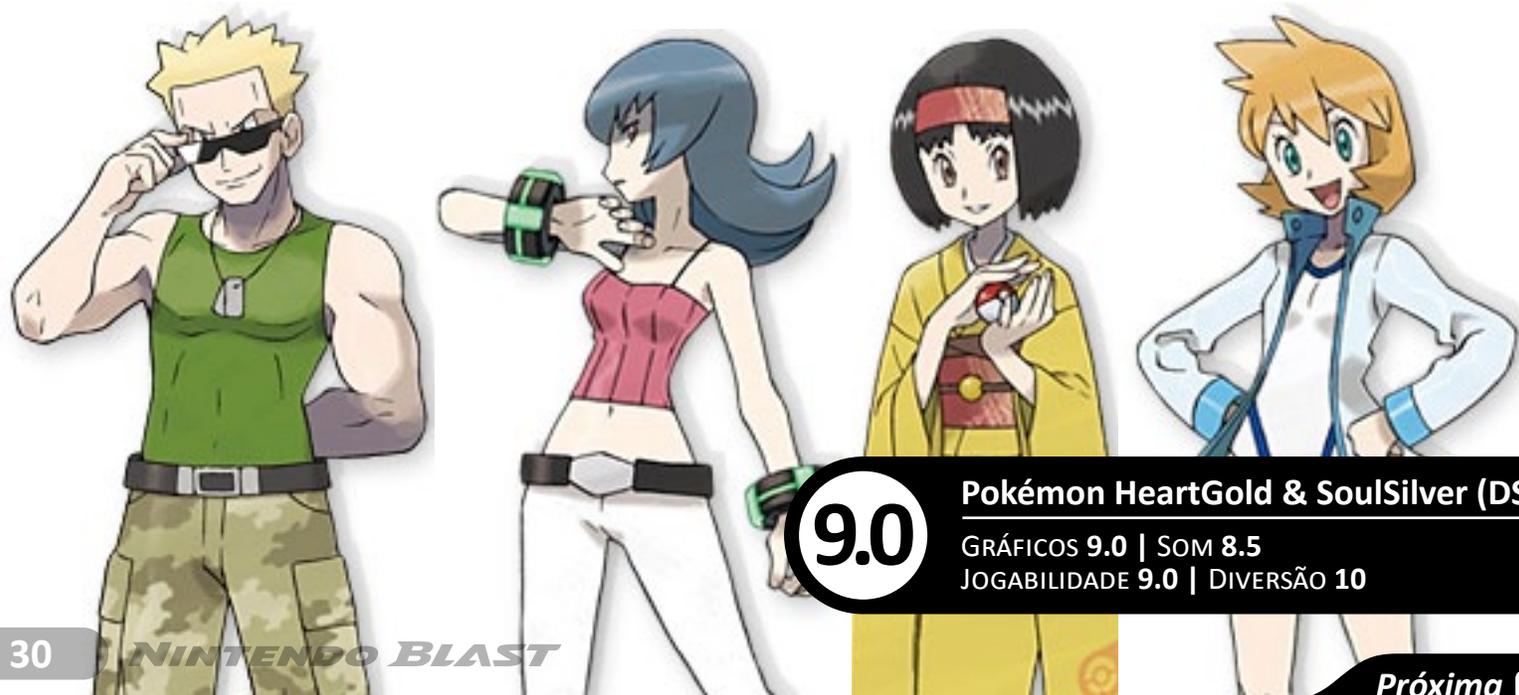
Tudo o que foi dito até aqui já estava no original Gold e Silver. Sendo assim, onde estão as tais atualizações para os remakes do DS? Para começar, temos novos personagens (tanto aliados, quanto vilões) ao longo do game, incluindo o fato de que o nosso pokémon principal irá nos acompanhar na exploração. Todos os ginásios foram redesenhados, agora com novos obstáculos (e não apenas os treinadores que precisamos vencer para alcançar o líder). Na zona safári, há diferentes áreas: deserto, montanha, floresta, pântano, pastagens e tundra, resultando em centenas de personalizações. Da mesma forma, dá pra ver que algumas áreas de Johto foram ampliadas e pequenos outros ajustes foram feitos para adicionar novos locais o Pokéathlon, sobre o qual já comentamos anteriormente.

Guerras de bola de neve, corridas de revezamento, saltos em trampolins, competições, e a nova pokédex, agora otimizada para caber mais pokémons na lista e com skins



que aumentam a customização do jogo. A mochila, a pokégear e os outros gadgets clássicos também aparecer renovados uma década depois, aproveitando as características do DS, que permitem uma gestão muito mais intuitivo. Mas nada se compara à grande novidade desta versão – e que merece toda a nossa atenção. É o pokéwalker, uma espécie de pedômetro que vem com o jogo e conta e registra cada passo que damos. Quanto mais caminhamos, mais watts conseguiremos para o pokémon que fica acomodado nesse tipo de tamagotchi. E o resultado? Mais pontos de experiência para melhorar nossos pokémons e a capacidade de desbloquear novas áreas no jogo com novos pokémons selvagens, bem como objetos inéditos. Um conceito absolutamente fantástico que a Nintendo criou, e que tem absolutamente tudo a ver com o universo do jogo.

Não é exagero tampouco fanatismo demais afirmar que HeartGold e SoulSilver se figuram como um dos melhores jogos para a série já lançados e até hoje, e pode-se arriscar a dizer inclusive que esses são os melhores remakes. As novas versões contêm todos os elementos necessários para agradar tanto aos jogadores mais antigos, que conhecem a franquia desde os seus primórdios, quanto os mais novos, que embarcaram com o lançamento dos jogos posteriores. E o resultado disso foi a concepção de games da mais alta qualidade. fases secretas em cada mundo – mesmo assim elas ainda aparecem na cara do jogador que nem tem tanto trabalho assim para descobri-las.



**9.0** **Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS)**  
 GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5  
 JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 10



VS.

*Por Rafael Neves*

## ***BLAST BATTLE***

O DS foi uma plataforma que resultou na mudança estrutural de jogos de séries que muitas vezes teimavam na repetição da mesma fórmula durante anos e anos. E Zelda foi um dos casos mais marcantes da plataforma. Até certo ponto, mesmo com o jogos da série usando uma mecânica em 3D inovadora nos consoles de mesa, os Zeldas para portáteis foram sempre muito parecidos com o original para NES.

Sobre uma perspectiva vista de cima e com movimentação por cenários vastos, foi assim que Zelda marcou o Game Boy, o Game Boy Color e até o Advance. Não estou dizendo que a fórmula é ruim, muito pelo contrário, jogos como Zelda: Minish Cap ou Zelda: Oracle of Seasons\Ages são divertidíssimos, mas a mecânica não sofria muitas mudanças. Foi aí que Zelda: Phantom Hourglass reiventou a franquia nos portáteis, e a sua continuação, Zelda Spirit Tracks, não fez por menos. Que tal ver qual dos dois influenciou mais? Qual dos dois é o mais complexo, o mais difícil, o mais bonito e, é claro, o mais inovador?

## HISTÓRIA

**Phantom Hourglass** O enredo de PH é uma continuação direta do sucesso *Zelda: Wind Waker*, para GameCube. Embora o jogo utilize personagens e elementos da história do antecessor, PH apresenta um enredo original. No início, pode parecer simples, você precisa resgatar Tetra e os primeiros templos são tematizados do mesmo jeito que sempre foi em qualquer *Zelda* (Dins, Nayru e Farores). Mas é depois que a história avança que a coisa fica muito mais complicada, agradando tanto os jogadores menos comprometidos quanto os mais assíduos. Mudando totalmente de perspectiva, a missão de Link se altera completamente e até o vilão se torna outro. Isso sem falar numa série de revelações sobre a identidade dos personagens, dando mais uma guinada na história do jogo. Mas o ritmo repetitivo e o enredo clichê do início podem desanimar, a menos que você consiga suportá-los, se for o caso, terá acesso a uma transformação completa no enredo. Transformação esta para melhor, é claro.



