

WINTENDO BLAST

WWW.WINTENDOBLAST.COM

CHRONO TRIGGER:
25 ANOS DE UM DOS MAIORES
RPGS DE TODOS OS TEMPOS

DEVELOPERS:
KATSUYA EGUCHI, O PAI
DE ANIMAL CROSSING



#123
MAR
2020



Animais carismáticos em uma ilha turística

Animal Crossing: New Horizons está próximo, e nós ajudamos você a preparar a sua mala para a ilha paradisíaca do **Tom Nook**, contando tudo de mais importante sobre o jogo. Aproveitamos para falar sobre a trajetória do criador da franquia, **Katsuya Eguchi**, e apresentamos as personalidades diferentes de cada tipo de habitante do jogo. Ainda aproveitamos para comemorar os 25 anos de um dos melhores **RPGs** de todos os tempos: **Chrono Trigger**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



PRÉVIA | CAPA

Animal Crossing:
New Horizons (Switch)

04



PERSONALIDADES

Conheça a personalidade
dos seus vizinhos em
Animal Crossing

17



DEVELOPERS

Katsuya Eguchi: a
trajetória do diretor
e pai da franquia
Animal Crossing

24



CHRONO TRIGGER

25 anos de um clássico

32



NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL

Leandro Alves
Sérgio Estrella

PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS

Farley Santos
Leandro Alves
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO

Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

REDAÇÃO

Gustavo Noleto
Lílian Moreira
Victor Carozzi

REVISÃO

Bruno Nominato
Davi Sousa
Icaro Sousa

DIAGRAMAÇÃO

João Pedro Souza
Leandro Alves

Ilustração

Fernando Silveira

CAPA

Leandro Alves

FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

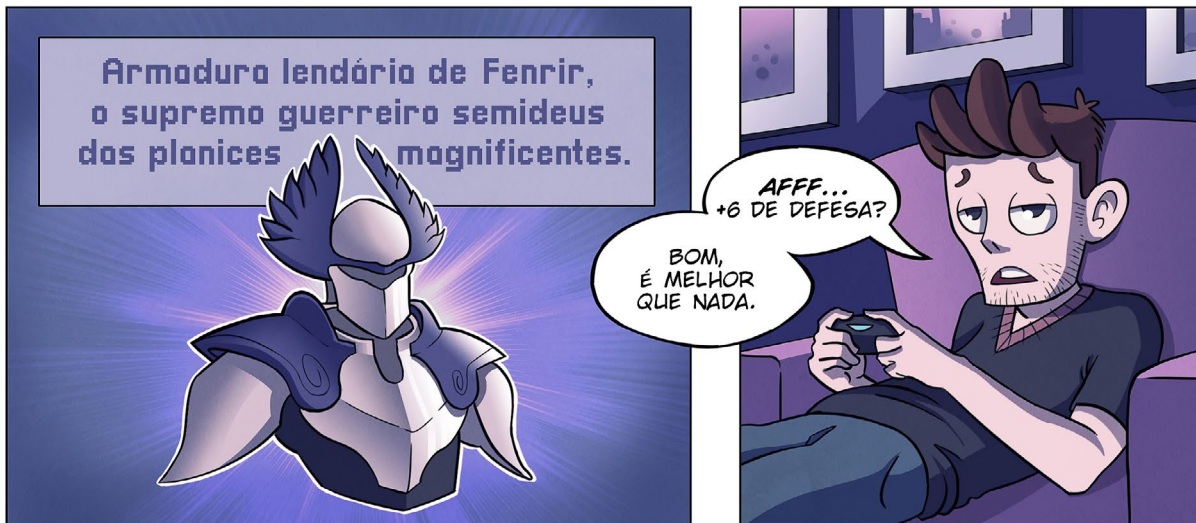
ASSINAR!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!



HQ Blast

"Recebendo um item" por [Fernando Silveira](#)



POR FERNANDO SILVEIRA.

Switch

por *Gustavo Noletto*Revisão: *Davi Sousa*
Diagramação: *João Pedro Souza*

te convida a esquecer seus problemas e se jogar em uma nova vida

A série Animal Crossing finalmente chega ao Switch, prometendo ser o título da franquia mais imersivo de todos. Em New Horizons, seremos um habitante de uma ilha paradisíaca onde daremos início a uma nova vida, construindo e desenvolvendo o local a partir de recursos naturais e melhorias. O título introduzirá inovações à franquia ao mesmo tempo que tenta atender a anseios dos jogadores. Vamos lembrar o que já sabemos sobre o jogo e nos preparar para a desembarcar em uma ilha não tão deserta assim.

A atraente nova empreitada de Tom Nook e suas muitas possibilidades

Em Animal Crossing: New Horizons, o visionário guaxinim Tom Nook e seus sobrinhos Timmy e Tommy se arriscaram em mais um novo grande projeto: a empresa Nook Inc. e o pacote turístico Deserted Island Getaway Package. Seu principal produto tem a proposta de levar clientes para uma ilha paradisíaca onde poderão aproveitar uma vida sossegada com tudo o que a natureza pode oferecer, sem passagem de volta.

Ao chegar a este novo lugar, os jogadores são postos no centro da tomada de decisões importantes, que afetarão a sua vida e a dos demais habitantes da ilha. A primeira delas é qual nome você gostaria de dar a este lugar - sejamos criativos, hein?; já a segunda é a escolha do layout ideal para a ilha que, por meio da seleção de um entre alguns mapas pré-definidos, poderemos aplicar a geografia e disposição de recursos naturais, como rios e cachoeiras, da forma que mais nos agradar.



Essas modificações vão além: também será possível fazer mudanças no terreno e relevo de sua ilha quando você estiver bastante avançado no jogo. Mudar o curso e a largura de rios, alterar o formato de lagos, cavar penhascos e construir rampas são algumas dessas possibilidades de customização do ambiente em New Horizons. A customização aqui já é muito maior que em qualquer outro jogo da série, o que nos permitirá criar um ambiente único, daqueles que você poderá mostrar aos amigos com muito orgulho depois de todo o trabalho de deixá-lo com a sua cara.



Uma novidade muito interessante é a introdução da variação das estações do ano de acordo com os hemisférios da Terra (sul e norte). Até então, todos os jogos da franquia Animal Crossing se passavam somente no hemisfério norte. Você poderá fazer sua escolha também no início da aventura: deseja que as estações do ano variem como as da região em que você vive ou quer experimentar no jogo a variação contrária à sua?

Cada estação determinará aspectos visuais do ambiente em Animal Crossing: New Horizons, como o crescimento de vegetação típica de determinada época e até a aparição de colecionáveis como insetos e peixes. Cada mudança de estação também trará consigo novas atividades diárias para o jogador e eventos sazonais especiais.

