



NINTENDO BLAST

www.teletext.com.br



EDIÇÃO Nº09 JUN/2010



DRAGON QUEST XI

Sentinels of the Starry Skies



ÍNDICE

| | | |
|---------------------|----------------------------------|----|
| PERFIL | Slime | 03 |
| MARIO BITS | A Bordo da Starship Mario | 04 |
| BLAST FROM THE PAST | Série Dragon Quest | 05 |
| POKÉMON BLAST | Pokémon Black & White (DS) | 16 |
| TOP 10 | Destaques E3 2010 | 20 |
| ANÁLISE | Bit.Trip RUNNER (WiiWare) | 28 |
| NINTENDO CHRONICLE | E as Cores Chegam às Nossas Mãos | 31 |
| PRÉVIA | Dragon Quest IX (DS) | 35 |
| E3 2010 | 3DS - O Show foi Dele | 40 |
| ANÁLISE | Super Mario Galaxy 2 (Wii) | 51 |
| N-BUSINESS | Entendendo o Ambiente Externo | 57 |
| ANÁLISE | Photo Dojo (DSiWare) | 64 |

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Gustavo Assumpção
- Eduardo Jardim
- Pedro Pellicano
- Ricardo Scheiber

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Rafael Neves
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes

DIAGRAMAÇÃO

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

INTRODUÇÃO

Maior sucesso no Japão, a série **Dragon Quest** começa uma nova empreitada para conquistar o coração do ocidente. É **Dragon Quest IX**, que ganha a capa e uma prévia especial nessa edição da revista Nintendo Blast. E como não poderia deixar de ser, você ainda vai poder conferir tudo o que aconteceu na coletiva da Nintendo na E3 2010 e um Top 10 com os destaques da maior edição da feira nos últimos tempos. Você ainda vai poder conferir uma análise de Super Mario Galaxy 2, uma matéria sobre o clássico NBA Jam e mais. Boa leitura!

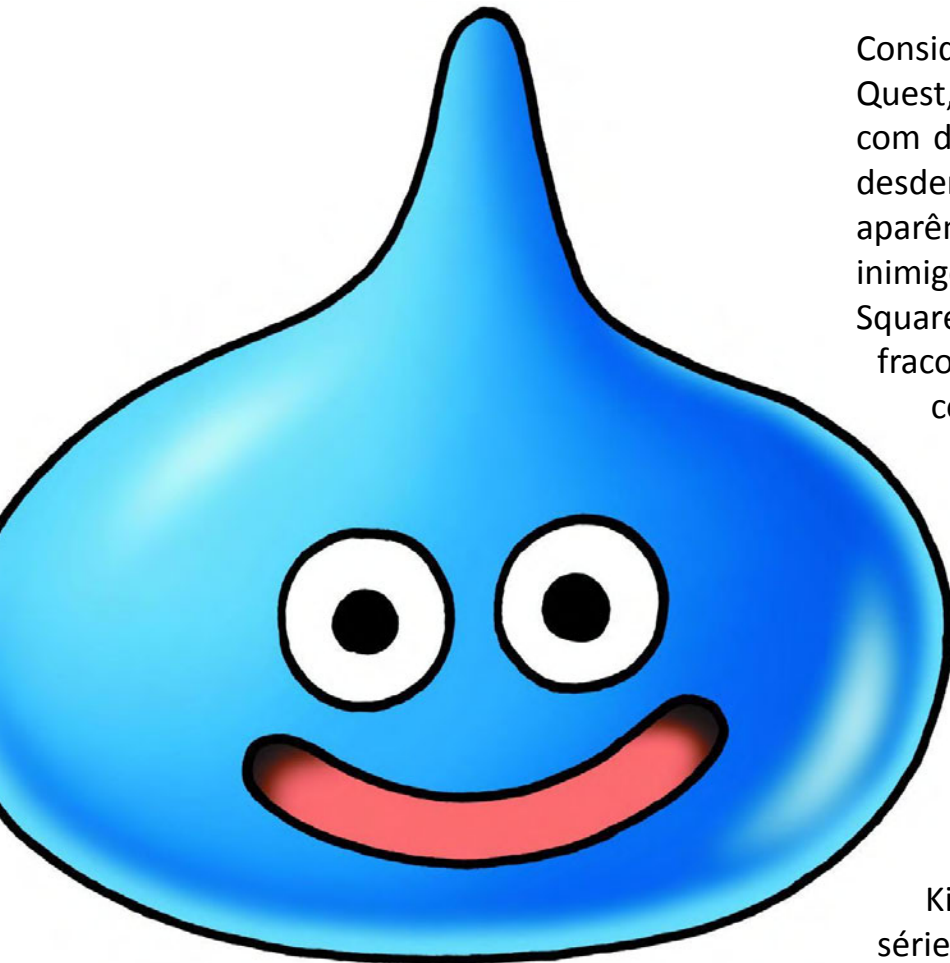
- Gustavo Assumpção

APOIAM A REVISTA





Slime



Considerado o mascote da série Dragon Quest, Slime é uma espécie de gota d'água com dois olhos enormes e com um sorriso desdentado sempre presente. Apesar da aparência pacífica, os slimes são os primeiros inimigos do jogador na série de RPG da Square Enix, e por isso, também os os mais fracos. Existem vários tipos de Slimes, como o Healslime (que tem tentáculos e podem usar magia), os Nautical Slimes (que ficam dentro de conchas), e até o King Slime (uma versão maior e mais forte do slime azul). Ainda temos os raríssimos Metal Slimes (que tem uma defesa insana e adoram fugir das batalhas, mas em compensação dão quantidades gigantestas de experiência) e os fodásticos Metal King Slimes. Em algumas versões da série, os Slimes também aparecem em cidades, como habitantes pacíficos.



Jogos/Séries em que está presente: Dragon Quest, Dragon Quest Monsters, Dragon Quest Swords, Dragon Quest Heroes, Dragon Quest Wars

MARIO BITS

A bordo da Starship Mario



Para começar bem as coisas... Bom, você já sabe das notícias intergalácticas. Elas estão em todo o lugar. Não, não estou falando de uma visitante alienígena brasileira ludibriando toda a raça humana, mas sim de Super Mario Galaxy 2. Minha função é falar sobre Mario. Mario é a poesia-base dos acontecimentos na minha vida, é uma filosofia envolvendo coragem e uniformidade de classes que nos prepara para os acontecimentos do Mundo Real.

Então, seguindo as notícias, empolgado, olhando para os céus e para as maiores fontes de pesquisa, me sinto feliz filtrando e espalhando as novidades.

O tema desta edição limita-se a falar da Starship Mario. Traduzido como “Nave Mario”, ela é uma nave usada no jogo para viajar pelo universo. A nave tem o formato da cabeça do Mario, o que deixa o conceito massivamente interessante; cortesia da Luma. Embora esta seja notavelmente menor do que as áreas centrais de jogos anteriores conhecidos, a Nave Mario ainda serve como uma área central (tal como o Observatório Cometa, do primeiro jogo), só que móvel: os planos de fundo mudam constantemente, uma aparência que segue a posição em que a nave estiver no mapa do jogo. Enquanto estiver na Starship Mario, o herói é capaz de explorar e interagir com vários personagens não jogáveis, como Lubba (uma Luma roxa e gordinha que você pode ter visto na boxart oficial do jogo), a Brigada Toad (Toad Brigade, que estreou no jogo anterior) e a Assist Luma (a Luma rosada que Mario encontra em sua aventura inicial em 2-D, na cena de abertura de Super Mario Galaxy 2). Outros personagens, como Hungry Lumas e Bob-Omb Buddies também habitam a nave. Assim como em Delfino Plaza de Super Mario Sunshine, Mario pode cavalgar no Yoshi na Starship Mario, e o ovo que contém o dinossaurinho fica no narigão da nave.



O propósito principal da nave, acima de tudo, é permitir que Mario viaje entre as galáxias selecionadas para poder visitá-las. Para deixar o planeta-nave e dirigir-se ao mapa do jogo, você deve ir ao topo do nave, próximo ao timão, em um botão ativado por peso. Ao ser pressionado, o personagem é enviado para o mapa, no qual ele pode selecionar as galáxias que deseja visitar.

por Rafael Neves

BLAST FROM THE PAST

Se o gênero dos RPGs nos video-games fosse uma grande árvore, com certeza Dragon Quest seria a semente. A franquia que dominou as mentes japonesas, de forma a interferir na legislação japonesa e no idioma do país, consagrou-se como o verdadeiro embrião dos games de RPG. Pai de uma série de clichês e tornando-se sucesso absoluto no mundo todo, Dragon Quest é uma das séries de vídeo-game mais influentes desde muito tempo, sendo rival dos jogos Final Fantasy (mesmo

que, atualmente, ambos estejam nas mãos da mesma empresa: Square Enix). A série é famosa por trazer sempre um herói com características típicas e quase sempre pré-determinado a salvar o mundo. Dragon Quest conquistou uma legião de fãs dentro e fora das terras nipônicas, dando margem a produtos temáticos e a uma série de spin-offs. Porém, seu núcleo está nos 9 capítulos da série principal, e são esses episódios que iremos falar aqui. Embarque conosco nessa viagem no tempo!

A Gênese

Na época do NES, RPGs de papel faziam muito sucesso no território japonês, mas nunca tinham entrado no mundo dos jogos eletrônicos. Nesta era, a Enix era uma pequena desenvolvedora de games que não ia lá muito bem nos últimos anos. E foi nesse cenário que o game designer Yuji Horii, o mangaká Akira Toriyama e o compositor Koichi Sugiyama se juntaram para criar um jogo que levaria o conceito de RPGs ao limite. Sim, era Dragon Quest!



Dragon Quest

Dragon Warrior

Lançamento: 1986
Sistema: NES e MSX
Vendas: 1,5 milhão de cópias



O Primeiro (muito, muito grande) sucesso

Dragon Quest foi lançado no Japão para o NES e o MSX, antiga plataforma da Microsoft, no dia 1 de Agosto de 1986. Mesmo com as dificuldades técnicas de um console 8-bits, Dragon Quest estourou no Japão, galgando 1,5 milhão de cópias vendidas (isso sem contar seus diversos remakes para plataformas futuras). Batendo records na crítica de jogos, tornou-se logo um item de consumo de qualquer jogador japonês. O jogo conquistou fãs pelos desenhos de Akira Toriyama (criador de Dragon Ball) e pelas músicas orquestradas de Koichi Sugiyama (um dos primeiros jogos a ser orquestrado). Apresentando uma história que logo se tornou clichê, onde um protagonista (cujo nome era escolhido pelo jogador) tinha em suas veias o sangue de um antigo herói, Erdrick (ou Loto/Roto, a depender da versão), e por isso deveria salvar o mundo do Dragonlord. Apesar de ser uma trama simples, o ritmo de jogo e as brilhantes ferramentas que o Famicom (como era chamado o NES no Japão) proporcionou ao RPG prendiam os jogadores à tela da televisão por horas. Trazendo uma infinidade de itens, NPCs e monstros, um grande universo foi expandido num cartucho que hoje é mais do que obsoleto.

O jogo fazia uso do sistema de lutas aleatórias e em turnos, sobre a perspectiva em primeira pessoa. As batalhas eram apenas de um contra um, mas agradavam bastante o público quanto ao desafio. Bem, não demorou tanto para que o game viesse para o ocidente. Infelizmente, desembarcou aqui sob o nome de Dragon Warrior, já que o nome Dragon Quest aqui nas Américas estava sobre a patente de uma outra empresa de RPGs. Mesmo assim, as vendas americanas impressionaram (ainda que ínfimas perto das japonesas), levando o jogo a ser classificado como um dos melhores games do NES. A semente dos jogos de RPG estava germinando. Dragon Quest não foi o primeiro jogo de RPG para um console – já existia Wizardry e Ultima -, mas certamente foi o mais influente até então.



O Sucessor

A Enix (divulgadora) e a Chunsoft, agora que já tinham uma base instalada e os bolsos cheinhos, não perderam tempo em lançar uma continuação do primeiro Dragon Quest, tanto para o Famicom quanto para o MSX. Era 26 de Janeiro de 1987, o trio de desenvolvedores já tinha deixado pronto Dragon Quest II: Akuryo no Kamigami (ou apenas Dragon Warrior II, na América). No entanto, aqui no ocidente a coisa foi um pouco mais lenta, só estando disponível em Dezembro de 1990. O sucesso de Dragon Quest II foi ainda maior que o do primeiro, alcançando um número assustador de cópias vendidas, 2,41 milhões (desconsiderando também os remakes).



Dragon Quest II: Akuryo no Kamigami Dragon Warrior II

Lançamento: 1987

Sistema: NES e MSX

Vendas: 2,41 milhões de cópias



O segundo jogo trouxe melhorias em relação ao antecessor, como os três slots para salvar o jogo, um mundo mais de duas vezes maior, grande número de armas e mais funcionalidades das mesmas, possibilidade de ter mais heróis no grupo e o incremento dos veículos de transporte.

Isso sem falar nas batalhas, que não eram mais de um contra um, como no primeiro Dragon Quest. Outras funcionalidades clássicas dos RPGs como os status ruins, tipo poisoned ou blinded, foram adicionadas, assim como o uso dos desníveis de relevo que podiam ser pulados pelo herói. No entanto, a questão do save foi divergente entre as versões americana e japonesa. Na primeira o jogador só podia salvar por save points (que eram determinados NPCs), utilizando mais de um save slot. Já na versão oriental, os jogadores precisavam usar o antigo sistema de passwords para recuperar o progresso.

Outro retrocesso que aconteceu em Dragon Quest II foi a perda dos cenários de fundos das batalhas, mas isso não interferiu no alarmante sucesso do segundo jogo. O enredo dessa vez é mais complexo, se passando 100 anos após o primeiro game. Após a derrota do Dragonlord, um mago das trevas chamado Hargon destrói o país Moonbrooke. No entanto, um dos sobreviventes da tragédia consegue escapar. Antes de morrer, avisa ao rei do país de Lorosia sobre o atentado, que envia seu filho para derrotar Hargon. Nessa jornada ele se une ao príncipe de Cannock e da princesa de Moonbrooke. As várias adições, a melhoria nos gráficos e as músicas igualmente belas fizeram deste mais um sucesso da série Dragon Quest.



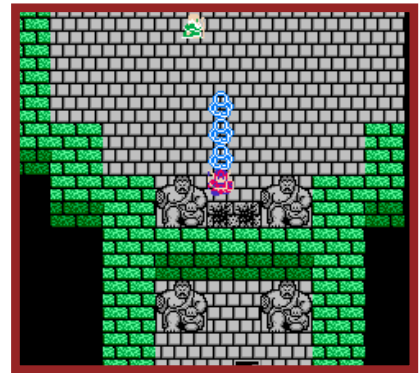
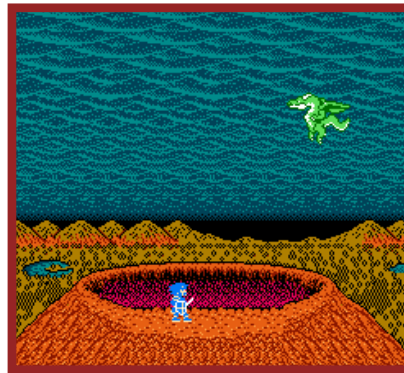


Dragon Quest III: Soshite Densetsu Dragon Warrior III

Lançamento: 1988
Sistema: NES
Vendas: 3,77 milhões de cópias

Fechando a Trilogia

As classes foram a principal adição em Dragon Quest III: Soshite Densetsu, lançado apenas para o NES. O terceiro jogo da série usava-se do famoso sistema de classes de RPGs. Cada classe tinha sua vantagem e desvantagem, sendo da competência do jogador combiná-las em seus heróis para fortificar suas estratégias. Fora o protagonista (que estava sempre na classe Hero), o jogador podia escolher para seus aliados as seguintes profissões: Soldier/Warrior, Fighter, Pilgrim/Cleric, Merchant/Dealer, Wizard/Mage, Goof-off/Jester e Sage. A questão da criação do próprio grupo foi levada ao máximo nesse jogo, pois o jogador tinha muito mais liberdade para selecionar seus aliados e suas classes na Ruida's Tavern, além de definir o sexo do protagonista. Para aumentar ainda mais a questão estratégica do jogo, novos atributos como velocidades, sorte, vitalidade e inteligência fizeram suas estréias. Além disso, o aumento no número de magias, equipamentos e monstros foi tanto que algumas adições especiais do jogo tiveram de ser cortadas por falta de espaço.



O lançamento do jogo foi mais do que épico. Em 10 de Fevereiro de 1988, o Japão quase que parou tudo para por as mãos no “cartucho sagrado”, rendendo 3,77 milhões de cópias. Nas Américas, o título demorou mais alguns anos para ser lançado, sob o nome de Dragon Warrior III. Somente em 12 de Junho de 1991 que o ocidente teve acesso a essa pérola. Dragon Quest III se passa muito tempo antes do primeiro jogo, num mundo ameaçado pelo monstro Baramos. O herói (ou heroína) é filho(a) de uma antiga lenda, Ortegás. Ele(a) parte numa jornada atrás de Baramos, mas a descoberta da real identidade do vilão dá um giro de 180º no enredo do jogo, pois manda o jogador para um mundo paralelo, o Dark World. É nessa dimensão alternativa que o game tem seu desfecho, onde, após o duelo final, o protagonista é consagrado o famoso herói Erdrick/Loto/Roto, cujo sucessor é o herói do primeiro Dragon Quest.



O Quarto Capítulo

Após o fechamento da primeira trilogia, o caminho estava mais do que aberto (talvez até escancarado) para que Dragon Quest IV: Michibikareshi Monotachi dominasse o mercado japonês e americano. O quarto jogo da série foi lançado no dia 11 de Fevereiro de 1990, tendo um considerável espaço de tempo entre o lançamento do Dragon Quest III para o IV, já que quase sempre esse tempo era bem menor. No entanto, isso não tirou todo o brilho do jogo, que alcançou mais de 3 milhões de unidades vendidas dentro e fora do Japão. Mas, nós aqui, só tivemos nossas cópias em mãos dois anos depois, em Outubro de 1992, sob o nome de Dragon Warrior IV e, assim como o antecessor, apenas para o NES/Famicom.



Dragon Quest IV: Michibikareshi Monotachi Dragon Warrior IV

Lançamento: 1990
Sistema: NES
Vendas: 3,04 milhões de cópias

A que se deve o sucesso de Dragon Quest IV? O quarto capítulo teve sua principal mudança no enredo. Agora que a série já tinha absorvido quase que todos os elementos de um bom RPG, não houve muito mais o que ser implementado na parte de utilidades e ferramentas. Diferentemente dos outros três jogos da franquia, a história de Dragon Quest IV é contada em cinco capítulos (existe ainda um episódio extra disponível apenas nos remakes). Cada capítulo tem um protagonista diferente, tendo sua história vivida pela jogador. No entanto, os capítulos não são paralelos, pois ao fim do jogo, os quatro se juntam ao real herói do jogo. Unidas, a trupe vai atrás do vilão Psaro para derrotá-lo. Um estilo de história único, mas que deu certo, propiciando um dos melhores enredos da série Dragon Quest.