**Spirit Tracks** Mesmo se passando após PH, a história de ST acontece muitos anos depois da última aventura de Link nos oceanos. Agora num continente, há um novo mundo para explorar, e uma trama fantástica a se desenrolar. Em ST, Link é um simples aprendiz de maquinista e, para se graduar, sua tarefa é ir até o castelo de Hyrule receber a aprovação da princesa Zelda.

Lá, um incidente terrível acontece, remetendo o jogador a uma história complexa logo de cara, onde vilões surgem do nada e grandes alianças se firmam. Não há aquela preparação para que um enredo mais pesado chegue, como aconteceu em PH, isso fez com que alguns personagens não se desenvolvessem muito bem na trama. Mas este novo estilo também possibilitou um enredo mais bem elaborado do início ao fim do jogo, e não só do meio para o fim, como fez o antecessor. Basicamente, ST tem um história intensa e dinâmica, mas o modo como é contada é muito rápido e instantâneo.



**EMPATE !**

## INOVAÇÃO



**Phantom Hourglass** Em PH, o jeito como Zelda é jogado foi completamente alterado, embora alguns elementos essenciais da série tenham sido mantidos. Os controles pela tela de toque (quase que todo pelo toque, os botões servem só de atalhos opcionais) revolucionaram o jeito como se usa o DS. Não foi uma inovação tão grande como a de Ocarina of Time, que influenciou quase todos os jogos com movimentação tridimensional, mas o bastante para levar jogos como Dragon Ball Origins a copiar a mecânica. Foi uma inovação esplêndida, mas muito interna, basicamente só revolucionou jogos do próprio DS. Mesmo que você seja daqueles bem conservadores, não há como negar que a jogabilidade pela stylus é criativa e bem confortável. Há como diferenciar a velocidade de Link pela distância entre a caneta e o herói, assim como é possível desferir diferentes espadadas apenas pelo movimento da stylus (cortes horizontais, verticais e giratórios). Mas a inovação não fica só nestes detalhes, mas sim em toda a estrutura. Itens clássicos foram reinventados com o uso da tela sensível ao toque. A trajetória do bumerangue e da Bombchu são desenhadas livremente pelo jogador, e o lançamento de bombas e os disparos do arco de Link são efetuados com apenas um toque. O uso do navio também evoluiu muito em relação

a Wind Waker, o curso do barco, os duelos com canhões e a busca por tesouros é toda por simples toques e tracejos na tela. E o melhor: Tudo é muito confortável e funcional, sem muitos problemas de má captação de gestos. PH trás até novas espécies para a enciclopédia de Zelda, como os pinguins-alces-esquimós Anoukis.

**Spirit Tracks** ST traz grandes novidades à série Zelda. O uso de um trem como meio de transporte é uma delas, mas, mesmo que seja algo novo, é fácil perceber que a base dos trens estão nos navios de WW e PH. E não é só o veículo de Link, mas quase tudo de ST bem do antecessor: a movimentação pela tela de toque, certos itens, golpes com a stylus e a função que permite fazer anotações no mapa. E é por isso que o tempo de desenvolvimento de ST é vezes menor que o de PH, pois a base de Spirit Tracks, dos gráficos à mecânica, foi copiado e colado de Phantom Hourglass. Mesmo que isso não atrapalhe a qualidade do jogo, não o torna tão inovador; a própria Tower of Spirits é basicamente uma outra versão do Temple of Sea King. Itens como o bumerangue, a bomba e o arco e flechas são iguais aos que aparecem em PH. Mesmo assim, há elementos exclusivos deste jogo, como a participação de Zelda em puzzles cooperativos, novos itens como chicote-cobra e o Whirlwind que, junto ao novo instrumento musical, levam o microfone do DS a um novo patamar.



VENCEDOR:



## DUNGEONS E PUZZLES

### Phantom Hourglass

Uma das coisas que mais marca a série Zelda são seus quebra-cabeças e enigmas em equilíbrio com ação e aventura dinâmicas. E PH, como jogo da franquia, não podia deixar de ter puzzles que requerem inteligência do jogador, espalhados por dungeons bem feitas. Mas como o jogo foi feito na época em que a Nintendo estava concentrada quase que toda no público casual das suas plataformas, os quebra-cabeças e os templos de PH sofreram algumas modificações para que fossem “acessíveis a todos” o que acabou deixando os enigmas simples e as dungeons curtíssimas. Não há aqueles quebra-cabeças desafiadores como os que envolvem movimentação de estátuas ou templos complicados como o famoso Water Temple que marcou Ocarina of Time. A única coisa que agrada nos puzzles e dungeons

é o uso da tela de toque para executar as funções do jogo, mas quando essa sensação de novidade acabar, você vai se sentir jogando um game para crianças e não um para fãs fieis do elfo loiro da Nintendo.

### Spirit Tracks

Em PH o diferencial foi a tela de toque para a resolução de puzzle, mas em ST é o desafio que marca os enigmas do jogo. Agora que o jogador não terá mais o gostinho de fazer algo novo, pois muitas das funções de ST vieram de PH, a Nintendo reconheceu o nível de dificuldade bobo do primeiro Zelda para DS e reforçou o quesito desafio em sua continuação. Não vai ser mais a sensação de “nossa, estou empurrando blocos de pedra com um simples toque” ou “estou anotando a sequência de alavancas no meu próprio mapa!” que fará parte de ST. O que realmente lhe manterá preso ao jogo serão os puzzles mais complicados e as dungeons mais diversificadas. Mesmo que não chegue ao nível de desafio de Ocarina of Time ou Twilight Princess, este é um Zelda que traz de volta aqueles enigmas que utilizam toda a lógica e capacidade de dedução do jogador. E isso se deve principalmente aos puzzles resolvidos com a ajuda de Zelda. A princesa, em sua forma astral, incorpora os Phantoms (aqueles guardas com armaduras que te caçam nos dois jogos de DS). Cada Phantom tem suas características próprias e elas devem ser usadas com sabedoria a fim de ultrapassar os obstáculos do jogo. A capacidade de Zelda (incorporada em Phantom) de passar através da lava, de carregar Link, de rolar, se teletransportar e muitas outras devem ser usadas estrategicamente pelo jogador. A cooperação entre Zelda e Link é esplêndida, há algumas falhas mas é um recurso novo e muito bem utilizado neste novo game! O grande atrativo de Spirit Tracks está, com certeza, em seus puzzles desafiadores e inovadores!



VENCEDOR:



## CHEFES

**Phantom Hourglass**

Os chefões são elementos que marcam todo e qualquer Zelda, afinal, mesmo com as qualidades técnicas reduzidas do NES, os chefes sempre foram grandes e difíceis. O mesmo aconteceu com o passar dos anos, onde houve mais base para se criar chefões ainda mais colossais e complicados de se derrotar. PH não fez por menos, o jogo contém chefes criativos e muito divertidos de serem derrotados. A imaginação rolou solta na criação dos vilões finais dos templos, e nós nos perguntamos o que os produtores beberam para arquitetar tantos inimigos grotescos como estes. Há chefões que transitam entre as duas telas, chefes que precisam ser analisados pelos seus ícones no mapa e até alguns onde você não enxerga o inimigo, mas consegue ver o que ele está vendo, e precisa usar a visão do próprio chefe para se guiar. As novas funcionalidades do Nintendo DS foram a chave para estas esquisitices. A principal foi a implementação de uma tela em cima e outra na parte de baixo do portátil, garantindo batalhas épicas onde você deve prestar atenção nas duas ao mesmo tempo.