Construa, decore, realoque ou altere novamente a seu gosto

A personalização de nossa casa é uma atividade recorrente na série. Colocar móveis e objetos de decoração e dispô-los à nossa maneira não é novidade, mas em Animal Crossing: New Horizons o design de interiores se tornou muito mais complexo e aberto a experimentações por parte do jogador. Com o alto nível de customização possibilitado pela criação de estampas desenhadas à mão pelo jogador, essa personalização se multiplica ao infinito. Aplique seus designs a almofadas, camisetas, quadros e muitos outros objetos.

Outra grande sacada é que também poderemos redecorar o exterior de nossa casa e até colocar objetos fora dela. Não sabemos ainda se haverá limitações quanto ao número e tipo de objetos, ou mesmo se poderemos colocá-los apenas em uma área específica, mas a possibilidade de criarmos cenários e ambientes aconchegantes já atiza nossa imaginação. Fogueiras sob um céu estrelado, aquele churrasco com os amigos ou o descanso numa rede enquanto o vento balança as folhas das árvores são algumas das muitas possibilidades nesse novo ambiente.



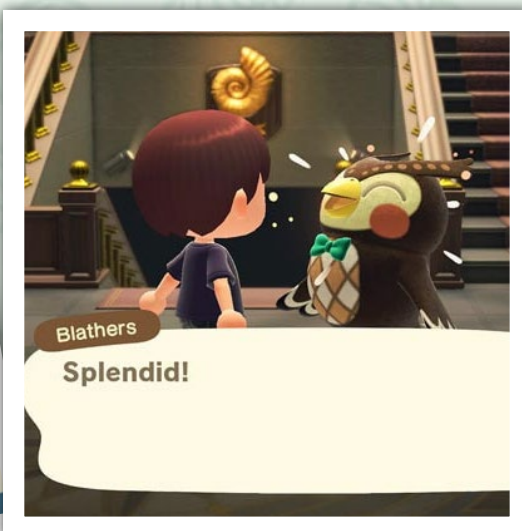
E o que seria mais legal que colecionar esses itens decorativos e utensílios? Criá-los você mesmo! Animal Crossing: New Horizons herdou a mecânica de crafting (criação) do título para smartphones Animal Crossing: Pocket Camp. Poderemos coletar gravetos, diferentes tipos de madeiras, pedras, argila, minerais, flores, frutos e muitos outros materiais de diferentes fontes naturais para criar ferramentas, objetos e até acessórios para vestir seu personagem.



Tais criações seguirão receitas que determinarão a quantidade de cada material necessário para criar certos itens, que serão confeccionados em bancadas de trabalho presentes em alguns locais. Novas receitas D.I.Y (do it yourself - faça você mesmo) poderão ser obtidas pelo jogador de várias maneiras: fazendo favores aos seus vizinhos, como recompensa por conquistas no jogo ou até mesmo quando seu personagem pegar um novo material e tiver um insight para uma nova ideia de criação.

Criando uma comunidade próspera em meio à natureza

Em *Animal Crossing: New Horizons*, os jogadores serão os responsáveis por determinar o crescimento da comunidade através da construção de novas instalações e melhorias de infraestrutura geral de sua ilha, de maneira similar a *Animal Crossing: New Leaf*, mas de forma mais completa e abrangente. Nossa ilha, que inicialmente possuía apenas um aeroporto e o serviço de informações aos clientes da Nook Inc. (o Resident Services), irá receber novos empreendimentos e habitantes ao longo do tempo. Já pensando nisso, Tom Nook irá expandir a sede de sua empresa e a tornará a prefeitura dessa ilha, podendo assim oferecer novos serviços aos habitantes e por em prática seus planos de desenvolvimento do lugar.



Dentre outras tarefas, Tom Nook nos encarregará de determinar os locais onde moradias e negócios serão erguidos, bem como a habilidade de movê-los para uma outra locação se assim desejarmos, mais uma vez nos colocando no controle da formação da paisagem do lugar. Para nos ajudar com isso, teremos o retorno de Isabelle, a gentil secretária responsável pelo planejamento de projetos públicos de infraestrutura em *Animal Crossing: New Leaf*. Ela retorna em papel semelhante em *New Horizons*, auxiliando o jogador sempre que precisar de conselhos quanto à expansão e progresso das instalações presentes na ilha, desde o remanejamento de pontes e monumentos até quanto a criação de novos espaços, construção de lojas, casas e outros locais públicos.





Falando em comunidade, não podemos esquecer dos quase 400 villagers existentes em Animal Crossing: New Horizons. Dotados de visuais únicos e personalidades marcantes, alguns desses animais poderão habitar sua ilha e se tornar seus melhores amigos. Além do retorno de vários villagers de jogos mais antigos da franquia Animal Crossing, teremos também a adição de novos indivíduos em cada uma das muitas espécies presentes na franquia.

Capazes de reagir ao ambiente e à forma como você responde às solicitações e questionamentos desses animais, os villagers são a alma de Animal Crossing, e são responsáveis por diálogos hilários, por oferecer conselhos pra vida (real), por momentos frustrantes e até mesmo por momentos tristes e emocionantes. Graças aos belíssimos gráficos de New Horizons e às novas possibilidades de personalização, estes animais usarão mais peças de roupa e acessórios que em jogos anteriores, imprimindo ainda mais personalidade e te fazendo rir de alguns exageros ou te inspirando na escolha de seu próximo visual.



Convide seus amigos e família para partilhar da diversão e das descobertas

Desde sempre, Animal Crossing estimula a interação entre jogadores. Seja dividindo uma vida virtual em uma mesma cidade ou visitando aquele amigo distante, o jogo fomenta a conversa e a troca de experiências. A ideia de compartilhar vivências e criar um senso de imersão foi uma das premissas do criador da franquia, o veterano Katsuya Eguchi, que desejava que a interação entre jogadores se tornasse um dos aspectos mais atraentes da franquia. Em Animal Crossing: New Horizons, isso não é diferente. O jogo traz várias possibilidades para que as pessoas experimentem juntas tudo o que o título tem a oferecer no quesito diversão multiplayer.

Agora será possível que até oito pessoas habitem a mesma ilha em New Horizons usando apenas um console Nintendo Switch. Cada perfil de usuário poderá criar seu villager e viver nesta ilha com seus amigos. Além disso, até 4 pessoas podem jogar ao mesmo tempo, utilizando apenas um Joy-Con cada, sendo um dos 4 o líder (em quem a câmera estará focada) e os outros 3 os seguidores, configuração que pode ser facilmente alterada, estabelecendo um novo líder a qualquer momento. Quando conectados à internet, poderemos receber até 7 amigos em nossa ilha e realizar várias atividades e passeios divertidos juntos.

Com o botão de captura do Joy-Con esquerdo, será possível eternizar esses encontros divertidos ao tirar fotos e fazer mini-vídeos com as pessoas que estivermos jogando junto. Para deixar as coisas ainda mais interessantes, poderemos usar uma grande variedade de expressões faciais em nossos personagens para expressar sensações. Dá pra incrementar ainda mais suas capturas ao fazer uso do aplicativo de câmera presente no Nook Phone (o smartphone fornecido pela Nook Inc.), aplicando filtros e outros efeitos em nossas fotos com a galera.