Porém, a história do quarto jogo não tem relação com a primeira trilogia. Na verdade, é o início de mais uma. Além dessa modificação, a adição do cassino e dos aliados que não são totalmente controlados pelo jogador marcaram Dragon Quest IV. Continuou também com o esquema de escolher o sexo do herói. Nos remakes, foi renomeado como Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen, agora já com direitos autorais sobre o nome "Dragon Quest" mesmo no ocidente.



A Nova Era

Passou-se a era 8-bits e chegamos ao Super Nintendo (ou Super Famicom). A nova plataforma da Nintendo possibilitou melhorias na série Dragon Quest, e isso levou a mais um capítulo: Dragon Quest V: Tenkū no Hanayome (ou apenas Dragon Quest V). Dessa vez, o lançamento se deu apenas em terras nipônicas, no dia 27 de Setembro de 1992, pois houve alguns problemas com a instalação do Super Nintendo nos EUA. Muitos fãs já haviam feito suas próprias traduções do jogo. Hoje já é possível jogá-lo em inglês oficialmente graças aos remakes.

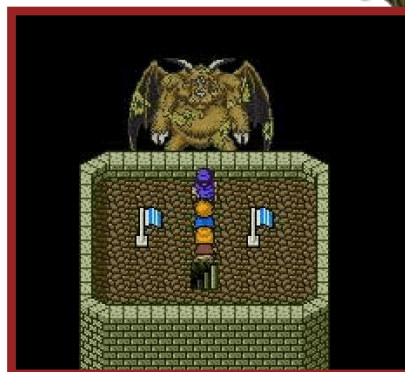
Além da melhoria nos gráficos e do uso de músicas numa qualidade ainda melhor, Dragon Quest V trouxe uma grande adição para a série que serviu de base para outros jogos. Trata-se da possibilidade de incluir monstros no grupo, um sistema que possibilitava o uso de estratégias diferenciadas para utilizar as vantagens e desvantagens de cada criatura, inspiração para Pokémon e para diversos spin-offs da série Dragon Quest. Outros detalhes também aumentaram a qualidade do jogo, como a possibilidade de interagir com os elementos do cenário apertando apenas um botão (o que descarta os frustrantes menus que aparecem toda vez que se quer praticar alguma ação nos jogos passados). A volta dos planos de fundos na hora das batalhas também agradou, assim como animações para magias mais refinadas.

Quanto ao enredo, o jogo é uma sequência de Dragon Quest IV, se passando tempos depois da vitória do Zenthian Hero. Durante o jogo, o jogador tem acesso ao castelo de Zenithia. Este lugar é comum em Dragon Quest IV, fazendo com que ambos os jogos sejam incluídos na trilogia Zenithia. A história é contada de maneira semelhante ao antecessor, mas, ao invés de capítulos com heróis diferentes, o game conta com um único herói em cada uma de suas fases de vida. Este novo enredo não foi tão bem visto pela comunidade gamer, e isso se refletiu no número de vendas. O jogo vendeu bem (mais ou menos 2,79 milhões), mas abaixo do número de vendas dos jogos anteriores da franquia.



Dragon Quest V: Tenkū no Hanayome

Lançamento: 1992
Sistema: SNES
Vendas: 2,79 milhões de cópias



Sexto Sucesso

O último Dragon Quest para o Super Nintendo também foi lançado originalmente apenas no Japão. Dragon Quest VI: Maboroshi no Daichi (Dragon Quest VI: Realms of Reverie nos remakes, ou somente Dragon Quest VI) foi mais um grande lançamento japonês, arrebatando 3,19 milhões de cópias. O sucesso do jogo foi grande mesmo não sendo mais produzido pela Chunsoft (responsável pelos cinco jogos anteriores), e sim pela Heartbeat. Sua ausência no mercado americano também impulsionou traduções feitas independentemente por fãs da série, mas um remake do jogo chegará ao Nintendo DS em território ocidental logo.

Graficamente houve uma significativa evolução desde Dragon Quest para o V, afinal, enquanto o antecessor usava um cartucho de 16-megabitbit, Dragon Quest VI se apropriava de um cartucho mais potente, com 32-megabit. O sexto capítulo da saga aproveita o sistema de classes já usado em Dragon Quest III, mas com algumas mudanças. Funciona da seguinte forma: ao chegar a determinada parte do jogo, o jogador escolhe as classes de seus heróis. Após sucessivas batalhas com a mesma classe, ela se aperfeiçoa. Quando o jogador aprimora pelo menos duas ou três classes, ele pode usar uma nova, fruto da fusão das que já foram levadas ao máximo. Por exemplo, depois de se aprimorar nas artes de um Soldier e um Wizard, é possível usar um Magic Knight. Mas havia classes híbridas mais complexas, como a junção de um Magic Knight com um Sage, Superstar e um Ranger para formar um ostentoso Hero. É claro que esse sistema criava um grande jogo de magias e itens a ser usado com sabedoria pelo jogador.



O enredo de Dragon Quest VI também é um pouco diferente do clichê. Ao invés de tomarmos o controle de um herói comum, o protagonista da trama já começa lutando contra o chefe final. Só que é derrotado e acaba perdendo as memórias de sua batalha. O jogo faz uso de mundos paralelos (característica que já se tornou marca da série), o mundo real e o mundo dos sonhos, ambos co-existem no mesmo espaço, mas em planos diferentes. Fora a questão das classes, não houve muita mudança em Dragon Quest VI. A opção de usar monstros como aliados permanece, mas a velocidade maior do personagem nas dungeons e cidades, assim como o uso de uma mochila para guardar itens, até aquele momento, eram exclusivos de Dragon Quest VI.



Dragon Quest VI: Maboroshi no Daichi

Lançamento: 1995

Sistema: SNES

Vendas: 3,19 milhões de cópias





Dragon Quest VII: Edén no Senshi-tachi

Dragon Warrior VII

Lançamento: 2000

Sistema: PlayStation

Vendas: 4,14 milhões de cópias

A Grande Perda, mas um Grande Sucesso

Talvez o pior caso de empresa que deixou a Nintendo tenha sido quando a Enix e a Heartbeat nos largaram, deixando o Game Cube e o Nintendo 64 órfãos de um jogo da série principal de Dragon Quest. Até aquele momento, a parceria entre as empresas estava mais do que concreta, mas a franquia Dragon Quest (assim como a Final Fantasy e muitas outras) migrou para o lado da Sony. A série voltou a ser lançada também na América, Dragon Quest VII saiu nos dias 26 de Agosto de 2000 (Japão) e 1 de Novembro de 2001 (América).

O sétimo Dragon Quest, intitulado Dragon Quest VII: Edén no Senshi-tachi, foi lançado com exclusividade para o PlayStation. Produzido pela Heartbeat e pela ArtePizza e publicado pela Enix, o número passou perto das 4 milhões de cópias vendidas (4,14 milhões, mais ou menos), tornando-se um dos mais bem sucedidos jogos da plataforma e da franquia. O sucesso expantoso de Dragon Quest VII está nas novidades implementadas. Para começar, o uso da terceira dimensão possibilitou uma expansão das possibilidades deste novo jogo, mesmo que as batalhas em 2D tenham sido conservadas. Além de um ritmo de aventura diferente (divido em partes), o jogo contava com a possibilidade de conversar com os membros do grupo para que estes te dessem dicas sobre o próximo local a se viajar ou simplesmente desabafar algo. O sistema de classes foi reutilizado de forma bem semelhante ao antecessor, onde existem várias classes a serem aperfeiçoadas para gerar novas. Só que dessa vez o uso de classes para monstros foi implementado, aumentando ainda mais a estratégia de jogo.



Dragon Quest VII tem uma história repleta de clichês, mas muito bem vivida e elaborada. O jeito como o jogo progride agrada bastante. Se tornando o jogo mais vendido do Play Station em 2000 e o Dragon Quest mais lucrativo até aquele momento, a aliança da Enix com a Sony parecia algo que substituiria para sempre a relação com a Nintendo. O primeiro jogo da série em 3D parecia ser também o primeiro dos muitos que viriam na era Sony. Sim, a Nintendo parecia ter sido esquecida para sempre pela Enix com o lançamento de Dragon Quest VII.

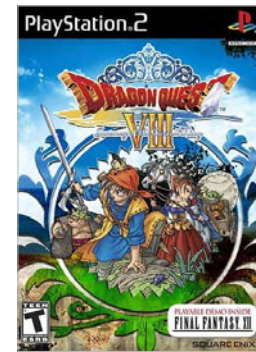
Oitava Pérola

Galgando mais de 3 milhões e meio de cópias vendidas (3,68, pra ser exato), o oitavo capítulo da série Dragon Quest foi mais um sucesso absoluto da recém-unificada Square Enix (junção da Square com a Enix, as duas responsáveis pela séries rivais: Dragon Quest e Final Fantasy). Além da Square Enix como divulgadora, a Level-5 foi a desenvolvedora do game, tirando a HeartBeat e ArtePizza do cargo. Dragon Quest VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi (lançamento japonês dia 27 de Novembro de 2004) conseguiu trazer um ambiente totalmente em 3D, com um espantoso avanço no visual e no som, afinal, estávamos falando agora do PlayStation 2.

O sistema de lutas (agora com visão em terceira pessoa, mas ainda em turnos) agradou bastante, ainda mais com toda a evolução gráfica, mesmo que pudesse ser substituída pela jogabilidade clássica em primeira pessoa. Aqui, nas Américas, só chegou um ano depois, 15 de Novembro de 2005, e sobre o nome de Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (o nome "Dragon Quest" foi finalmente licenciado à empresa aqui no ocidente). Além do mais, foi a primeira vez que o jogo foi oficialmente lançado na Europa e na Austrália - mas estes dois esperaram até Abril de 2006 para isso. Contudo, mesmo sendo levado a diversas partes do mundo, o sucesso foi muito maior em terras nipônicas, como sempre ocorreu em qualquer jogo da série.

Dragon Quest VIII fez proveito de diversas mecânicas e ferramentas inseridas nos jogos anteriores da franquia. O jogo retornou com os ciclos subseqüentes de dias e noites, assim como p implemento de adições exclusivas. Uma delas está nos equipamentos, que mudam a aparência dos personagens conforme são usados. O uso de um mini-mapa no canto da tela dentro das dungeons ajudou bastante, evitando freqüentes pausas para conferir o mapa separadamente. Porém, a beleza é, de longe, o maior diferencial na parte técnica do jogo, os gráficos em cel-shading deixaram os cenários, personagens e monstros cheios de detalhes e muito bem retratados.

A história é um tanto quanto clichê: o vilão, Dhoulmagus, amaldiçoa o reino de Trodain, transformando o rei e sua filha em uma espécie de cogumelo e em um cavalo, respectivamente. O Herói (que, como de praxe, é nomeado pelo jogador), parte com seus aliados para salvar o reino, derrotando o maquiavélico Dhoulmagus. Uma história simples, mas narrada e vivida de forma intrigante, rendendo ao jogo o posto de game mais vendido da série Dragon Quest.



Dragon Quest VIII: Sora to Umi to Daichi to Norowareshi Himegimi

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Lançamento: 2004
Sistema: PlayStation 2
Vendas: 3,68 milhões de cópias





Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Lançamento: 2009

Sistema: Nintendo DS

Vendas: 4,15 milhões de cópias

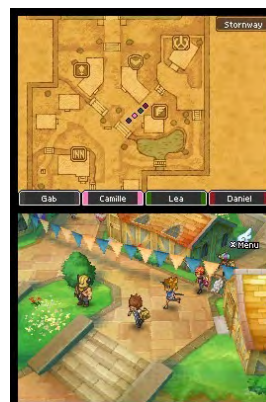


A Enorme Reviravolta

Os anos foram se passando e nada de um novo Dragon Quest, apenas spin-offs razoáveis. Mas, para a nossa sorte, num evento de 20 anos da série, eis que a Square Enix anuncia Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito para o Nintendo DS (primeira vez que um episódio principal da franquia é desenvolvido para um console portátil). O novo capítulo da saga foi inicialmente pensado como um Action RPG, mas por conta da massa de fãs conservadores, a Level-5 se viu forçada a voltar ao esquema de turnos.

Dragon Quest IX é considerado por muitos como o game definitivo da franquia, conquistando longas filas de jogadores logo no lançamento japonês (11 de Julho de 2009). Diferentemente dos jogos anteriores, este é focado no multiplayer, sendo desenvolvido propositalmente para garantir a melhor experiência de cooperatividade em um RPG. Além disso, Dragon Quest IX é tido como um jogo quase inacabável, pois frequentemente a Square-Enix disponibiliza novas quest extras a serem baixadas via internet.

O game traz uma alta customização do personagem principal, dos olhos ao cabelo, do nome à voz, tudo é personalizável. Além de reutilizar o sistema de armas que mudam a aparência do Herói, Dragon Quest IX pega emprestado também os gráficos em cel-shading do antecessor, Dragon Quest VIII. A tela de toque deixou as batalhas mais práticas, e estas não são mais aleatórias, mas sim acionadas quando o Herói entra em contato com uma criatura. Mesmo com todos os atrasos (lançamento estava marcado inicialmente para 2007), o nono capítulo já alcançou mais de 4,15 milhões de cópias sem nem ter saído do Japão (tornando-se o Dragon Quest mais bem sucedido, até agora). Além disso, bateu o recorde de ad-hocs, que são trocas de mapas e dados automaticamente quando dois Nintendo DSs com o jogo se cruzam.



Há uma grande esperança a cerca do lançamento do jogo aqui no ocidente (exatamente um ano após o japonês, dia 11 de Julho de 2010) - o próprio presidente da Square espera que as vendas ocidentais façam com que os números totais ultrapassem os 5 milhões.

A história difere um pouco em relação aos demais jogos. O jogador controla um anjo que cai do céu, tendo de agir como humano para recuperar Star Aura's (conseguidas após ajudar as pessoas) que servem de oferenda para a World Tree. O enredo dá margem a diversas side-quests e conteúdo extra, que são um grande expoente para o jogo. Além disso, a história converge para a experiência multiplayer, já que o Herói não conhece seus aliados ao longo da aventura, mas sim monta equipes junto a outros amigos que possuam o game. A única coisa que podemos fazer, por enquanto, é aguardar ansiosos pelo nono capítulo da série, o interminável (há alguns que afirmam que o game mereça cerca de 100 horas de jogo) Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies.



A Décima Incerteza

Após o sucesso estrondoso de Dragon Quest IX no Nintendo DS e dos demais remakes, a aliança com a Nintendo estava, mais uma vez, selada. O designer chefe da série Dragon Quest anunciou o décimo capítulo da série para o Nintendo Wii, só que, além dessas palavras, nenhum outro detalhe foi divulgado. Satoru Iwata, presidente da Nintendo, disse estar fazendo o máximo para popularizar a franquia aqui no ocidente. Segundo ele, a tarefa não é difícil, uma vez que o plano de popularização funcionou muito bem com a série Brain Age. E a voz dessas duas pessoas ilustres foi o bastante para Dragon Quest X (nome provisório) figurar entre os primeiros da lista de jogos mais aguardados da Famitsu (revista japonesa). Agora é hora de curtir os capítulos que já temos e aguardar por novidades a cerca do décimo capítulo dessa ilustre saga!

Como pudemos ver, a franquia Dragon Quest galgou o sucesso absoluto em todos os 9 capítulos da linhagem principal. Uma série que começou beirando o fracasso, como um simples jogo 8-bits, e que agora é um dos games mais jogados do Nintendo DS. Não há como não admitir que todo o espantoso sucesso se deve à toda a equipe de desenvolvimento. No centro de todo esse grupo estão o game designer, o mangaká e o compositor Yuji Hoirii, Akira Toriyama e Koichi Sugiyama, respectivamente. Mesmo que as vendas japonesas sejam várias vezes maiores que todas as outras juntas, é certo que nós, daqui do outro lado do mundo, amamos a franquia e mal podemos esperar pelo nono capítulo da saga. Que venha!



POKÉMON BLACK & WHITE

Mudanças drásticas em séries consagradas são sempre complicadas. Depois de pouco alterar a fórmula desde a chegada ao DS, a série Pokémon promete muitas mudanças para Black & White, que chegam em setembro ao mercado japonês. Conheça um pouco do que vem por aí na nossa prévia especial:

Eu sei que assim como eu, você também não deve ter entendido o anúncio de Pokémon Black & White para o Nintendo DS. Essa decisão é ainda mais inexplicável se lembrarmos que a Nintendo acabou de apresentar seu novo portátil, o Nintendo 3DS, na E3.

Anunciar um game de peso tão grande para um console meio antigo e em fim de carreira foi algo extremamente inesperado. Mas algumas considerações atenuam essa escolha. A principal delas é que o 3DS será um console retro compatível. Com isso, jogadores que adquirirem o Nintendo 3DS também poderão jogar B&W sem problema algum. Além do mais há a possibilidade de que o game tenha uma versão com suporte ao 3D exclusiva para o novo portátil (isso não passa de especulação, mas convenhamos que seria uma jogada de mestre).

Quanta diferença!

Pois bem, se o anúncio foi inesperado, mas mais inesperado ainda são as mudanças que a Game Freak pretende para essa versão. De forma resumida, acho que é possível finalmente afirmar que teremos uma evolução real na série (o que deveria ter acontecido antes, com Pearl & Diamond).

As principais mudanças parecem ser técnicas e estruturais. Na parte técnica, cidades e rotas ganharam mais vida e movimentação. Agora o game não é mais visto de uma só perspectiva e sim de várias, dando um ar completamente inédito a uma fórmula meio exaustiva até então. Aparentemente há uma quantidade maior de NPCs (personagens não jogáveis) para se interagir e eles parecem mais inseridos dentro da proposta do título. O “up” no visual é algo que já poderia ter sido feito antes – e que infelizmente agora já não tem tanto resultado, parecendo obsoleto.

Essa mudança de visual também se estende até as batalhas, que ganharam várias novidades. Além dos Pokémon se movimentarem o tempo todo, eles possuem uma animação muito mais



fluente e podem ser vistos inteiramente no campo de batalha – uma mudança muito bem vinda, sem dúvidas, mas ainda sim insuficiente. Queremos batalhas totalmente em 3D!