O número de chefões é grande (dez ao

todo), logo, você não terá a sensação de “acabou-se o que era doce” pelo menos não até criar cáries.

**Spirit Tracks**

Seguindo a mesma qualidade de PH, Spirit Tracks apresentou uma gama de chefões imensos e criativos, com características ímpares e habilidades exclusivas. As batalhas são épicas e os chefões são muito bonitos, neste quesito ST consegue um ponto extra. É incrível como foi reforçada a beleza dos chefes, tem alguns que mesmo sendo assustadores, são bonitos de se ver. Há chefes em que você luta atirando flechas enquanto gira em volta de um golem de lava. Tem monstros que têm de ser “soprados” antes de atingidos pela espada de Link e ainda há aqueles em que é necessário haver a cooperação entre Link e Zelda (Phantom).

E essa cooperação entre o casal e outros elementos aumenta o nível de dificuldade dos chefes. Assim como em outros fatores, a diferença entre os chefões de PH e ST é que em um há uma grande inovação e no outro um refoço na dificuldade e desafio.

EMPATE !

## POPULARIDADE



**Spirit Tracks** A recepção de ST foi como a de qualquer outro Zelda: muito positiva. Mas o jogo não passou muito disso. Foi elogiado por ter evoluído em muitos aspectos em relação à PH, como o nível de dificuldade e o melhor uso do microfone. No entanto, a pouca inovação (quase tudo foi extraído do antecessor) e o alto nível de repetição no uso do trem foram apontados como pontos negativos de Spirit Tracks. Alcançou a marca de 87% no Metacritic, o que é uma porcentagem que já torna o jogo obrigatório. ST foi homenageado e ganhou o prêmio de melhor jogo para portátil na Gamescon de 2009 e foi elevado a melhor game para Nintendo DS do mesmo ano pela IGN. Zelda Spirit Tracks conseguiu vender em torno de 2,5 milhões de cópias no mundo, mas ainda precisamos lembrar que o jogo não está saturado, e continua vendendo, mesmo que seja menos em relação ao lançamento. A popularidade desta continuação é menor que a do original, levando Spirit Tracks ao patamar de “mais do mesmo” ou seja, caracterizando-o como apenas uma expansão de Phantom Hourglass, o que não é de todo uma verdade, mas também não deixa de ser uma mentira completa.

**Phantom Hourglass** Zelda é sinônimo de grandes vendas e acabou. É claro que isso não se deve só ao fato do jogo carregar o nome da franquia, mas sim pela qualidade e pelo trabalho minucioso investido em cada detalhe do game. E foi o que aconteceu com PH. Como de praxe, o jogo foi um sucesso no DS, até por que os fãs estavam sem nenhum Zelda no DS há um bom tempo. Phantom Hourglass estreou e se tornou o best-seller no Japão e nas Américas, isso sem falar no sucesso que fez em todos os outros continentes. Chegando à marca de mais de 4 milhões de cópias em março de 2008. Zelda: Phantom Hourglass recebeu bundles e versões exclusivas do DS, e não foi por menos. Além de vender feito água no Saara, PH foi muito bem recebido pela crítica, recebendo 90% no Metacritic, mas é claro que também foi visto por alguns como um apelo ao público casual, o que não foi bem avaliado pelos fãs hardcores.



VENCEDOR:



## MULTIPLAYER



**Phantom Hourglass** Phantom Hourglass foi o primeiro jogo da série Zelda a apresentar um multiplayer sem ser co-op e story-mode. O multiplayer do jogo é apenas para dois jogadores, 1 contra 1. Em uma arena, um jogador controla o Link, enquanto o outro jogador, na defesa, controla três Phantom Guardians. Os jogadores de ambos os lados são auxiliados por itens power-up que aparecem pela fase. O objetivo do jogo é coletar o maior número de Forces Gem, enquanto você controla o Link, você deve levá-los à sua base sem ser pego pelo Phantom Guardian controlado pelo outro jogador. O outro jogador, controlando os três Phantom Guardians, tem que encontrar e capturar Link antes que ele retorne com as Forces Gem. Quando Link é pego, ou se a rodada termina, os jogadores trocam de lado. Cada jogo multiplayer consiste em três rodadas. O multiplayer é realmente muito divertido e pode ser jogado online também, através da conexão Wi-Fi da Nintendo, bem como Download Play.

**Spirit Tracks** Depois do ótimo multiplayer de Phantom Hourglass, todos ficaram ansiosos para saber qual seria o multiplayer em Spirit Tracks, e novamente a Nintendo não decepcionou. Como no multiplayer de seu sucessor, o seu objetivo é coletar o maior número de Forces Gem possível, só que dessa vez o multiplayer consiste em 4 jogadores, cada um por si. Cada jogador tenta recolher o maior número de Force Gems (com tamanhos, valores e números variados) possível dentro de um período de tempo. Os jogadores podem jogar bombas uns nos outros para fazer o adversário perder suas Force Gems e então coletá-las. Na fase também ficam os Phantom Guardians, que atacam qualquer jogador à vista. Apesar do multiplayer online via Wi-Fi da Nintendo ter sido removido nesse multiplayer, a possibilidade de jogar com quatro jogadores o tornou extremamente divertido. O multiplayer também conta com Download Play.

VENCEDOR:



## MEIO DE TRANSPORTE



## Phantom Hourglass

De longe, a maior e principal diferença entre os dois jogos de DS é o meio de transporte usado por Link. O barco é o veículo usado em PH, e, diferentemente de Wind Waker, que estreou o meio de transporte, o jogo de Nintendo DS tem uma série de modificações em relação ao jogos de GameCube. Para começar, o barco que leva Link, a fada Ciela e o covarde Linebeck é movido a vapor, bem diferente do King of Red Lions que foi navegado em Wind Waker. Este novo navio pode ser customizado, podendo tematizar livremente a embarcação para dar um toque pessoal, o que pode até aumentar a vida útil do barco nos duelos marítimos. A mecânica de traçar o destino de Link por desenhos com a stylus foi uma boa tacada, já que deixa o sistema de navegação bem inusitado. Durante longas viagens pode ser bem útil, mas quando o objetivo é navegar em meio a batalhas, a coisa complica. Mesmo que as lutas nos mares não sejam muito frequentes, é frustrante ter de ficar rabiscando a tela toda a hora em que se quer esquivar de golpes ou achar um melhor ângulo para atacar. Batalhas são dinâmicas, e a pausa para redesenhar o curso do barco tornam-a mais lentas, quebrando a tensão. Fora isso, o barco de Link adequou-se muito bem ao controle por toque, mesmo que o veículo não seja tanta novidade no mundo de Zelda. Mudar o ângulo de visão, atirar e caçar tesouros ficou mais prático e intuitivo pela stylus!



## Spirit Tracks

Link já cavalgou, usou portais dimensionais e virou marujo, mas nunca parou para pensar em usar uma ferrovia como meio de transporte. A gente podia dizer isso há um tempo atrás, mas não agora, pois Spirit Tracks trouxe um veículo inteiramente novo e impensável na vida do corajoso Link. A ideia foi espontânea (apareceu na cabeça de um produtor quando viu seu filho brincando com um trem de plástico), mas funcionou tão bem que nos perguntamos como ninguém nunca arriscou fazer algo assim antes. O trem comandado por Link tem suas bases no barco a vapor de PH, como já dissemos, mas foram muitas as novas introduções feitas especialmente para as ferrovias. Fora o canhão, a mudança do ângulo de visão e a base gráfica do trem, o resto todo é exclusivo de Spirit Tracks. A opção de mudar velocidade, o apito do trem, a busca por coelhos escondidos nos cenários e as batalhas (que dessa vez usam mais a inteligência do que a velocidade com que se atira bombas) são elementos novos e muito bem inseridos no game. Ao invés de piratas, seus principais inimigos serão os trens inimigos, onde um toque faz com que você volte todo o percurso. Como a movimentação sua e dos inimigos não é livre (é preciso seguir os trilhos), você terá de prever os movimentos dos outros trens para transitar sem ser atropelado. Mas o uso dos trilhos também tornou o jogo mais mecânico e linear. Há exploração, mas ela é bem menor do que nos mares. O uso de trem também possibilitou cenários mais diversificados, não é só o mar que você verá, mas florestas, vulcões e desertos escaldantes. No entanto, mesmo sendo algo legal e divertido, chega a ser um pouco monótono às vezes e você se pergunta como era melhor navegar.