Melhorias gerais na qualidade de vida e adições interessantes

Animal Crossing: New Horizons chega com a proposta de oferecer maior liberdade de escolha e conforto ao jogador. Você estará livre para escolher como quer aproveitar seu dia, seja praticando jardinagem, pesca, decoração, interagindo com outros personagens, visitando as ilhas de outros jogadores... enfim, são enormes as possibilidades de realização a cada jogatina. Este título também chega trazendo grandes e pequenas adições no quesito qualidade de vida, que trouxeram mais agilidade e praticidade ao jogo de modo geral.

As melhorias implementadas vão desde coisas menores como a adição de mais espaço no inventário, a presença de um mapa pop-up no canto inferior da tela, menus com designs limpos e multicolorido, até novas opções de personalização do seu personagem, como novos cortes e cores para o cabelo, novos estilos de roupa, formatos de olhos, boca e nariz, sobreposição de peças de roupa e acessórios.



Novas mecânicas foram implementadas no sentido de facilitar e tornar mais divertida a exploração dessa exótica paisagem. Agora podemos pular pequenos riachos ou atravessar maiores porções de água usando uma vara de salto, criar rampas de acesso a áreas mais altas, construir pontes ou criar nossa própria escada portátil para subir áreas antes inacessíveis. É possível também remover árvores inteiras e replantá-las onde desejarmos, realocar construções e monumentos por toda a ilha, pavimentar caminhos ligando casas, comércios e tudo mais que você desejar usando designs naturais como terra e tijolos ou estampas personalizadas. Podemos até criar um banco de areia e montar um parquinho infantil ali. São muitas pequenas, porém significativas implementações que elevam New Horizons a outro nível quanto ao exercício da criatividade de imersão do jogador no mundo do jogo.



Uma das adições mais interessantes é certamente o Nookphone, já mencionado anteriormente. O gadget multifuncional oferecido ao jogador pela Nook Inc. traz em seu sistema várias funções essenciais para a vida em uma ilha deserta, além de outras que serão adicionadas à medida que progredimos no jogo.



Dentre tantas funções, uma das já conhecidas é o aplicativo do mapa, que mostra a ilha de forma mais completa e detalhada. Temos também a lista de contatos com os amigos que adicionamos no jogo e uma câmera fotográfica com filtros e mais opções de edição de imagens. No Nook Phone, também ficam cadastradas as receitas D.I.Y, sempre à mão para darmos uma olhada quando precisarmos. Temos os nossos designs personalizados registrados em um outro aplicativo; e por fim, é pelo Nook Phone que chamamos outras pessoas para jogar localmente, através da aplicação Call Islander, onde 4 jogadores podem se divertir juntos numa só tela.

Uma das funções mais interessantes é o aplicativo do Nook Mileage Program, um novo sistema de recompensas que te dá pontos ao realizar atividades diárias simples ou cumprir condições mais desafiadoras. O Nook Mileage Program premia o jogador com Nook Miles, uma nova moeda de troca para recompensas especiais como receitas exclusivas, roupas e acessórios únicos, e até passagens de avião para visitar ilhotas exóticas com natureza própria, este último por conta da Dodo Airlines, um dos parceiros comerciais da Nook Inc.



Bem vindo a Animal Crossing

O grande apelo presente em Animal Crossing: New Horizons é a descoberta das inúmeras atividades e funções que podemos desempenhar neste novo início de vida em uma ilha deserta. Você determina o ritmo das coisas e em qual direção irá aplicar seus esforços, sem que ninguém diga que é errado ou não recomendado. A escala de liberdade e imersão proposta por este jogo é algo sem precedentes na franquia, colocando em nossas mãos escolhas que afetam desde o ambiente e a geografia do lugar até o seu desenvolvimento em uma grande comunidade cheia de vida e novas possibilidades.

As mudanças possíveis são muito variadas e o limite delas está totalmente em sua imaginação. As melhorias na qualidade de vida, na conectividade e opções de jogatina multiplayer, o grande melhoramento gráfico com luzes, sombras e físicas de encher os olhos, e a implementação de novas mecânicas de exploração e de interação com o ambiente fazem de Animal Crossing: New Horizons a versão definitiva e mais inovadora em toda a série. Este é um grande convite para que novos jogadores se entreguem à vida cercada de animais fofinhos e natureza, sem abandonar os fãs de longa data que certamente terão muitos de seus anseios atendidos nesta edição. 🐾

Animal Crossing: New Horizons (Switch)