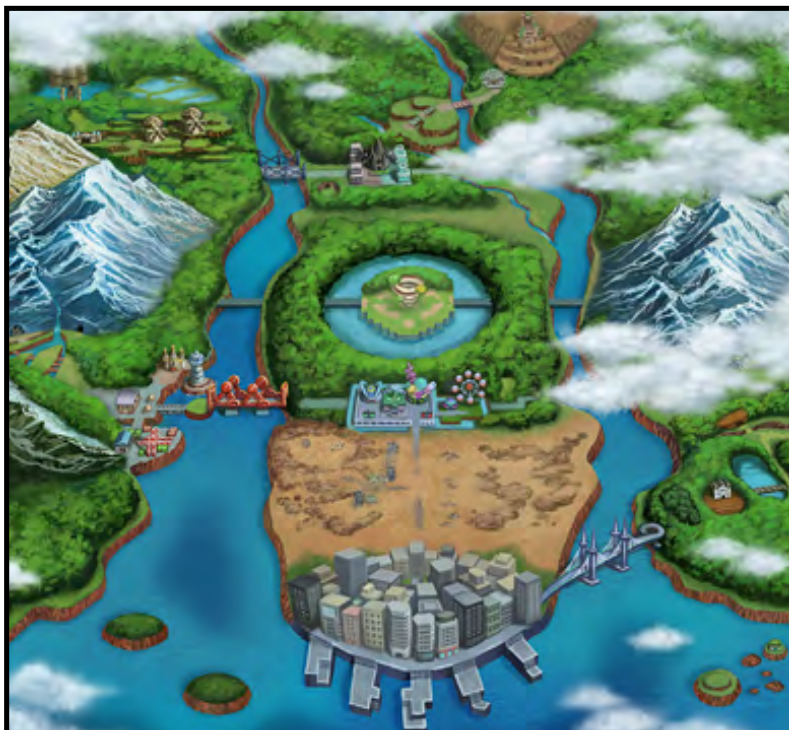
É um novo mundo de aventuras!

Revistas japonesas têm sido as responsáveis por boa parte das informações divulgadas até agora. A mais importante delas dá conta do nome do novo continente onde a jornada vai se passar. Trata-se da região de Isshu (伊修地区), que segundo informações, fica situado bem distante das localidades dos games anteriores. Talvez isso explique o fato das cidades possuírem muito mais vida e serem muito mais desenvolvidas.

Algumas novas localidades acabaram aparecendo aos poucos. Até agora sabemos que a região de Isshu possui muitas pontes, algumas delas elevadiças. Pelo mapa do continente, existirá uma pista de pouso, um parque de diversões, uma fábrica abandonada, uma região desértica com tempestades de areia, ruínas antigas... e isso é só o começo, já que é provável que essa seja a região mais grandiosa e cheia de lugares diferentes entre todas que já existiram na série.

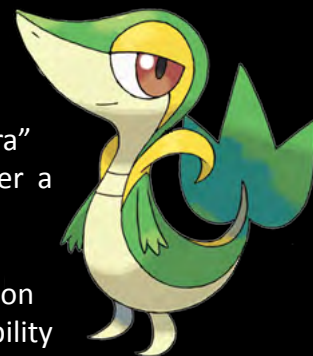
A cidade central do continente é Hiun (algo como “má sorte” ou “desgraça”). Os personagens dessa vez são mais velhos, parecendo ser adolescentes – e não mais os pirralhos dos games anteriores. Por isso, espere por atividades mais arriscadas e perigosas – embora Pokémon nunca tenha tido medo de colocar uma criança em situações de risco.

Também já está confirmado o nome e detalhes dos três Pokémon iniciais (confira box ao lado), que dessa vez serão entregues pela Prof. Araragi, primeira mulher a exercer essa função na série.



Os iniciais

de grama (Grass), sua Ability é Overgrow, possui 0,6 m (2 pés) de altura e pesa 8,1 kg (17,9 lbs). “Tsuta” significa “hera” e “ja” é uma maneira de dizer a palavra “cobra”.



Pokabu é um Pokémon porco de fogo, sua Ability é Blaze, possui 0,6 m (2 pés) de altura, e pesa 9,9 kg (21,9 lbs). O nome deriva de “pokapoka”, que significa “quente” em japonês, e “bu”, o som que um porco faz na cultura japonesa (aqui é “oink”).



Mijumaru é Pokémon lontra do mar, sua Ability é Torrent, mede 0,5 m (1,6 pés) de altura, e pesa 5,9 kg (13 lbs). “Mijuku” significa “imaturo”, e “maru” significa “círculo” ou “bola”.



A Coro Coro (revista Japonesa) ainda revelou detalhes sobre Zorua e Zoroak, os Pokémon lendários protagonistas dessa versão. Ambos possuem a Ability Illusion, que permite que o monstinho adquira a aparência de outro Pokémon. O Pokémon Zoroak poderá ser capturado através de uma promoção que dará bilhetes especiais para quem for assistir o novo filme de Pokémon nos cinemas – uma estratégia interessante da Nintendo, tanto para o filme como para o game.

Na sequência, foi a vez do site oficial dos monstinhos revelar as primeiras imagens dos Pokémon lendários de Pokémon Black & White para Nintendo DS. Não se sabe muito sobre as criaturas, apenas que se chamam Reshiram e Zekrom, e que aparentemente estamparão a capa das versões Black e White, respectivamente.

O lançamento japonês de Pokémon Black & White já tem data para acontecer: 18 de setembro. Mesmo assim, muitos detalhes ainda permanecem encobertos em muito mistério. Quantos serão os Pokémon novos? Quantos ginásios existirão no game? Quais mudanças reais serão feitas na estrutura de treinamento? Infelizmente só o tempo dirá, e se continuar no ritmo de novidades que estamos enfrentando, isso nem deve demorar muito.



Outros Pokémon confirmados



Chiramii - É o Pokémon Chinchila, do tipo normal. Seus moves são Cute Charm e a nova "Sweep Slap", que atinge o oponente várias vezes. Tem 0,4 m de altura e 5,8 kg de peso.

Mun'na - É um Pokémon Dream Eater, do tipo psíquico e tem como prevenir e sincronizar suas habilidades. Um novo ataque que ele possui é a "Telekinesis", que faz com que o adversário flutue no ar. Tem 0.6m de altura e 23,3 kg de peso.



Gear - É um tipo de aço e sua hability é chamada de "Plus" ou "Minus". Tem um novo ataque chamado de "Gear Saucer", 0,3 m de altura e pesa 21,0 kg.

Mamepato - Pokémon pombo bebê do tipo Normal / Voador. Suas habilidades são ou "Pidgeon Mama" ou "Super Lucky". Tem 0,3 m de altura e pesa 2,1 kg.



Hihidaruma - Pokémon Flaming, do tipo fogo. Sua ability é "Encourage." Tem 1.3m de altura e pesa 92,9 kg.

Shimama - Elétrico, tem "Lightningrod" ou "Motor Drive", como suas abilities. Tem um novo ataque chamado de "Wild Volt", que faz causa danos, mas também fere o usuário. Tem 0,8 m de altura e 29,8 kg.



Meguroko: Do tipo Ground /Dark. Suas abilities são Intimidate e "Earthquake Spiral". Tem 0,7 m de altura e pesa 15,2 kg.

TOP 10

Destques e3 2010

por Alveni Lisboa

A E3 (Eletronic Entertainment Expo) está para os gamers assim como Meca está para os muçulmanos. Anualmente milhares aficionados em videogame aguardam ansiosamente estes três dias que podem, definitivamente, mudar suas vidas. A feira, que andou em baixa durante alguns anos, tem recuperado o prestígio e mostrado a sua força. Não é a toa que as principais novidades da indústria do entretenimento digital são anunciadas lá. Em 2010, mais uma vez, as gigantes Nintendo, Microsoft e Sony mostraram que não estão para brincadeira (ou estão – entretenimento, né?!?!). Por isso, a equipe da Nintendo Blast listou os 10 maiores destaques da E3 2010. Veja:

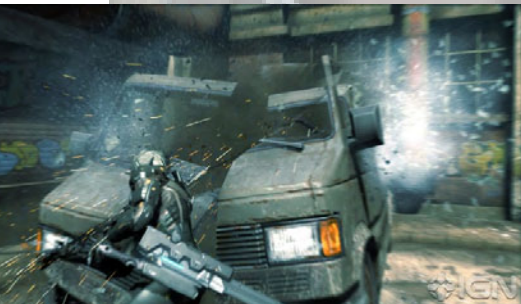
10 Portal 2



Quando foi lançado em 2007, Portal desafiou os jogadores mais experientes com sua mecânica diferenciada. A Valve, criadora de Half-Life, provou que não é especialista apenas em shooters. O jogo consistia em superar quebra-cabeças com ajuda da “Portal Gun”, uma arma capaz de criar portais em superfícies planas. Dessa forma, a personagem era teletransportada para algum lugar do cenário. Lógica e um certo conhecimento em física são necessários para conseguir transpor os obstáculos. Agora, o game inovador retorna com gráficos melhorados, cenários ampliados e novos desafios para gamer nenhum botar defeito. Portal 2 será lançado para Xbox 360, PS3 e PC em 2011.

9 Metal Gear Solid: Rising

Metal Gear Solid foi um dos grandes trunfos da Sony na época do PSone. A partir daí, a série entrou pro hall das grandes franquias. Os games que levaram o nome “Metal Gear” eram garantia de sucesso, graças à inteligência de Hideo Kojima, o criador da série. Rising é um game totalmente diferente dos anteriores. Sai Hideo Kojima, entra Shigenobu Matsuyama. O protagonista agora é uma espécie de samurai high-tech que corta tudo (tudo mesmo!) que vê pela frente. Você pode destruir a sacada de um prédio e soterrar os inimigos embaixo, por exemplo. A velha tática da paciência e cuidado para não chamar atenção parece ter dado lugar a mutilações sangrentas em plena luz do dia. Essa grande mudança na mecânica faz com que o game figure entre os principais destaques da E3. Metal Gear Solid: Rising sairá para Xbox 360, PS3 e PC no final de 2010.





8 Mortal Kombat

Principal rival de Street Fighter durante anos, Mortal Kombat está de volta. Na verdade, a franquia sangrenta de Ed Boom, nunca se foi – mas agonizava nos últimos anos. Os recentes MK's foram verdadeiros fracassos do ponto de vista comercial, levando a Midway a entrar em estado de falência em 2009. Agora, Sub-Zero & Cia. retornam em duas dimensões, prometendo uma volta às origens. Personagens e estágios clássicos, como “The Pit”, estarão presentes totalmente remodelados. A novidade fica por conta da barra de especial. Os fatalities prometem ser extremamente violentos – o jogo deve receber a indicação para maiores de 18 anos. Enfim, um anúncio que deixa os fãs de uma boa pancadaria animados. Mortal Kombat será lançado no primeiro trimestre de 2011.

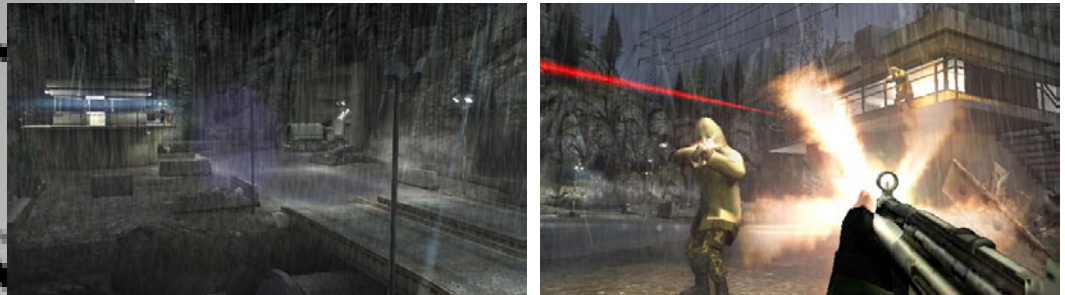
A série “Vs” está de volta. Após o imenso sucesso de Marvel vs Capcom 1 e 2, principalmente nos fliperamas, um novo game está a caminho após dez anos de espera (o último foi lançado em 2000). A fórmula é a mesma do antecessor: gráficos 3D com jogabilidade 2D. As lutas continuam no esquema três contra três, permitindo alternar os personagens a qualquer momento. A grande novidade é o motor gráfico, que é baseado em “Resident Evil 5”. Os fãs, portanto, podem esperar cenários exuberantes e personagens bem definidos. Serão 30 lutadores no total, a imensa maioria herdado dos jogos anteriores. Pela Marvel estão confirmados: Captain America, Deadpool, Hulk, Iron Man, Wolverine. Já no time da Capcom integram: Chris Redfield, Dante, Felicia, Morrigan e Ryu. Devido a alta definição, o Wii novamente ficará de fora. Marvel vs Capcom 3 chegará no primeiro trimestre de 2011 para Xbox 360 e PS3.

7 Marvel vs Capcom 3



6 GoldenEye 007

Acredito que não haja um ser humano que tenha jogado o Nintendo 64 e não tenha experimentado GoldenEye 007. O jogo é dos maiores clássicos do videogame e um dos maiores shooters de todos os tempos. Antes de Counter Strike ou Call of Duty fazerem sucesso, milhares de jogadores, com a tela dividida em quatro, se divertiam em tiroteios frenéticos proporcionados por GoldenEye. Agora é a vez do Wii receber uma releitura do jogo. A novidade, além dos gráficos melhorados e da inteligência artificial aprimorada, é a presença de Daniel Craig no papel do agente secreto. Contudo, a principal inovação implementada é o modo online. É nostálgico pensar que Trevelyan, Jaws, Janus e companhia estarão de volta para fazer a alegria dos fãs. Vamos torcer para a Eurocom fazer um trabalho tão bom quanto a Rare fez. GoldenEye 007 é exclusivo para Wii e está previsto para ser lançado em novembro de 2010.



5 Epic Mickey

O nome da já diz tudo: Epic Mickey (Mickey Épico, em tradução livre). O game é, sem dúvida, um dos mais promissores da E3. Não se deixe levar por ser um título estrelado pelo famoso camundongo da Disney. Epic Mickey não é daqueles jogos bobinhos destinados à crianças. A mecânica funciona com um misto de aventura e RPG. Você deve andar pelos locais procurando missões para cumprir e precisa aprimorar o personagem. Mickey consegue alterar partes do cenário através de jatos de tinta. É possível “pintar” uma ponte que aparentemente não existia ou então apagar uma pedra que bloqueia seu caminho. Essa habilidade de manipular o cenário proporciona uma liberdade incrível. Em certos momentos, a perspectiva muda para o 2D e a jogabilidade lembra aventuras saudosas, como “Castle of Illusion”, por exemplo. Epic Mickey é exclusivo para Wii e deve ser lançado em dezembro de 2010.

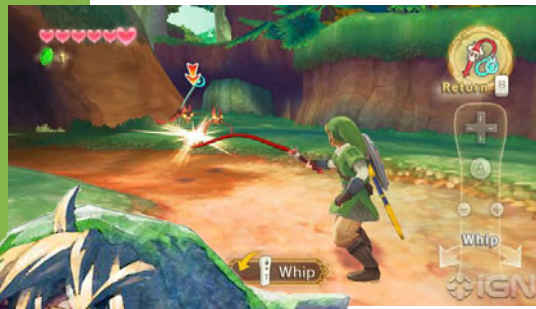


DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

4 Donkey Kong Country Returns

É inacreditável a capacidade de criação de mascotes da Nintendo. Donkey Kong nasceu como vilão no primeiro jogo de Mario. Somente no Super Nintendo, que o macaco ganhou um jogo próprio no qual era protagonista. Donkey Kong Country tinha gráficos impressionantes, mecânica apurada e uma diversão absurda. O jogo transformou o então vilão em mascote oficial da Nintendo, junto com Mario e Link. Novamente ele está de volta, dessa vez numa releitura do clássico para o Wii. O game foi sucesso de público da E3. Em Returns, há a incorporação de elementos de Jungle Beat, como a batida no chão, por exemplo. Assim como no original do SNES, dois jogadores podem controlar DK e Diddy, que agora carrega um jetpack para acessar áreas inalcançáveis normalmente. A perspectiva é em 2D – igual a Jungle Beat –, o nível de dificuldade é alto e a diversão parece ser a mesma do original. Fases e inimigos estão totalmente remodeladas. Essa é uma ótima chance para as novas gerações conhecerem uma verdadeira obra-prima da Nintendo. Donkey Kong Country Returns tem o lançamento previsto para dezembro de 2010.





Finalmente um jogo da franquia Zelda será lançado para o Wii. Até o momento, o único game da franquia é a adaptação de Twilight Princess, originalmente lançado para Gamecube. Skyward Sword faz uso do acessório Motion Plus para aumentar a fidelidade de movimentos do herói Link, especialmente com a espada. Toda a mecânica do jogo foi desenvolvida para aproveitar o potencial do Wii. Com o Wiimote você controla a espada, enquanto o Nunchuk serve de escudo. Os inimigos estão espertos: não adianta sair chacoalhando o controle, é preciso estratégia e movimentos precisos para romper a guarda adversária. A seleção de itens está bem simplificada, evitando pausas repetitivas. Estilingue, arco e flecha e bombas são usados de forma peculiares e extremamente efetivas. Os gráficos são bonitos, um misto do bom e velho cel-shading (desenho animado) com o realismo do 3D. Tem tudo para ser um dos melhores jogos da série. O novo Zelda está previsto para meados de 2011.

3 The Legend of Zelda: Skyward Sword





2 Kinect



A investida da Microsoft não é exatamente uma novidade, já que foi anunciado no ano passado com o nome de “Project Natal”. Contudo, é inegável a revolução que este periférico pode causar no ato de se jogar videogame. A possibilidade de se jogar apenas com movimentos é algo que permeia a imaginação dos gamers mais antigos. A Microsoft percebeu o potencial e tratou criar uma tecnologia jamais vista. A questão é que nem sempre é divertido jogar apenas se mexendo, que o diga os donos de Wii. Além disso, os jogos ainda são simples e apostam no “público casual”, que não é o forte do Xbox 360. A maioria ainda são meras cópias de sucessos da Nintendo, como Kinectimals e Kinect Sports. Porém, não é bom subestimar a empresa de Mr. Gates – vira e mexe ele tira um coelho da cartola. Resta saber se o novo acessório vai emplacar ou entrará para o rol das experiências fracassadas, como o Virtual Boy, 3DO ou 64DD.