VENCEDOR:





THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
 Phantom Hourglass

VENCEDOR POR 5X4!

Se você tem um Nintendo DS, as duas aventuras do Link são mais do que recomendadas. Seja você casual ou hardcore, não há como não se interessar pelos novos controles e todas as novidades exclusivas dos dois jogos. A batalha entre o marujo e o maquinista foi acirrada, mas parece que quando o assunto é navegar por mares indomáveis e explorar ilhas fantásticas utilizando todas as funcionalidades do DS, Phantom Hourglass consagra-se o melhor. É claro que Spirit Tracks também tem suas vantagens, sua ousadia em propor um Zelda diferente dos demais com um reforço no nível de dificuldade foi uma grande jogada, mas por ter suas bases no antecessor faz com que seja reconhecido como “mais do mesmo” Mas é claro que o veredicto final depende unicamente de você, leitor!

**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 Koopallings 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 até 18 x nos cartões 02 controles e 05 jogos originais  
[www.amazinggames.com.br](#)

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

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

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

**Video Games Wholesale**  
 Buy Videogames at  
[www.legit.com](#)

# 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!

# Nintendo Chronicle

por Sérgio Oliveira

PARTE 7:

## A CONSAGRAÇÃO DO ÉTERNO HIGHLANDER DA BIG N

---

---

No nosso último **Nintendo Chronicle** vimos como e sob quais circunstâncias o SNES foi lançado. Na coluna de hoje destacaremos o que levou um console que foi feito praticamente às pressas a se tornar um dos mais queridos e consagrados de todos os tempos.



*Super Famicom como lançado no Japão*

*E a versão norte-americana, lançada quase um ano depois rebatizado de Super Nintendo*



## *As dificuldades continuam*

Desde o início o **Super Famicom** (Family Computer, como o SNES foi chamado no Japão) foi pensado como um console para a família – seus jogos foram pensados para divertir todos de todas as idades, quer fossem crianças com seus 4 anos e muita vontade de se divertir, quer fossem pessoas mais maduras que gostassem de mais desafios. Com essa proposta, que podemos dizer ser nova para a época, a Nintendo não encontrou dificuldades para vender o console na terra do sol nascente – faltaram consoles nas lojas. Reza a lenda que até mesmo os membros da Yakuza, famoso grupo de mafiosos japoneses, tentaram roubar os consoles.

Entretanto, nos Estados Unidos a situação foi diferente.

A Nintendo teve dificuldades para emplacar o console, rebatizado de **Super Nintendo**. Seu preço era considerado alto (US\$199,00 – 50 à mais que o **Mega Drive**) e não havia retrocompatibilidade com o NES, o que era visto com maus olhos. Além disso, a biblioteca de jogos ainda não era tão variada – haviam apenas algumas dezenas de jogos disponíveis – e seu hardware era inferior ao do console da Sega, o qual já era bastante popular à época. Para completar, o lançamento oficial foi mais desorganizado do que qualquer coisa: algumas lojas tinham consoles demais, outras sequer os receberam.

Tirando a Europa, que recebeu seu primeiro “exemplar” oficial do Super Nintendo após 2 anos do lançamento oficial no Japão - e portanto já contava com uma enorme quantidade de jogos - qualquer pessoa pode pensar que o Super Nintendo tinha tudo pra ser um fracasso sem precedentes! Mas não foi isso que aconteceu.

## Diferenciais

Apesar de todas as dificuldades, a Nintendo tinha várias cartas na manga para fazer com que o Super Nintendo triunfasse. Uma delas, sem dúvidas, era o poder de processamento gráfico que o console possuía. Para compensar o processador extremamente lento, a equipe caprichou no processador gráfico que nos presenteava com nada mais nada menos que 32 mil cores, sendo 256 delas simultâneas na tela – uma explosão de cores! – e resoluções de até 512x478 pixels. Além do mais, só o Super Nintendo era capaz de produzir efeitos de zoom, rotação e transparência.

A exploração de tal recurso foi essencial para que a Nintendo “pescasse” os jogadores mais apegados a gráficos. Os próprios jogos de lançamento do console faziam isso muito bem: F-Zero explorava e encantava com seus gráficos pseudo-3D, enquanto Super Mario World saltava aos olhos de qualquer um que o visse pela enorme quantidade de cores na tela. Logo em seguida vieram Pilotwings, Sim City, Super Mario Kart e tantos outros.

Com jogos cada vez mais caprichados, o Super Nintendo forçava a concorrência a lançar periféricos esquisitos que deixavam o console extremamente cavernoso na tentativa de obter melhores resultados – todos falharam. Nos idos de 1992, a Nintendo atraía cada vez mais softhouses que desenvolviam tanto para o Super Nintendo quanto para o Mega Drive – e isso às vezes contribuía para que se percebesse o quão os dois consoles estavam se distanciando um do outro.

Com a chegada dos consoles 32-bits, muitos pensaram que o console não tinha mais para onde correr. No entanto, a Big N sacou mais uma das suas inúmeras cartas – os chips de expansão. Ao contrário da concorrência, que lançava periféricos cada vez maiores, os chips eram adicionados diretamente nas placas do cartucho.

Tais chips turbinavam a capacidade de processamento do console de 3.58Mhz para até 21Mhz, no caso do Super FX2. Com isso, o processador passava a desempenhar atividade de processador gráfico e os resultados foram jogos cada vez mais bonitos de se ver e de se jogar – *Starfox*, *Donkey Kong Country* e *Super Mario World 2: Yoshi's Island* que o digam. Os chips fizeram a Nintendo poupar tempo e





dinheiro com produção de periféricos de expansão que não tinham um bom retorno e que custavam caro para os consumidores.

Além disso tudo, a Nintendo soube como ninguém como gerir a qualidade dos títulos que saíam para o Super Nintendo. Apesar de não haverem mais os contratos de exclusividade como houvera com o NES, as softhouses deviam passar por um rigoroso sistema de licenciamento antes que seus jogos fossem publicados para o console. O licenciamento dos jogos foi crucial para que o Super Nintendo tivesse uma das bibliotecas de jogos mais respeitáveis de todos os tempos – jogos esses que foram o maior legado deixado pelo eterno SNES.

## O maior legado do Super Nintendo

Falar das especificações de hardware e como o Super Nintendo superou as dificuldades e a concorrência não é o suficiente se não falarmos dos seus jogos. Com milhares de jogos lançados ao longo de quase 1 década de vida, o console é conhecido pela quantidade de jogos de qualidade que teve. Ao passo que antigas franquias se fortaleciam e se consagravam de vez (como *Zelda*, *Mario*, *Metroid* e tantas outras), não deixavam de surgir novas que ditavam tendências e estão presentes até hoje.

Até os jogos que não tinham um nome tão forte conseguiam fazer um certo sucesso no console graças aos caprichos impostos às third-parties. Resultado: até os jogos “Tipo B” conseguiam entreter e divertir os consumidores.