Desenvolvedor Nintendo EPD

Gênero Simulação

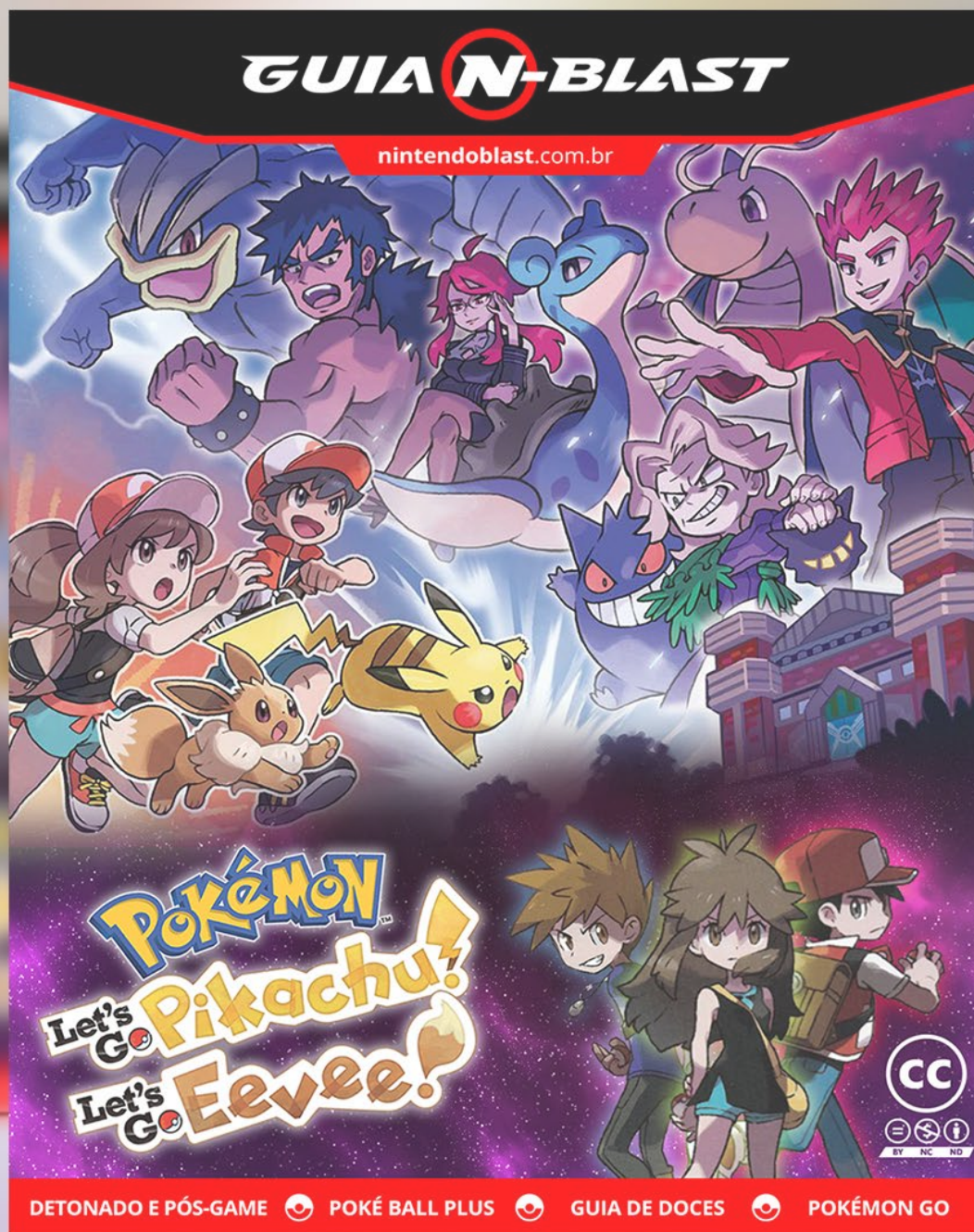
Lançamento 20 de março de 2020

Expectativa



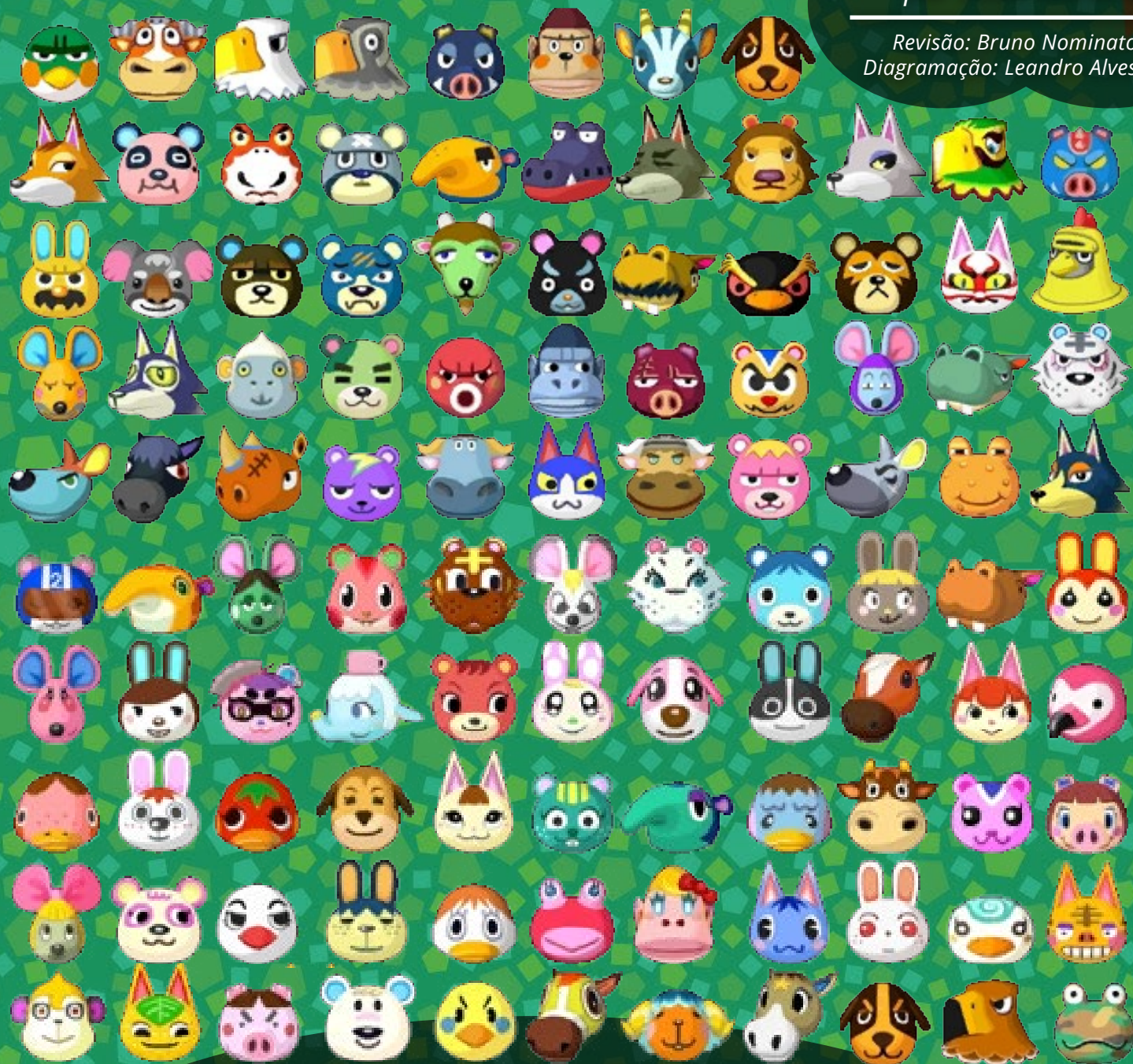
Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



Adquira o seu aqui:





Conheça a personalidade dos seus vizinhos em Animal Crossing

A vida em Animal Crossing não seria a mesma não fossem os personagens tão cativantes que encontramos pelo caminho. É verdade que é um tanto solitário - e muito curioso - ser o único humano numa cidade com todos aqueles animaizinhos. Um universo de NPCs se abre à nossa frente, e cada um tem uma personalidade e história diferentes.

Animais especiais

Há personagens fixos na franquia Animal Crossing. São chamados da categoria Special. Eles têm a oportunidade de se mostrar para nós o tempo todo, como a Isabelle, que é sempre fofo ao ajudar o prefeito com seus deveres; o ganancioso, porém não tão malvado Tom Nook; a corujinha dorminhoca do museu, Blathers; os vendedores de cada uma das lojas do centro comercial e por aí vai. Cada NPC tem um jeitinho de ser único.

Com os cidadãos da vila, não é diferente. Eles têm suas casas estilizadas de acordo com a sua personalidade única e pedem projetos públicos de acordo com seu tipo. No total são oito tipos de personagens, divididos entre masculinos e femininos. E cada um vai te conquistar de uma maneira diferente!



Cranky (Masculino)

São os mais irritadiços da vila. Combinando isso ao seu jeito tímido, são mais difíceis de atingir. No começo podem ser grossos, mas com o tempo ficam amigáveis e são protetores com o jogador. Tendem a discordar muito dos outros animais e não se dão bem com os tipos lazy, peppy ou jock.