1



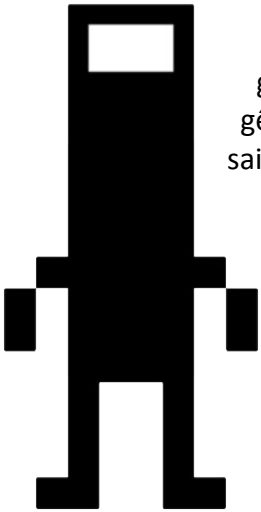
Apesar do anúncio ter sido feito meses antes, a Nintendo novamente mostrou seu poder de inovação. A Big N, que é a líder absoluta no mercado de portáteis, voltou com o bombástico anúncio do primeiro dispositivo capaz de rodar o efeito 3D sem uso de óculos. Para se ter uma ideia: nem mesmo a TV mais moderna dispensa os encômodos óculos. Mas, como estamos falando da Nintendo, tudo é possível. E não é que o aparelhinho cumpre o prometido? Mal foi anunciado e já possui um leque interessante de títulos, incluindo clássicos como Kid Icarus, Star Fox 64, Resident Evil, Final Fantasy. O Nintendo 3DS é, sem dúvidas, a principal atração da E3 2010. Mais a frente você terá maiores detalhes sobre o pequeno notável da Nintendo. Não deixe de conferir.





Bit.Trip RUNNER (WiiWare)

Bem vindo, Sr. Commander Video



A série Bit.Trip chega ao quarto game com fôlego de sobra para ainda impressionar e deixar um saboroso gosto de quero mais. Mantendo a inspiração em gêneros de jogos clássicos dos títulos anteriores, Runner sai do mundo abstrato e apresenta uma mecânica bem mais familiar.

O destemido herói pixelado Commander Video desce de sua nave, abandona os lasers e finca pé no planeta (Terra?) que buscava desde o primeiro Bit.Trip. A história não é fundamental, mas ela ajuda a criar um interessante cenário para o personagem. E é esse o enredo que dá a partida, literalmente, na nova aventura.



Uma plataforma diferente

A homenagem aos jogos de plataforma é mais do que evidente, seja nas fases normais ou em fases bônus. Um observador desatento pode achar que Runner é apenas um Mario acelerado. Puro engano.

Assim como Beat parecia Pong, Runner só parece Mario. Os comandos que você deve executar estão totalmente relacionados à música e ao ritmo do que você vê (e ouve); essa é a primeira e talvez mais importante lição do jogo.

Commander Video corre automaticamente e cabe a você a tarefa de pular, abaixar, bloquear, chutar e até sair voando brevemente usando plataformas que aparecem nas fases. E espalhadas pelo caminho estão barras de ouro para pegar e símbolos que ativam a trilha sonora.

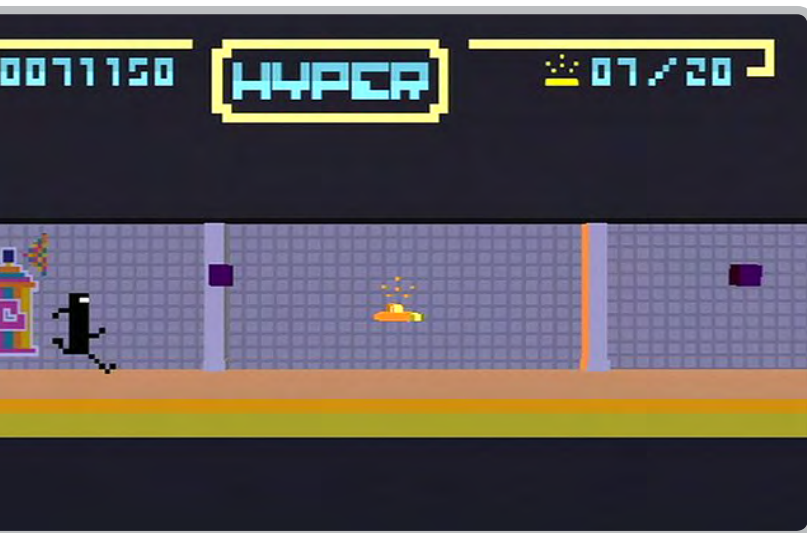
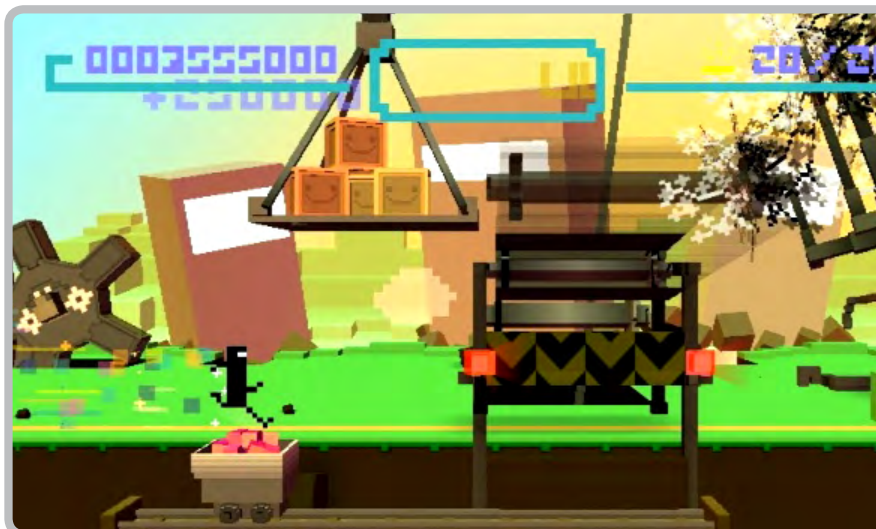
A combinação de botões em estágios avançados exige muita agilidade e a precisão com que eles devem ser apertados deixa claro que só os que abraçarem o ritmo chegarão ao final.

Aprendendo a errar

O início do game é relativamente fácil e apresenta ao jogador os diferentes comandos dando exemplos pontuais dentro das fases. Mas nem perca tempo achando que dominou uma técnica porque a próxima missão certamente provará que você ainda tem muito a aprender.

Alguns podem não gostar do excesso de dificuldade e esse é um aspecto que varia de pessoa para pessoa. Por isso é bom saber que Bit.Trip Runner remete aos clássicos também em termos de desafio: fácil de entender, insano de dominar. Mas o bom é que o jogo equilibra os dois lados de forma justa.

São três mundos cada um com 11 fases e um estágio final de chefe. No começo dos mundos as fases são convidativas e com dificuldade moderada. É nesse momento também que novas habilidades são apresentadas, dando espaço para experimentar, entender e conhecer.



Uma fase curta pode ser seguida de outra enorme, mas o tamanho nunca é parâmetro para avaliar o desafio; a posição dos obstáculos, das barras de ouro e símbolos é que dirá quanto tempo você levará para decorar o que deve fazer – como em uma partitura musical.

Próximo ao final de cada mundo há momentos que beiram a desistência. Mais de uma vez eu achei que nunca conseguiria ser tão rápido como o jogo exigia, sentindo nos dedos a câimbra causada pelas tentativas frustradas. Mas eu sabia que era culpa minha; um salto prematuro, um chute mal dado ou mesmo o puro esquecimento de que eu TINHA que abaixar depois da escada foram alguns dos inúmeros motivos para meus erros.

Isso é um ótimo sinal de que os controles em Runner são muito precisos, talvez mais até do que eu jamais consiga experimentar. Com atenção, dedicação e paciência aos poucos as fases vão sendo dominadas e o prazer de chegar ao final toma conta de seu corpo e dá o alívio merecido... até a próxima fase, claro.

Ode aos 'beeps & bloops'

Sou suspeito para elogiar qualquer game que adote visual retrô. Entretanto, é difícil imaginar alguém que não reconheça a beleza áudio visual de Bit.Trip Runner. Cada mundo possui o mesmo fundo, mas os obstáculos variam de um para o outro.

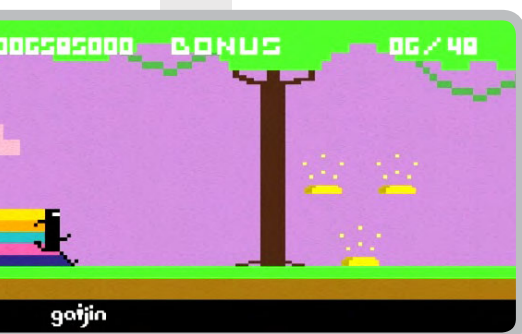
Além disso a Gaijin Games deu atenção especial à disposição de itens e progressão dentro das fases. De longe pode parecer tudo igual, mas logo você consegue identificar cada estágio assim como diferenciamos músicas que são tocadas por um mesmo instrumento.

Aliás, quando digo que Runner é um jogo de ritmo e música não falo apenas de forma metafórica. Os saltos, desvios e as barras de ouro que você pega nas fases combinam com as marcações da trilha sonora. Mas o show fica por parte dos símbolos musicais (cruzes rosadas).

São quatro deles por fases e cada um que é pego dá um gás à trilha sonora adicionando batidas e efeitos eletrônicos, subindo o volume e deixando Commander Video com uma áurea brilhante. Pegue todos e o herói ganhará um rastro colorido que é alegria pura e, mesmo não tendo nada a ver com habilidades ou poderes, faz você sentir-se o verdadeiro dono da fase.

Os obsessivos também irão apreciar as fases bônus. Elas ficam disponíveis sempre que você consegue pegar todas as barras de ouro de uma fase normal e levam o conceito de Bit.Trip Runner a uma rápida versão de Pitfall (com direito a logotipo da Gaijin na borda inferior da tela).

A trilha sonora oficial deverá ser lançada muito em breve no iTunes. De toda a série Bit.Trip, Runner com certeza é o melhor na área musical e isso é ótimo dada à dependência que a jogabilidade tem em relação ao som do game.



Considerações Finais

Ótima pedida para fãs de jogos clássicos e dos outros games Bit.Trip. A precisão dos controles aliada a um visual retrô de encher os olhos e às músicas que embalam a aventura de forma empolgante completam esse pequeno, mas primoroso pacote. Pelo justo preço de 600 points não há do que reclamar.

BIT.TRI
RUNNER

9.0

Bit.Trip RUNNER (WiiWare)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 10

JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 9.0

LICENSED BY

Nintendo

THE #1
ARCADE
SMASH HIT!
DER ARCADE-
SUPERHIT
NR. 1!

N°1 DES JEUX
LE D'ARCADE!
DE NUMMER
1 SUPER
ARCADE-HIT



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Acclaim



BLAST FROM THE PAST
NBA JAM (SNES)

por Sérgio Oliveira

O basquete já foi o segundo esporte mais popular no Brasil – nossa equipe se destacava nos campeonatos internacionais e sempre ficava entre as 5 melhores do mundo. Após a década de 80 o que se viu foi um verdadeiro buraco negro na história do basquete no Brasil. É verdade que hoje temos a promessa de uma equipe tão boa quanto aquelas da década de 50 e 70, afinal de contas temos o Leandrinho, o Nenê e o Varejão jogando no melhor basquete do mundo, a NBA. E, ao contrário do que você pode pensar, esse texto não é sobre os brasileiros na NBA, tampouco sobre o basquete nacional, mas sim de um fenômeno que contaminou os gamers fanáticos por basquete nos anos 1990.



He's heating up!

Sucesso instantâneo, NBA Jam foi lançado em 1993 pela Midway para os arcades e de cara gerou mais de 1 bilhão de dólares em lucro para a empresa. Baseado nos games Arch Rivals, High Impact e Super High Impact, NBA Jam revolucionou os jogos esportivos de basquete com sua jogabilidade simples, gráficos digitalizados, trilha sonora envolvente e comentários inflamados de Tim Kitzrow. Pode-se dizer que os jogos de basquete são divididos em “antes de NBA Jam” e “depois de NBA Jam”. Explico o porquê. Antes de NBA Jam existiam jogos com boas ideias, sim, existiam, mas nenhum trazia licenças oficiais de todos os times da liga norte-americana

– dificilmente se via os rostos dos famosos astros da liga em um vídeo game. Um exemplo disso é o próprio Arch Rivals, no qual NBA Jam foi inspirado – só haviam alguns times da NBA lá e seus jogadores eram todos fictícios. Em NBA Jam haviam todos os 27 times oficiais da temporada 1992-1993 da NBA e dois jogadores de cada um deles.

O sucesso alcançado nos arcades logo fez com que a Midway pensasse em portar o jogo para as plataformas de mesa. Não demorou nem um ano para que NBA Jam logo estivesse disponível no Mega Drive, Mega CD, Game Boy, Game Gear e, principalmente, Super Nintendo. Por algum motivo, eu sempre gostei dos jogos de basquete – já joguei todo tipo de “porqueira” que tenha a bola laranja, mas foi com NBA Jam que aprendi a reconhecer um bom jogo de basquete. Lembro-me de sempre ir à locadora pegar o cartucho para passar o fim de semana inteiro jogando. Sempre pegava NBA Jam e mais dois outros cartuchos.



He's on fire!



O que sempre me chamou atenção em NBA Jam é que sua jogabilidade foi simplificada ao máximo em prol da diversão. Nada de táticas, botões para lançar um especial ou as regras chatas da liga. Apenas 3 botões são usados: R ou L para correr, B ou A para arremessar e Y ou X para passar a bola – nada além disso. Da infinidade de regras que existem no basquete, apenas duas foram usadas aqui: 24 segundos para arremessar a bola e não bloquear a bola na descendente. De resto, pode bater a vontade no jogador adversário, e até mesmo no seu amigo de quadra, que está tudo certo, não haverá falta.

Para melhorar mais ainda as coisas, as habilidades dos jogadores são sobrehumanas. Que graça tem enterrar da linha de lance livre se você não pode pular mais alto do que a tabela? Ao contrário do que se via em outros títulos da época, como os da série NBA Playoffs e NBA Give 'n Go, aqui o jogador dava saltos sobrenaturais para enterrar, com direito a mortais, cambalhotas e até mesmo barulho de helicóptero para dar uma descontraída.

Apesar de ser um jogo essencialmente arcade, a Midway foi bastante inteligente não só em licenciar os times e os seus jogadores, mas também em digitalizá-los. Sempre considerei o “poder ver o jogador” como um fator essencial para a identificação do gamer com o jogo. Em NBA Jam é possível não só ver os jogadores em quadra, mas também ver suas fotos na hora de selecionar seu time. Aliás, desde a abertura temos a sensação de estar entrando em uma quadra de basquete – a trilha sonora, composta por Jon Hey, dá todo o clima de jogo de basquete transmitido às sextas-feiras a noite. Quando se dá o início do jogo, vemos torcedores disparando seus flashes e soltando gritos enquanto seus ídolos voam (literalmente) para uma enterrada.



Fora isso, os fervorosos comentários de Tim Kitzrow botavam fogo na boca do balão e tornaram NBA Jam uma lenda dos vídeo games até mesmo para quem nunca gostou de jogos de basquete! Ou você vai dizer que nunca ouviu “He’s on fireee” e “Boom-shaka-laka!!” ?



Boom-shaka-laka!

O basquete maroto, simples, descontraído e cheio de easter eggs de NBA Jam associados a times e jogadores licenciados foram a fórmula perfeita para o sucesso no início dos anos 1990. Sabendo que ainda tinha muito leite para tirar daquela vaca, a Midway rapidamente lançou uma continuação para a série. NBA Jam Tournament Edition chegou um ano depois do original e trouxe consigo uma enxurrada de novos recursos, novos easter eggs e muitos, muitos jogadores. Agora eram de 3 a 5 jogadores por equipe, além da equipe de calouros da temporada 1993-1994 da NBA.

Uma outra coisa que melhorou bastante aqui foram os atributos dos jogadores – aliás, essa é uma das coisas que NBA Jam também foi pioneiro: os atributos dos jogadores. Houve todo um estudo para determinar o nível de atributo de cada jogador – arremesso de 2 pontos, de 3, velocidade, bloqueio, rebote... e por aí vai. Em Tournament Edition esses atributos foram refinados. No mais, o sucesso foi o mesmo. A mesma jogabilidade estava lá, o mesmo exagero que dava comichidade ao jogo, os mesmos comentários, a bola pegando fogo... mas mais jogadores, trilha sonora renovada e efeitos sonoros melhorados.



Monster Jam!

Com todo o sucesso, NBA Jam ganhou várias sequências – muitas delas medíocres e outras muito boas. NBA Jam Extreme (Acclaim) para Sega Saturn trazia gráficos 3D e os comentários do famosíssimo Marv Albert (hoje narrador da franquia NBA Live), NBA Hangtime trouxe o inédito modo de criação de jogador e gráficos e física melhores e mais exagerados. Depois de Hangtime, o que se viu foram inúmeros jogos medíocres feitos tanto pela Midway quanto pela Acclaim – nenhum deles alcançou o mesmo sucesso dos seus antecessores. Mesmo com o fracasso das versões subsequentes (como College Slam, NBA Showtime: NBA on NBC e NBA Hoopz), a força do nome “NBA Jam” e do seu estilo de jogo continuam aí até hoje, mesmo em jogos que não são de basquete. Jogos mais recentes ainda utilizam a ideia básica do NBA Jam original de 1993, dentre eles NFL Blitz, MLB Slugfest, NHL Hitz, NBA Ballers, NBA Street e NBA Street Homecourt.

A força da marca é tão grande que a EA Sports anunciou uma nova versão de NBA Jam exclusiva para o Wii e os fãs devem esperar coisa boa pela frente. Para manter a fidelidade ao original, a EA contratou Mark Tumell – criador, designer e programador da versão original – para trabalhar no projeto e Tim Kitzrow para inflamar os comentários. Se o jogo manterá o nível de qualidade do original, ninguém sabe. Mas sabemos que NBA Jam é um daqueles jogos que sempre ficará na memória dos seus fãs, dos seus jogadores casuais e até mesmo daqueles que nunca o jogaram, mas que ouviram, em algum momento, os comentários que dão título as sessões desse Blast from the Past, dessa viagem nostálgica, ao gostoso... ao gostoso passado dos fins de semana livres jogando SNES com os amigos e fazendo malabarismos com a bola laranja.



Nintendo

Chronicle

por *Gustavo Assumpção*

PARTE 9:

E AS CORES CHEGAM ÀS NOSSAS MÃOS

Na última parte da Nintendo Chronicle, nós paramos em um ponto crucial da história da Nintendo: o fracasso em fazer do Nintendo 64 um console atraente e competitivo frente ao Playstation. O curioso é apontar que, nesse interim, seria injusto dizer que a Nintendo fracassou. Esse tipo de afirmação, além de imatura, seria simplista demais. A tal complexidade desse momento que a Nintendo viveu vem de um dualismo importante, resultado do fracasso nos consoles de mesa, mas um sucesso impressionante nos portáteis.

Color!

O sucesso do GameBoy foi uma viga de concreto que sustentou a Nintendo nos seus momentos mais difíceis. Se os resultados do Nintendo 64 eram abaixo do que se esperava, lá estava o portátil conquistando uma legião imensa de jogadores. O sucesso do primeiro Game Boy foi tão estrondoso que o lançamento de uma versão com capacidade técnica superior era praticamente essencial.

Assim, o mais correto é pensar o conceito da criação GameBoy Color como resultado de uma evolução natural das possibilidades técnicas. Outro fator que empurrou a criação do portátil foi uma pressão imensa dos desenvolvedores, que viam o GameBoy antigo como um limitador muito grande da criatividade.