O console ainda possuía títulos exclusivos que puxavam a quantidade de vendas para cima. Best-sellers de peso como *Final Fantasy VI*, *Chrono Trigger*, *Mega Man X2* e até mesmo remakes de jogos importantes do NES – como *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3* e *Ninja Gaiden* – atraíam uma enorme quantidade de jogadores para a plataforma. Isso sem contar os ports dos arcades - como *Street Fighter II World Warriors* e *Final Fight*, só para exemplificar – que se tornavam muito mais atrativos no Super Nintendo do que em consoles como Mega Drive e Master System.

O Super Nintendo também foi um dos responsáveis por consagrar de vez os jogos feitos à partir de desenhos

animados. Bons jogos como *The Lion King*, *The Adams Family – Pugsley’s Scavenger Hunt*, *Tiny Toons Adventures – Buster Busts Loose!*, *The Jungle Book*, *Alladin*, *Teenage Mutant Ninja Turtles IV – Turtles in Time*, *Bike Mice from Mars* e *The Magical Quest Starring Mickey Mouse* ditavam a boa qualidade dos jogos desse gênero que outrora eram classificados como jogos extremamente alternativos e que agradavam apenas às crianças. Até mesmo os adultos fãs de desenhos animados se divertiam com os jogos.

Ter a chance de jogar um bom jogo no Super Nintendo era muito mais que uma boa experiência de jogatina ou diversão – ter a oportunidade de jogá-lo era ter a oportunidade de entrar em um mundo mágico, cheio de fantasias, belos gráficos coloridos e trilhas sonoras marcantes que só um console da Big N em sua plena maturidade era capaz de proporcionar.

Abaixo, algumas capas de alguns jogos que provam a diversidade e igualdade dos jogos lançados para o console.



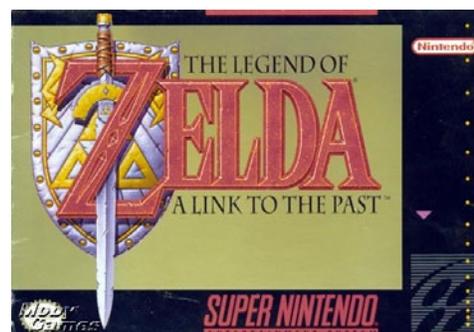
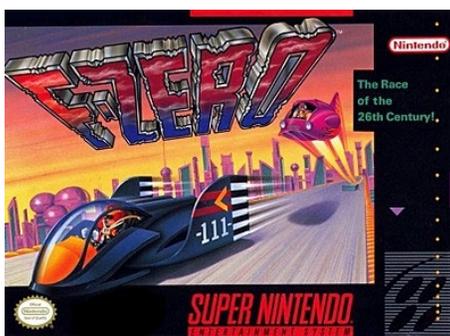
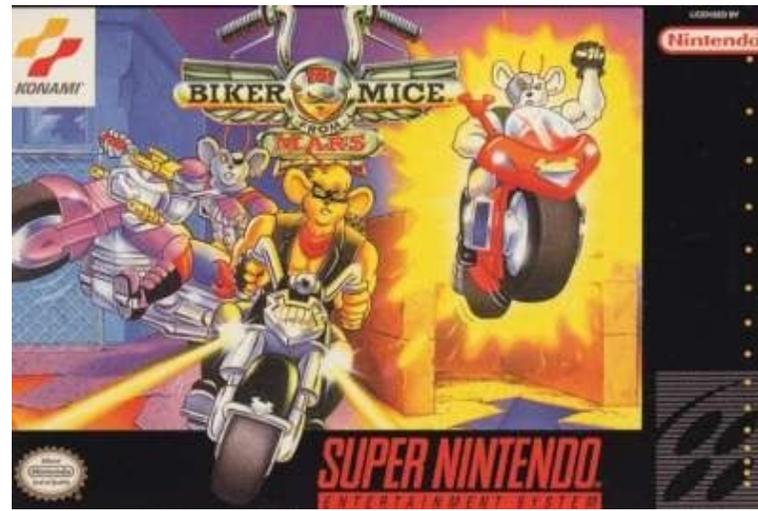
## O fechar das cortinas

O Super Nintendo permaneceu firme até o último momento. Os consoles 32-bits tiveram que suar bastante para desbancar o velho guerreiro da Nintendo, que foi produzido até 1999. Apesar das inúmeras dificuldades que rondaram toda a sua vida, o Super Nintendo foi sucesso absoluto e incontestável, tendo mais de 50 milhões de unidades vendidas e cerca de 2000 bons títulos lançados.

O console marcou época como um dos melhores (o melhor na minha opinião) consoles de todos os tempos, com a biblioteca de jogos que agradava a todos os gostos.

Acredito que, mesmo com o fiasco inicial, a forma que a Nintendo conduziu as coisas fez com que todos os gamers daquela época tivessem pelo menos uma oportunidade de jogar o seu console – o suficiente para se apaixonar e fazê-lo ser comprado.

Não fosse o “duro golpe de destino” que lhe foi imposto pela Sony e Phillips quando desistiram de produzir o periférico para suportar CDs como mídia principal – e que resultou no lançamento do Playstation –, talvez o Super Nintendo tivesse uma sobrevida maior e o seu sucessor não tivesse sido outro console que usasse a já ultrapassada tecnologia dos cartuchos. Mas isso é história para o nosso próximo **Nintendo Chronicle!**





por Alveni Lisboa

Trauma Team é a mais nova investida da franquia Trauma Center, com games lançados para Nintendo Wii e DS. Agora, você não controla apenas um cirurgião e sim uma equipe médica inteira: desde o técnico em radiologia até o ortopedista, passando pela endoscopia e paramédicos. Let's begin the operation!

Imagine a situação: é terça-feira e quase não há movimento no hospital onde você trabalha. Tudo transcorre normalmente, sem grandes acontecimentos. De repente, paramédicos entram disparados pelo corredor carregando uma vítima ferida no peito. Ao tirar um Raio-X, constata-se que há uma bala alojada no coração da vítima. Pronto, está criado o cenário ideal para se começar a jogar Trauma Team.

## Médico-presidiário

Quem jogou os games da franquia Trauma, sabe que o enredo não é o ponto importante. Além de tosca, certas vezes, a história é completamente dispensável. Trauma Team não é diferente. O personagem principal é um médico desmemoriado condenado a 250 anos (!) de prisão que aceita prestar serviços comunitários em troca de redução de pena. Ele foi acusado de envolvimento em um ataque terrorista usando armas biológicas. Sinceramente, você teria coragem de ser operado por um cidadão com esse histórico?

Trauma Team coloca o jogador no dia-a-dia de um hospital. São seis especialistas: pronto-atendimento, clínico-geral, ortopedista, endoscopia, perito forense e, é claro, cirurgião. Antes de fazer o paciente “entrar na faca”, você vai precisar diagnosticar a doença, realizar exames e analisar as possibilidades para finalmente fazer o que for necessário.

Além dos novos personagens, outro destaque dessa versão é o aprimoramento do modo cooperativo. A Atlus soube ouvir as críticas e prometeu melhorar a jogabilidade. Missões construídas para serem jogadas em dupla simplesmente não fluíam bem quando jogadas por somente um jogador.



## Inovar é preciso

Os gráficos em estilo anime continuam presentes, mas agora parecem mais cartunescos do que antes. Os personagens estão mais estilizados, as cores mais vivas e os perfis de cada um são mais marcantes. As animações são muito mais bem resolvidas, com certa dose de ação, mas ainda continuam extensas com personagens falando sem parar. Pelo menos a Atlus contratou dubladores para inserir vozes nos personagens, um ponto positivo. Muito melhor do que ficar lendo aqueles blocos de texto sem ação alguma e ouvindo apenas gritos e ordens irritantes.