Wolfgang é um dos personagens mais populares do tipo cranky, com seu ar superior e jeito de mais maduro, chama o jogador de "kid". Quando fica doente, seu mau humor piora muito e ele xinga a doença, achando um absurdo que ela tenha conseguido passar por seu sistema imunológico.



Snooty (Feminino)

As personagens snooty podem ser um pouco arrogantes. Muitas vezes usam salto alto e bastante maquiagem, são bem preocupadas com aparência e estilo. Suas casas são das mais luxuosas. São egocêntricas e sarcásticas a princípio, mas com o tempo ficam mais abertas com o jogador. Adoram dar umas dicas de moda.

Mathilda é um canguru fêmea que anda com o filhote, Joey, na bolsa. O pequeno sempre imita suas expressões faciais. Ela adora fósseis e sempre pede um ao jogador. Quando ganha um fóssil, ela o expõe em sua casa. Também dá presentes dizendo que comprou tanta maquiagem na loja que ganhou um brinde e quando o jogador é atacado por abelhas, ela dá um remédio.



Lazy (Masculino)

Estes personagens, como o nome sugere, são preguiçosos, relaxados e tranquilos. São hospitaleiros e gostam de boa comida. São de aproximação fácil e se dão muito bem com personagens do tipo normal. Gostam de falar de seus hobbies, como pescar e escavar fósseis.

Lucky é um exemplo curioso do tipo lazy. Um cachorro todo engessado. Não sabemos se seu nome - sortudo - é uma ironia da sua situação de estar todo quebrado ou se é um adjetivo sincero da sorte de ter sobrevivido mesmo com tantos machucados.



Uchi (Feminino)

São as mais carinhosas em relação ao jogador e têm uma visão de mundo mais madura do que as snooty ou peppy e sempre tratam os outros com respeito. Estão sempre prontas a dar um remédio quando se é atacado por abelhas. Por sua postura e maturidade, parecem ser um pouco mais velhas.

Paula é uma ursinha carinhosa que deixou de ser peppy em versões anteriores para se tornar uchi em Animal Crossing New Leaf. Ela vai agir como uma irmã mais velha quando ficar amiga do jogador, uma fofa.



Smug (Masculino)

Estes são os personagens que parecem presunçosos ou convencidos. São um tipo novo que surgiu em Animal Crossing: New Leaf. São muito educados e alegres e talvez flertem com o jogador, especialmente se for uma garota. Estes personagens não estão entre os iniciais da vila, eles se mudam depois de um tempo.

Phil é um avestruz do tipo smug, se ele convidar o jogador à sua casa, vai ver um papel de parede meio kitsch, mobília harmoniosa e um toca-discos. Ele se oferece para vender algum item, caso se interesse.



Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



nintendoblast.com.br

PASSO A PASSO WORLD OF LIGHT 🎮 CONSEGUINDO OS 1303 SPIRITS 🎮 MODOS DE JOGO

APENAS R\$4,90

COMPRA SUA AQUI!

[HTTPS://IS.GD/VBWB90](https://is.gd/vbwb90)



por Gustavo Noletto

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Leandro Alves



Katsuya Eguchi: a trajetória do veterano produtor, diretor e pai da franquia Animal Crossing

Katsuya Eguchi é um dos grandes nomes do time de profissionais da Nintendo. Ele foi o responsável por criar e dirigir franquias e jogos de muito sucesso através de várias gerações de consoles e portáteis desenvolvidos pela Big N. Essas criações nos conquistaram e certamente foram o primeiro contato de muitos de nós com o maravilhoso mundo dos games, despertando uma paixão que duraria pro resto de nossas vidas. Portanto, vamos lembrar (ou conhecer) um pouco mais da trajetória de Eguchi-San e de suas premissas como criador de videogames, buscando satisfazer e unir jogadores, encorajando-os a compartilhar suas experiências e imergir em mundos fantásticos.

Um início promissor e uma trajetória sólida

Katsuya Eguchi nasceu em Tóquio, Japão, no ano de 1965 (54 anos) e desde muito jovem demonstrava seu interesse por jogos eletrônicos e computadores, a começar pelos fliperamas. Mais especificamente na Prefeitura de Chiba, Eguchi cresceu ao lado de sua família e estudou até o ensino superior, frequentando a Japan Electronics College, onde estudou computação gráfica e se formou aos 21 anos. Nessa mesma idade, Eguchi acabou se candidatando a uma vaga de emprego na Nintendo após o fim do curso. Então em 1986, depois de passar pelo processo seletivo e ter conquistado a vaga, ele tomou a importante decisão de se mudar para Quioto, onde ficava a sede da Nintendo, se afastando de tudo que lhe era familiar e iniciando um importante novo ciclo de vida.



Ocupando o cargo de designer, Eguchi teve como seu primeiro grande trabalho o design de fases para **Super Mario Bros. 3**, realizado em conjunto com Hideki Konno. Após isso, o designer foi trabalhar como auxiliar no desenvolvimento do título de lançamento do Super Famicon (SNES), o inigualável **Super Mario World**.



O primeiro trabalho de Eguchi na posição de diretor foi em **Star Fox**, também para o Super Famicom, que foi um dos primeiros jogos da Nintendo desenvolvido com o auxílio de uma empresa ocidental; mais tarde ele repetiria seu papel como diretor em **Star Fox 2**, título que não chegou a ser lançado comercialmente na época mesmo tendo seu desenvolvimento finalizado, mas que hoje é parte do pacote do SNES Mini.

Próximo do fim da década de 90, chegava ao mercado a próxima geração de consoles, trazendo novas tecnologias e, consequentemente, novos desafios aos desenvolvedores. Katsuya Eguchi seguia firme com suas atividades na Nintendo e cada vez mais engajado em grandes projetos. Nessa época ele atuava como diretor de clássicos do Nintendo 64, como **Wave Race 64**, **Yoshi's Story** e o primeiro **Animal Crossing** (conhecido como **Animal Forest – Doubutsu no Mori**).



Talvez sua maior contribuição para com a Big N e seus jogadores, **Animal Crossing** foi uma criação do próprio Eguchi, sendo um título que não seguia premissas de nenhum estilo de jogo já lançado até o momento, com mecânicas, elementos e visuais únicos. Este se tornaria uma das maiores franquias da empresa, com jogadores e fãs por todo o mundo. O primeiro **Animal Crossing** foi lançado no ocidente como um port para o Nintendo Game Cube, e Eguchi também dirigiu este título de estreia da franquia em terras fora do Japão. O sucesso do jogo levou ao desenvolvimento de sua sequência: **Animal Crossing – Wild World**, para o Nintendo DS, no qual ele ocupou a função de produtor.



Já como um produtor veterano da Nintendo EAD (Nintendo Entertainment Analysis & Development), Katsuya é imbuído da missão de desenvolver um jogo que acompanharia o pacote do próximo console Nintendo, o Nintendo Wii. Katsuya Eguchi e seu time criaram o gigante **Wii Sports**, o primeiro de vários jogos bons da série 'Wii' criados por esse time, alcançando bons número e recepção por parte dos jogadores. Em consequência do sucesso do primeiro Wii Sports, Eguchi já trabalhava em **Wii Sports Resort**, **Wii Music** e no próximo título **Animal Crossing** (City Folk) simultaneamente.