Dessa forma, a Nintendo iniciou o desenvolvimento e lançou no dia 21 de outubro de 1998 no Japão, 19 de novembro de 1998 na América do Norte e 23 de novembro de 1998 na Europa o primeiro portátil colorido de sua história. Adotando a retrocompatibilidade (ou seja, cartuchos do GameBoy original funcionavam no Color) o GBC já chegava às lojas com uma biblioteca de milhares de títulos – o que por si só já se tornava elemento importante para a estratégia de domínio desse mercado.

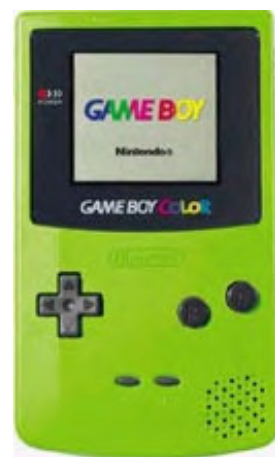
Muito além das cores

Engana-se quem pensa que o GameBoy Color apenas ganhou uma palheta de cores. Boa parte do seu hardware teve que ser modificado para conseguir suportar o visual mais robusto. O console possui velocidade de clock de aproximadamente 8 MHz - duas vezes mais rápido que o original, além de ter quatro vezes mais memória (RAM 32 kilobytes, 16 kilobytes de RAM de vídeo). A resolução da tela permaneceu a mesma do Game Boy original, que é 160x144 pixels.

Outras alterações técnicas importantes foram a adição de uma porta de comunicação infravermelha e alterações no peso e tamanho. Mais leve, o GBC chegava a consumir menos bateria que o original – o que era algo surpreendente.

Outro ponto que contribuiu para o sucesso do GBC foi a existência de cartuchos que não funcionavam nos demais modelos. Com isso, para que o jogador desfrutasse dos games mais recentes, era obrigatoriamente necessário ter o novo portátil.

GAME BOY™ COLOR





Uma curiosidade é que o logotipo COLOR é resultado das cinco cores que o portátil era fabricado em seu lançamento: Strawberry, Uva, Kiwi, Dandelion e Teal. Além dessas, ainda existiam a Atomic Purple, que mostrava detalhes internas do portátil, e a Cherry, em um tom avermelhado.

Como é de costume, ainda foram lançadas versões especiais do portátil em alguns lugares ou em bundles com alguns games. Infelizmente, muitos deles sequer chegaram ao ocidente. Algumas das versões especiais são verdadeiras raridades e chegam a custar centenas de dólares em sites de compras. Alguns especiais:

- Translúcido ouro/ prata, comemorativo do lançamento de Pokémon Gold & Silver
- Edição Pichu/ Pikachu
- Pokémon Edition, edição especial com frente amarela, fundo azul, um botão vermelho e outro verde além de imagens do Pikachu, Togepi, e Jigglypuff ao redor da tela.
- Pokémon Center Edition, amarelo ou vermelho com um botão laranja, um botão verde, e uma seta de luz azul decorada com vários Pokémons. Foi lançado apenas no Japão.
- Hello Kitty Edition, rosa pastel com a cabeça de uma Hello Kitty na parte central. Também lançado apenas no Japão.
- Tommy Hilfinger Edition, amarelo com o logo da Tommy Hilfinger acima do Start / Select
- Clear, lançado somente no Japão.
- Clear Black, lançado somente no Japão.
- Verde claro, lançado somente no Japão.
- Midnight Blue, lançado somente no Japão.
- Ice blue, lançado somente no Japão.
- Laranja Clear, lançado somente no Japão, produzido para a empresa de bebidas turca Yedigün
- Azul claro, lançado somente no Japão.
- Australian Edition: Verde e Amarelo

O portátil ainda teve acessórios que ampliaram a experiência de jogo. Além do Rumble e do sensor de movimentos (usado em Kirby Tilt'n Tumble) ainda tivemos o Transfer's Pak (que fazia a comunicação com o Nintendo 64), a GameBoy Camera, a Game Boy Printer e o famigerado Cabo Game Link – responsável por horas e horas de jogatina com os amigos.



Uma linha de games absurdamente grande... e inesquecível

Logo no lançamento, o GameBoy Color já contava com toda a biblioteca anterior do GameBoy. Logo próximo ao lançamento, tivemos versões melhoradas de games já existentes como Zelda: Link's Awakening DX e Super Mario Bros. DX – ambos ganharam cores e faziam uso das possibilidades da palheta do console. Na sequência, muitos games de qualidade irrefutável. Tivemos as versões de Pokémon mais bem recebidas e vendidas de todos os tempos, quatro games da série Dragon Quest, três da série Zelda e muitos games do bigodudo.

O portátil ganhou versões de praticamente todas as principais séries existentes, incluindo alguns dos games mais expressivos da história dessas franquias, como Metal Gear Solid (que no Japão possui o subtítulo Ghost Babel) e Bionic Commando. Abaixo, segue uma listinha dos games imperdíveis do console. Garanto que você lembra com saudades de boa parte deles....



Um sucesso arrebatador

Ao todo, o GameBoy Color foi responsável por quase metade das 120 milhões de unidades do GameBoy vendidas em sua história. É um console que faz parte da memória gamer de muita gente e que sustentou a Nintendo financeiramente em um momento delicado. Com o sucesso consolidado – e uma nova saturação técnica – a Nintendo já começava a pensar em um sucessor para o GBC.

Assim, depois de rumores e muita conversa fiada, no fim do ano 2000, a Big N mostra pela primeira vez a versão Advance do Game Boy. Mas isso é conversa pra décima parte da Nintendo Chronicle. Até lá!

Alice in Wonderland
 Bionic Commando Elite Force
 Crystalis
 Dragon Warrior I & II
 Dragon Warrior III
 Dragon Warrior Monsters
 Dragon Warrior Monsters II
 Donkey Kong Country
 Kirby Tilt'n Tumble
 Mario Tennis
 Mario Golf GB
 Metal Gear Solid
 Magical Tetris Challenge
 Pokémon Gold
 Pokémon Silver
 Pokémon Crystal
 Pokémon Puzzle Challenge
 Pokémon Trading Card
 Rayman
 Super Mario Bros. DX
 Street Fighter Alpha
 Shantae
 Spiderman
 The Legend of Zelda Oracle of Ages
 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
 The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
 Tomb Raider
 Wario Land 3
 Warlocke



Por *Gustavo Assumpção*

DRAGON QUEST

Sentinels of the Starry Skies

Muito carisma, jornada épica, boa dose de heroísmo e uma longa aventura. Essa sempre foi a fórmula básica de Dragon Quest, a série de RPGs mais importante do Japão. Ano passado, o Nintendo DS recebeu o nono game da franquia – o primeiro da série principal lançado originalmente para um portátil. Depois de muita espera, é hora do público americano experimentar essa mágica aventura, que você conhece em detalhes agora.

Há muita coisa inexplicável na série Dragon Quest. A principal delas é como um game extremamente tradicional, com design simplista e objetivos até certo ponto repetitivos consegue ter respaldo tão grande do público japonês. Talvez a resposta esteja exatamente nessa simplicidade exacerbada em todos os detalhes.

Uma jornada épica, na palma da sua mão

Concebido e pensado completamente para um portátil, Dragon Quest IX foi anunciado para o DS em dezembro de 2006, durante um evento comemorativo dos 20 anos da franquia, se tornando o primeiro game portátil da série principal. A ideia era investir num público mais amplo e isso só seria possível graças ao sucesso e magnitude do DS

É interessante lembrar que, ao longo do seu desenvolvimento, DQ IX sofreu várias alterações. No início, seria um game mais focado na ação. Com os fãs insatisfeitos, a Square Enix refez o sistema de batalha, adotando um estilo bem tradicional. Mesmo repetindo elementos de outros games da franquia, os produtores souberam dar um ar de novidade ao game, inserindo elementos que combinam com a roupagem portátil dessa versão.

Com isso, são permitidos diversos recursos de conectividade para que os jogadores unam suas forças para vencer missões. Assim que o jogador se conecta com um novo jogador, ele pode automaticamente participar do mundo do outro, circulando livremente nas fases e localidades do game alheio, sem qualquer tipo de restrição. Por outro lado, é possível permanecer agrupado com seus amigos, derrotando inimigos mais fortes e acumulando experiência. Um detalhe interessante é que a Square Enix evitou problemas desnecessários, fazendo com que todos os jogadores ganhem itens ao fim das batalhas, evitando confrontos.

Outra possibilidade interessante é a presença da função Tag, que permite que os jogadores façam trocas de informação entre si, tendo acesso a diários de combate, personagens e aos elementos personalizados, além, é claro, de mensagens pessoais dos seus amigos. O esquema existe para possibilitar uma interação ainda maior entre os milhões de jogadores de DQ IX.



Faça você mesmo

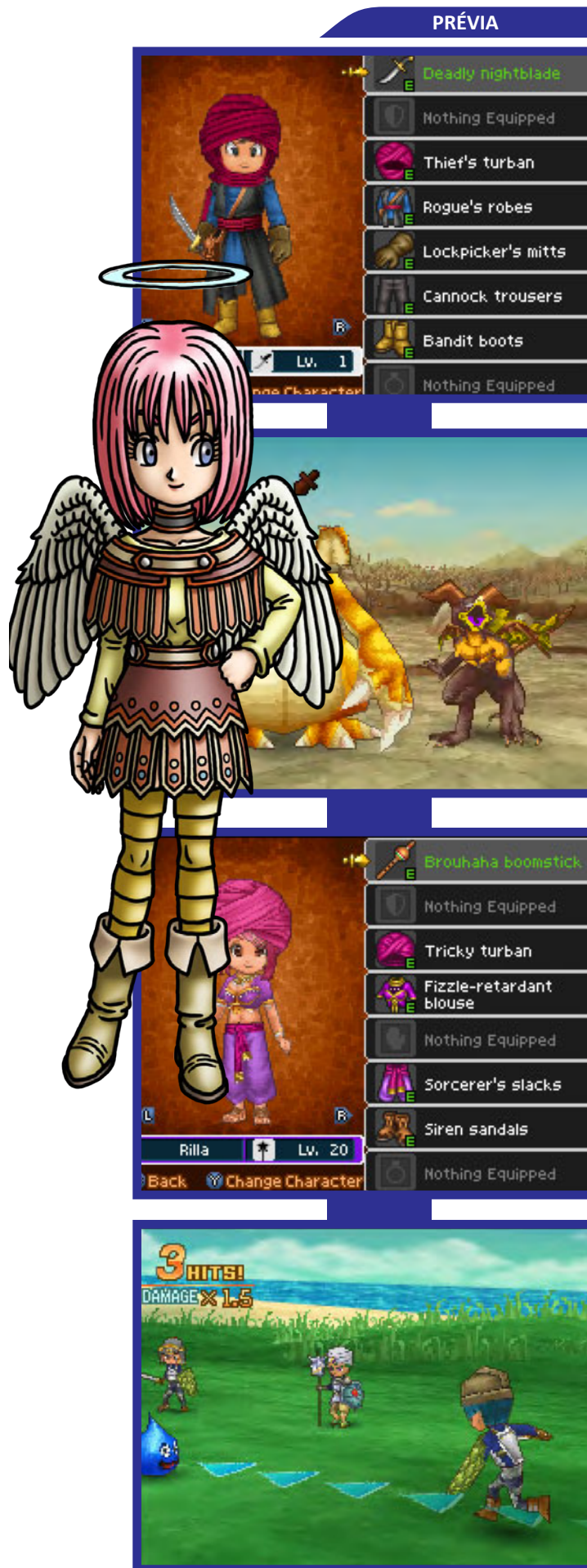
Além da preocupação com a portabilidade, a Square Enix inseriu diversos mecanismos para tornar o game o mais individual possível ao jogador. Assim, os jogadores podem criar seus próprios personagens do zero, definindo gênero, altura, formato do corpo, cor da pele, cabelo e olhos e o tipo de penteado, em uma variedade absurda de possibilidades.

Ao longo da jornada, essa variedade vai sendo aumentada com a disponibilização de vários outros itens como roupas novas, acessórios, chapéus, botas e muitos outros adereços. O sistema acaba se tornando um dos grandes atrativos do game, já que incentiva o jogador a completar missões extras a todo momento para conseguir itens cada vez mais raros.

Assim que o jogador cria seu personagem, ele começa sua jornada no vilarejo de Angel Falls, uma localidade tranquila e interiorana. O local é guardado por anjos guardiões, os Aquila Celestian, sendo que o personagem que você controla é um aprendiz desses guardiões. Seu principal objetivo é manter o local seguro, enfrentando desafios cada vez mais complexos – isso sem contar que você vai descobrir vários detalhes da história dos Celestians.

Tradicional, mas evoluído

Assim que a jornada realmente começa, duas coisas chamam a atenção. Primeiro a grandiosidade do game (incluindo dezenas de localidades imensas, cheias de detalhes e missões). Segundo, o fim das batalhas aleatórias, ou seja, os inimigos aparecem no mapa e podem ser enfrentados ou não pelo jogador, um livre-arbítrio dos mais importantes. Assim que se começa uma batalha, é bem interessante observar que pouco mudou no sistema em si, seguindo o mesmo esquema típico dos RPGs japoneses. Há opções para atacar, usar magias, habilidades e outros elementos típicos da série. As opções estão dispostas na tela inferior e podem ser escolhidas com apenas um toque, acontecendo automaticamente na tela superior com animações e movimentações poucas vezes vistos no DS.



A Square Enix confirmou a presença de mais de 180 inimigos diferentes, que podem ser vistos circulando pelos cenários com todas as suas particularidades. Uma característica interessante é que inimigos mais fracos que você irão correr das batalhas e inimigos mais fortes virão ao seu encontro. A movimentação possui duas opções de controle: pela Stylus ou pelo direcional analógico – ou seja, o jogador pode escolher aquela que mais se adequa às suas habilidades.

Se você acha que a jornada será curta, não se engane. Serão mais de 50 horas para completar a jornada principal – isso sem contar as side-quests e DLCs extras, que serão dezenas, ampliando ainda mais o tempo de dedicação que o jogador deve ter com o título. Essa nona versão talvez seja o título da série mais esperado pelo público ocidental. Aproveitando a base instalada do DS, essa versão quebrou todos os recordes de venda. Com 4,15 milhões de unidades vendidas, acabou se tornando o Dragon Quest mais bem recebido pelo público em todos os tempos – e olha que isso não é pouca coisa para a série mais querida do Japão. Nunca um game da série teve potencial tão grande para se tornar um sucesso também no ocidente. E a ajuda direta da Nintendo – que investe em marketing e vinculação de marca – pode ser decisiva para o crescimento da importância da série por aqui.

Falta muito pouco para esse início. O lançamento de Dragon Quest IX acontece no dia 11 de julho, exclusivamente no Nintendo DS.

Os jobs

Vindos diretamente da série Final Fantasy, os jobs são uma adição bastante interessante para a série Dragon Quest. Funcionam de maneira bastante simples, mas não deixam de oferecer uma experiência rica e bem-vinda. Muitos deles estão relacionados com a natureza ou o papel do personagem na trama, mas nem sempre vai ser assim.

São várias opções diferentes, incluindo guerreiros, ladrões, magos e lutadores de artes marciais. Cada uma dessas profissões concede poderes e habilidades especiais, deixando os personagens criados ainda mais únicos.

Outra ideia interessante é que os personagens podem alterar seus jobs durante o jogo. Algumas vezes são necessárias várias condições para se ser elevado a determinada posição – uma forma convencional na maioria dos RPGs.





O show foi dele

Em cada canto dos pavilhões da E3, nos sites e blogs especializados, nos fóruns de discussão, o **Nintendo 3DS** atraiu todas as atenções. Ao término da feira, é hora de relembrar os momentos e os destaques da melhor coletiva de imprensa da Nintendo nos últimos tempos

A expectativa em torno da coletiva da Nintendo na E3 foi algo extremamente desleal. A promessa da aparição do novo Zelda, do Nintendo 3DS e dos próximos lançamentos de Wii e DS eram os pontos chave do evento. Pois bem, eis que finalmente aconteceu. E foi mágico.

Uma contagem regressiva daquelas de acelerar o coração começa. Reggie sobe ao palco e fala sobre a importância da feira. Diz, com razão, que para os gamers, aquele é a semana mais esperada do ano. Fala de tecnologia como ferramenta para o crescimento da jogabilidade. Um trailer começa, e de cara *The Legend of Zelda: Skyward Sword* aparece no telão. O público vibra.

No trailer, um Link com um visual inédito aparece. O estilo, inspirado no impressionismo, privilegia as animações e o uso de cores quentes nos cenários e personagens. A jogabilidade, focada no uso do WiiMotion Plus, surpreende pela tradicionalidade, mesmo sendo o primeiro game da série a ser pensado exclusivamente para o console. Na sequência, Miyamoto sobe ao palco para mostrar as novidades do título. O que parecia ser uma apresentação grandiosa, falhou olímpicamente. Problemas na recepção do sinal do Wiimote fizeram com que os movimentos não fossem reconhecidos, causando sérios problemas na apresentação. Miyamoto ficou tenso, pediu desculpas. O mestre não está acostumado a falhar.

Várias funcionalidades são mostradas em detalhes: ataques com a espada, uso do arco e flecha, bombas e chicote e até mesmo um besouro mecânico que pode chegar a lugares aonde Link não alcança. Mais um trailer é exibido, mais aplausos e Miyamoto se vai. E esse era apenas o começo do que estava por vir.



Reggie volta ao palco e cita games esportivos, além da eterna disputa entre simulação e jogabilidade arcade. Comenta a importância para o console do gênero e cita *Madden NFL 11*, *Pro Evolution Soccer 2011* e *NBA Jam*, esse último exclusivo para o Wii, como exemplos para agradar a esse público específico. Então, Mario Sports Mix é anunciado, com lançamento para 2011. É um game de esporte com vôlei, basquete, hockey e queimada. Mais tarde ficamos sabendo que quem cuida do desenvolvimento é a Square Enix – que já desenvolveu Mario Hoops 3 on 3 para o DS.