Os controles durante a cirurgia também não mudaram: o nunchuk seleciona os instrumentos, enquanto o wiimote serve para usá-los. Simples e conhecido – se a fórmula tem feito sucesso, para que mudá-la, não é mesmo? Em compensação, em certos momentos, a câmera agora aproxima e gira em torno da ação, garantindo uma visão mais apurada nos momentos mais complexos.

A coisa só muda um pouco quando entramos na pele do perito forense e na hora do diagnóstico. No primeiro, a jogabilidade muda para o estilo “aponte e clique”, onde o jogador deve coletar evidências, realizar entrevistas e analisar o corpo da vítima para determinar a causa da morte. Um momento Ace Attorney para quebrar a rotina.

Já no segundo, as habilidades de dedução aliadas ao conhecimento médico serão necessárias para descobrir qual doença combater. Quem assiste ao seriado House ou Grey's Anatomy sabe do que estou falando.

O resto continua tudo igual: a pressão do tempo, a música tensa, os sons tradicionais. É preciso tranquilidade e movimentos precisos para tudo acabar bem.

E aí, doutor, pronto para a operação? A data está marcada: 18 de maio. O jeito é esperar para ver.



### FICHA TÉCNICA

PRODUTORA: ATLUS

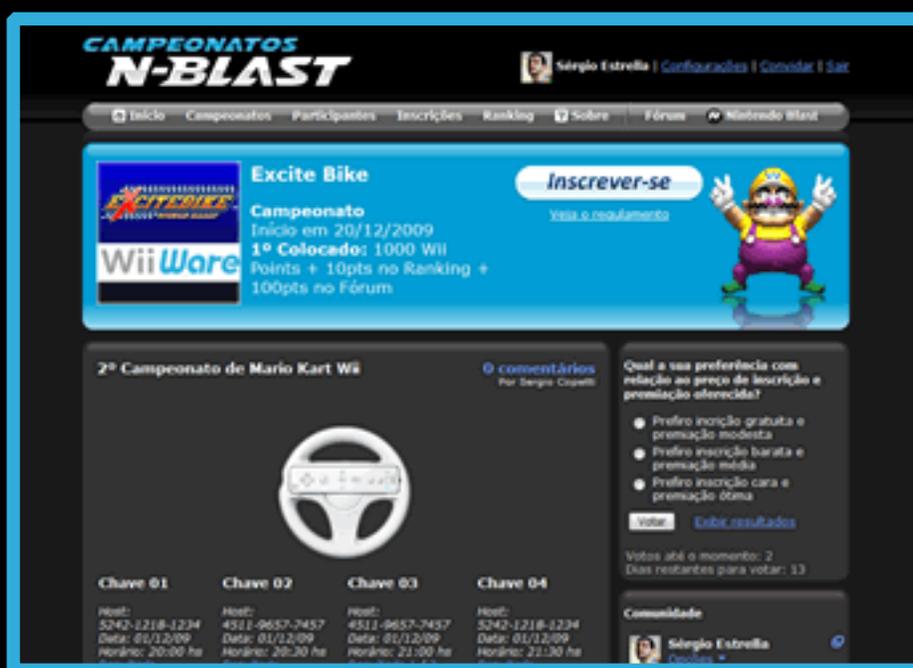
DISTRIBUIDORA: ATLUS

CLASSIFICAÇÃO: TEEN (+12 ANOS)

LANÇAMENTO: 18/05/2010



# CAMPEONATOS N-BLAST



[campeonatos.nintendoblast.com.br](http://campeonatos.nintendoblast.com.br)

## Gosta de campeonatos online?

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

A partir desta edição, a coluna  
**GameDev**  
passa a ser **bimestral**, revezando-  
se com a nova **N-Business!**



# **N-BUSINESS**

*Por Ricardo Scheiber*

## **PARTE 1: A NINTENDO COMO ORGANIZAÇÃO**

Você, em algum momento, já parou pra pensar na Nintendo como uma organização? Enxergar as organizações pode ser uma tarefa difícil. Nós podemos perceber os seus sinais externos, como um edifício imponente e uma estação de computadores, mas a organização, como um todo, é vaga e abstrata, e pode estar espalhada em diversas localidades, até mesmo ao redor do mundo, como é o caso da Nintendo. A empresa vai muito além do prédio bonito, ou das dezenas de escritórios internacionais que representam a Nintendo ou são controlados por ela. Há toda uma entidade social por trás, que é orientada por metas e objetivos, projetada como um sistema de atividade estruturado e coordenado, e intrinsecamente ligada ao ambiente externo.

*Nós estamos rodeados por organizações. Elas são tão comuns que as tomamos por algo que sempre esteve ali. Mal nos damos conta que nascemos num hospital, somos registrados num cartório, estudamos em escolas e nos formamos em universidades, crescemos com alimentos produzidos em fazendas corporativas, vamos ao médico que faz parte de uma equipe ou consultório quando ficamos doentes, compramos uma casa que foi construída por uma construtora e vendida por uma imobiliária, pegamos dinheiro emprestado ou fazemos as nossas poupanças num banco, recorremos à polícia e aos bombeiros quando algum problema acontece e passamos, em média, 40 horas por semana trabalhando numa organização.*

E a Nintendo, faz parte disso? É claro que sim. O objetivo desta e das próximas colunas é trazer a você, leitor, uma visão da Nintendo como organização corporativa. Abordaremos os mais diversos temas como o ambiente de empresas do qual a Nintendo faz parte, as estratégias da Nintendo e como a inovação e sua cultura organizacional estão conectadas. Também dedicaremos este espaço para falar (e muito!) do marketing da empresa, em como os canais auxiliam a logística da Nintendo e a sua participação no mercado financeiro. Tudo isso não parece interessante?



## ***A importância da Nintendo hoje***

Todos sabemos que hoje a Nintendo é líder da indústria de vídeo games. A empresa possui ao todo 4.130 funcionários e teve um lucro líquido superior a 3 bilhões de dólares no ano passado. A Nintendo está aí para nos entreter, e isso está totalmente de acordo com a sua filosofia (falaremos dela mais adiante).

Com todos esses recursos, a empresa pôde plenamente atingir suas metas e alcançar os resultados desejados para o ano de 2009. Para isso, a Nintendo sabe que vai ter que produzir bons jogos e oferecer os seus serviços com eficiência. Ao mesmo tempo em que há um departamento de produção preocupado com a qualidade dos produtos Nintendo, há um setor na organização voltado inteiramente à pesquisa, que todos os dias tenta encontrar novos meios de facilitar a inovação. Somente assim a Nintendo consegue utilizar modernas tecnologias de produção e informação.



A Nintendo faz parte de um ambiente de organizações. Nele não estão apenas as empresas concorrentes, mas todas aquelas que fazem parte da cadeia da Nintendo. Entenda cadeia, nesse contexto, como o aglomerado de atividades da empresa, desde a criação do produto (jogos e consoles, por exemplo) até a chegada deles às prateleiras das lojas, ou em sua própria casa se você fez a compra pela Internet. Imagine a Nintendo como o centro desta cadeia. Atrás ficam todas as empresas ligadas à produção. Para os consoles, temos desde os fornecedores de peças e chips (como a IBM e a Mistumi), às publishers e developers de games - como a Capcom, Square Enix e a Electronic Arts -, que podem possuir estúdios próprios, mas também estúdios terceirizados, que são



- Jamais se esquecer do ambiente: no momento em que a Nintendo decidiu entrar para o mercado de jogos eletrônicos, toda sua estrutura (o organograma) foi alterada. Esse foi um trabalho de contingência. Para que as organizações sejam eficazes e deem certo, é fundamental que haja um ajuste perfeito entre a sua estrutura e as condições no ambiente externo. Afinal, o que funciona num cenário pode não funcionar em outro. Não existe um único caminho perfeito. Tudo depende.