Passados mais alguns anos, Katsuya Eguchi se tornaria o produtor principal do console Nintendo Wii U. Ele recebeu o título de produtor geral e supervisor em vários dos títulos desenvolvidos pela Nintendo EAD e EPD (Nintendo's Entertainment Planning & Development). Atualmente, Eguchi ocupa o cargo de Gerente Geral Adjunto da Nintendo EAD e continua envolvido em grandes projetos, muitos dos quais ainda nem conhecemos, mas um dos maiores entre eles é certamente o aguardado **Animal Crossing: New Horizons**, para o Nintendo Switch.



Liderança, imersão e filosofia profissional

Sendo uma figura tão importante e influente dentro da Nintendo, Katsuya Eguchi inspira profissionais que queiram seguir a carreira de desenvolvimento de jogos, bem como as equipes de trabalho que já coordenou ao longo dos anos e certamente também inspira fãs de jogos eletrônicos. Sendo um líder, é importante coordenar os esforços da equipe e comungar tantas ideias e estilos em prol de um produto final que transmita a filosofia da empresa que o emprega e alcance o coração do público ao qual este foi destinado.

Como jogadores fãs da Big N, temos a certeza de que, mesmo com vacilos e um conservadorismo exacerbado em relação a certos assuntos e recursos, a Nintendo leva muito em consideração os sentimentos e o impacto geral que seus jogos e consoles terão em seus consumidores. Preocupação essa que às vezes se estende até à família daquele jogador e ao ambiente que o cerca. Eguchi-san também é um dos grandes difusores dessas preocupações e busca sempre pensar em como os jogadores experienciam seus jogos e as mudanças trazidas a cada nova geração.



Em uma entrevista dada ao site da [Nintendo UK](#), lá em 2016, foi perguntado a Eguchi como os jogos e jogadores haviam mudado ao longo dos anos, e como eles (desenvolvedores) mudaram sua filosofia pessoal de criação para se ajustar a isso. A resposta foi a seguinte:



“

Não creio que o objetivo dos jogadores tenha mudado tanto desde o começo em termos de o que eles desejam alcançar ao jogar um jogo. Por exemplo, quando começavam a jogar eles não conseguiam fazer certa coisa, mas eventualmente eles conseguiriam realizá-la, ou vencer a competição da qual estavam participando. Ou você coleta uma tonelada de itens, depois mostra isso para as pessoas e compartilha suas impressões. Com o tempo, esses métodos de expressão se tornaram mais belos, e talvez coisas mais complicadas possam ser realizadas. Hoje em dia podemos atingir objetivos de maneira mais fácil, ou podemos ter a ajuda de outros jogadores que estejam mais avançados. Essas coisas podem ter mudado, mas não que a essência do que as pessoas estão aproveitando dos jogos tenha se modificado.

”

E sobre como tais mudanças influenciaram seu principal objetivo ao desenvolver um jogo:

“

Em primeiro lugar, (...) a pessoa que compra o jogo, e todos os seus amigos tem que ter uma experiência divertida. Eles devem ser capazes de compartilhar isso uns com os outros, se quiserem. Essa é a primeira prioridade.

Enquanto estão jogando, eles podem se esquecer de tudo, de todos os seus problemas. Eu acho que é importante para o jogo possuir uma experiência altamente imersiva. Pode ser um jogo do tipo feliz e relaxante, ou pode ser um mais competitivo. O que quer que seja, é importante que os jogadores possam imergir a si mesmos para que sintam que muita coisa está em jogo e que eles têm que se esforçar para alcançar o objetivo.

”



É interessante perceber o foco da fala de Eguchi-san em proporcionar uma experiência positiva e completa aos jogadores, sobre o quão importante é também torná-la duradoura, incorporando o fator social em seus jogos, encorajando a partilha de experiências entre jogadores. Essa interação proporciona a integração de pessoas e os encoraja a se comprometer mais e

mais com seus jogos, além de agregar um fator sentimental maior quando se experiencia algo junto de alguém.



Katsuya Eguchi ao lado de Aya Kyogoku, atual diretora de Animal Crossing


E por fim, mais uma fala de Katsuya Eguchi que acredito resumir toda a sua trajetória e filosofia de trabalho, demonstrando mais uma vez o profissionalismo e alguns dos fatores que o fizeram chegar tão longe:

“

Eu quero criar coisas que eu tenha gosto em jogar. Da minha perspectiva profissional, não estou criando jogos de verdade, eu sou um produtor. Sou mais um coordenador. Eu apoio e auxilio as pessoas que estão fazendo jogos diretamente, não posso fazer o jogo diretamente – não sempre, pelo menos! No entanto, em meu coração eu olho para as coisas e digo ‘isso é algo que eu iria gostar’. Falando francamente, é daí que vem a minha motivação e minha abordagem.

”

Que venham mais 30 anos

Com seus mais de 30 anos de carreira, tantos títulos de peso e envolvimento em grandes projetos, Katsuya Eguchi é um produtor que se destaca pela habilidade ímpar de entender os anseios dos jogadores para os quais ele desenvolve e coordena o desenvolvimento de tantos bons jogos. Eguchi transporta experiências de vida (pessoais inclusive, como a criação da série Animal Crossing – mas isso é história pra outra hora) para os jogos e busca agradar ao proporcionar imersão e vivências positivas. O prazer em fazer videogames é seu norte profissional e motivação para continuar criando. 



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por Victor Carozzi

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: João Pedro Souza

25 anos de um clássico

No dia 11 de março de 2020 a série Chrono Trigger completou “apenas” 25 anos de lançamento. E o Blast preparou uma senhora matéria para te contar os bastidores da criação desse clássico avassalador. A série foi concebida em 1992 pelo time de desenvolvedores chamado de “O Time dos Sonhos”, que consistia em Hironobu Sakaguchi, criador de Final Fantasy, Yuji Horii, criador da série Dragon Quest e, ninguém mais, ninguém menos que Akira Toriyama, criador de Dragon Ball.

Começa a viagem no tempo

Tudo começou em uma viagem aos Estados Unidos, a qual o time realizou para pesquisar sobre computação gráfica. Durante a estadia, o time decidiu criar um jogo que “ninguém havia feito antes”. Depois de passarem mais de um ano considerando as múltiplas dificuldades de desenvolver um novo jogo, eles receberam uma ligação de Kazuhiko Aoki, que se ofereceu para produzi-lo. Os quatro se encontraram e passaram quatro dias discutindo ideias para o jogo.

A Square topou o desafio e indicou em torno de 50 a 60 desenvolvedores para ajudar no processo, incluindo Masato Kato, que se tornou responsável pelo planejamento da história do jogo. O desenvolvimento começou no início de 1993. Um funcionário da Square não creditado sugeriu que a equipe desenvolvesse um jogo com tema de viagem no tempo, ao qual Kato se opôs de início, por medo da jogabilidade se tornar repetitiva e sem graça.