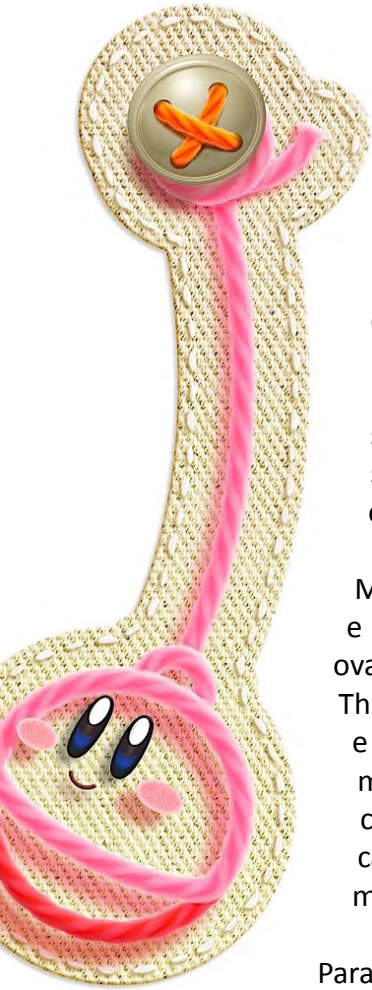
Falando ao público casual, Reggie apresenta *Wii Party*, grande aposta da Big N para esse ano na área. O jeito mais fácil de definir o título talvez seja como uma mistura entre *Wii Play* e *Mario Party*. Promete ser o grande best seller da Nintendo esse ano. Na sequência, trailers de *Just Dance 2* (Wii), *Golden Sun: Dark Dawn* (DS) e o anúncio de *Goldeneye 007* (Wii), confirmando os rumores. O público vem abaixo.

Surpreendendo a todos, o próximo game apresentado foi *Epic Mickey*, que apareceu jogável pela primeira vez. Seu criador, Warren Spector, subiu ao palco para contar um pouco sobre o processo de desenvolvimento. Exclusivo para o Wii, o título utiliza o Wiimote para criar uma aventura única na história do ícone da Disney. Misturando elementos de RPG e plataforma, há passagens em lugares clássicos de filmes da Disney – e a participação de outros personagens do estúdio estão confirmados.



A apresentação agradou ao público presente e mostrou que é um dos games do Wii com maior potencial para esse ano. O lançamento está praticamente certo para o período de festas do final do ano.





Na sequência, momentos incríveis para qualquer fã da Nintendo. Reggie citou franquias antigas e lembrou Kirby. Pronto, todo mundo já sabia o que estava a caminho: mais um game do personagem mais fofo da Nintendo. Só que ninguém imaginava que esse novo game fosse tão incrível assim. Kirby's Epic Yarn, a primeira continuação da série para um console em sete anos, surpreendeu todo mundo com seu estilo visual absolutamente fantástico.

Misturando linhas, botões, tecidos e músicas fofas e grudentas, Epic Yarn foi ovacionado pela platéia presente no Nokia Theatre. Talvez seja o mais inesperado e o mais incrível entre todos os games mostrados pela Nintendo em sua coletiva. Sua criatividade exacerbada em cada centímetro é a prova de que games mudam... e muitas vezes para melhor.

Para os donos do DS, uma apresentação digna para Dragon Quest IX, que chega às lojas no começo de julho e tem ganhado um grande apoio da Nintendo – uma tentativa de dar um up na série no ocidente.

Depois, foi a vez de um novo trailer de Metroid: Other M, um retorno da franquia aos seus dias de glória, misturando novamente ação e aventura na medida certa – claro que com altas doses de exploração. Desenvolvido em conjunto com o Team Ninja, o lançamento está marcado para 31 de agosto.

Quando achávamos que as surpresas para o Wii tinham acabado, eis que temos um dos momentos únicos, para nenhum jogador das antigas esquecer. Reggie cita a Retro Studios e diz que eles estão trabalhando em um novo game de uma franquia amada pelos gamers. A música toca e é inconfundível. Um trailer no telão e está confirmado: Donkey Kong Country Returns vem aí. A platéia vai ao delírio.



E pelo que deu para perceber, é um retorno da maneira como a gente queria. Elementos clássicos, a mesma jogabilidade rápida, a mesma trilha sonora fabulosa. E o lançamento está perto: chega as lojas ainda esse ano.

Nintendo 3DS, o dono do show

Até aquele momento, a coletiva da Nintendo foi épica. Mas faltava o golpe final. E ele tinha nome definido: Nintendo 3DS. Reggie voltou ao palco e contou um pouco da evolução da tecnologia 3D, sem deixar de fazer piada com a necessidade do uso de óculos para sentir os efeitos da estereoscopia. Reggie enfatiza: “Com o Nintendo 3DS, é o fim dos óculos.”

A platéia vibra, mas fica na expectativa. Satoru Iwata sobe no palco, pega o novo DS com uma das mãos e começa a comentar as possibilidades do portátil. A cada comentário, a cada anúncio, a surpresa é maior. O Nintendo 3DS não é apenas mais um portátil, é o portátil definitivo para o mercado de massa, oferecendo todos os mecanismos e características que um líder de mercado precisa ter.

O portátil possui mais uma vez duas telas, sendo a superior maior e a inferior touchscreen. Haverão diversas funcionalidades online, como a capacidade de se procurar automaticamente por sistemas Wi-Fi, mesmo em modo sleep – permitindo que DLCs e atualizações sejam baixadas automaticamente sem a cobrança de qualquer taxa mensal. O portátil também possui duas câmeras, possibilitando que sejam retiradas fotos digitais em três dimensões – indo além do que qualquer outro portátil foi – e isso inclui a presença de uma plataforma online muito bem pensada e repleta de recursos.



Outros dois anúncios interessantes foram a confirmação da presença de sensores de movimento e o anúncio de uma parceria com Disney, Warner Bros. e Dreamworks para a exibição de filmes 3D. Quando o público ainda digerira as informações, Iwata lembrou a criação do Project Sora, por ele e Masahiro Sakurai em 2009. O projeto rendeu seu primeiro fruto, e é para o 3DS: Kid Icarus Uprising. Isso mesmo, depois de muita expectativa, de muito falatório e de muitos rumores, a série retorna depois de



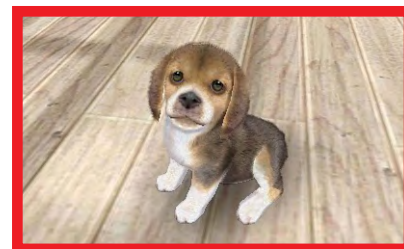
mais de 20 anos no completo ostracismo (sem contar as participações na série Smash Bros., claro). A recepção do público foi incrível.

Mas, talvez o momento mais impressionante da apresentação do 3DS tenha sido a divulgação da quantidade de games que estão sendo desenvolvidos para o portátil. Trata-se de um apoio nunca antes visto na história da Nintendo. Um turbilhão de anúncios começa a ser feito: Nintendogs + cats – que utiliza a câmera do portátil para o reconhecimento das expressões do jogador e interação com o animal na tela – foi apenas a ponta do que estava por vir. A cada novo game anunciado (confira a lista completa abaixo), a platéia respondia



Nintendo 3DS - Games confirmados

- | | |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| DJ Hero 3D (Activision) | Animal Crossing (Nintendo) |
| cubic ninja (AQ Interactive) | Kid Icarus: Uprising (Nintendo) |
| Etrian Odyssey (Atlus) | Mario Kart (Nintendo) |
| Shin Megami Tensei (Atlus) | Nintendogs + Cats (Nintendo) |
| Shin Megami Tensei: Persona (Atlus) | Paper Mario (Nintendo) |
| Shin Megami Tensei: Devil Survivor (Atlus) | PilotWings Resort (Nintendo) |
| Resident Evil Revelations (Capcom) | Star Fox 64 3D (Nintendo) |
| Super Street Fighter IV 3D Edition (Capcom) | Steel Diver (Nintendo) |
| FIFA Soccer (EA) | Crash-City GP (Rocket) |
| Madden NFL (EA) | VS-robot (Rocket) |
| The Sims 3 (EA) | Sonic (Sega) |
| Asphalt GT (Gameloft) | Super Monkey Ball (Sega) |
| Jogo musical (Harmonix) | Codename: Chocobo Racing 3D (Square Enix) |
| Bomberman (Hudson Soft) | Dragon Quest (Square Enix) |
| Deca Sports (Hudson Soft) | Final Fantasy (Square Enix) |
| Kororinpa (Hudson Soft) | Kingdom Hearts (Nintendo) |
| Jogo de baseball (Konami) | Carnival Games (Take-Two Interactive) |
| Contra (Konami) | Dead or Alive 3D (Tecmo Koei) |
| Frogger (Konami) | Dynasty Warriors (Tecmo Koei) |
| Metal Gear Solid Snake Eater 3D "The Naked Sample" (Konami) | Ninja Gaiden (Tecmo Koei) |
| Pro Evolution Soccer (Konami) | Samurai Warriors 3D (Tecmo Koei) |
| Professor Layton and the Mask of Miracle (Level-5) | Lovely Lisa 3D (Takara Tomy) |
| BloodRayne: The Shroud (Majesco) | Naruto Shippuden Action (Takara Tomy) |
| A Boy and His Blob (Majesco) | de Blob 2: The Underground (THQ) |
| Face Racers: Photo Finish (Majesco) | Kung Fu Panda: Kaboom of Doom (THQ) |
| Lion's Pride: Adventures on the Serengeti (Majesco) | Marvel Super Hero Squad: Infinity Gauntlet (THQ) |
| Martha Stewart (Majesco) | The Penguins of Madagascar (THQ) |
| WonderWorld Amusement Park (Majesco) | Puss N Boots (THQ) |
| Harvest Moon 3D (Marvelous Entertainment) | Saints Row: Drive-By (THQ) |
| Dragon Ball (Namco Bandai) | Assassin's Creed: Lost Legacy (Ubisoft) |
| Gundam (Namco Bandai) | Battle of Giants: Dinosaur Strike (Ubisoft) |
| Pac-Man & Galaga (Namco Bandai) | Driver Renegade (Ubisoft) |
| Ridge Racer (Namco Bandai) | Hollywood 61 (Ubisoft) |
| Super Robot Wars (Namco Bandai) | Tom Clancy's Ghost Recon (Ubisoft) |
| | Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft) |
| | Batman (Warner Bros. Interactive) |
| | LEGO (Warner Bros. Interactive) |



com surpresa. Ao anúncio de uma versão de Metal Gear Solid, gritos entusiasmados ditavam o que para muitos naquele ponto já era certo: a Nintendo venceu a E3.

Como se não bastasse, um vídeo com diversos desenvolvedores contando suas experiências com o portátil é mostrado, evidenciando ainda mais esse apoio. Karthik Bala da Vicarious Visions, Hideo Kojima da Konami, Ryan Stradling da Electronic Arts, Jeremiah Slaczka da 5th Cell, Keiji Inafune da Capcom, Melissa Cazzaro da Ubisoft, Yusuke Hayashi do Team Ninja e Akihiro Hino da Level 5. Um time mais que respeitável.

Reggie sobe ao palco, faz uma recapitulação de todos os games que foram mostrados durante a coletiva. E para encerrar, um vídeo absolutamente incrível mostra os medalhões da Nintendo, fazendo piada com o portátil com o 3D. E assim terminou a coletiva mais épica dos últimos tempos na E3. E nós ainda digeríamos as informações.

De forma bem resumida, a Nintendo foi a grande vencedora dessa E3. Não correu riscos desnecessários, mostrou uma quantidade de novidades impressionante, apresentou o 3DS como gente grande e ainda conseguiu atrair todas as atenções – exatamente como havia acontecido nem 2006 com o anúncio do Wii.

Mostrando um 3D sem necessidade de óculos, fez o suporte do Playstation 3 a funcionalidade parecer completamente obsoleta. Ofuscou o Kinect com games hardcore – exatamente o que Microsoft e Sony se gabavam tanto em outros momentos. Foi criativa (com Kirby), surpreendente (com Donkey Kong) e impactante (com Kid Icarus). E terminou essa E3 mostrando pra todo mundo o que é ser Nintendo: é se superar sempre e nunca deixar de inovar. Exatamente como fez nessa E3.



Só deu Nintendo

Após o término da feira, vários sites começaram a eleger os destaques do evento. Para o IGN, o título de Melhor Game da Feira foi para o shooter Rage, da id Software que vai ser lançado para o PC. Epic Mickey, o título de Warren Spector para o Wii, ficou entre os melhores e acabou vencendo outras duas categorias: melhor game de Wii e melhor game de plataforma. Super Scribblenauts venceu a categoria melhor game de DS e NBA Jam na categoria melhor game de esporte. Por fim, Disney's Guilty Party foi o melhor game familiar.

No site 1UP, Kirby Epic Yard foi o melhor game de Wii e o 3DS foi eleito "O melhor do show". Mesmo título dado pelo GamePro e pelo GamesRadar que ainda ainda elegeu Kirby como a melhor continuação de uma franquia.





por Pedro Pellicano

www.wiiclube.com.br



UMA VIAGEM AO COSMOS

Quase três anos se passaram desde a primeira aventura de Mario no Wii. A drástica mudança apresentada por Mario Galaxy é um daqueles momentos que ficaram marcados na história dos games. Fãs e mídia não compreendiam os trailers do jogo, mas todos receberam de braços abertos o novo design baseado em mundos esféricos, no uso da gravidade e em fases completamente independentes umas das outras - algumas até compostas por meros pedaços flutuando no infinito do espaço. Foi uma experiência incrível, memorável e, após terminá-la, era hora de pensar na próxima evolução do encanador mais famoso do mundo... ou será que ainda não?



It's-a-me again, Mario!

O número 2 no título de um jogo nem sempre é bom sinal. Excluindo as trilogias planejadas, muitas sequências ocorrem puramente pelo sucesso comercial do jogo anterior. Mario Galaxy até foi razoavelmente bem nas vendas, mas a Nintendo não usou unicamente esse parâmetro para decidir que a série precisava, ou até merecia, de outro game.

A história por trás do desenvolvimento de Mario Galaxy 2 é um prato cheio aos amantes dos bastidores da indústria. Em resumo, a equipe responsável sentiu que a mecânica do primeiro jogo oferecia possibilidades gritantes para expandir - e explodir - o design de um jogo de plataforma 3D.

O que começou como um projeto indefinido virou uma sequência digna de comparação ao Império Contra-Ataca (o melhor filme da trilogia original de Star Wars, sem discussão). Melhor e maior, Super Mario Galaxy 2 pode até trazer um número após seu nome, mas ele é muito pequeno para expressar o tamanho da festa que a Big N preparou para os jogadores. Vamos a ela, então.

Mais do mesmo? Yes, please!

O início de Mario Galaxy 2 já é um sinal de aprendizado por parte da Nintendo. A introdução com jogabilidade 2D, mesmo que breve, é um amistoso convite aos jogadores mais receosos em relação aos games tridimensionais e também ameniza a impaciência dos mais fanáticos, que desejam cair de cara na ação. A história é a mesma de sempre. Não, mintó. É bem mais simples, boba e genérica, como todo game de plataforma do Mario deve trazer: Bowser roubou a princesa, quer dominar o mundo (no caso, as galáxias) e derrotar o herói Deu pra entender? Ótimo, hora da ação!

O que no primeiro game era um hub world com atratividade discutível, nesse virou uma experiência linear bem semelhante à Super Mario Bros. 3 (ou ambos NSMB). A introdução da Starship Mario é o aviso inicial de que sua missão é explorar as fases e não o caminho até as mesmas. A nave que leva Mario através dos mundos não chega a superar o castelo de Super Mario 64. Entretanto, pelo tamanho reduzido o jogador sente-se incentivado a dar uma volta de vez em quando para descobrir novos visitantes, pegar uma vida aqui outra ali, ou apenas saltar com o bigodudo para ouvir seus deliciosos e gratificantes gritos de alegria. Não se deixe enganar pela 'simplicidade' da Starship Mario. Perto do final do jogo, você usará - e muito - alguns dos serviços oferecidos por lá. As primeiras fases de Galaxy 2 passam a impressão de "já vi isso antes". Isso é proposital, já





que nem todos jogaram o game anterior e é preciso começar com calma. 10 estrelas depois, você já estará se perguntando “como é que eles pensaram nisso?”. Para se ter uma ideia de como o jogo é amplo, saiba que a maioria das galáxias traz duas ou três estrelas no máximo. Essa decisão é um claro sinal de que a Nintendo não se preocupou apenas em fazer um novo título, mas sim em apresentar novos desafios.

Em um momento você está passeando por um mundo amplo e gramado para, logo em seguida, explorar uma fase com jogabilidade totalmente em 2D. Se tiver fôlego, prepare-se para encarar pedaços de chão no meio do espaço que irão desafiar a sua noção sobre os limites dos saltos de Mario. Os gráficos, como todos podem conferir em imagens e vídeos do game, são os melhores já vistos no Wii. Não uma grande evolução em relação ao jogo anterior, mas a Nintendo deu retoques na engine que proporcionaram uma fluidez majestosa ao visual.

A criatividade do estúdio usou e abusou dos efeitos que o console pode gerar. Espere reflexões, bumb-mapping e transparências de cair o queixo. E preste atenção aos pequenos detalhes, como as asas dos goombas voadores ou as caras que Mario faz ao longo do game. Nada foi esquecido ao longo do desenvolvimento.

O que mais impressiona no design de cenários em Galaxy 2 é que já vimos Mario em planetas que brincam com a gravidade; já sabemos que um breve movimento do Wiimote faz ele girar. Mas existe um algo a mais nesse game, uma atenção incrível ao elemento de plataforma que a série sempre mereceu. Mesmo nos espaços mais 3D de Galaxy 2 você precisará dominar apenas uma habilidade: o pulo correto. À medida que você avança pelos mundos esses pulos exigem precisão insana e a recompensa pessoal ao completar uma fase certamente ficarão guardados por anos na sua memória.

Controles precisos e balanceados só tornam essas tarefas mais justas. Dificilmente você colocará a culpa de uma falha no jogo, mas sim nos seus dedos. E a câmera, algo tão criticado por quem se arriscou a terminar o primeiro Galaxy até as 120 estrelas, comporta-se de forma primorosa. Eu não encontrei NENHUM momento em que fosse necessário mudar a perspectiva apresentada pelo game. Isso mostra a atenção que a equipe deu a um elemento tão fundamental em qualquer jogo 3D: a forma que EU, jogador, vejo a ação.

Bem MAIS do que o mesmo

Um dos melhores atributos de Mario Galaxy 2 é a capacidade de surpreender quando menos se espera. Não vou estragar nenhuma surpresa, mas é impossível ignorar elementos que transcendem as fundações estabelecidas pelo primeiro game. Apesar das referências visuais ao antecessor, esse game vai muito além. Ao longo da aventura, as fases tornam-se mais rápidas pela duração, porém muito, mas muito mais criativas do que no primeiro jogo.

Objetivos simples a princípio provam ser desafios que merecem bastante concentração. E tudo está baseado na disposição de caminhos e opções para Mario. Você sente-se mais fixo no percurso a seguir, mas ao mesmo tempo percebe que o estudo do que está a sua frente é o único caminho para a vitória.