## O que cada grupo deseja da Nintendo

Ao definir seus objetivos e se projetar para garantir a eficácia, a Nintendo precisou considerar as necessidades e os interesses de todas as partes detentoras de interesse. Vamos dar uma olhada na imagem a seguir:



De modo geral, é bem difícil satisfazer simultaneamente às demandas de todos os grupos. A Nintendo pode, numa hipótese, conseguir satisfazer a todos os seus clientes, mas ter dificuldades com os credores (de quem ela emprestou dinheiro) ou o seu relacionamento com os fornecedores ser desfavorável porque o poder de barganha deles é muito alto (quando o poder de barganha de um fornecedor é muito alto, é difícil para a Nintendo negociar preços, logo ela fica “nas mãos dele”. Se não fosse por isso, os custos de produção poderiam ser menores. Fornecedores conseguem ter alto poder de barganha quando eles são os únicos que produzem um determinado componente com qualidade).

Às vezes pode acontecer, inclusive, de um grupo ter interesses que entrem em conflito com os interesses de outro grupo. E aí, o que fazer nessa situação? A Nintendo luta para satisfazer pelo menos os interesses mínimos de todos os grupos. Quando qualquer um estiver seriamente insatisfeito, ele pode retirar o seu apoio, prejudicando o desempenho futuro da organização. No entanto, é razoável nós deduzirmos de que não é possível agradar a todos fazendo a mesma coisa. Cada um tem seus próprios interesses, por isso a política da Nintendo precisa ser a mais democrática possível.

## A filosofia Nintendo

*“[A Nintendo vai continuar correndo atrás da] Expansão do público gamer, pondo sorrisos nos rostos de muitas pessoas por oferecer um divertimento novo em folha que qualquer um pode desfrutar, sem levar em conta idade, gênero, ou experiência como jogador. [A Nintendo espera que o DS seja] um aparelho que enriqueça a vida diária de seu dono. A estratégia da Nintendo é acelerar o ritmo atual de vendas, passando de “todas as famílias devem ter” para “todos devem ter”. [É esperado que o Nintendo Wii seja] um aparelho que todos queiram comprar, que provoque sorrisos adjacentes nos rostos das pessoas [ao encorajar a comunicação entre os membros da família na sala de estar e oferecer diversão por isso]. Ao desafiar a competitiva indústria de jogos, que coerentemente exige novos e inovadores produtos, a Nintendo vai se esforçar para expandir o seu negócio e aumentar a renda e o lucro, aproveitando o fato de ser a única fabricante de consoles com um poderoso time de desenvolvimento de softwares próprios.”*

### Declaração da companhia Nintendo.

A declaração acima é o que move a Nintendo neste momento. Ela está exposta para funcionários, clientes, investidores, fornecedores e concorrentes atuais. Ela mostra o que é a Nintendo e o que ela pretende alcançar. A partir dessa filosofia, grupos que tiverem se identificado com o propósito estabelecido podem se juntar à empresa. A filosofia Nintendo tem um papel crítico para a organização. Nada – absolutamente nada – que a Nintendo fizer irá contrariá-la.

## Estrutura organizacional da Nintendo

Finalmente, antes de finalizarmos essa matéria, vamos ter uma ideia das dimensões da Nintendo.

A matriz da empresa está localizada em Kyoto, no Japão. A Nintendo tem escritórios em Redmond (EUA), Richmond (Canadá), Großostheim (Alemanha), Scoresby (Austrália), Suzhou (China) representada pela iQue, Costa del Este (Panamá) representada pela Latamel, São Paulo (Brasil) também representada pela Latamel, Taiwan e África do Sul (como Core Gaming Systems).

O atual presidente global e CEO (diretor-executivo) é Satoru Iwata (foto). O CCO (diretor de curso) e presidente da Nintendo of America é Reggie Fils-Aime. O presidente da Nintendo na Europa é Satoru Shibata. E Shigeru Miyamoto é o designer de games com maior renome da companhia, com um alto poder de decisão dentro da empresa.



### Divisões da Nintendo

- Nas Américas: Nintendo of America (NOA) e Nintendo of Canada.
- Na Oceania: Nintendo of Australia
- Na Europa e África: Core Gaming Systems Ltd. (África do Sul), Nintendo Benelux, Nintendo Spain, Nintendo of Europe (NOE), Nintendo France, Nintendo Germany, Nintendo Italy e Nintendo UK.
- Na Ásia: Nintendo Company (Japão), Nintendo Honk Kong, Nintendo of Korea (NOK), Nintendo Phuten Company (Taiwan) e Maxsoft Pte. (sul da Ásia Oriental)

**Pesquisa & Desenvolvimento**

- Nintendo Technology Development
- Nintendo Integrated Research and Development
- Nintendo Technology and Engineering

**Pesquisa de marketing e vendas**

- HFI Inc.
- NES Merchandising Inc.
- NHR Inc.
- Nintendo Research, Inc.

**Empresas afiliadas**

- The Seattle Mariners (time de beisebol de Seattle)
- iQue (distribuição da Nintendo na China)
- The Pokémon Company
- Siras Inc. (segurança em sistema de informações)
- Latamel (distribuição na América Latina)

**Outras empresas**

- Fukuei Inc. (suporte na indústria)

Com tantas equipes trabalhando com a Nintendo, é fundamental que sua estrutura seja a mais horizontal possível. Assim, a organização consegue ter o foco na aprendizagem e a comunicação flui rapidamente, face a face. Mas esse é o assunto para outra coluna...

A coluna de hoje serviu como introdução aos assuntos futuros. Espero ter conseguido passar um pouco do que é a Nintendo como organização corporativa.

***Na próxima coluna...***

*Vamos falar sobre o ambiente de organizações que trabalham com vídeo games! Como anda o setor atualmente? Como a Nintendo consegue lidar com as incertezas? Como são firmadas as relações com outras empresas? Qual a importância delas? E como elas afetam a Nintendo? Não percam!*

***As desenvolvedoras*****Developers first-party**

*São estúdios subsidiados pela Nintendo ou que ela possui um controle superior a 51%.*

- Brownie Brown (Heroes of Mana)
- Intelligent Systems (WarioWare, Paper Mario, Fire Emblem)
- Monolith Soft (Disaster: Day of Crisis)
- EAD (Mario Kart, The Legend of Zelda, Super Mario Galaxy, Big Brain Academy, Wii Sports, Wii Fit, Animal Crossing)
- NST (Metroid Prime Hunters)
- SPD (Rhythm Heaven, WarioWare, Metroid: Other M junto com a Team Ninja)
- Project Sora (Super Smash Bros. Brawl)
- Retro Studios (Metroid Prime)

**Developers second-party**

*Estúdios que criam jogos exclusivamente pra Nintendo por um contrato assinado.*

- AlphaDream (Mario & Luigi)
- Ambrella (Pokémon Dash)
- Camelot (Mario Golf, Mario Tennis, Golden Sun)
- Game Freak (Pokémon)
- Genius Sonority (Pokémon Battle Revolution)
- HAL Laboratory (Kirby, Super Smash Bros.)
- NDCUBE (F-Zero)
- Noise (Custom Robo)
- Paon (DK: Jungle Climber)
- Skip (Captain Rainbow)



por Alveni Lisboa

**BLAST FROM THE PAST**

# SUPER MARIO 64

Vagar solitário por um castelo, entrar em quadros que dão acessos a mundos diversos e coletar estrelas. O que poderia ser uma “viagem” causada por drogas alucinógenas é a mecânica de um dos jogos mais bem sucedidos da Nintendo – Super Mario 64.