Kato e Horii se reuniram várias horas por dia durante o primeiro ano de desenvolvimento para escrever o enredo do jogo. A Square pretendia que o jogo fosse mais um título da franquia Mana e deu ao projeto o nome de Maru Island. Hiromichi Tanaka, que se tornaria o produtor de Chrono Cross, continuação de Chrono Trigger, monitorou os primeiros esboços de Toriyama.

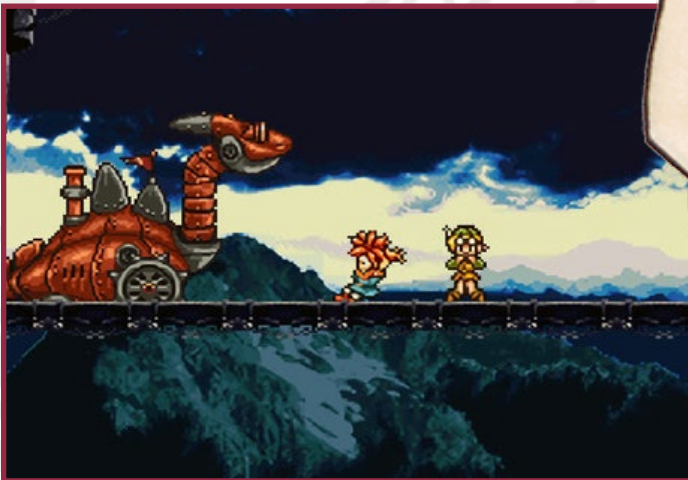
Inicialmente era esperado que o jogo fosse lançado para o Super Famicom Disk System, o Super Nintendo com mídias ópticas ao invés de cartuchos. Após a Nintendo cancelar o projeto, a Square reorientou o desenvolvimento do jogo para lançá-lo em um cartucho do Super Nintendo e mudou o nome do jogo para Chrono Trigger, o título que conhecemos hoje. Tanaka creditou à mídia de cartuchos ROM a transição perfeita entre as batalhas que ocorriam no mapa do jogo.



Os passos na nova direção

Aoki foi o responsável pela produção de CT, enquanto os créditos de diretor foram atribuídos a Akihiko Matsui, Yoshinori Kitase e Takashi Tokita. Toriyama ficou responsável pela estética do jogo, incluindo personagens, monstros, veículos e a aparência de cada época. Masato Kato também contribuiu com idéias e designs de personagens. Kato planejava colocar Gaspar como personagem jogável e Toriyama chegou a esboçar a sua aparência, mas ele foi cortado logo no início do desenvolvimento.

A equipe de desenvolvimento estudou os desenhos de Toriyama para aproximar seu estilo à estética final do jogo. Sakaguchi e Horii supervisionaram todo o processo, sendo Sakaguchi responsável pelo sistema geral do jogo e contribuindo com várias ideias para os monstros inimigos. Yasuhika Kamata foi quem programou os gráficos e citou o trabalho visual de Ridley Scott no filme Alien (1979) como uma inspiração para a iluminação do jogo. Kamata fez com que a luminosidade do jogo e a escolha de cores ficasse entre as de Secret of Mana e a série Final Fantasy, ambas franquias de sucesso da Square Enix, lembrando que, na época as empresas Square e Enix ainda não haviam se fundido.



Vários recursos originalmente destinados a serem usados em Secret of Mana ou Final Fantasy IV, que também estavam em desenvolvimento na época, foram apropriados pela equipe do Chrono Trigger. De acordo com Tanaka, Secret of Mana (que originalmente era para ser Final Fantasy IV) teve o codinome "Chrono Trigger" durante o seu desenvolvimento, antes de ser chamado de Secret of Mana e, em seguida, o nome Chrono Trigger ser adotado por um novo projeto, esse que é o assunto desta matéria.



O novo mundo começa a ganhar suas formas

Yuji Horii - criador de Dragon Quest - é muito fã de histórias sobre viagem no tempo (como a série The Time Tunnel, por exemplo). Ele trouxe o tema para o seu esboço geral da história de Chrono Trigger, que contou com a contribuição de Akira Toriyama. Em relação ao planejamento de histórias, Horii comentou: "Se há um parque de diversões, eu apenas escrevo que há um parque de diversões. Não escrevo nenhum detalhe. Depois, a equipe de desenvolvimento pensa mais a fundo e cria uma variedade de atrações para colocar".

Sakaguchi, criador de Final Fantasy, contribuiu com alguns elementos menores, isso inclui a criação do personagem Gato. Masato Kato posteriormente editou e completou o esboço escrevendo a maior parte da história do jogo, incluindo todos os eventos da era de 12.000 aC. Ele se esforçou para evitar um enredo raso, preso às ações no jogo, o que ele descreveu como "uma longa série de afazeres como 'faça isso', 'faça isso', 'derrote esses monstros' ou 'finque esta bandeira'".



Kato e outros desenvolvedores realizaram uma série de reuniões para garantirem a qualidade da continuidade, geralmente com a participação de cerca de 30 funcionários. Kato e Horii inicialmente propuseram a morte de Crono, embora pretendessem que ele permanecesse morto em definitivo (o grupo teria que salvar uma versão viva, em outra linha temporal, para completar a missão).



Os toques finais

Hironobu Sakaguchi comparou o desenvolvimento de Chrono Trigger a “brincar com o universo de Toriyama”, comentando a inclusão de tons humorísticos no jogo que seriam “impossíveis com um jogo como Final Fantasy”. Quando a Square Co. sugeriu um personagem não-humano, os desenvolvedores criaram o Frog adaptando um dos esboços de Toriyama.

A equipe acabou criando o End of Time (Fim dos Tempos) - cenário que serve como base dos personagens e pilar das linhas temporais do jogo - para ajudar os jogadores com dicas. A necessidade

surgiu com a preocupação em relação à possibilidade de ficarem presos e precisando consultar um detonado. Isso pois os jogadores beta reclamaram anteriormente que Chrono Trigger era muito difícil, o que Horii explica, “é porque sabemos demais. Os desenvolvedores pensam que o jogo está perfeito, que os testadores estão sendo preguiçosos demais. Os desenvolvedores pensam apenas em sua própria experiência. Com os quebra-cabeças aconteceu a mesma coisa, muitos jogadores não os entendiam. Coisas que pensávamos que seriam entendidas facilmente.”



Sakaguchi citou mais tarde o incomum desejo dos jogadores beta de jogar a campanha uma segunda vez ou “viajar no tempo novamente” como uma afirmação do fortíssimo fator replay; “Onde quer que pudéssemos, [nós, os desenvolvedores] tentamos fazer com que a história sofresse uma ligeira mudança, pois as suas escolhas durante a jogatina causaram diferenças sutis nas reações das personagens, até nos mínimos detalhes... [o que resulta em uma variedade de caminhos que o jogo pode seguir]. Acho que a segunda jogatina terá uma direção totalmente nova”.