Lembram das fases avançadas de Mario Bros. 3? Pois bem, essa é a hora de reviver aquele espírito corajoso - e suicida - para conquistar os objetivos. Referências a jogos anteriores de Mario não faltam, com inimigos, músicas, itens e inclusive uma galáxia inteira que me fez parar um pouco para lembrar da época do Nintendo 64. Talvez você já saiba do que estou falando, mas não entrarei em detalhes aqui. E se você gostar da pancada que uma galáxia após a outra dará em sua percepção, sugiro muito que explore, no mínimo, as 120 estrelas de Galaxy 2. A última porção oferecida pelo jogo pode fazê-lo arrancar alguns cabelos, hehe. Porém, é ela que testa tudo que você aprendeu durante as fases anteriores - e ainda trás algumas das situações mais interessantes do game. Só a homenagem ao primeiro Mario Galaxy valeria um artigo, mas isso é spoiler... crie coragem e descubra você mesmo!

Power-Ups e Yoshi

As habilidades de Mario, que sempre foram marcos da série, aparecem de novo em Galaxy 2. Além de algumas remanescentes do primeiro game, novos poderes foram introduzidos - e muito bem vindos. O melhor de todo é Mario Nuvem, que permite ao herói atingir pontos aparentemente inacessíveis nas fases. A criação das nuvens pelo movimento do Wiimote faz muito sentido em questão de jogabilidade e uma batalha épica com chefe deixa isso bem claro.

Mario também vira uma "rocha" com a qual dá até para brincar de boliche. Esse é o tipo de criatividade simples, mas eficiente, que Galaxy 2 traz. Não adianta apenas possuir uma habilidade, é preciso que ela faça sentido na fase. E todos os poderes do encanador são mais do que adequados aos objetivos. Achei que alguns poderes poderiam ser mais explorados durante a aventura. Entretanto, como o design das fases serviu de base ao game é possível compreender a introdução rápida e singela de algumas transformações.





Chega a hora então de falar do companheiro mais fofo de qualquer videogame: Yoshi. O dinossauro querido por muitos faz um retorno triunfal em Galaxy 2, ajudando Mario de forma essencial nas últimas fases. O carisma de Yoshi vale as quedas do mesmo; se você for atingido por um inimigo, Yoshi sai correndo, assustado e berrando com os bracinhos balançando. Apenas Mario pode resolver a situação, pois o bichinho procura por ele.

Admito até que desejava ver uma participação maior de Yoshi porque ele não apenas serve como elo sentimental, mas também é uma ferramenta interessante e diferenciada nas fases mais complexas. Ainda mais para quem se aventurar até o final quando... Opa, quase contei! Descubra você mesmo o que ocorre ao término de tudo que é possível em Galaxy 2. Só digo que vale a pena. ;o)

Som na caixa!

Impossível deixar de falar sobre a trilha sonora de Galaxy 2. Para alguns pode ser um elemento passivo, mas garanto que vale a pena aumentar o volume ao jogar esse game. Boa parte das músicas são orquestradas? Sim, mas o que mais empolga é a composição épica, cômica, trágica e aterrorizante da trilha dependendo da fase. O elemento sonoro das falas de Mario é mais do que impactante e ao aliar isso a uma progressão musical compatível, a Nintendo deixou o primeiro Galaxy no chão. Não é uma crítica ao jogo anterior, é apenas um reconhecimento ao título atual.

Quem é das antigas certamente perceberá notas musicais, efeitos e toques que remetem ao passado... e se você perceber isso só posso dizer que é uma pessoa de sorte. Mario Galaxy 2 é um game que merece o som da televisão no máximo. Se alguém da família vier reclamar, não fale nada; deixe a pessoa falar e, ao mesmo tempo, assistir ao que você está jogando. Prometo que ela irá parar, admirar e falar: 'Nossa, mas esse é o Mario? Que lindo!'

Não se ofenda

Se você jogou muito Mario Galaxy 2, se você não quer saber de críticas ou se você acha que o game é perfeito e não merece ressalvas, pule para a próxima seção dessa análise. Continua por aqui? Pois bem, vou passar rapidamente pelos aspectos que me incomodaram em Galaxy 2. Com tantas fases criativas, me senti frustrado nas horas em que o game jogava as plataformas pela janela e voltava à velha - e maçante - mecânica de coletar itens em uma fase.



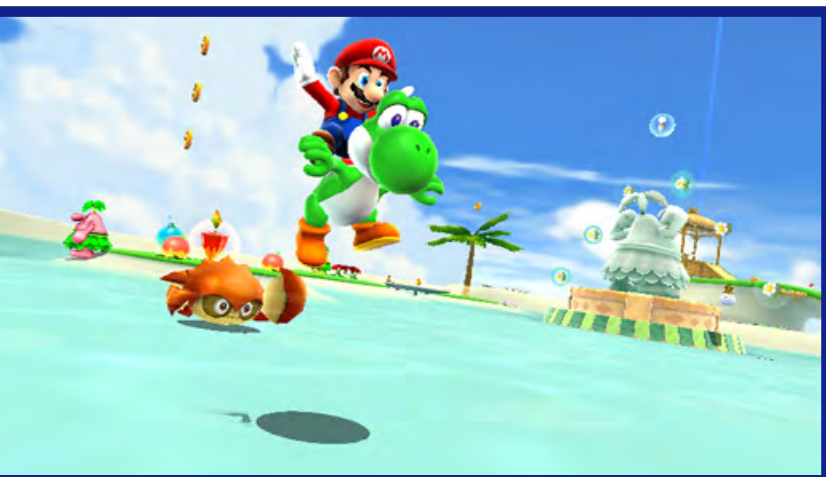
Os desafios de moedas roxas eu aceito sem problemas; mas pegar X moedas para habilitar uma nova missão para Aí SIM completar outro objetivo que me trará uma estrela? Não tive grandes problemas em cumprir os requisitos, mas acho a mecânica totalmente fora de contexto. Algumas fases deram a impressão de serem experiências de laboratório que me usavam como um hamster inocente. Ótimo, especialmente quando eu era obrigado a executar manobras de pulos incríveis e recompensadores. Mas repetição de tarefas e contabilidade de itens são coisas que eu abomino em qualquer game de Mario - e mesmo apaixonado pela série 2D fiquei chateado ao ver o destaque que esse elemento ganhou em NSMB DS e Wii. Mario é plataforma.

Do ponto A ao ponto B, com todos os desafios possíveis. Moedas e estrelas no meio do caminho e que exijam habilidades de plataformas eu tolero. Porém, subterfúgios usados pela equipe do game não me enganam e são apenas atrasos para fingir que o jogo é maior do que parece.

E porque toda vez que Mario consegue uma estrela ele precisa voltar à nave, fazer a animação de vitória, pegar de novo no leme e pilotar a Starship novamente para fase? Se a ideia era tornar a experiência linear, Galaxy 2 deveria pular de um objetivo para o outro, sem enrolação. Essas reclamações não fazem do jogo algo ruim - MUITO pelo contrário. Mas eu não consigo e não devo ignorá-las ao fazer uma análise. A Nintendo deveria polir mais essas pequenas arestas e, quem sabe, aproveitar a explosão de criatividade do estúdio responsável para eliminar os objetivos 'contábeis' e criar missões 'puláveis' (se é que me fiz entender). Em toda obra os detalhes merecem atenção, ainda mais dos apaixonados pela mesma. E é no todo que encontramos o significado real da experiência vivida. Sempre haverá problemas e ressalvas e quem as ignora perde a chance de ser sincero consigo mesmo. Mas quando tudo é colocado na balança o resultado final aparecer e Galaxy 2 despenca o fiel para o lado da qualidade. Big Crunch

Mario Galaxy 2 conseguiu superar qualquer expectativa que uma sequência poderia oferecer. O medo de repetição pode ser descartado pelo jogador ainda com dúvidas em relação ao game. Novas fases, mecânicas 2D ressaltadas, câmera mais inteligente e criatividade latente a cada passo de Mario são alguns, mas poucos, argumentos que posso usar para vender o jogo a você. O principal parâmetro que uso para definir a qualidade de um título é a capacidade que ele tem de me viciar. Mario Galaxy 2 me prendeu ao Wii da mesma forma que Mario 64 me transformou em um

zumbi. Alguns podem dizer isso é um sinal malefício que os games trazem ao ser humano. Mas se eles conseguissem aquela última estrela, se recuperassem Yoshi pouco antes dele cair na lava e se ouvissem, de novo, o tema de Mario Bros. 3 remixado em toda sua glória, provavelmente seriam pessoas mais alegres. Eu sei o que hoje sou porque joguei Super Mario Galaxy 2. E você?

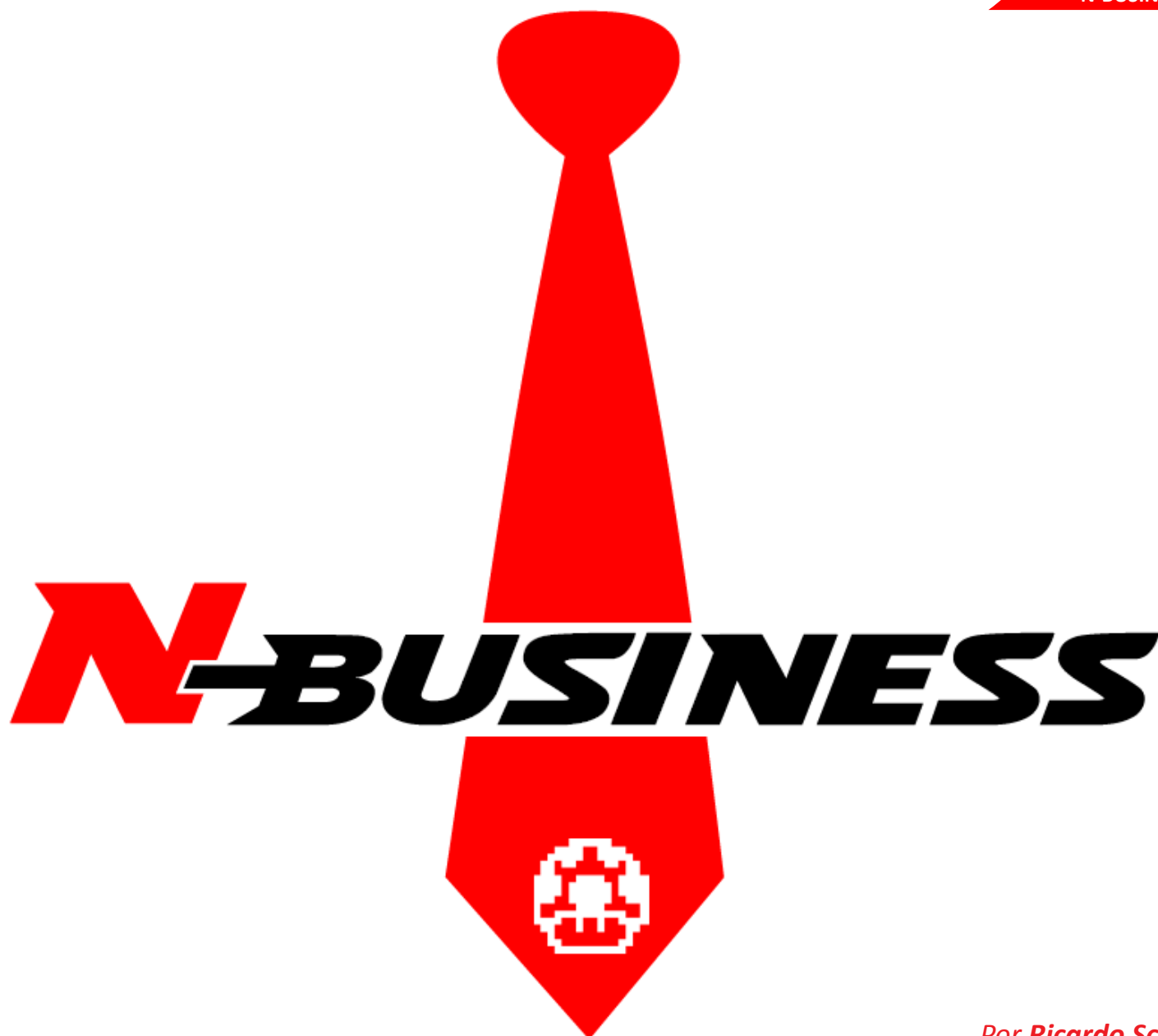


9.5

Super Mario Galaxy (Wii)

GRÁFICOS 10 | SOM 10

JOGABILIDADE 9.5 | DIVERSÃO 10



Por Ricardo Scheiber

PARTE 2: ENTENDENDO O AMBIENTE EXTERNO

Na primeira matéria desta coluna falamos sobre como a Nintendo funciona como empresa.

Vimos um pouco de sua história e como a organização entrou no mercado de jogos eletrônicos, definindo-se da forma que é até hoje enquanto empresa. Falamos sobre o que os diversos grupos do ambiente de mercado desejam da Nintendo. Também comentamos que ela é movida por uma filosofia, a qual orienta todas as suas ações e estratégias.

Antes de começarmos a abordar mais detalhadamente as estratégias da Nintendo, é importante observarmos o item que antecede esse assunto: o ambiente. Afinal, tudo o que a Nintendo faz precisa ter coerência com o ambiente em que ela está inserida; caso contrário ela estaria fadada ao fracasso. Hoje você vai entender como está formado o ambiente do setor de videogames, como a Nintendo consegue lidar com as incertezas, como são firmadas as relações com outras organizações, qual a importância destas relações e de que forma elas podem afetar internamente a Nintendo.

O ambiente externo

Quando falamos sobre o ambiente externo à Nintendo, a primeira coisa que deve vir à sua cabeça são as concorrentes, no que diz respeito aos consoles: Sony e Microsoft. Depois, muito provavelmente, você deve pensar nas third parties (como a Square Enix, Sega, Capcom, Electronic Arts, etc) e first parties (como a Retro Studios). Mas será que é só disso que o ambiente de videogames é formado? Publishers, developers e nada mais? Com certeza não.

Num sentido amplo, o ambiente pode ser infinito e ele engloba tudo aquilo que é externo à organização. Dizemos que o ambiente organizacional é definido como todos os elementos que existem fora dos limites da organização e têm potencial para afetá-la como um todo ou pelo menos uma parte dela. Partindo deste conceito, o ambiente vai muito além das publishers e developers. Você não tem noção de como o ambiente pode ser complexo...

A Nintendo interage diretamente com muitos setores, e todos eles têm um impacto direto na capacidade da organização de alcançar as suas metas. Essa interação forma um ambiente, o qual chamaremos de ambiente de tarefas. O ambiente de tarefas inclui a indústria, matérias-primas, setores de mercado, recursos humanos e setores internacionais. Vamos entender melhor como é formado esse ambiente mais abaixo.

O ambiente de tarefas

A imagem ao lado foi inspirada no modelo do ambiente de organização proposto por Richard Daft, um importante nome da teoria organizacional. Ao observá-la, podemos ver que o ambiente externo é extremamente complexo e que há muitos setores que diariamente podem afetar as decisões da Nintendo. Vamos entender melhor, agora, como cada um desses setores pode interferir na empresa.

O **setor da indústria** é formado primeiramente pelos concorrentes principais da Nintendo: Microsoft e Sony. Neste círculo, devemos pensar também no tamanho da indústria em si e na competitividade que é gerada não somente dentro dela, mas também contra indústrias relacionadas. Na indústria de videogames, sim, podemos incluir as dezenas de publishers e centenas de developers





que desenvolvem jogos para os consoles. Chega a ser óbvio afirmar que os jogos são os que mais afetam a Nintendo, afinal são eles que impulsionam as vendas de um console. Estamos falando sobre um mercado de...*videogames!*

No entanto, seria tolice demais se a Nintendo mantivesse os seus olhos voltados para a indústria de jogos e esquecesse do mundo externo. Sabemos que o mercado de videogames pertence a uma indústria maior: a indústria do entretenimento. No fim do ano, por exemplo, uma pessoa, em vez de um Wii ou um DS, pode preferir comprar um iPhone. A partir disso, a Apple acaba se

tornando uma concorrente indireta da Nintendo – indireta por pertencer à outra indústria, a da telefonia, que hoje também pertence à indústria do entretenimento – afinal de contas, a maioria dos novos modelos de celular tiram fotos, tocam música, rodam jogos e possuem aplicativos que permitem ao usuário conectar-se à rede 3G. Da mesma forma, uma pessoa pode preferir comprar álbuns de música no iTunes para tocar em seu iPod/iPhone em vez de comprar jogos para o seu Wii ou DS.

É claro que a concorrência indireta à Nintendo não se restringe aos celulares. A indústria do entretenimento é vasta – você pode pensar no mercado da música, cinema, televisão, teatro, brinquedos, fotografia... tudo aquilo que lhe render o fundamento dessa indústria: a diversão. Até mesmo produtos relacionados ao esporte e lazer, como as bicicletas, podem ser concorrentes indiretos dos videogames. É por isso que dizemos que, num sentido amplo, o ambiente externo pode ser infinito.

Mas agora você deve estar imaginando que seria inviável pensar individualmente em cada um dos componentes desse ambiente infinito. É por isso que eles são concorrentes indiretos. A Nintendo não pode se preocupar com cada organização das indústrias relacionadas ao entretenimento, mas sim nas indústrias como um todo. A companhia não pode perder o seu foco na própria indústria em que está inserida, nem se esquecer que suas concorrentes mais importantes são a Sony e Microsoft. O que a empresa deve fazer então? Tornar os seus consoles um atrativo aos consumidores por meio dos jogos. Se você quer comprar um iPhone no final do ano, ótimo, desde que você compre um DS também. Mas se você tem dinheiro para apenas um desses produtos, então a Nintendo tenta fazer com que você prefira levar o DS para casa. A ideia não é brigar com as outras indústrias, mas simplesmente vender o que a organização oferece.

O **setor de matérias-primas** engloba fornecedores, fabricantes, imóveis e serviços. Já falamos um pouco sobre os fornecedores na primeira coluna. A Nintendo possui relações com diversas organizações que fornecem peças, insumos e componentes para a produção dos consoles. Não fossem elas, a empresa teria que se virar sozinha para adquirir todos os itens demandados em sua produção, o que tornaria a estrutura da organização mais complexa, a fabricação mais cara e, por consequência, o preço final ao consumidor seria maior. Em muitas indústrias, o fornecedor pode ser fonte de extrema vantagem competitiva, afinal, a matéria-prima vinda dele afeta diretamente a qualidade do produto final.

O **setor de recursos humanos** está diretamente relacionado ao mercado de trabalho, agências de emprego, universidades, entidades de treinamento, funcionários em outras empresas e sindicalização. Sabemos que a Nintendo quer ter os melhores profissionais como colaboradores. Você se lembra da filosofia Nintendo, abordada na primeira coluna? A última frase desta filosofia diz o seguinte: “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.*”



Esse “poderoso time” só existe porque dele fazem parte os melhores profissionais do mercado. Profissionais esses que foram capacitados e qualificados em universidades e escolas, ou que realizaram cursos que lhes permitiram incrementar o currículo e atrair o interesse da organização. Sabemos que o mercado de videogames é caracterizado por constantes mudanças – os ciclos de vida dos produtos são curtíssimos: o GameCube e o Nintendo 64 tiveram um ciclo de 5 anos. Ainda que analistas prevejam um ciclo mais extenso para a geração atual, os profissionais não podem se acomodar. Eles precisam estar constantemente abertos às novidades para acompanhar as inovações do mercado.



O **setor de recursos financeiros** também tem a sua importância. É através dele que a Nintendo consegue o capital que irá bancar seus futuros projetos e suas próprias atividades, seja a criação de novos jogos ou o desenvolvimento dos sucessores do Wii e DS. Esse dinheiro pode vir do mercado de ações, bancos, poupanças e empréstimos ou investidores. A visão de que é mais seguro bancar seus projetos com capital próprio está completamente equivocada. Com certeza o lucro da organização é reinvestido nela própria, mas o capital de terceiros também financia uma grande parte de suas atividades.

No **setor de mercado**, voltamos a nossa atenção aos consumidores, clientes e usuários potenciais dos produtos e serviços da Nintendo. Do que seria o ambiente sem a presença do consumidor? O cliente é a razão de existência não apenas da Nintendo, mas de qualquer organização do planeta.

O **setor de tecnologia** aborda as técnicas de produção, ciência, computadores e tecnologia da informação. Conforme foi dito anteriormente, a indústria está sempre se renovando, sempre buscando melhorias, mais eficiência e mais eficácia. A inovação não consiste apenas nas pesquisas e no desenvolvimento de novos consoles. Percebemos, por exemplo, que os jogos lançados próximos ao final do ciclo de vida de um console possuem gráficos e jogabilidade potencialmente superiores àqueles lançados no início do ciclo de vida, quando as técnicas de produção ainda estavam a ser aperfeiçoadas.

O **setor de condições econômicas** também tem um impacto enorme na organização. Analisamos aqui a economia, se ela está em recessão, como anda a taxa de desemprego, a taxa de inflação, a taxa de investimentos e o ritmo de crescimento econômico.

Já o **setor governamental** está relacionado ao Estado, às leis e regulamentações federais, impostos, sistema judiciário e processos políticos. A Nintendo, no Japão, é uma organização pública e jamais praticará ações que sejam contrárias às políticas do governo. Entendemos aqui que é fundamental que não apenas a Nintendo, mas qualquer organização, obedeça às leis de seu país e dos países em que ela estiver, repudiando, portanto, a concorrência desleal e a infração à ordem econômica.

O **setor sociocultural** diz respeito aos valores, crenças, educação e religiões que regem a sociedade. A Nintendo, como uma organização que faz parte do contexto internacional, precisa atentar para não desrespeitar os valores e crenças de nenhum país, já que isso seria péssimo para a sua imagem. Para isso, é imprescindível que a empresa esteja fundamentada na ética. A ética deve mover o trabalho.

Movimentos ecológicos e sociais também fazem parte deste setor – que é de grande preocupação para a Nintendo. Comparando, por exemplo, o consumo de energia dos consoles de mesa, percebemos que o Xbox 360 consome 187 watts/hora e o PS3 Slim consome 96 watts/hora, enquanto que o Wii consome apenas 19 watts/hora. Ou seja, de longe, o Nintendo Wii é aquele que causa o menor impacto ambiental.



Finalmente temos o **setor internacional** que fala sobre a entrada em mercados estrangeiros, regulamentações e taxas de câmbio. Vimos na primeira coluna que a Nintendo está inserida em todos os continentes do planeta, quer representada por outra empresa, quer por instalações sob a sua responsabilidade.

Você já deve ter percebido que os setores que formam o ambiente de tarefas têm um alto grau de relação entre si. Ora, como é possível avançar tecnologicamente sem recursos financeiros? E é impossível desvincular esse setor das condições econômicas. E assim por diante.

Como lidar com a incerteza?

Um ambiente tão complexo e que diariamente influencia a organização certamente pode gerar uma grande incerteza ambiental. Para entendermos o grau dessa incerteza, devemos pensar em duas questões:

- Com quantos elementos (de cada setor) a Nintendo negocia regularmente?
- Com que rapidez esses elementos mudam?

Apesar da perspectiva ampla ao ambiente fazer com que ele tenda para o infinito, os setores isolados não possuem uma complexidade tão grande no que se refere à quantidade de elementos. O setor da indústria

sim, talvez seja mais incrementado por conta do grande número de players no mercado de videogames e por todas as outras indústrias que a cercam e acompanham. Mas se observarmos o setor de matérias-primas, por exemplo, vemos que a Nintendo possui suas relações sólidas com fornecedores e não precisa ficar alterando contratos o tempo todo. Já o setor de tecnologia é bem limitado no que diz respeito ao acesso. Não é qualquer empresa que consegue dominar as técnicas que as participantes atuais da indústria dominam, caso contrário, teríamos à disposição no mercado produtos mais inovadores e avançados concorrendo com os atuais.



Os elementos externos à Nintendo, portanto, formam um ambiente complexo, mas eles por si só não fazem muito barulho. Será unindo-os que conseguimos ter a noção das dimensões extraordinárias que o ambiente pode formar. Ainda assim, nós devemos concordar que a mudança é frequente e ocorre de forma imprevisível. Quem imaginaria, por exemplo, que a Nintendo fosse adotar o sensor de movimento em seu novo console? Se Sony e Microsoft tivessem previsto isso, talvez o cenário do mercado atual fosse bem diferente...

O ambiente dominado por essa mudança frequente, mas imprevisível, cria uma condição de incerteza elevada-moderada. E para lidar com isso há uma série de estratégias que a Nintendo pode adotar:

- Estabelecer uma **estrutura orgânica** dentro da empresa, priorizando o trabalho em equipe, participativo e descentralizado. O gerenciamento orgânico permite que os funcionários contribuam para as tarefas comuns diárias, tarefas essas que são ajustadas e redefinidas por meio da própria equipe de trabalho, sem a necessidade de um gestor superior que tome todas as decisões por ela. Isso faz com que a hierarquia de autoridade seja reduzida: há menos controles e menos regras. A liberdade propicia a criatividade dos funcionários: eles podem pensar e não agem como meros robôs que se preocupam com as mesmas coisas, as mesmas regras, todos os dias. Em qualquer parte da organização, o conhecimento é interativo.
- A estrutura orgânica só faz sentido se houver a administração de fronteira. Ela ocorre quando a empresa detecta e traz para dentro de si informações valiosas sobre mudanças no ambiente. A própria organização também pode enviar informações para o ambiente externo, de forma que essas possam apresentar a empresa de maneira favorável.
- Também é importante que a organização esteja estruturada numa grande quantidade de departamentos. Frente à incerteza ambiental, um departamento da Nintendo não pode cuidar de mil assuntos sozinho. Por isso há o departamento de produção, de pesquisa e desenvolvimento, de gestão de pessoas, de finanças, de marketing, de logística, de assuntos internacionais, de assuntos jurídicos, de contabilidade...
- Os departamentos precisam ter o seu planejamento orientado para uma alta velocidade de resposta. Os diretores da Nintendo constroem diversos cenários, baseados na previsão de várias mudanças que poderiam afetar a empresa. Assim, eles podem descobrir em que ações a organização poderia trabalhar caso algum dia um desses cenários se torne realidade.

As conexões organizacionais

Talvez a essa altura do campeonato você já saiba que em qualquer ambiente, em qualquer indústria, uma organização que trabalha em cooperação mútua com várias outras organizações consegue uma vantagem competitiva muito grande em relação à empresa que trabalha sozinha e isolada. Na indústria dos videogames isso é muito visível, especialmente na relação das fabricantes de consoles com as third parties. A atração das thirdies para os consoles é vital para a sobrevivência destes. Recentemente o Wii ganhou Dragon Quest e Monster Hunter. Há algum tempo você viu aqui no Nintendo Blast a confirmação de Epic Mickey para o console. A decisão de trazer títulos deste porte não brota da noite para o dia. Ela é fruto de uma série de fatores, e entre eles está a relação que a developer tem com a Nintendo.

Podemos considerar, inclusive, que alianças estratégicas podem ser formadas entre essas empresas para ganhar vantagem em relação aos concorrentes. Um bom exemplo está em Metroid: Other M, onde Nintendo e Team Ninja se unem para o desenvolvimento do novo jogo da franquia, enquanto a Retro Studios mantém o seu foco em algum outro projeto secreto – e que esperamos que venha a ser de grande agrado para nós, consumidores.

Na próxima coluna

Falaremos um pouco mais sobre o ambiente, mas desta vez o macroambiente será o foco. Vamos conhecer a abordagem da estrutura PESTEL, a importância da análise SWOT, quais são os principais condutores de mudança no ambiente e vamos entender melhor como funcionam as fontes de competição por meio da estrutura das cinco forças de Porter. Até lá!

ACTIVISION®

KONAMI

ATLUS

SEGA®

CAPCOM®

SQUARE ENIX™

BANDAI
NAMCO
Games

THQ®



HUDSON®

UBISOFT™



por *Rafael Neves*

DSⁱWare™



Photo Dojo é um jogo bem simples e, apesar de ser um pouco cansativo montar os lutadores, garante boas risadas. O foco do jogo não é ver quem consegue desferir os maiores combos ou derrotar 100 adversários no menor tempo possível, mas sim a própria comicidade de ver você, seus amigos e familiares na telinha do DS fazendo papel de lutadores.



Quando o DSi Shop foi anunciado para o novo modelo de DS, todos tiveram esperanças de que fosse uma loja virtual repleta de clássicos e de novas pérolas como o Wii Shop. Enfim, terminou que os rumores a cerca do download de games para GBA morreram (o que justificaria a retirada do espaço para cartuchos de Game Boy Advance) e o DSiWare se tornou terreno fértil para aplicativos básicos e jogos simples. Salvo por alguns grandes jogos, como o Flip Note Studio, pouco se pode aproveitar do serviço de downloads do portátil da Nintendo. O que deveria ser um fator determinante na compra de um DSi ao invés de um Lite virou um total esquecimento.



No entanto, eis que a Nintendo libera mais um de seus criativos jogos para o espaço virtual (vulgo Photo Dojo), uma grande esperança para o DSiWare. Aproveitando a câmera embutida no aparelho, o novo game mescla a capacidade de captação de fotos com o estilo de luta dos games, trazendo uma experiência de jogo endêmica e engraçada, tendo tudo para se tornar uma mania.

Luz, Câmera...Luta!

Recheado de botões grandes, cores fortes e tutoriais extensos, os menus de Photo Dojo têm tudo para serem classificados como o padrão de um jogo casual. Para se jogar um jogo de luta, é preciso ter alguns personagens selecionáveis, não é? Então escolha já o seu e comece a pancadaria! Bem, se a lista de personagens do jogo não começasse

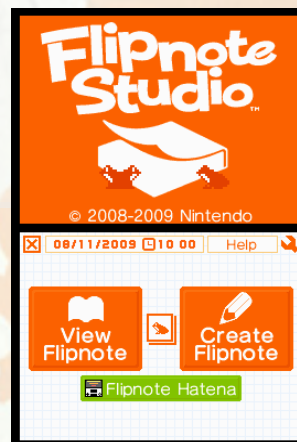
zerada, até seria possível. O grande diferencial de Photo Dojo é que você não selecionará um lutador musculoso e cheio

de golpes especiais que desafiam as leis da física, mas sim criará o

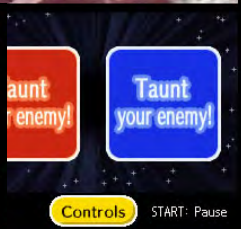
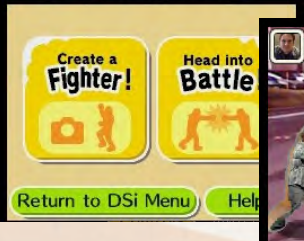
seu próprio. Não funciona como em Wario Ware D.I.Y; aqui você não desenhará nada, mas sim fotografará. Isso mesmo,

com a câmera integrada ao DSi, o jogador tirará fotos de seu possível personagem em todas as posições necessárias para que o jogo dê vida às fotografias. Mas essa tarefa é muito mais complicada do que parece. Para começo de conversa, é necessário ter a ajuda (e a paciência) de algum amigo, pois é quase impossível usar o sistema de tirar fotos sozinho. Seu amigo terá de ser muito tolerante, pois vai ter de mover o DS e te dar instruções para que você se encaixe perfeitamente no esqueleto que indica a posição de luta. A qualidade da câmera do DSi não ajuda, e a distância necessária para tirar boas fotos também não. Os mais perfeccionistas irão gastar alguns minutos tirando as fotos, mas os menos preocupados não ligarão se uma parte do corpo da pessoa sair da foto ou se pedaços do cenário interferirem na captação.

Se você não estiver com os músculos doloridos por ter de se segurar na mesma



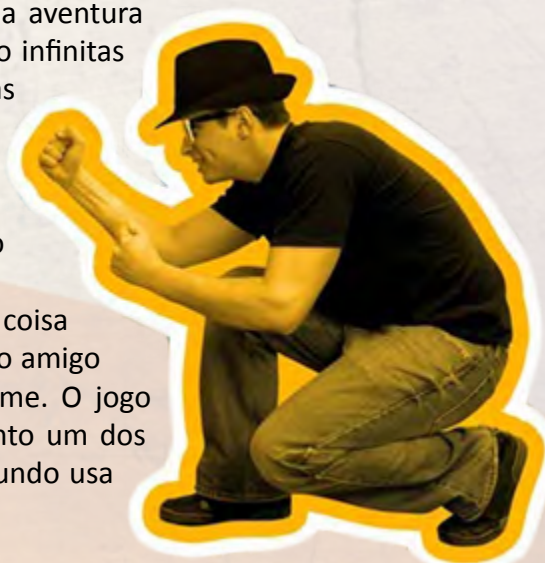
posição por algum tempo e se seu amigo já não perdeu a paciência e jogou o DS na parede, é hora de gravar os gritos de guerra e gemidos do seu lutador. Essa parte é mais relaxante, só peca por ser extremamente fácil apagar, sem querer, um efeito sonoro bem gravado. O microfone do DS capta bem os gritos e frases de efeito, não sendo preciso tanta preocupação nesta etapa. Mas logo depois dessa parte, e de escolher o estilo de luta do seu personagem (o que só modifica um dos golpes), é hora de fotografar o cenário para as lutas e pronto! Agora o jogo está configurado para ser jogado!



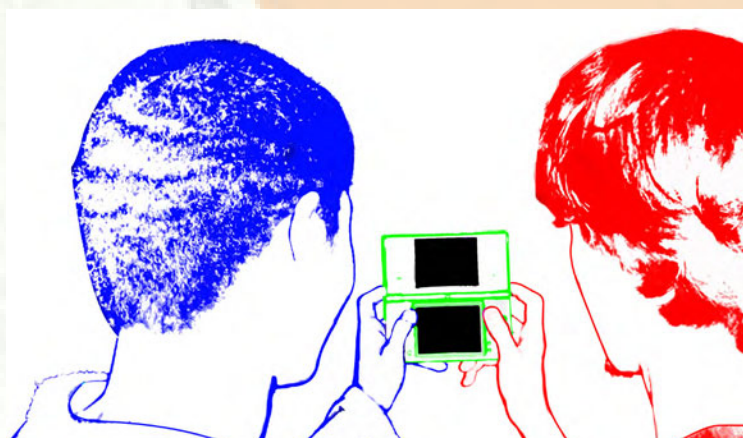
Pose para a luta

Tudo bem que a parte de tirar as fotos pode não ser a mais divertida, mas é capaz de gerar altas gargalhadas com o resultado. Melhor do que pagar esse mico é ver ele ser colocado em ação, e é exatamente a experiência propiciada por Photo Dojo. Agora que você já tem tudo pronto, para escolher entre os dois modos de luta para começar a pancadaria em duas telas. No modo single player o jogador escolhe um de seus lutadores e se engaja numa aventura side-scrolling derrubando todos os inimigos que vierem. É preciso alcançar 100 adversários derrotados, mas tal tarefa não é tão fácil. É uma aventura simples, o cenário vai sendo repetido infinitas vezes, assim como os inimigos, mas com um certo nível de dificuldade. Não será na primeira tentativa que você derrubará todos os adversários no chão, pois este modo requer certo treino.

No modo multiplayer, obviamente, a coisa se dá em conjunto. E é uma boa hora de recompensar o amigo que passou um tempão tirando fotos suas para o game. O jogo não utiliza dois Nintendo DS, mas apenas um. Enquanto um dos jogadores utiliza o direcional digital e o botão L, o segundo usa



os botões A,B,X,Y e R. É algo bem simples e desconfortável, mas que rende risos, uma vez que os lutadores na arena serão, de fato, você e seu amigo. No entanto, os controles são fáceis, independente do modo escolhido. O direcional digital (ou os botões A,B,X,Y, no multiplayer) servem para se locomover, agachar e pular. Já os botões restantes executam todos a mesma ação: atacar. O único diferencial é quando são mesclados com o direcional, podendo executar golpes característicos de cada estilo de luta ou atirar bolas de fogo (cujo projétil também é fotografado pelo jogador). A força de cada golpe é diferente, cada ataque tem seus prós e seus contras. A matemática é descomplicada, não requerendo tanta prática, mas também não permite um aprofundamento nas mecânicas de jogo.



Tomada final

Não é a toa que a luta em si é bem simples e prática. O foco, com certeza, está na parte de personalizar seus próprios lutadores. É certo que o jogo garantirá horas de risos, ainda mais se você puser todos os seus amigos estranhos para posar para foto (mesmo com o limite de 8 lutadores), mas sinto dizer que não passa disso. O jogo é divertido de início, mas o fato de ser um game de luta bem primitivo acaba por fazê-lo ser deixado de lado alguns dias depois.

Tudo bem que o foco é na criação de personagens, mas isso não quer dizer que o jogo não possa ir além. Outros jogos nos quais o jogador participa da criação de jogos (como

WarioWare D.I.Y e FlipNote Studio) não se limitam apenas a construir joguinhos e animações, mas sim a jogá-las vezes seguidas (no caso de WarioWare) e até compartilhar com o mundo todo. Então por que Photo Dojo se resume apenas a montar uma gama de lutadores para, na hora da luta, o jogo deixar a desejar? Bem, infelizmente essa é uma pergunta que ficará no ar.

Se você não comprou o jogo no período em que estava gratuito, tem uns DSi Points sobrando e não sabe no que gastá-los, Photo Dojo é recomendado. Não é lá a melhor flor para se cheirar, mas numa floricultura esquecida como a DSiWare, é um dos poucos aromas que vale a pena sentir.



NINTENDO BLAST

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