Um dos primeiros games do recém-lançado Nintendo 64, *Super Mario 64* surpreendeu e inovou. Lembro até hoje da primeira cena que vi quando entrei na locadora: Mario totalmente em 3D enfrentando uma bola preta gigante com uma coroa na cabeça. Do lado de cá da tela, cerca de 10 pirralhos aglomerados assistindo a um garoto jogar com o estranho controle (“uau, tem uma alavanca!”).



## O Jogo

Na época, alguns jogos tinham sido lançados, mas nenhum chamava tanta atenção quando à nova aventura de Mario & Cia. Um mundo em 3 dimensões, sem linearidade e com objetivos pré-definidos. A fórmula  $\rightarrow + B$  foi abandonada. Passar de fase agora não se resumia apenas a chegar ao final. Em vez da combinação Mario pequeno-grande, um medidor marcava o quanto de vida se tinha. Para enchê-lo, bastava entrar na água, encostar em corações espalhados ou pegar moedas, que ganharam cores e valores diferentes: amarela = 1 ponto, vermelha = 3 pontos, azul = 5 pontos.

## Novidades sem fim

Os nintendistas acostumados a apenas correr e saltar, agora podiam realizar acrobacias que nem Daiane dos Santos colocaria defeito. São oito saltos no total: comum, duplo, triplo, reverso, em distância, backflip, ground pound e wall kick. Quem não se lembra do famoso “mortal”, nos rebatidas na parede ou da “bundada” do Mario? Movimentos tão marcantes que passaram a ser usados em games sucessores. O bigodudo podia também socar, chutar, rastejar e até aplicar voadoras nos inimigos.

Em SM64 não há flores de fogo, cogumelos ou capas de vôo. No lugar disso, ao acertar blocos nas fases, Mario substitui o boné tradicional por outro que lhe fornece habilidade por um determinado tempo.

O vermelho (Wing Cap) dá a capacidade de voar; o verde (Metal Cap) o reveste com uma armadura que o torna invencível e permite caminhar debaixo



d'água; e o azul (Vanish Cap) deixa Mario transparente, imune a ataques inimigos e possibilitando atravessar grades e paredes.

Outra novidade introduzida em Super Mario 64 foi o uso da voz. Sim, o nosso herói bigodudo fala! A Nintendo novamente acertou em cheio: a caricata voz fez tanto sucesso que tornou o ator e dublador norte-americano Charles Martinet uma celebridade. Martinet usou um timbre tão alegre e contagiante – com um leve traço italiano –, que era impossível não se empolgar com o “ihul”, “iupis” ou o famoso bordão “It’s a me, Mario”.

Lembra do Lakitu, aquela tartaruga que usa óculos e flutua em uma nuvem? Neste jogo, ele vira um cineasta. Isso porque ele é o câmera-man, seguindo todos os seus passos durante a jornada. Nos botões C, você controla a movimentação de Lakitu para os lados, enquanto o L e o R servem para aproximar ou afastar.

## It's a me... Luigi?

Um jogo tão popular quanto esse não poderia ficar sem polêmica e enigmas. Aliás, a Nintendo adora acrescentar detalhes secretos ou despercebidos para instigar os jogadores. Nesse caso é a suposta participação de Luigi no jogo. Havia rumores de que algum código destravaria o irmão de Mario. A IGN chegou a promover um concurso para quem comprovasse o mito. Infelizmente, ninguém conseguiu provar que era possível jogar com o personagem.

Mas de onde surgiu essa idéia louca? Veja a imagem ao lado. Nos jardins do castelo, há esta fonte com uma estrela no meio. Atrás da escultura, há uma placa com os seguintes dizeres: “Eternal Star”. Devido ao gráfico em baixa resolução, muitos acharam que poderia estar escrito: “L is real 2401”. Ou seja, Luigi existe em 2401. Mas o que significa esse número? Um código, uma data, uma coordenada?

A teoria mais aceita é que essa seria a data de lançamento do próximo jogo (que aí sim teria Luigi) de modo codificado. O 2 seria o mês do lançamento – em inglês, o mês vem antes da

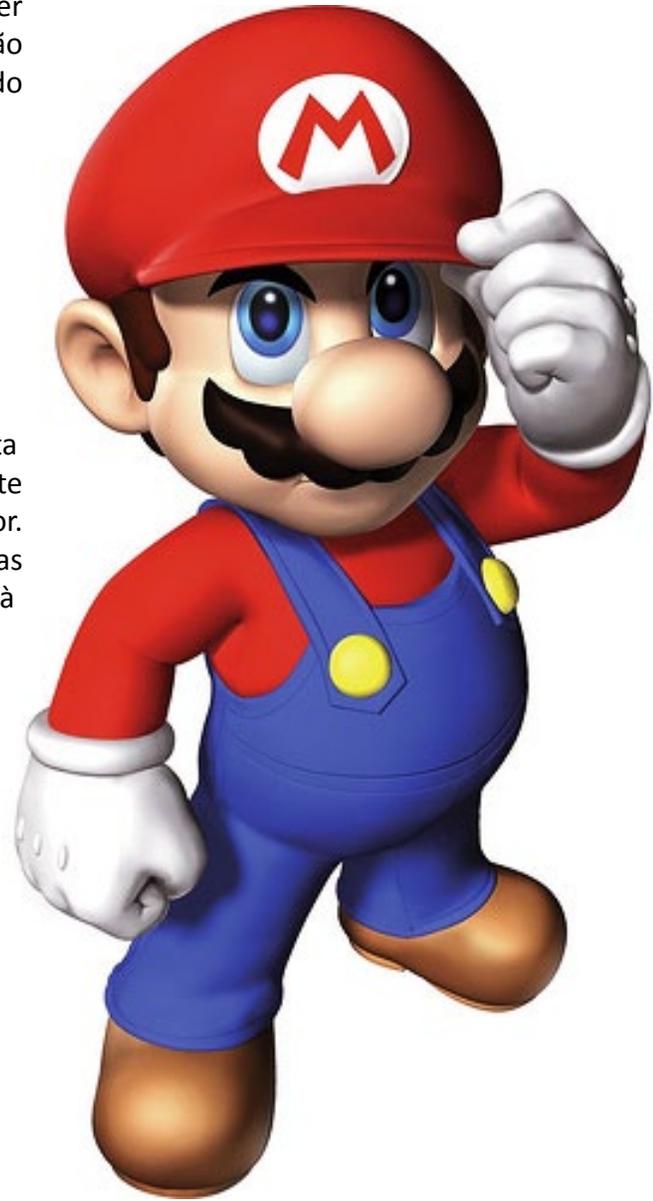


data -, o 4 seria o dia e o 01, o ano de lançamento. De fato, Paper Mario foi lançado em 4 de fevereiro de 2001 e tem a participação do também bigodudo irmão de Mário. Será que tudo foi planejado já em 1996? Mistério...

## Um novo paradigma

A história dos videogames pode ser dividida em dois momentos: a era 2D e a 3D. SM 64 é o divisor de águas nesse quesito. Foi muito mais do que um game de transição, foi um conceito estabelecido. A Nintendo conseguiu produzir uma obra-prima que mantém o carisma consagrado da série e ainda acrescenta uma série de novos desafios. Os produtores foram extremamente audaciosos em fornecer tanta liberdade e variedade ao jogador. Quem nunca jogou, não sabe o que está perdendo. É uma daquelas aventuras clássicas que jamais envelhecem ou enjoam – não foi à toa que a Big N criou um remake para Nintendo DS.

Eleito “Jogo do Ano” em várias premiações, a aventura do bigodudo é um dos melhores games de todos os tempos. As principais revistas e sites especializados deram notas entre 9,5 e 10, o que comprova a excelência. Se você se encantou com Super Mario Galaxy, e não vê a hora de pôr as mãos na seqüência, vai se apaixonar pelo inesquecível Super Mario 64.



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:  
**[revista.nintendoblast.com.br](http://revista.nintendoblast.com.br)**