Uma questão que impactou o desenvolvimento foram as re-utilizações dos cenários devido às viagens no tempo da história, o que dificultou a correção de bugs, pois as correções causavam consequências indesejadas em outras épocas do jogo, tornando o processo de correção ainda mais complexo.



E saiba que não foi somente a equipe de desenvolvimento que passou por desafios para entregar Chrono Trigger. O tradutor Ted Woolsey foi solicitado para localizar Chrono Trigger por completo para o inglês em, aproximadamente, trinta dias. Entre 1994 e 95, Woolsey não tinha a ajuda que uma equipe de tradução moderna teria. Então, ele teve de memorizar os cenários e consultou rascunhos dos guias para jogadores vendidos em lojas para conseguir traduzir os diálogos em contexto.

Woolsey, em entrevistas, refletiu que teria preferido dois meses e meio e culpa as datas apertadas pela mentalidade predominante no Japão de que videogames eram brinquedos para crianças, e não projetos que deveriam ser levados a sério. Parte de seu trabalho foi cortado devido a restrições de espaço do cartucho. De qualquer forma, ele ainda considera Trigger “um dos jogos mais satisfatórios que ele já trabalhou ou jogou”. O jogo chegou a passar pela censura da Nintendo of America antes de chegar às prateleiras estadunidenses, uma vez que diálogos com temas como amamentação, consumo de álcool e religião sofreram alterações.

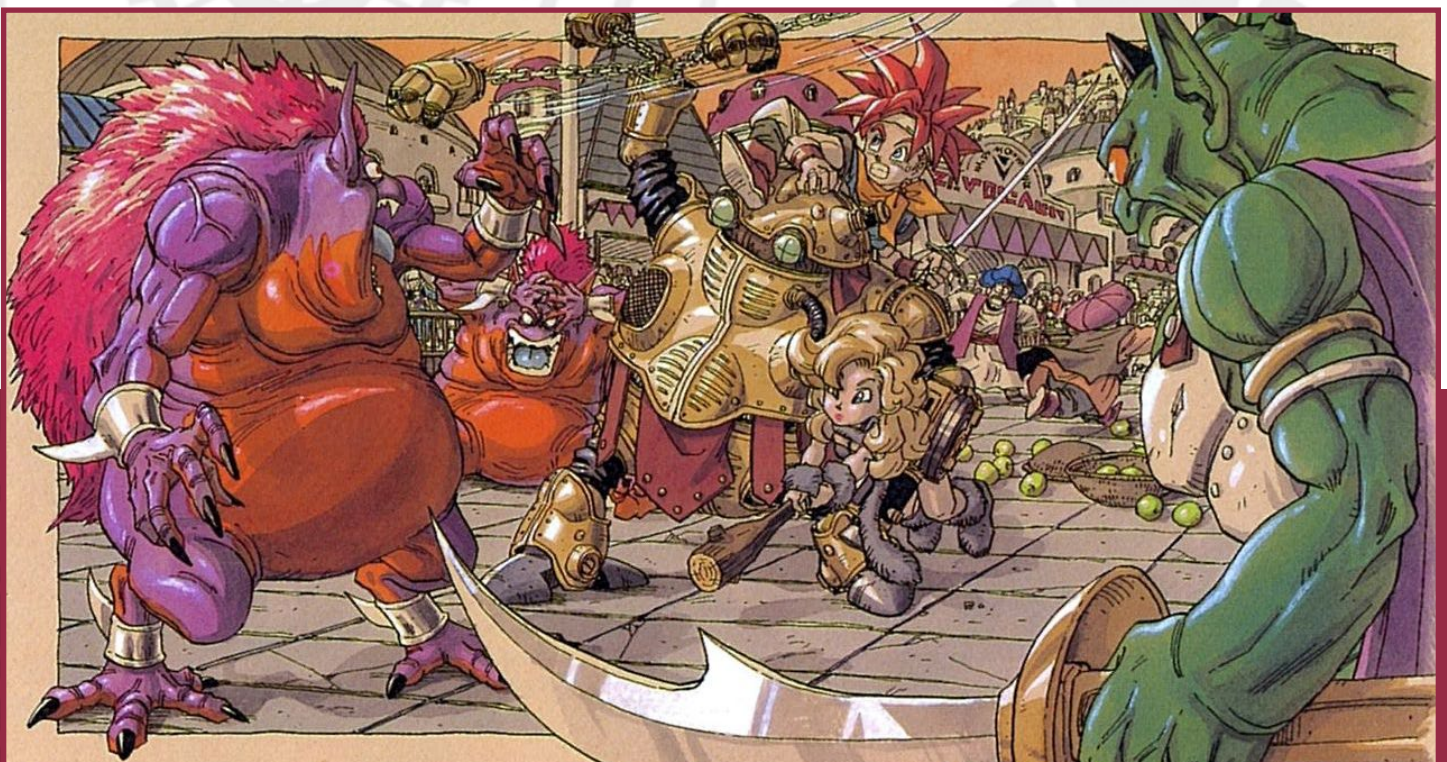
Nas prateleiras e na história

O jogo foi lançado em 11 de março de 1995 e faturou apenas o título de 3º jogo mais vendido do ano, ficando apenas atrás de Dragon Quest VI: Realms of Revelation (SNES) e Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES). E não pense que a crítica fechou seus olhos para o jogo. Muito pelo contrário, o game recebeu críticas bastante favoráveis, pontuando as inovações implementadas na jogatina como a divertida história, as mecânicas de jogo, seus gráficos, trilha sonora e o forte apelo do fator replay, resultante dos diversos finais possíveis no jogo.

O jogo constantemente aparece nas listas dos melhores jogos de todos os tempos, despontando principalmente na categoria dos RPGs. O legado do jogo se estende em portabilidades para consoles mais atuais, como para o Nintendo DS e Wii, sem contar que ainda é possível jogá-lo diretamente no celular. A série recebeu ainda quatro sequências e, Sakaguchi afirmou que Blue Dragon (X360) era para ser uma extensão de Chrono Trigger.

A Square Enix não possui planos para um possível novo título para a franquia, mas deixou em aberto a possibilidade de uma continuação caso a equipe criativa de Chrono Cross (PS1), a sequência de Chrono Trigger, se reúna uma outra vez.

Enfim, Chrono Trigger foi um sucesso de vendas e segue sendo um dos jogos mais amados de todos os tempos. Feito por um time esplendoroso e que faria qualquer desenvolvedora se morder de inveja para possuir mentes tão criativas com o mesmo propósito: fazer um jogo inovador e muito bom, que superou expectativas e criou um marco na história dos games. 🎮



Revista GameBlast 54

Neste mês de março, a revista GameBlast traz todas as informações o remake da franquia de terror, Resident Evil 3!



Trazemos um especial sobre o criador da franquia Resident Evil, Shinji Mikami, os 20 anos do querido PS2, recomendações de jogos independentes e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista