

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

GOLDENEYE 007™

EDIÇÃO Nº13 OUT/2010



N-BLAST 1 ANO!

NA EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO DA NINTENDO BLAST, MUITAS SURPRESAS PARA VOCÊ!

ÍNDICE

ITEM BOX	Golden Gun	03
BLAST FROM THE PAST	GoldenEye 007 (N64)	05
RANDOM BLAST	007 Contra GoldenEye - O Filme	11
ANÁLISE	Lord of the Rings: Aragorn's Quest	13
BLASTWARE	Bomberman, Excitebike e mais	18
CUSTOM BLAST	Você na Revista Nintendo Blast!	26
NINTENDO CHRONICLE	Consolidação no Mercado dos Portáteis	27
PRÉVIA	GoldenEye 007 (Wii)	31
ANÁLISE	Spiderman: Shattered Dimensions	39
ESPECIAL	1 Ano de Revista Nintendo Blast	43
ANÁLISE	Metroid: Other M (Wii)	49
ANÁLISE	Batman: The Brave and the Bold	53
N-BUSINESS	Introdução à Estratégia	58

REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Filipe Gatti
- Alex Sandro
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Rodrigo Estevam
- Pedro Pellicano
- Leonardo Marinho
- Ricardo Scheiber
- Vinícius Manzano

REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Filipe Gatti
- Sérgio Estrella
- Jaime Moraes
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes
- Eudo Araújo

- Lucas Oliveira
- Rodrigo Estevam

DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Douglas Fernandes
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Otávio Santos
- Paula Travancas

EDITORIAL

1 ano passa rápido! Há exatamente 12 meses, estávamos colocando em prática o projeto "Revista Nintendo Blast". Desde então, a revista cresceu, ganhou novas seções, aumentou a equipe e conquistou parceiros valiosos. Pois é em comemoração ao sucesso alcançado pelo projeto, que esta edição chega até você. Não por acaso, nossa capa é dourada: trazemos tudo sobre GoldenEye 007 (Wii), o clássico do N64 que ganha nova versão para o Nintendo Wii. Além disso, você verá The Lord of the Rings, Spiderman, Batman, Metroid, e a estréia da seção Item Box na revista. Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

APOIAM A REVISTA



Item Box

Golden Gun

Você está lá, jogando com seus amigos, quando de repente ouve uma pequena risada de felicidade. Rapidamente você olha para os outros três cantos da tela e verifica o que seus amigos estão fazendo, somente para descobrir que um deles está com a Golden Gun.

A sensação é uma mistura de agonia e desespero, porque você sabe que ele está com a melhor arma do jogo. É preciso apenas um tiro dela para aniquilar qualquer um. Esse cara, definitivamente, tem a licença para matar. Mas a sensação não é apenas de quem foge do dono da Golden Gun. Quando está com ela, a adrenalina sobe e você se sente a pessoa mais confiante do mundo. Ninguém pode competir com você, esse é o seu momento de ouro. Aproveite-o.

Essa é a definição básica da Golden Gun, a pistola dourada introduzida em GoldenEye 007 para N64. Sua popularidade é tamanha que muita gente já ouviu falar dela, mesmo não tendo jogado o clássico. Essa é a fabulosa arma que só precisa de um tiro para matar, e é o terror da vida de muitos veteranos.

A Golden Gun foi originalmente criada no livro *The Man with the Golden Gun* (007 Contra o Homem da Pistola de Ouro) de 1965, e novamente usada na sua reprodução



cinematográfica em 1974. Como nos videogames, ela era conhecida pela habilidade de matar com apenas um tiro, provocada por sua bala de ouro e níquel de 4.2 milímetros que “expandia durante o impacto para maior efeito de dano,” como explicado por James Bond no filme. A arma era usada pelo vilão Francisco Scaramanga, que justificava a necessidade de só um disparo para exibir sua exímia precisão com pistolas.

Não satisfeita em ser apenas uma arma, o filme mostra que ela pode ser desmontada rapidamente para uma caneta, uma caixa para cigarros, um isqueiro e uma pequena abotoadura – todos de ouro, é claro – para melhor disfarce.

A arma foi tão marcante que fez aparições em vários outros jogos da série James Bond, como *The World Is Not Enough*, *Agent Under Fire*, *Nightfire*, *Everything or Nothing*, *GoldenEye: Rogue Agent*, *Quantum of Solace* e *From Russia with Love*, sendo que muitos desses títulos apresentam também outras armas em formato “Golden.”

Todos sabem da importância e do poder que a Golden Gun proporciona, tanto que a arma original, usada no filme em 1974, foi roubada em 2008 dos estúdios da Elstree, em Hertfordshire na Inglaterra. À época, a tão cobiçada pistola valia £80.000, e até hoje permanece desaparecida.



Jogo: GoldenEye 007 **Plataforma:** Nintendo 64
Modo: multiplayer em tela dividida com quatro jogadores

007 
CONFIDENTIAL

BLAST FROM
THE **PAST**

por Alex Sandro

**SECRET
DESINFORMATION**

Da metade da década de 1990 até 2002, o mundo teve o privilégio de ver uma dupla que encantou o mundo. Não, nós não estamos falando de Romário e Bebeto e nem de Sandy e Júnior, mas sim da Nintendo e de sua subsidiária, a Rareware - responsável por pérolas como Donkey Kong Country para Super Nintendo, Banjo-Kazooie, Perfect Dark e, o destaque do Blast From The Past, GoldenEye 007 - todos para o Nintendo 64.

Dossiê GoldenEye

A ideia de criar um game de tiro em primeira pessoa não era lá uma grande investida em 1997, época em que os jogadores ainda estavam se acostumando com os jogos em três dimensões. Anteriormente, o plano da Rare era criar o game para Super Nintendo. No entanto, essa ideia foi transferida para o console de 64 bits e ainda assim enfrentou alguns desafios. Mesmo tendo mostrado todo o seu potencial com a série Donkey Kong Country, a empresa ainda não tinha a experiência necessária.

GoldenEye era baseado no filme homônimo que havia estreado nos cinemas em 1995 e jogos que retratam obras das telonas sempre tinham futuro incerto. Mesmo assim, a Rare deu um tiro certo: o game seria em primeira pessoa, seguiria o roteiro do filme e teria fases bônus. O game, que era sensacional, poderia ter muito mais, pois a empresa estava em dúvida se colocaria ou não um modo multiplayer, que depois arrebou e encantou fãs. Mas o almejo da Rare era maior, já que ela queria utilizar todos os Bonds que haviam passado pelos cinemas antes de Pierce Brosnan - Sean Connery, Roger Moore e Timothy Dalton - no multiplayer. Contudo, teve problemas contratuais e cancelou, igualmente com uma fase inédita para esse modo. Muitos veículos, armas e personagens não foram utilizados no jogo e alguns destes aparecem no modo para quatro jogadores. Outro detalhe interessante está logo na primeira fase do game chamada Dam. Nela, se o jogador estiver sobre uma ilha antes de pular da barragem, é possível ver uma ilha ao longe com a ajuda da sniper. Essa ilha era para ser acessada com um barco, porém foi retirada antes do game ser lançado. Não se sabe a razão desse cancelamento, mas com todos esses detalhes era possível perceber que o objetivo da Rare era fazer um game perfeito.



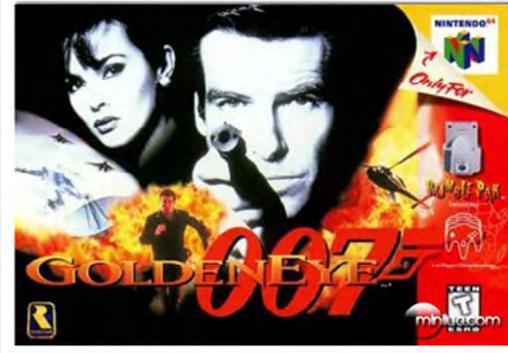
Meu nome é Bond. "Bond" mais!

GoldenEye 007 incorporou diversas mecânicas interessantes. Por exemplo, o botão Z do controle do N64 finalmente recebia o destaque que tanto falavam, já que possuía o formato de gatilho. Era possível fechar e abrir portas, estilhaçar vidros quando se atirava neles, encher as paredes com marcas de tiros e ainda apareciam manchas de sangue ao acertar algum inimigo. E por falar nos inimigos, a Inteligência Artificial não era lá muito esperta. Os soldados, quando viam o jogador por trás de algum vidro, simplesmente não atiravam. Ao invés disso, eles davam a volta para acertar Bond. E caso o a gente não estivesse de frente para alguma escada, os guardas desciam ou subiam para atingi-lo. Mesmo assim, algumas ações deles eram surpreendentes, pois alguns jogavam granadas contra o agente e outros corriam para tocar os alarmes.

007 GoldenEye possuía três dificuldades iniciais: Agent - com poucas missões, um maior número de munição e inimigos fracos -, a Secret Agent, na qual o jogador tinha poucos coletes à prova de balas pela fase, além de ter mais missões; e a 00 Agent, onde o número de balas era menor, não havia coletes para auxiliar o jogador, os inimigos tinham uma vida maior e limite de tempo para completar algumas fases. Após completar as missões no nível 00 Agent, era liberada a dificuldade 007, na qual o jogador podia modificar as opções do jogo como a própria energia e a inteligência dos guardas. Mas até mesmo no nível mais fácil o jogo era desafiante – não existia checkpoint e se o jogador morresse durante a missão, teria que começar a fase do início.

As fases impressionavam pelos detalhes e variedades que não cansavam o jogador. Por exemplo, quando câmeras viam o jogador, o alarme disparava e soldados começavam a aparecer e quando se atirava em objetos como caixas, computadores e mesas, eles explodiam. Com um tiro certo era possível tirar as boinas dos guardas e o jogador podia fechar e abrir portas e até mesmo se agachar.

As missões se destacavam pela diversidade, como na fase Surface, que se passava em Severnaya. O cenário era uma imensidão de neve no qual o jogador precisava encontrar uma chave para abrir a área do satélite. Na Frigate era preciso resgatar todos os reféns e colocar um rastreador no helicóptero. Já na Statue Park o agente tinha que ficar desarmado para conhecer quem está por trás de tudo e voltar até o início da fase para resgatar uma garota em um helicóptero que iria explodir. Em outras, como na missão Street, o jogador dirigia um tanque de guerra pelas ruas de Saint Petersburg para chegar até o final num limite de tempo, desviando de minas e pedestres. Na Train o jogador deve parar o trem e escapar utilizando o laser do relógio (que também tinha opções como imã e servia de menu do game para ver as missões, vida do agente, modificar configurações do game e armas) antes que ele exploda, entre outras missões.



Desenvolvedora	Rare
Publicadora	Nintendo/Rare
Plataforma	Nintendo 64
Data de lançamento	25/10/97
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Modos de jogo	Single, multiplayer
Número de jogadores	1 e 2-4
Classificação	ESRB: T, ELSPA: 13+
Mídia	Cartucho
Controles	Joystick



Também havia duas fases extras que não tinham relação alguma com o roteiro do filme, mas que a Rare incluiu no game - a Aztec, onde haviam passagens secretas e o jogador precisava lançar um foguete, e a Egyptian onde o jogador se aventurava por um templo egípcio buscando recuperar a tão memorável Golden Gun em uma armadilha e matar três vezes Baron Samedi.

Mesmo sendo espetacular, o jogo também possuía diversos bugs - por exemplo, era possível matar soldados caso eles estivessem próximos demais de portas fechadas e algumas armas flutuavam em certas fase - que o deram um charme especial. Também havia cheats no game onde o jogador podia pressionar diferentes sequências de botões ou completar as missões dentro de um limite de tempo em determinada dificuldade para acessá-los pelo menu. Entre os principais destacavam-se a invencibilidade, invisibilidade, todas as armas, munição máxima e até um DK (Donkey Kong) Mode, onde todos os personagens ficavam cabeçudos e com braços que batiam no chão.

O single player era ótimo, mas nada se compara ao multiplayer para até quatro jogadores. Nele era possível escolher entre vários personagens do game - incluindo desde os guardas, pilotos de helicóptero, cientistas aos principais -, além de doze áreas diferentes para se divertir. Também havia vários modos e alguns se destacavam, como por exemplo, o Deathmatch (o mata-mata), o The Man With Golden Gun (onde tem uma pistola dourada no cenário), o Licence to Kill (cada personagem morre com um tiro) e até o curioso The Living Daylights (capture a bandeira).

Missão Completa

GoldenEye 007 vendeu mais de oito milhões de cópias sendo um dos maiores sucessos do Nintendo 64. Só é uma pena que não é possível jogá-lo no Wii, já que a Rare não o liberou para a Big N disponibilizar o game no Virtual Console. Atualmente o estúdio pertence à Microsoft, que o comprou da gigante japonesa por aproximadamente 375 milhões de dólares em 2002, e, por isso, o máximo que se pode fazer é arranjar o cartucho e jogá-lo no antigo console ou esperar pela versão exclusiva do Wii. Então, o que todos podem fazer é fechar os olhos e já sonhar com o game... Pensando bem, essa não é uma boa ideia. O melhor a fazer é ficar atento e atirar em qualquer inimigo que passar por aí.



Linha do tempo: Games de James Bond nos consoles Nintendo

O tempo passa e o agente 007 sempre faz visitas para os proprietários dos consoles da Nintendo. Os jogos mudam, consoles mudam, jogadores mudam, mas Bond não envelhece...

- 1991 - James Bond Jr.: Um sobrinho de Bond se aventurando em um game 2D para NES e Super Nintendo, o primeiro para um console Nintendo. Apesar do personagem júnior ser desconhecido, já que se afirma que Bond não tem parentes vivos, há um conto que diz que Bond tem um filho, como no romance "You Only Live Twice", e depois aparece em uma história intitulada Blast From the Past. Onde foi que vimos esse título mesmo?



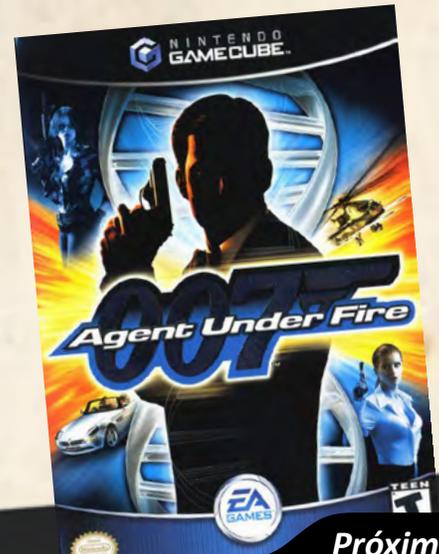
- 1997 - James Bond 007: Desenvolvido pelo pessoal da Saffire para o bom e velho Game Boy. O game estava mais próximo de Zelda do que de um jogo do agente. O jogador tinha que usar determinados itens em áreas corretas para avançar e não possuía armas - tudo era resolvido nos punhos. Só faltou usar uma roupinha e um gorro verde... Apesar de que ele podia estar usando essa roupa, mas seria imperceptível já que o game é em preto e branco.



- 2000 - The World Is Not Enough: Também para Nintendo 64, esse game do agente não foi desenvolvido pela Rare, mas sim pela EA que comprou os direitos e mantinha os padrões de GoldenEye. O game possuía apenas algumas sutis diferenças, como a possibilidade do personagem pular e não haver mais sangue caso atingisse algum inimigo. Um ano depois também foi lançada uma versão para Game Boy Color.



- 2001 - James Bond 007: Agent Under Fire: esse game de primeira pessoa para GameCube teve enredo original e permitiu dirigir carros. Não foi um bom game e talvez já fosse hora de Bond tirar umas férias, ou quem sabe o pessoal da EA.



- 2002 - 007: Nightfire: jogo multiplataforma que recebeu suas maiores notas no GameCube. O enredo não era baseado em nenhum filme e acrescentou muito aos jogos do agente, sendo que havia momentos em que era possível controlar o carro de Bond e atirar mísseis. No ano seguinte a versão para Game Boy Advance foi lançada, um game mediano.



- 2003 - James Bond 007: Everything or Nothing: lançado para Game Boy Advance no final de 2003, recebeu duras críticas da imprensa principalmente pela câmera isométrica que dificultava muito as ações no game, mas agradou a muitos jogadores. No início de 2004 saiu a versão para GameCube com visão em terceira pessoa, o que agradou bastante. É o último game com Brosnan na pele do agente.



- 2004 - GoldenEye: Rogue Agent: a EA tentou trazer a nostalgia do game da Rare e não obteve o mesmo sucesso. O game saiu para GameCube e DS, e a tentativa falhou pelo jogo não ter relação alguma com o filme, fazendo com que o criticassem pela falta de inovação e personalidade.

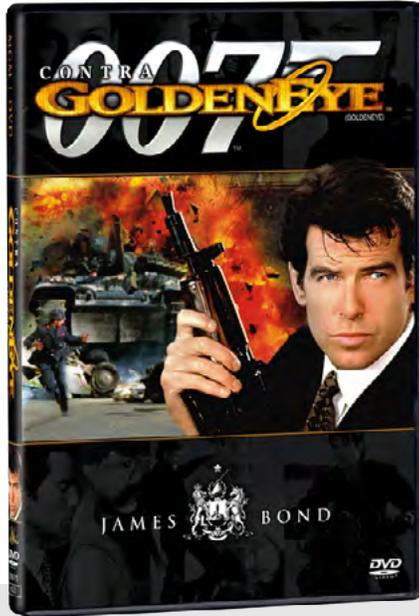


- 2005 - James Bond 007: From Russia with Love: lançado em novembro, o game recebeu duras críticas por seus gráficos razoáveis. Multiplataforma, teve uma versão para GameCube e foi desenvolvido pela EA. Baseia-se no filme homônimo e conta com a dublagem de Sean Connery.



- 2008 - 007: Quantum of Solace: lançado para o Nintendo Wii e para o DS no final do ano, o jogo é baseado nos filmes Cassino Royale e Quantum of Solace. Apresenta mecânicas novas para a série, como por exemplo, o modo stealth, no qual o agente pode se agachar, desacordar inimigos ou passar despercebido. O game, publicado pela Activision, agrada mesmo não sendo surpreendente.



007 Contra
GoldenEye - O Filme

*Meu nome é Bond,
James Bond.*

Goldeneye (1995) foi o primeiro filme em que Pierce Brosnan encarnou o espião com licença para matar, e curiosamente foi considerado o melhor filme com este ator no papel de James Bond. Na época de seu lançamento, Goldeneye tinha sido o filme mais lucrativo de Bond até então, com um faturamento de US\$ 350.7 milhões mundialmente.

Enredo

A trama envolve oficiais dissidentes da KGB e da MI6 (Serviços secretos Russo e Britânico respectivamente) que tomam o controle do satélite Goldeneye, que possui a capacidade de causar pane em qualquer circuito eletrônico no mundo. Então, o Agente Secreto mais famoso do mundo (O quão irônico isso é??) é enviado para impedir esses oficiais e destruir essa incrível arma. Para cumprir esta missão, ele conta com a ajuda da Bond Girl Natalya Simonova (interpretada por Izabella Scorupco), uma especialista em computação.

O principal vilão deste filme é o antigo agente 006, Alec Trevelyan, que fingiu sua própria morte enquanto estava em missão com Bond, logo que secretamente fundou a organização terrorista Janus, que é a responsável pelo roubo do GoldenEye. O principal objetivo da organização é a destruição econômica de Londres através da destruição de todo o seu sistema elétrico, e a motivação para tanto é a sede de vingança de Alec por seus pais que foram mortos na Guerra Fria.

Alec Trevelyan (006)



Equipamentos utilizados:

- Grapple / Pistola Laser
- Relógio equipado com laser e detonador
- Caneta com Explosivos Classe 4(C4)
- Cinto com cabos para escalada
- O GoldenEye

Veículos utilizados:

- Aston Martin DB5
- Ferrari F355 GTS Targa
- BMW Z3
- Helicóptero EuroCopter Tiger
- Trem de Mísseis Russo
- Avião Cessna 172



THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST

por **Rodrigo Estevam**

O que aconteceria se você pegasse os filmes da trilogia O Senhor dos Anéis e juntasse com The Legend of Zelda? Não sabe? Experimente jogar The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, desenvolvido pela Headstrong Games, e descubra.

NORTHERN WASTE



A Busca de Aragorn

Pode parecer engraçado que, quando *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, para Nintendo GameCube, foi lançado, este tenha sido fortemente comparado com os filmes de Peter Jackson. Agora, com o lançamento do novo jogo da franquia d'O Senhor dos Anéis, a situação se inverteu. Veja bem, não estou dizendo que *Aragorn's Quest* seja uma cópia de *Zelda*; o ponto é que há certas similaridades entre os jogos que são mais do que bem-vindas.

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest é um jogo que tem tudo para agradar os fãs da série e aqueles que nunca tiveram qualquer contato com a história criada por J. R. R. Tolkien. No jogo, que se passa quinze anos após o final da história original, Samwise Gamgee se tornou prefeito do Condado, onde mora com sua esposa e filhos. Sam e os demais Hobbits estão preparando uma festa para comemorar a visita do Rei Elessar (também conhecido como Aragorn) às suas terras, e entre uma tarefa e outra, Sam tira alguns minutos de seu tempo para contar a seus filhos as heróicas histórias de Aragorn.

Ei, não foi bem assim que aconteceu...

O jogo começa com Aragorn em frente aos portões de Mordor, encorajando seus soldados frente ao exército inimigo. A cena termina e você encarna, finalmente, o personagem título do jogo. Legolas, Gimli, Gandalf e o resto do exército lutam bravamente contra as forças de Sauron até que um Balrog aparece e... “espera, não tem Balrog algum nessa parte da história original!” é a primeira coisa que vem à mente de quem leu os livros e/ou assistiu aos filmes. E, de forma inteligente e sutil, esse “erro” nos introduz a Frodo Gamgee e seus irmãos, os filhos de Sam, que brincavam de ser os personagens da Sociedade do Anel. O pequeno Frodo, grande fã de Aragorn e dos demais membros da Sociedade, e conhecedor das histórias contadas por seu pai, corrige sua irmã, que liderava a brincadeira, da mesma forma que um fã “corrigiria” o jogo.

Porém, as mudanças não se limitam a isso. Aragorn aparece em cenas às quais não fazia parte na história original, assim como Gandalf, caso esteja jogando com dois jogadores. Essas alterações foram necessárias, visto que Aragorn é o personagem principal da aventura, mas talvez essas pequenas mudanças incomodem um pouco alguns fãs.



NORTHERN WASTE

Retornando à Terra-Média

A mecânica do jogo é simples e funcional: você deve passar pelas fases cumprindo os objetivos específicos de cada uma delas. Em algumas situações, determinados itens são necessários para garantir o avanço para a próxima parte da aventura; já em outras, apenas seguir em frente e derrotar os adversários garantirá sua passagem para o próximo estágio. O sistema de quests também é bem simples, chegando a ser um pouco monótono. A maioria das missões consiste em ir falar com algum personagem, buscar algum item/personagem ou derrotar determinado inimigo (ou grupo de inimigos). Esse esquema lembra um pouco as quests de Zelda, só que mais simplificado. E as comparações com Zelda não param por aí. O sistema de batalhas também é bastante parecido com o de Twilight Princess: o botão Z trava a mira e põe o personagem em posição de defesa, sacudir o Wii Remote faz com que Aragorn utilize a espada (com melhor precisão que em Zelda TP, digase de passagem), o botão B dispara flechas (quando o arco está equipado) e, sacudir o Nunchuk faz com que Aragorn utilize um dos 4 itens equipáveis nos direcionais: um escudo, uma tocha, um arco e uma lança. Selecionar o escudo e sacudir o Nunchuk, por exemplo, faz com que o personagem dê uma investida contra o inimigo atingindo-o com o escudo.

Assim como em Zelda, lutar com inimigos não dá experiência. Para ficar mais forte e resistente, o jogador deverá buscar pelos cenários por itens que aumentam o ataque e a defesa, além de ter a possibilidade de equipar artefatos que dão diversos tipos de bônus, que podem ser comprados, recebidos de recompensa



FILMES X JOGO



ARAGORN



GANDALF



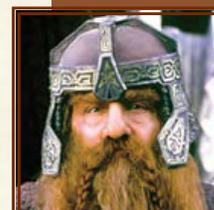
SAMWISE



FRODO BOLSEIRO



LEGOLAS



GIMLI

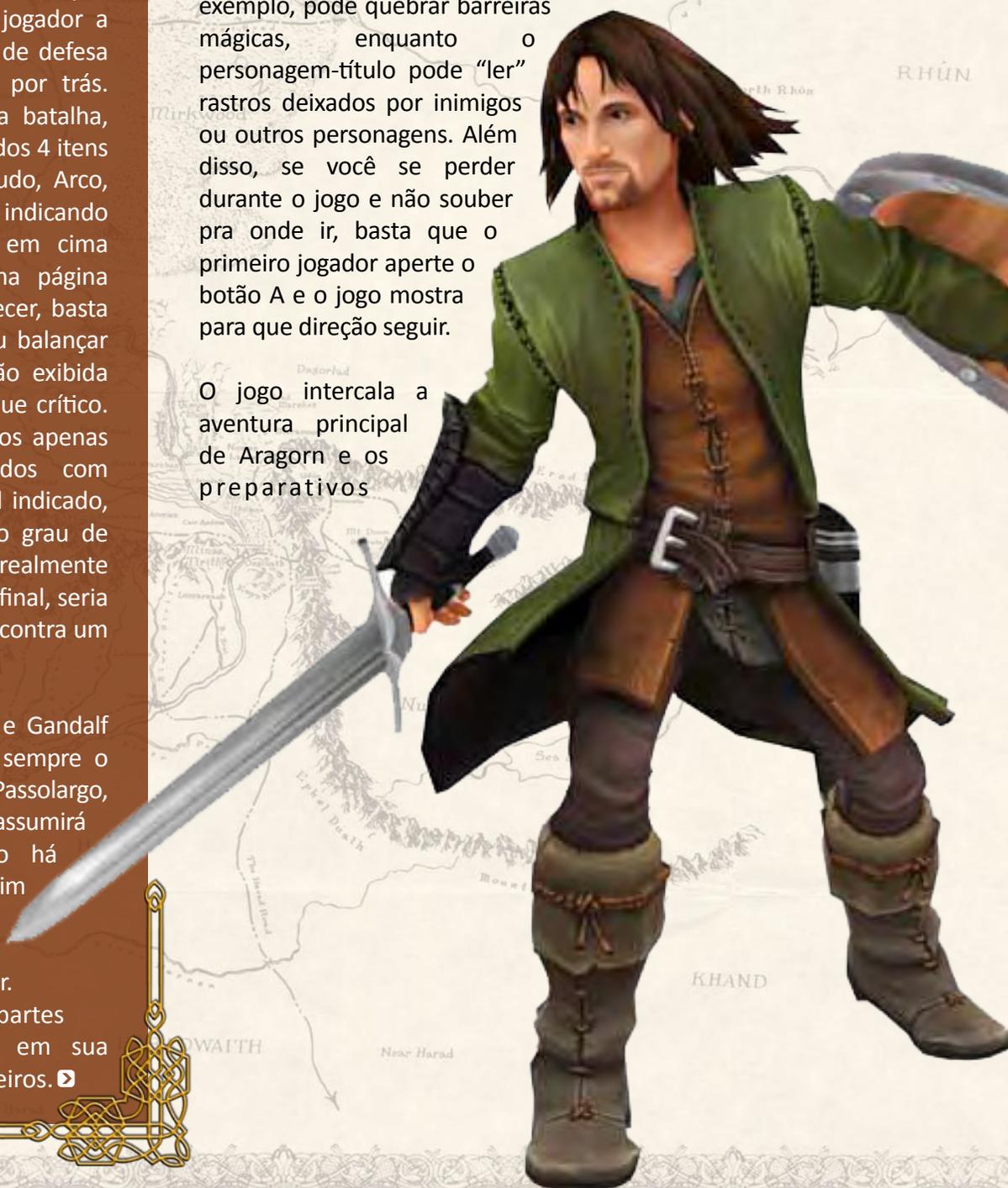
ENCARNANDO ARAGORN

Em Aragorn's Quest o sistema de batalhas é bastante intuitivo. Ao chacoalhar o Wii Remote você pode se sentir realmente empunhando a espada do herói. Os combates acontecem em tempo real, e a cada golpe o HP dos adversários vai diminuindo. Alguns inimigos podem dar mais trabalho por usarem escudos, levando o jogador a usar movimentos de quebra de defesa ou esquivas para acertá-los por trás. Algumas vezes, durante uma batalha, um ícone representando um dos 4 itens equipáveis por Aragorn (Escudo, Arco, Lança e Tocha), ou uma seta indicando alguma direção, vai piscar em cima do inimigo (vide imagem na página anterior); quando isso acontecer, basta equipar o item e utilizá-lo ou balançar o controle remoto na direção exibida na tela para efetuar um ataque crítico. Algumas vezes, certos inimigos apenas receberão dano se atacados com determinada arma e no local indicado, o que aumenta um pouco o grau de dificuldade e te faz sentir realmente inserido no mundo do jogo. Afinal, seria bem chato se fosse fácil lutar contra um Balrog.

Infelizmente apenas Aragorn e Gandalf são personagens jogáveis, e sempre o primeiro jogador encarnará Passolargo, enquanto o segundo assumirá o controle do Mago. Não há possibilidade de troca, assim como não é possível jogar como Gandalf, por exemplo, quando em modo Single Player. Porém, durante o jogo há partes onde Aragorn é auxiliado em sua jornada por alguns companheiros. ▶

após o término de determinadas quests ou, ainda, encontrados escondidos nos cenários. A movimentação dos personagens pelo cenário é livre, inclusive para o segundo jogador (diferente do que havia sido divulgado anteriormente ao lançamento do jogo). Quando em modo cooperativo, o segundo jogador controla exclusivamente o mago Gandalf, que conta com algumas magias de ataque, de suporte e de dano de área. Porém, o movimento dos personagens fica limitado a uma distância máxima entre si, ou seja, se um dos jogadores parar de andar o outro obrigatoriamente para de avançar ao tomar certa distância. Aragorn e Gandalf têm, também, habilidades únicas. O mago, por exemplo, pode quebrar barreiras mágicas, enquanto o personagem-título pode "ler" rastros deixados por inimigos ou outros personagens. Além disso, se você se perder durante o jogo e não souber pra onde ir, basta que o primeiro jogador aperte o botão A e o jogo mostra para que direção seguir.

O jogo intercala a aventura principal de Aragorn e os preparativos



para a festa no Condado. As fases em que controlamos Frodo Gamgee servem como tutorial, geralmente ensinando a utilizar um determinado item logo antes de uma fase onde Aragorn precisará utilizá-lo. Vale ressaltar que o jogo só fica visivelmente com um ar mais leve enquanto estamos jogando com Frodo, quando tudo tem um tom mais infantil. As fases do Aragorn não chegam a ser sombrias, mas perdem um pouco do ar inocente, tornando o jogo mais adulto e parecido com o que vimos nos filmes. Essa transição entre Frodo (criança) e Aragorn (adulto) também lembra um pouco *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, de certa forma. Pode parecer uma comparação forçada, mas a sensação é basicamente a mesma, visto que Frodo interpreta Aragorn nos tutoriais.

A ambientação do jogo é simplesmente magnífica. Quem assistiu aos filmes vai se sentir, com certeza, como se estivesse participando dos longas-metragens. O Condado está parecidíssimo com o mostrado por Peter Jackson em sua trilogia, assim como Valfenda, o Vilarejo de Bree e as demais localidades por onde o jogo passa. E esse cuidado não foi tomado apenas em relação aos cenários: os personagens têm sua identidade visual baseada nos atores que encarnaram os respectivos papéis nos cinemas, porém de forma um pouco caricata e cartunizada.

Os sons também merecem destaque, visto que muitas das músicas da trilha sonora oficial da trilogia lançada nos cinemas estão presentes no jogo. Além disso, a dublagem do jogo ficou ótima, tendo inclusive o ator Sean Astin reprisando seu papel como Sam e muitos dos diálogos foram extraídos dos filmes. Um fato que também merece ser mencionado é que, mesmo o jogo sendo dublado em inglês, há a possibilidade de mudar as legendas para português! E português brasileiro! Isso ajuda e muito a alcançar o público que não entende a língua inglesa podendo, dessa forma, atingir um número maior de jogadores aqui no Brasil.

The Lord of the Rings: Aragorn's Quest não inova, mas agrada. Mata as saudades de quem é fã e apresenta a história de forma muito inteligente àqueles que estão tendo seu primeiro contato com a trilogia de Tolkien.

▶ Apesar de não controláveis, estes não são nem um pouco inúteis. Gimli, Legolas, Boromir e os demais personagens que farão parte do grupo de Aragorn o ajudam lutando contra os monstros que eventualmente cruzam o caminho dos guerreiros.

O arsenal dos personagens vai mudando conforme o jogo avança. Aragorn, por exemplo, começa o jogo com uma espada simples, mas logo recebe Andúril, a espada que pertenceu àquele que um dia tirou de Sauron o Um Anel e o derrotou. De posse dessa espada, Passolargo pode desferir ataques mais poderosos que causam dano bastante alto (o que, convenhamos, ajuda bastante contra aquele Uruk-hai que parece que não vai morrer nunca ou contra um grupo de Trolls que te atacam num momento crítico).



8.5

Lord of the Rings: Aragorn's Quest (Wii)

GRÁFICOS 8.0 | SOM 9.0
JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 8.0

BLASTWare

Castle Conqueror - DSiWare



Quando vi o DS e sua tela de toque imaginei na hora que ele seria o sistema perfeito para jogos de estratégia. Infelizmente a história provou que eu estava errado, já que tivemos poucos games do gênero lançados e alguns ainda sofriam com a tela pequena do portátil (como SimCity DS).

Mesmo assim, para a felicidade dos fãs a publisher CIRCLE Entertainment nos trouxe Castle Conqueror, um excelente RTS (Real Time Strategy, ou estratégia em tempo real, em português) para o DSiWare. Classificado como um jogo casual, além de ser uma excelente introdução ao gênero ele também serve para se gastar boas horas divertidas de jogatina.

O enredo não é a coisa mais fenomenal de todos os tempos, mas vamos lá: seu reino é invadido por tropas inimigas e você deve defendê-lo. Pronto, acabou. Sem conversa, apenas um motivo básico pra você chutar a bunda dos invasores.

Assim que o jogo começa você deve escolher entre ser um comandante homem ou mulher. A diferença não é apenas estética, ou uma maneira barata de atingir as jogadoras: o homem tem mais habilidades de ataque, enquanto a mulher possui mais habilidades defensivas. Entretanto, fiquem todos avisados que a campanha é idêntica.

No começo do jogo um tutorial simples ensina o básico sobre a batalha. Um mapa do mundo mostra, inicialmente, dez níveis que podem ser jogados em qualquer ordem. Depois que os dez primeiros são completados, outra parte do mapa se abre mostrando mais dez, e assim por diante até totalizar 50 níveis. Alguns são bem rápidos, mas, por ser jogador de RTS há vários anos, não sei dizer se essa minha impressão é bom referencial para iniciantes no gênero.





No final de cada fase você receberá um prêmio em ouro de acordo com sua eficiência no jogo. Com esse ouro podem ser comprados vários upgrades para suas tropas como melhorias de força, defesa e velocidade, ou itens variados para serem usados nas batalhas. As fases ficam substancialmente mais difíceis, por isso os upgrades são essenciais.

O estilo de jogo é bem simples: escolha uma construção com soldados e arraste-os até uma construção inimiga, que então será atacada. Você só pode ter 5 soldados no campo de cada vez, portanto é essencial que você preste atenção neles já que, caso um deles morra antes de dominar o prédio inimigo, você deve enviar novas tropas. Muitas vezes a ação seguinte ficará tão marcada em sua memória que ela será gerada imediatamente, no mesmo estilo das operações mais avançadas de Trauma Center.

Falando em jogabilidade, a desenvolvedora está de parabéns: apesar de usar praticamente só a tela tátil, os comandos são rápidos e eficientes.

Por outro lado, falta um modo multijogador. Certamente seria bacana poder travar batalhas contra seus amigos, mas infelizmente, os desenvolvedores passaram por cima dessa opção.

O visual, extremamente colorido e chamativo, é um show à parte. Personagens super deformados, com grandes cabeças e olhos desproporcionais dão um clima infantil e ao mesmo tempo agradável ao jogo. Somado a isso temos uma trilha sonora bacana, divertida e prazerosa de se ouvir.

Castle Conqueror é um RTS bastante viciante e divertido. Pode não ser o melhor jogo de DSiWare, mas sem dúvida merece ser conferido por todos. Com 50 fases é garantido que você gastará, no mínimo, de 3 a 5 horas até terminar o jogo. Fãs antigos de RTS podem reclamar da falta de vários elementos tradicionais do gênero, mas, da mesma forma, Castle Conqueror também agradará muitos desses fãs. Recomendado.

Bomberman Blast - WiiWare

Convenhamos que as últimas tentativas de transformar a série Bomberman num jogo de aventura, adicionar elementos tridimensionais e características de um RPG não foram escolhas muito acertadas da Hudson. No entanto, a empresa conseguiu se superar após anos de tropeços oferecendo um jogo bom e, na medida do possível, clássico.

Bomberman Blast é uma verdadeira pérola do WiiWare, merece seus valiosos 1000 Wii Points por atender aos nossos desejos que só a Hudson não percebia: queríamos um Bomberman tradicional!

Se você alucinou-se com as partidas de Bomberman no multiplayer e ama bastante a série, deve ter se decepcionado com seus últimos lançamentos. Mas saiba que, escondido nos confins do WiiWare, está essa clássica relíquia. Bomberman



Blast usa aquela fórmula bem tradicional e que cativou meio mundo de jogadores. Não sabe do que estou falando? Bom, vamos dar uma esclarecida (ou uma lembrada)! Você é um robzinho cabeçudo que, inexplicavelmente, consegue gerar e lançar bombas. Seu objetivo é ir cavando o cenário (que tem partes destrutíveis e outras partes indestrutíveis, sendo bem fácil distinguir uma da outra), acumulando itens para, enfim, confrontar seus adversários.





O mapa é subdivido em quadradinhos, o que torna a simplicidade do jogo algo bem complexo. Não se engane pelo uso de apenas um Wiimote na horizontal ou pelos gráficos bonitinhos numa mistura de 3D com 2D de Bomberman Blast. É por baixo dessa facilidade que vivem a matemática e o planejamento do game.

Não digo que você terá de passar horas estudando o jogo, pois você aprende os truques naturalmente. O caso é que há muitas habilidades conseguidas através de itens como o aumento do número de bombas, potência das explosões, velocidade de locomoção, capacidade de lançar explosivos e muito mais. Como as explosões alcançam certa parte do cenário é preciso sempre prever o poder das bombas e encontrar uma saída. Também é necessário ter em mente que seu adversário pode ter uma carta na manga.

É claro que as batalhas tornam-se muito mais intensas quando jogadas em grupo e aqui é possível explodir bombas com mais sete amigos, desde que se tenha quatro Wiimotes e 4 controles de Game Cube conectados ao Wii. Essa situação pode não ser ideal para alguns, mas a jogatina online inclusa está aí para isso já que obviamente cada jogador no mundo se preocupa com um único Wiimote.

Mas um jogo desses não poderia viver apenas de seu passado, afinal, qualquer um poderia optar pelo jogo no Virtual Console, e não pela versão atual no WiiWare. A Hudson preparou uma salada de novidades, mas que não afetam a tradição do game. Há uma leva de modos de jogo que adicionam elementos novos como chuvas infinitas de bombas (nesse modo o jogador não

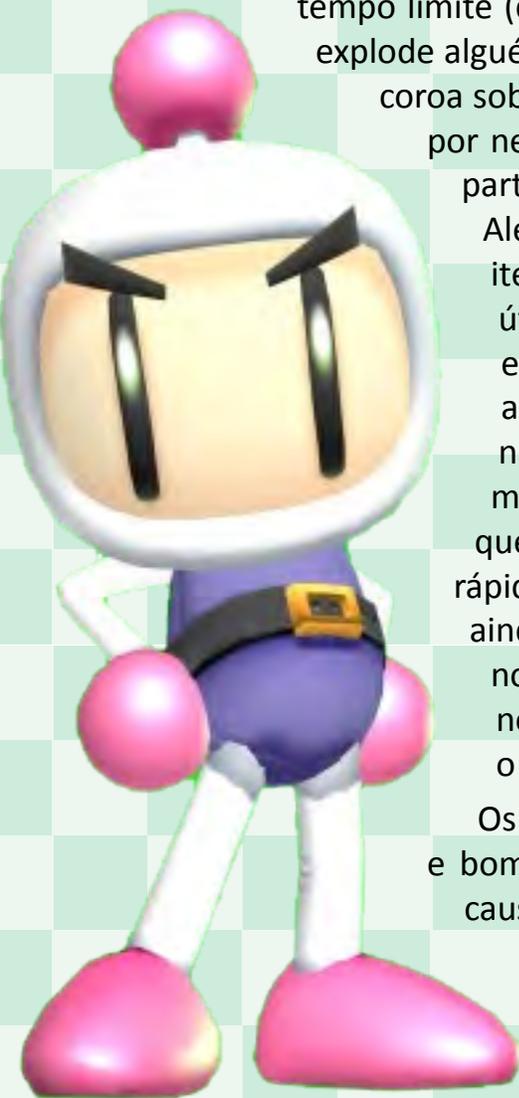


BOMBERMAN

pode colocar suas próprias bombas, apenas sobreviver a elas), tempo limite (que aumenta quando você explode alguém), coroa (quem segurar a coroa sob a cabeça sem ser atingido por nenhuma bomba ao final da partida vence), entre outros. Além de tudo isso, novos itens, como Shield, um útil escudo que bloqueia explosões, Bomb Change, a idéia de se transformar numa bomba parece louca, mas é divertida, e Rocket, que permite uma fuga aérea rápida, chegam para abalar ainda mais a festa. Todos esses novos itens são usados pelo novo comando: chacoalhar o Wiimote.

Os gráficos dos personagens e bombas são tridimensionais e causam certo contraste com os itens e cenário em 2D. Mais ainda, a possibilidade de jogar com os Miis além das diversas cores selecionáveis de robzinhos foi uma

excelente idéia. No entanto, a ausência de músicas clássicas de Bomberman decepciona um pouco, mas isso não serve para desmotivar você a buscar o topo do ranking mundial nas partidas online!



Excitebike: World Rally - WiiWare



Durante o reinado do NES existiram alguns jogos que simplesmente grudavam o controle em nossas mãos. É difícil explicar o motivo exato, mas eles tinham algo que enfeitiçava os olhos e aguçava o espírito de competição de qualquer um.

Entre esses games estava Excitebike. Com jogabilidade simples e um objetivo direto - chegar ao final obtendo o melhor tempo – esse título desenvolvido pela Nintendo era viciante justamente pela rápida evolução em sua dificuldade. Era uma questão de honra conseguir um ranking melhor nas pistas avançadas, especialmente após umas 10, 20 ou 30 tentativas.

O dia 27 de Outubro de 2009 era para ser uma segunda-feira qualquer. Novos lançamentos de WiiWare, DSiWare, Virtual Console e o já esperado episódio do Nintendo Week. Porém as coisas mudaram assim que o programa semanal da Big N revelou que Excitebike: World Rally estava a caminho do serviço digital do console. E nem foi preciso esperar muito, pois o game chegou logo no dia 9 de Novembro por 1000 Wii Points.

Trazendo o mesmo conceito do original, World Rally é um típico jogo com a marca Nintendo. Ele traz gráficos poligonais, mas em estilo simples e cartoon, interface e controles acessíveis e o mesmo desafio viciante e crescente de seu antecessor.



Bons tempos que não voltam mais.



Manter o objetivo igual não só é uma forma de homenagear o clássico, mas também de não mexer em time que está ganhando. Você tem várias pistas espalhadas em diferentes locais do mundo e precisa obter um ranking B ou superior para avançar. Para isso, só ralando muito para atingir os tempos pré-determinados pelo game.

Quem olha Excitebike pode achar bobo e sem muito desafio. Bem, isso é verdade e mentira. Acelerar é realmente fácil. Usar o turbo tomando cuidado para não superaquecer também não chega a ser uma tarefa árdua. O problema começa quando você junta essas mecânicas à necessidade de controlar a inclinação de sua moto em pleno ar para aterrissar de forma segura e não perder velocidade.

Como as pistas do game não são extremamente longas qualquer erro pode custar preciosos décimos de segundo e é aí que Excitebike começa a mexer com o ego dos mais dedicados. Dedos rápidos e um pouco de ganância no uso do turbo são fundamentais para se atingir o ranking S (Special).



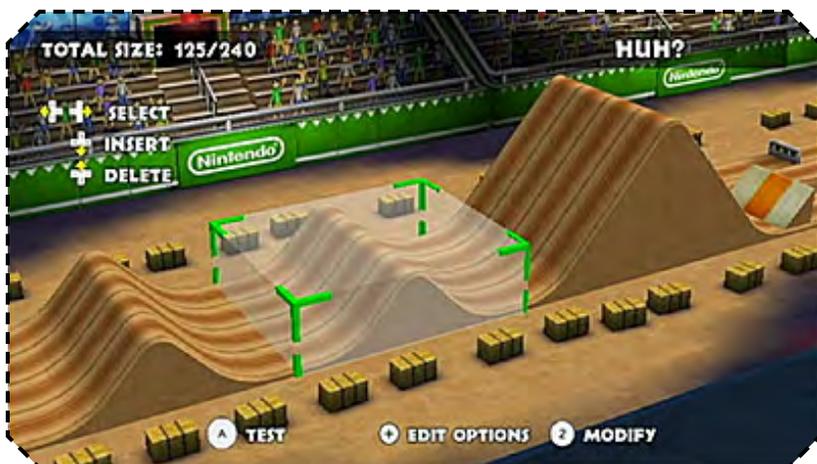
Vai ser preciso ralar muito para obter o melhor ranking em todas as pistas. Mas vale a pena pois a recompensa é bem interessante - boa sorte!

Além da visão lateral você pode usar a câmera isométrica... mas será que as opções acabam aí?



Você tem ainda adversários controlados pelo computador espalhados pelos circuitos. Eles não estão competindo contra você, mas podem atrapalhar bastante caso o jogador não seja rápido nos desvios ou aprenda logo que o melhor é literalmente passar por cima deles com a moto empinada (afinal, é engraçado e também serve para resfriar o motor).

Se você está pensando que o jogo é só isso posso dizer que está enganado. Esse não seria um Excitebike legítimo sem o ótimo editor de pistas e a nova versão traz uma ferramenta super fácil de mexer e que permite a criação de circuitos insanos. Sequência de rampas?



Crie pistas e depois desafie os amigos na internet.



Aprenda com seus erros usando o replay e analisando seu desempenho.



Fique atento ao tempo exigido por cada pista.

Ok. Colocar obstáculos por todos os lados tornando impossível aceleração máxima? Tudo bem, se é isso que você quer, faça. O limite desse modo é a sua imaginação.

E de que adiantaria uma competição feroz pelo melhor tempo ou pistas customizadas se tudo ficasse limitado à sua casa? Nada, claro! E por isso Excitebike: World Rally tem modo online para enfrentar pessoas do mundo inteiro e trocar circuitos. O acesso é simples e funciona como Mario Kart Wii: escolha a opção online, sua moto, vote em uma pista e pronto. Prepare-se para virar algumas noites gritando (de comemoração ou de raiva) para sua TV.

É uma pena que, com o passar do tempo, os grandes clássicos de livros, filmes e até games, passem a ser apenas um nome perdido em livros e artigos saudosistas. Por isso que revitalizações como Excitebike: World Rally são mais do que recomendadas aos que não vivenciaram a época original.

Já os fãs do original provavelmente compraram esse novo game no dia de lançamento e ao ler esse texto estão com vontade de visitá-lo novamente. Boa jogatina.

CUSTOM BLAST

Sua matéria na próxima edição da Revista!

Já pensou em ter sua matéria publicada na maior revista digital sobre Nintendo do Brasil? Essa é a sua chance! Escreva uma matéria, coluna ou artigo e envie para nós. Pode ser um Blast from the Past, uma Análise, Prévia, Perfil, Item Box, Blast Battle, Pokémon Blast, enfim, qualquer uma das seções ou colunas da Nintendo Blast. E o tema é livre!

Para participar, basta enviar sua matéria para contato@nintendoblast.com.br. Você pode enviar no corpo do email ou por anexo, no formato que preferir. Não se esqueça de incluir seu nome completo no e-mail.

Atenção: você só poderá participar com textos de sua autoria.

A melhor matéria enviada será publicada na *Revista Nintendo Nº14*, e o vencedor receberá o game *Hoshigami (DS)* lacrado como premiação.

*O prêmio foi cedido pelo leitor **Hadan F. Porfírio** de Rondonópolis/MT, como presente pelo primeiro ano da Revista Nintendo Blast. Obrigado Hadan!*



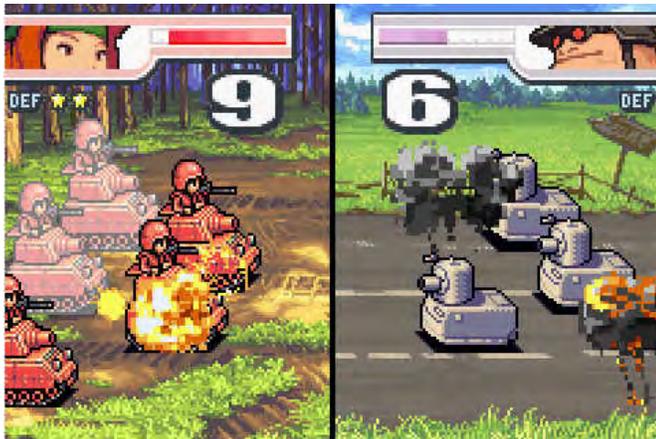
Nintendo Chronicle

por Sérgio Oliveira

PARTE 10: A CONSOLIDAÇÃO NO MERCADO DOS PORTÁTEIS COM O GBA

No último encontro na nossa coluna **Nintendo Chronicle**, vimos mais um ponto importantíssimo da história da Nintendo – o lançamento do Game Boy Color, o primeiro portátil colorido da empresa. O Color conseguiu suceder com maestria o famosíssimo, porém sem fôlego, Game Boy, que teve seu lançamento em 1989. Porém, a grossas vistas, o Game Boy Color apenas trouxe modestas atualizações de hardware em relação ao seu antecessor. Ainda havia muito o que ser melhorado, e bastante mercado a ser conquistado.

Quem acompanha a coluna sabe que a história da Nintendo está intrinsecamente ligada a revolução e ao pioneirismo. Se falarmos de consoles portáteis, aí é que essa relação fica mais forte. O Game Boy foi o primeiro console portátil realmente portátil e que caiu no gosto do povão. O Game Boy Color foi o primeiro portátil colorido da plataforma e continuou a conquista de mercado que fora iniciada em 1989 pelo seu antecessor. Passados dois anos do seu lançamento, a Nintendo percebeu que a plataforma necessitava evoluir, precisava, novamente, quebrar paradigmas.



E foi assim que, no final de 2000, a Nintendo anunciou o Game Boy Advance na Spaceworld 2000 em Tóquio. Diferente de todos os portáteis lançados até a época, o GBA, como ficou conhecido popularmente, foi o primeiro da plataforma a ter seu *design* orientado horizontalmente e uma tela de 2.9 polegadas que nos remete vagamente às populares telas *widescreens*. Os botões, que anteriormente ficavam abaixo da tela, agora se apresentavam ao lado dela. O GBA também foi o primeiro a trazer os botões L e R na parte superior. Como de costume, os entusiastas mal podiam esperar para ver o console funcionando.

A espera não demorou muito e poucos meses depois, em março de 2001, o GBA chegava às prateleiras japonesas. Com o portátil em mãos, os jogadores perceberam não só que o novo formato proporcionava uma gostosa experiência de jogo, mas também que houvera uma melhoria significativa dos gráficos em relação ao antecessor. Os jogadores agora tinham em suas mãos um portátil com processador de 32-bit rodando a 16,8 Mhz (17 vezes mais rápido que o Game Boy Color!) capaz de executar gráficos 3D simples. Mais do que isso, a nova tela, com 240 x 160 pixels, era capaz de reproduzir mais de 32.700 cores simultaneamente! Um arraso!



Porém, o que foi um fator de sucesso para o GBA, talvez pudesse ser um fator decisivo para alguém não comprá-lo – sua tela era iluminada por luz ambiente, o que dificultava bastante a jogatina em ambientes pouco iluminados. Para poder enxergar alguma coisa, era necessário direcionar alguma fonte de luz diretamente para a tela do console. Então, você leitor, pode perguntar o porquê dele não vir com luz interna – a explicação, segundo a Nintendo, era que esse recurso consumiria muita bateria e, à época, seria inviável. Muitos jogadores reclamaram e vários acessórios foram lançados para corrigir o problema, mas eles só foram corrigidos efetivamente com o lançamento do Game Boy Advance SP que trazia o recurso e uma bateria embutida de Li-ion.

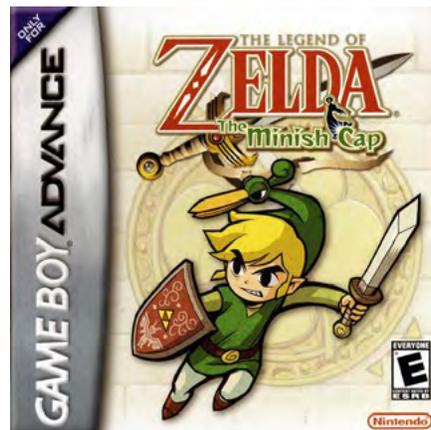
Esse empecilho não foi suficiente para barrar o sucesso do GBA, pelo contrário! Estima-se que o GBA tenha vendido mais de 81 milhões de unidades no mundo todo e dominado cerca de 90% do mercado de portáteis. Sua vasta biblioteca de jogos incluía títulos exclusivos - como Mario Kart Super Circuit, Advance Wars, Wario Ware Twisted e vários jogos da franquia Pokémon –, adaptações de grandes clássicos – como Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 e Super Mario Advance 2: Super Mario World –, além dos jogos lançados anteriormente para as versões anteriores do portátil.



Tal qual seu antecessor, o GBA foi lançado em uma penca de cores diferentes, mais de 10! Fora isso, como é de costume, a Nintendo lançou inúmeros acessórios, como o Wireless Adapter – que tinha como objetivo substituir os cabos link –, o Play-Yan – um cartucho que adicionava funcionalidades multimídia ao portátil –, além do GBA Video – um cartucho que continha dois episódios de desenhos diversos com até 30 minutos de duração.

O GBA também fez um grande sucesso aqui no Brasil, apesar de sua popularidade ter se “favorecido” mais do mercado paralelo do que do oficial. Os preços dos cartuchos fizeram com que os jogadores optassem por alternativas financeiramente mais “atrativas”. Não fosse suficiente, a Gradiente - representante da Nintendo no Brasil na época – não quis a renovação do contrato, deixando a revenda dos produtos originais Nintendo totalmente nas mãos dos importadores.

A Nintendo, além de garantir que a evolução do Game Boy Color não fosse casual – mas sim essencial –, também garantiu que a experiência única de se ter um console portátil 32-bit em mãos fosse sentida pela maior quantidade de pessoas possíveis. Lembro-me bem do primeiro GBA que tive oportunidade de jogar – era de um colega meu que era aficionado por portáteis – e o trouxe até minha casa com o Tony Hawk’s Pro Skater 2 e Super Mario Advance 2. Passei horas jogando na telinha e a sensação não poderia ser outra se não a de nostalgia - por estar com o remake de Super Mario World – e excitação – por ter um jogo de PS1 na palma da minha mão. Acredito que essa também tenha sido a sensação de muitos que tiveram a oportunidade de tê-lo.



“Tá dominado. Tá tudo dominado!”. Bom, isso não é o Bonde do Tigrão, mas sim o que a Nintendo deveria dizer à época com o Game Boy. Apesar de existir concorrência no mercado dos portáteis, ela era extremamente insignificante. A Nintendo dominava tudo, ditava tendências e criava novos paradigmas nessa área. No entanto, não podemos nos esquecer que, enquanto se fazia dinheiro com os portáteis, a Nintendo sofria um duro golpe no mercado de consoles de mesa. Já era hora de se reerguer, de voltar ao lugar que nunca deveria ter deixado. Será? Bom, isso fica para o nosso próximo encontro. Até lá!

por *Rafael Neves*
e *Filipe Gatti*

GOLDENEYE 007

O quão épico e clássico pode ser um jogo? O quão aguardado e amado pode ser o remake de um cartucho de Nintendo 64? E o quão fantástico e bombástico pode ser um anúncio em plena E3 2010? Ao ouvir aquela clássica música tema muito bem trabalhada outra vez, ao ver aqueles cenários e personagens refeitos sobre um melhor hardware e contemplar, após anos de esquecimento, aquela tela dividida em 4...

Não tínhamos mais dúvida, era GoldenEye 007! Nossos olhos brilharam dourados, nossa respiração ficou mais rápida e nossa expectativa alcançou níveis estratosféricos!



O mesmo agente, um novo game

“O nome é valioso [GoldenEye 007], vamos usá-lo” alegou Martin Hollis, designer do game original de Nintendo 64. “Eu acho difícil que a Activision tenha ficado tão excitada com o título original para fazer um remake”, continua Hollis, em entrevista. “Na verdade, acho difícil a Activision ficar animada com qualquer jogo. [...]”.

Bom, o depoimento do designer do sucesso original para o N64 revela uma das principais mudanças em relação à primeira versão do game e o seu atual remake: quem está por trás disso tudo. No N64 foi a Rare, a mesma que desenvolveu a série Donkey Kong Country (SNES) e Banjo-Kazooie (N64), quem desenvolveu esse brilhante FPS, sob o auxílio publicitário da Nintendo. O remake está nas mãos da Eurocom, que já trabalhou em outros títulos da série 007, como NightFire (GC), tendo a Activision como Publisher. Talvez você conheça a Activision pela franquia Guitar Hero, mas no mundo dos FPS, foi ela quem publicou Call of Duty. GoldenEye originou as bases dos FPS atuais, e quem fará sua releitura são justamente empresas que se beneficiaram desta revolução. Irônico, não? É como se Activision e Eurocom estivessem fazendo o caminho inverso.

Bom, o nome GoldenEye realmente nos traz boas lembranças e traz à tona as recordações das viciantes partidas multiplayer. Será que usar esse nome é apenas uma estratégia para alcançar boas vendas, como disse Martin Hollis, ou será que a Activision realmente está empenhada em dar um upgrade nessa obra-prima? Pelo que já foi mostrado e dito, a versão para Wii não se limita a um simples game acima da média perante as pilhas e pilhas de porcarias que saem para o console. O game consegue trazer toda aquela experiência de realmente estar na pele de James Bond (que agora é retratado pelo ator Daniel Craig e não mais por Pierce Brosnan, que fazia o papel do Bond na versão original), logo, podemos esperar por missões de infiltração, tiroteios, explosões, cenários destrutíveis e amplos, e cut-scenes épicas. GoldenEye não é só um FPS, ele reúne um pouco de exploração e drama de forma equilibrada. Detalhe para essa questão da “infiltração”, em GoldenEye Wii, é preciso ser um agente de fato silencioso. Não adianta aparecer metralhando todos os inimigos, pois existem câmeras de segurança e seus adversários podem muito bem chamar reforços, que virão de helicóptero e outros veículos. E não pense que usar um silenciador na arma resolve o problema, é preciso atirar e ter certeza de que ninguém veja o corpo caindo no chão.

Ainda existem golpes como enforcamento e pedrada na cabeça que garantem uma morte silenciosa. Nas várias rotas que existem em cada missão, é preciso ter cautela para não dar de cara com uma tropa de inimigos muito bem armada. Algumas cenas mostradas remontam momentos clássicos, como o primeiro estágio do game (dessa vez sob uma chuva torrencial inviável para os padrões técnicos do N64), a infiltração pelo banheiro e o salto mortal ao fim da missão na represa (na versão nova, Bond leva consigo um pára-quadras). Outra mudança é a trama de GoldenEye 007 para o Wii, ela agora é muito mais fiel ao filme original de 1995, mas, obviamente, sem esquecer que o mundo do cinema é diferente do dos games, logo, todas as novas e clássicas missões serão adaptadas para a nova mídia. Como já não estamos mais em uma época que vale a pena ficar remontando os episódios da Guerra Fria e a vitória dos americanos sobre os soviéticos, o novo





GoldenEye trará uma abordagem e um tema muito mais atual. Esperamos que isso não atrapalhe a atmosfera e a sensação do game.

Apesar de muitos aspectos terem sido refeitos, é de se esperar toda a grandiosidade desse FPS de forma intocável. Andar pelos vastos cenários, confrontar inimigos (um dos pontos positivos é a falta de expressão deles, dando a impressão de que você está matando qualquer pessoa), acionar dispositivos, escapar da prisão e tudo mais parece estar exatamente como sempre foi. Só tememos o excesso de realismo, não falo dos gráficos, mas da jogabilidade. Muitos dos FPS atuais têm seus movimentos mais lentos, o que aumenta a sensação humana do jogo, mas, cá entre nós, se quiséssemos algo realista assim, não estaríamos jogando um jogo fictício e fantástico. Se o próprio filme de 007 já é bem surreal e algumas cenas completamente desumanas, por que diabos o game precisa ser realista a esse ponto? Não é possível chegar a uma conclusão plena apenas vendo os trailers, mas esperamos que tudo esteja como antes. E Talvez você goste de usar o pointer do WiiMote para mirar e o Nunchuk para se movimentar, a combinação é perfeita para FPS, mas quando o assunto é um jogo altamente clássico, um controle tradicional vem a calhar. Mesmo usando a Wii Zaper, a jogabilidade clássica de um controle de GameCube ou do Classic Controller comum ou Pro é incrível. Mas GoldenEye não é só um clássico dos jogos de tiro, ele é o clássico, assim, não poderia faltar um Classic Controller Pro dourado feito especialmente para este jogo. Com novos tipos de jogabilidade, missões melhoradas e refinadas, e um melhor aproveitamento dos golpes físicos para quebrar o pescoço de qualquer engraçadinho que tente atrapalhá-lo, GoldenEye 007 Wii consegue nivelar bem o clássico com o atual.

Gráficos superiores, ambientação superior

Toda vez que misturamos o gênero em primeira pessoa com o pacote gráfico de um jogo para o Wii, já imaginamos algumas limitações: com a ação constante, a taxa de quadros por segundo deve

despencar, os modelos devem ser quase todos iguais, e du-vi-de-o-dó que o ambiente seja destrutível. E é com muito prazer que eu afirmo: quem pensou nisso, está completamente enganado. Além de GoldenEye 007 não ter nenhum dos problemas citados, ele certamente será um dos títulos mais bem trabalhados graficamente para o console. Apoio minha afirmativa na experiência da desenvolvedora Eurocom, que além de ter desenvolvido outros jogos da série 007, foi a responsável pela criação de Dead Space: Extraction, e se você teve a oportunidade de jogá-lo, sabe que os gráficos estavam bem acima do padrão visto no console.

Por mais arriscado que seja, ainda ousou dizer que, levando em consideração os limites do Wii, GoldenEye 007 está muito melhor trabalhado que o seu primo Blood Stone 007, que será lançado no mesmo dia para o PlayStation 3 e Xbox 360.

Como já dito anteriormente, GoldenEye 007 recebeu algumas modificações para ficar mais atual, e a ambientação também faz parte dessas mudanças. Vamos levar em consideração tudo o que faz parte do ambiente do jogo, e não somente os cenários: os atores Daniel Craig e Judi Dench cederam suas vozes na dublagem para criar ainda mais realismo; o roteiro foi escrito por Bruce Feirstein, escritor original do GoldenEye de 1995, e a trilha sonora foi composta por David Arnold, compositor oficial da série 007 desde o filme "Tomorrow Never Dies", ou "O Amanhã Nunca Morre," em português.

Se isso tudo é sinal de alguma coisa, é que podemos esperar um dos melhores trabalhos já realizados com o pacote gráfico e sonoro de algum jogo até hoje para o Wii. Além de deixar claro que o roteiro não fugirá das expectativas e agradará aos fãs, já que foi escrito pelo roteirista do filme original.

4 agentes, 4 telas

Já faz anos que nós disputávamos partidas no Nintendo 64 com outros três amigos. Ver aquela tela dividida em quatro, aqueles quatro jogadores se matando pela vitória, ficar assistindo seus amigos se degolarem enquanto espera a sua vez de jogar

O agente está de volta, também no seu bolso

Não podemos esquecer que o nosso FPS favorito também está voltando para o Nintendo DS, e apesar das poucas informações divulgadas sobre esta versão, não vamos deixá-la de lado.



Se você ainda não sabe, não é simplesmente uma versão do Wii transportada para o DS, esse é um jogo desenvolvido paralelamente pela n-Space ao mesmo tempo em que a Eurocom produz a versão do console de mesa. Podemos esperar uma série de elementos modificados para melhor na versão do DS, afinal, a n-Space foi a responsável pelo excelente trabalho em outros FPS do portátil, como a famosa série Call of Duty.

Pelo que pode ser visto até agora, basicamente através de uma demonstração na Comic-Con 2010, GoldenEye 007 de DS é um FPS como todos os demais, sem muitas inovações. O destaque fica para a facilidade com os controles, que de acordo com um dos designers da desenvolvedora, foi inspirado em Grand Theft Auto: Chinatown Wars.

Há também a mistura de jogabilidades, onde James Bond deverá agir de forma silenciosa sem atrair a atenção dos guardas e evitando combates, ou simplesmente sair dando tiro em todo mundo.

É claro que não podemos falar de GoldenEye sem falar do modo multiplayer, que no portátil está presente não somente em partidas locais, como também online

e sentir todas as emoções da jogatina em grupo só era possível com o cartucho original, pois nem no Virtual Console o clássico GoldenEye se encontra. Eis que, para a surpresa de nós, fãs, a Activision mostra que também curtiu muito as partidas multiplayer do game original, homenageando a experiência com um modo para múltiplos jogadores refinado e que toma emprestado a maior parte do trailer oficial do jogo para si. A jogatina multiplayer original está lá, resguardada por anos e trazida pela Activision com sua remasterização gráfica e com um mini-mapa muito mais útil dessa vez, mas conservando armas, personagens e o sangue escorrendo toscamente na tela do jogador que acaba de perceber que seu amigo é mais cruel do que parecia. Todos os 8 agentes são selecionáveis no modo multiplayer, incluindo Bond, Jaws, Scaramanga, Baron Samedi, Blofeld e Oddjob, que pode lançar seu chapéu e matar o inimigo de vez.



PRÉVIA



Tudo isso garante a louca experiência de jogo que é GoldenEye, o barulho ininterrupto dos tiros, as armadilhas para pegar o inimigo e a grande variedade de estágios montados perfeitamente para que os jogadores matem uns aos outros. Falando em estágios, já foram confirmados vários deles, tais como Jungle, que retrata uma floresta tropical em Cuba; Facility, uma fábrica repleta de esconderijos; e Memorial, uma espécie de museu onde os avisos de “Não toque nas amostras.” são a última coisa com a qual você deverá se preocupar. No entanto, ainda há muitos elementos surpresas no multiplayer de GoldenEye para Wii. Há dezenas de modificações que podem ser aplicadas à jogatina com os amigos: é possível substituir as balas convencionais por tinta e fazer uma guerra de Paintball, equipar automaticamente todos os jogadores com a Golden Gun e ver quem sobrevive sem ser acertado uma única vez no Golden Gun Mode, criar uma arena de luta corpórea no Melee Mode e por aí vai...

Até agora, parece a realização de um sonho, não? Uma mistura perfeita de conceitos novos e tradicionais, mas saiba que ainda tem muito mais! Talvez os modos online de *The Conduit* e *Call of Duty* sejam o que se tem de melhor no multiplayer de jogos FPS do Wii, mas agora vem *GoldenEye* para mostrar o que é uma jogatina online de verdade. Isso mesmo, caso você tenha acesso a internet, pode conectar seu Wii e fuzilar até sete adversários ao redor do mundo. Esperamos que seja tão frenético como *Super Smash Bros. Brawl* e com um sistema online sem Friend Codes e bem fluído como o de *Monster Hunter Tri*. É claro que a falta do suporte ao Wii Speak decepciona um pouco, mas esperamos que, até o lançamento, essa ausência seja corrigida. Quando jogado na internet, *GoldenEye* assumirá um sistema de pontos de experiência e ranking – estes não irão afetar a força, agilidade ou qualquer outro atributo do jogador, pois o que realmente difere um gamer do outro em *GoldenEye* é sua habilidade de jogo. Os pontos e ranking serão apenas para comprar novas armas e desbloquear novas funções, é bem possível que também sirva para disputar partidas com jogadores do mesmo nível. Está ou não está ansioso para jogar em grupo outra vez?

Considerações finais

Ter a responsabilidade de recriar *GoldenEye 007* é uma tarefa difícil. Este não foi somente um jogo que influenciou uma geração inteira de FPS, este foi e ainda é um jogo que está guardado na memória de milhões de pessoas.

Por sorte nossa, a produtora Activision, junto com a desenvolvedora Eurocom para o Wii, e n-Space para o DS, mostram que estão realizando um trabalho minucioso e delicado para agradar a todos – tanto os fãs, quanto os novatos na série. Afinal, faz mais de uma década que o título original foi lançado, e nesse meio tempo surgiu uma nova geração de gamers que não pode ser deixada de lado.

Com gráficos aparentemente incríveis, um modo multiplayer offline para até 4 pessoas e online para 8 jogadores, e uma campanha que promete deixar qualquer um satisfeito, nós só temos certeza de uma coisa: dia 2 de Novembro será um marco definitivo.



GOLDENEYE 007

Gênero: Tiro em Primeira Pessoa
Plataforma: Exclusivamente no Wii
Publisher: Activision
Developer: Eurocom
Data de Lançamento: 2 de Novembro

NINTENDO BLAST

Quem somos | Parceiros | Anúncio

HOME REVISTA FORUM CAMPS

Início Análises Prévias Destaques Wii DS GC GBA N64 GBC SNES GB NES Acompanhe

EM DESTAQUE

Revista Nintendo Blast Nº7 - Especial Super Mario Galaxy 2

segunda-feira, 3 de maio de 2010

Últimas Atualizações Assinar Feed

- DS Zenonia, RPG do iPhone, pode estar a caminho do DS
- Wii Novo vídeo de Super Mario Galaxy 2 mostra a Starship Mario
- Nintendo Blast ganha novo layout ultra-rápido!
- Wii Gráfico do GamePlan mostra que de 4 pessoas, 1 pretende comprar o Super Mario Galaxy 2
- DS / Wii Lançamentos: Picross 3D e Dementium II (DS) são destaques
- DS / Wii Confira quais games chegam ao WiiWare a a DSiWare hoje
- DS Versão de BlazBlue para o DSiWare ganhará lançamento ocidental
- Criadores de Red Steel 2 (Wii) já trabalham em um novo game - Jason Vandenberghe, diretor criativo de Red Steel 2 confiou que a equipe responsável

Compre Nintendo DS R\$ 299
Console Nintendo DS + Controller Kit R4 + 2GB e Frete Grátis.
www.CompreDaChina.com/nintendo_DS

Nintendo Wii
Antes de comprar, compare! No 3dCotel você encontra o menor preço
www.rocklaser.com.br/3dCotel

Nintendo Wii em oferta
Compare e ache o menor preço. Confira as ofertas no ShoppingUOL!
www.Shopping.UOL.com.br

Wii apenas R\$ 695,00
vários brindes e modelos em até 18 x nos cartões
www.v7eletron.com.br

Anúncios Google

Últimos Destaques Arquivo

- Nintendo Blast ganha novo layout ultra-rápido!
- Análise: Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon (Wii)
- Blast from the Past: Billy Hatcher and the Giant Egg (GC)
- Super Mario Bros. com outros personagens? Agora é possível
- Mario Bits: Space Zone
- Revista Nintendo Blast Nº7 traz especial sobre Super Mario Galaxy 2 e muito mais! Pegue a sua!
- Perfil: Navi
- Pokémon Blast: Pokémon Trading Card Game

www.nintendoblast.com.br

Já conhece o Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

SPIDER-MAN™

SHATTERED DIMENSIONS

Por *Filipe Gatti*

Depois de Batman: Arkham Asylum, o padrão de qualidade para jogos baseados em super-heróis aumentou bastante, exigindo que as produtoras realmente façam títulos que se encaixem no perfil dos protagonistas, com a história e a atmosfera certas. Eis que os quatro universos de Spider-Man: Shattered Dimensions, da Beenox, ecoam Arkham Asylum tanto em atenção, quanto na compreensão do seu material, formalizando um dos mais inspirados títulos do Homem-Aranha nos últimos tempos.



História fraquinha, mas dá pra passar

Infelizmente nem tudo é tão inspirado em *Shattered Dimensions*, e o primeiro problema está exatamente na forma como a história é lidada. Tudo começa com o vilão Mistério, que ao entrar num museu para roubar um artefato mágico é confrontado pelo Homem-Aranha. Para justificar as quatro dimensões, o artefato é quebrado e espalhado entre elas, exigindo que cada versão do herói colete os pedaços que faltam. Pronto, é só isso. Nem tive que me preocupar com spoilers.

As quatro dimensões são: **Amazing**, protagonizando o herói original como todos conhecemos; **Ultimate**, onde a versão teen do Cabeça-de-teia (criada pela Marvel no ano 2000 para atualizar o personagem) entra em cena com a Simbiose Negra, mais conhecida como roupa do antagonista Venom; **Noir**, que apresenta o herói numa Nova Iorque de 1930, num ambiente mais escuro e sombrio; e finalmente a **2099**, onde o Aranha futurista combate os vilões em meio a carros voadores. Cada uma dessas versões possui seu próprio universo e características. A intenção da produtora era de desenvolver diferentes estilos de jogo para elas, e posso adiantar que conseguiu fazer isso com sucesso, mas também ao custo de alguns problemas.



Os quatro universos



Essas dimensões são somente conhecidas pelos leitores assíduos dos quadrinhos, mas são interessantes o suficiente para cativar os fãs genéricos do herói. O universo Amazing, como já mencionado anteriormente, traz o herói em seu mundo e formato que já conhecemos. O Ultimate introduz o modo Rage, onde a Simbiose permite golpes extremamente mais poderosos. Mas os verdadeiros brilhos do jogo estão nos universos de Noir e 2099.

Em 2099 você já começa com uma grande diferença: sessões de queda livre onde o Homem-Aranha deve perseguir o vilão nos ares durante a queda de um imenso precipício. Mas não é somente isso, essa versão mostra um herói bem mais ágil, e ainda com o poder especial de diminuir o fluxo de tempo por um momento, deixando tudo lento o suficiente para bolar uma estratégia de ataque, ou dando tempo para se esquivar. Isso sem contar que este é o universo mais interessante visualmente, com cores vibrantes e características únicas.

Mas a versão Noir acabou ganhando minha preferência, desde o visual escuro e sombrio, até a inovação na jogabilidade. Aqui o objetivo é agir silenciosamente pelas sombras, sem ser visto pelos capangas. Bem mais fraco que o comum, sempre que um inimigo percebe sua presença é necessário fugir para a escuridão, já que você morre com pouquíssimos tiros. O stealth é um elemento importantíssimo, e as cenas onde você imobiliza os inimigos ao pegá-los desprevenidos é de dar brilho nos olhos. Fato curioso e engraçado é ver que essas duas versões do Homem-Aranha não são conhecidas o suficiente para terem um jogo próprio, mas em *Shattered Dimensions* se mostram como as principais e mais divertidas de se jogar.



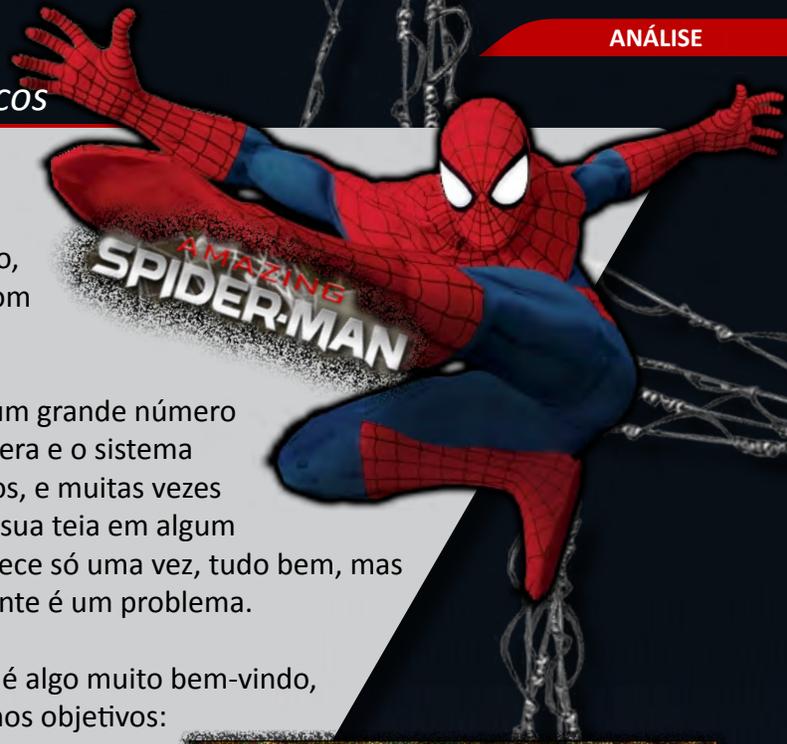


Jogabilidade: pontos fortes e fracos

Diferente de Spider-Man 2 – último jogo do herói considerado decente – Shattered Dimensions não compartilha de um mundo aberto, e sim de estágios lineares, mas ao mesmo tempo com espaço suficiente para explorar e descobrir extras.

O combate é bem feito e simples de pegar o jeito. Há um grande número de combos e opções diferentes de ataques, mas a câmera e o sistema de travamento automático da mira são um pouco falhos, e muitas vezes ao tentar mirar num inimigo, você vai acabar soltando sua teia em algum outro objeto que está do lado dele. Quando isso acontece só uma vez, tudo bem, mas quando perdura durante todo o jogo, é porque realmente é um problema.

A ação é constante e num ritmo bem acelerado, o que é algo muito bem-vindo, mas é impossível deixar de notar certa repetitividade nos objetivos: bata em alguns capangas, tenha um pequeno encontro com o chefe, salve alguns civis, derrote mais capangas, e lute novamente contra o chefão. São raras as exceções dessa mesma fórmula. Outro ponto que vale a pena notar é durante as lutas contra os chefões, onde a jogabilidade se altera para primeira pessoa e você deve executar golpes e se esquivar usando tanto o Wiimote quanto o Nunchuck como os punhos do Homem-Aranha. Algumas pessoas podem achar que isso quebra o clima da ação, mas eu achei uma adição interessante.





Extras, gráficos e comentários finais



Cada uma das treze fases do jogo possui pequenos objetivos que lhe garantem pontos extras, como aniquilar certo número de capangas, ou usar tantas vezes certa habilidade. Esses pontos podem ser usados para comprar upgrades para os heróis, que vão desde obter mais resistência e vida, até habilitar novos combos especiais.

Completar estes objetivos também interfere diretamente com os bônus que são habilitados fora do jogo. Artes conceituais, modelos em 3D dos personagens, ou o mais interessante de todos, roupas novas para o Homem-Aranha. São várias roupas diferentes que podem ser usadas nos quatro universos, e todas elas existem de verdade e são apresentadas com a história de onde vieram, como a roupa protótipo de Noir, ou então a versão do Homem-Aranha vestindo a roupa do Quarteto-Fantástico com um saco de papel na cabeça – ao que parece, foi exibida numa edição dos quadrinhos. Esse é o tipo de coisa que faz os fãs ficarem loucos pelo título.

Um dos pontos mais impressionantes está no pacote visual de Shattered Dimensions. Desde os chefões, que são originais dos quadrinhos e mostram suas diferentes versões nos universos paralelos; a ambientação que representa muito bem os cenários de cada um dos universos; até a parte técnica que demonstra animações detalhadas e praticamente zero queda de taxa de quadros. Isso sem contar que o visual está muito bom, graças ao efeito cel-shading que dá o toque cartunesco dos quadrinhos ao jogo.

Por fim, Spider-Man Shattered Dimensions possui vários pontos positivos. Alguns estágios e chefões são fenomenais, e a variação entre as jogabilidades realmente cumprem a promessa da Beenox, mesmo que isso tenha acarretado em alguns problemas como o combate repetitivo e a câmera má posicionada. Mas os prós são maiores que os contras, e, mesmo que você não seja fanático pelo Homem-Aranha, definitivamente vale a pena dar uma olhada nesse título.

8.5

Spider-Man: Shattered Dimensions (Wii)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 7.5 | DIVERSÃO 9.0

REVISTA
NINTENDO
BLAST
ESPECIAL DE 1 ANO

É aniversário da Revista Nintendo Blast! Em comemoração a essa data tão especial, trazemos nessa edição um pequeno especial com os depoimentos de alguns membros da equipe, que elegeram as 5 melhores edições deste primeiro ano. Parabéns N-Blast!

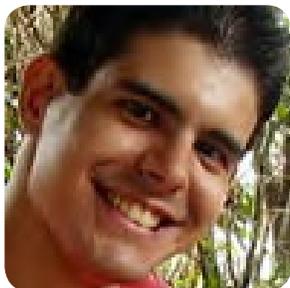


Sérgio Estrella
Editor chefe

Revistas digitais têm público? Futuro? Apelo? Todas essas perguntas foram respondidas durante o primeiro ano da Revista Nintendo Blast. E todas as respostas são “sim”! Nossa proposta foi oferecer uma revista digital criada para ser exatamente uma revista digital, e não uma simulação de uma revista impressa na tela. É por isso que a Nintendo Blast possui botões de navegação, links da web, edições tematizadas, diagramação limpa, otimizada para leitura de página única, é publicada através de uma licença Creative Commons, e distribuída gratuitamente através dos canais do Nintendo Blast, seus parceiros e redes sociais. Se você conheceu a revista há pouco tempo, agora terá a chance de ter a coleção completa do primeiro ano de publicação com a edição especial **Nintendo Blast Ano 1** (ao lado), podendo ler as mais de 120 matérias publicadas até então, em quase 700 páginas recheadas de conteúdo exclusivo e de qualidade, trazendo as clássicas colunas Nintendo Chronicle, GameDev, Mario Bits, Pokémon Blast, Developers, Random Blast, N-Business, Blast from the Past, Perfil e muitas outras. Nós do Nintendo Blast agradecemos a você leitor pelo apoio e prestígio, e desejamos a você uma boa leitura - por vários anos!



Especial com
12 edições da
revista. Clique
para baixar
a sua!



Alveni Lisboa
Redator e revisor

Eu era leitor assíduo do site e da, na época, recém-lançada revista. A qualidade dos textos, a proposta diferenciada, o design e o acabamento me chamaram muita atenção. Logo pensei: “Esse projeto tem futuro! Quero colaborar, afinal de contas sou jornalista e um aficionado por games desde os tempos de Atari.”. Quando as inscrições foram abertas, em dezembro de 2009, pedi uma chance para o Sérgio. Posso dizer que foi uma das melhores decisões que já tomei na vida. A Nintendo Blast reúne um time de primeira, que deixa muita revista impressa no chinelo. Aos poucos ganhamos leitores e colaboradores que nos ajudam diariamente a trazer as melhores informações em primeira mão para vocês. Por isso só posso agradecer pela oportunidade e pedir que vocês continuem nos lendo, opinando e ajudando a construir o melhor site especializado em Nintendo do Brasil. Parabéns para todos e que venha o próximo aniversário!



Filipe Gatti
Redator, revisor
e diagramador

A minha introdução à equipe Nintendo Blast foi por acaso, mas muito memorável. Lembro até hoje da confecção da minha primeira matéria para a revista, e após ver o resultado pronto, me dei conta da enorme satisfação que é realizar um trabalho de qualidade e oferecê-lo ao público. Mas é claro que nada disso seria tão prazeroso se não fosse pela maravilhosa equipe: todos os redatores, revisores e diagramadores, que a cada reunião de pauta mostram mais ainda o gosto e paixão pelo que fazem.

Hoje continuo meu trabalho como redator e revisor, mensalmente dando o melhor de mim para alcançar a máxima qualidade possível. Posso dizer que estou muito feliz por ter encontrado meu lugar no Nintendo Blast, e tenho um imenso orgulho de fazer parte desta família.



Pedro Pellicano
Redator e revisor

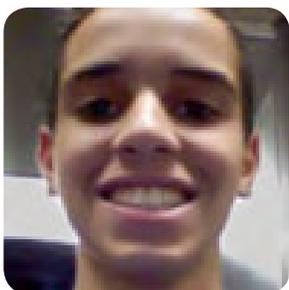
Tudo que é feito com paixão sempre resulta em algo acima da média. Não por qualidade em si, mas por conteúdo e dedicação dos responsáveis. Já conhecendo o site Nintendo Blast foi uma grande honra poder entrar na equipe que produz uma das melhores revistas de fãs na internet. Não, é mais do que isso: uma das melhores revistas sobre Nintendo que existem, ponto.

O empenho de todos sempre me surpreende e ver tantas contribuições distintas tomarem uma só forma no produto final, mês após mês, foi deixando claro que isso não era algo passageiro ou menor. A revista Nintendo Blast certamente agrada aos leitores, só que além disso ela dá enorme prazer a todos que de alguma forma estão envolvidos no processo.



Felipe de França
Diagramador

Estou aqui com essa turminha do barulho aprontando as mais altas confusões desde a edição 3, e que trabalho gratificante. Todo mês, depois do esforço de toda equipe para publicar a edição, ver os numerinhos de downloads subindo e os comentários de vocês leitores, não tem sensação igual. E é isso que nos move, o reconhecimento de vocês. Obrigado galera e parabéns para todos nós! Sem dúvida esse é nosso primeiro de muitos e muitos anos.



Rafael Neves
Redator

Lá estava eu, em dezembro de 2009. O ano estava quase acabando e eu sem saber o que esperar de 2010... Comecei a escrever algumas análises de jogos que joguei no fim do ano e algumas prévias das pérolas do ano que viria em alguns poucos dias. As matérias tinham recebido elogios nos sites que eu publicava, inclusive eu tinha ficado entre os 5 melhores de um concurso de matérias da Nintendo World (o prêmio não foi a melhor coisa do mundo, só um boné do Super Mario). Eu começava a pensar em levar esse hobby a sério. Foi aí que eu me deparei em um fórum com a segunda edição de uma revista digital. O nome era Nintendo Blast. Li a segunda edição, depois li a primeira e, quando a terceira foi publicada, engoli ela no mesmo instante. O trabalho era incrível e eu pensava "Nossa, eu também quero escrever nessa revista!". Depois de um tempo recebi um e-mail com a aprovação de minha inscrição... Pulei de alegria, mas meu sossego não durou muito. Mal entrei na equipe e tinha escalado para a matéria principal da 4ª edição, além de ter que escrever outros dois textos. Mas, quando vi minhas matérias revisadas, diagramadas e publicadas nas páginas da Revista Nintendo Blast, eu soube que tinha valido o esforço. Os meses foram se passando e a revista foi melhorando cada vez mais. Eu ia vendo ela crescer e imaginando quantas pessoas também não queriam estar onde eu estava, escrevendo coisas que gostava para uma revista que adorava. A escolha do tema principal da edição, aquela excitação de estar começando mais um volume, as reuniões com a equipe, a correria para cumprir os prazos... Tudo me fazia sentir numa grande família. E, ao fim de um mês de trabalho duro, era mais do que incrível contemplar mais uma edição da Nintendo Blast e o número de downloads subindo sem parar. Ainda não consigo acreditar que se passou um ano, parece que foi ontem que eu escrevi minha primeira matéria e hoje, leitor, você está diante da edição de GoldenEye 007... Nessa jornada, passamos juntos por diversos jogos e séries, de Mario a Megaman, passando por Metroid, Dragon Quest, Kirby, Monster Hunter Ace Attorney... São tantos temas que nem cabe nos dedos! E é com orgulho que dou os parabéns à revista do melhor jeito possível: em suas próprias páginas.



Sérgio Oliveira
Redator e revisor

Há pouco mais de 1 ano e meio eu estava com insônia e passei a madrugada inteira vagando pela internet buscando ler algo interessante sobre aquele que é o meu hobby preferido – os vídeo games. Por sorte, não demorei muito a encontrar vários blogs interessantes, sendo que um deles me chamou atenção por estar com vagas abertas para sua equipe – o Nintendo Blast. Juntando a minha vontade de escrever sobre games e minha experiência com eles, me inscrevi para a vaga propondo colunas e conteúdos que poderiam ser interessantes para o blog.

Tive sorte e entrei para a equipe. Formei muitos amigos e o inevitável crescimento do blog fez com que tivéssemos várias ideias para ele. Em uma reunião num fim de semana, discutimos a ideia de lançarmos uma revista digital e nos desafiamos a lançar pelo menos 10 edições dela. Sabíamos que era difícil, mas decidimos arriscar. Um ano depois, aqui estamos. Muitos amigos que fizeram parte da “cúpula” de formação da revista já se foram, tantos outros aqui estão agora, mas o sentimento é o mesmo: o de que o Nintendo Blast é uma grande e feliz família em que as amizades formadas se estenderão por toda a vida gamer de cada um que faz parte dela.



Leonardo Marinho
Redator

Comecei a escrever para a Nintendo Blast após ler a edição 09 e desde então venho me envolvendo cada vez mais com a produção da revista e os membros da equipe. Estou gostando tanto que, se depender de mim, vocês ainda terão que me aturar por um bom tempo. O conteúdo é tão bem selecionado, a diagramação impecável e o trabalho feito com tanto carinho e competência que o produto final torna impossível não se apaixonar pela revista.

Desde então cada edição é um desafio, que a equipe sempre encara com muito ânimo e competência. As reuniões de pauta, os prazos, os atrasos e as cobranças, além de poder acompanhar de perto todos os passos, desde a elaboração do esqueleto até a versão final desta revista que você lê nesse exato momento, é algo fascinante.

Fico feliz em assoprar as velinhas do primeiro aniversário da Nintendo Blast e tenho muito orgulho de fazer parte da sua história e contribuir com sua trajetória de sucesso, que aliás, está apenas começando.

TOP 5 Nintendo Blast

Nesse 1 ano de revista, quais foram as melhores edições? Uma enquete foi lançada para você leitor, e nós da equipe também, com o intuito de responder essa pergunta. E o resultado foi este aqui:



Nº7 - SUPER MARIO GALAXY 2



Nº12 - KIRBY'S EPIC YARN



Nº10 - METROID: OTHER M



Nº5 - POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER



Nº1 - NEW SUPER MARIO BROS. WII

Análise

Metroid: Other M (Wii)

METROID

Other M

Após o lançamento no SNES, Super Metroid tornou a série popular e deixou muitos fãs com gostinho de quero mais. Mas apesar do sucesso da franquia (principalmente no mercado americano), a Nintendo, por 8 anos, deixou a série na geladeira. Samus virou uma relés coadjuvante, tendo que se contentar com pequenas participações em games de outras franquias como em Super Mario RPG (SNES) em 1996 e em Super Smash Bros. (N64) em 1999. Os fãs só tiveram notícias do retorno da série Metroid na SpaceWorld 2000, quando, em um curto vídeo apresentado durante a revelação do Nintendo GameCube ao mundo, Metroid Prime foi revelado como sendo um dos futuros títulos do console de 6ª geração da Nintendo. O game foi lançado em 2002 e surpreendeu a todos com seus gráficos detalhados e sua inovadora jogabilidade em primeira pessoa. Em 2009, Metroid: Other M foi anunciado com a promessa de trazer o título de volta às origens, e foi exatamente isso que fizeram. Depois de muita espera e expectativa, o jogo finalmente foi lançado e já deu muito o que falar. Nessa análise mostraremos todos os aspectos, bons e ruins, de Metroid: Other M.

O elo perdido

Metroid: Other M se encaixa, cronologicamente, entre Super Metroid (SNES) e Metroid Fusion (GBA) e explica melhor a história da relação entre Adam Malkovich e Samus. Logo na introdução do jogo, são mostrados os momentos finais de Super Metroid, Samus sendo salva pela larva Metroid e depois fugindo do planeta Zebes que estava prestes a explodir. Você começa a jogar quando Samus acorda em uma sala de recuperação, devido a batalha com a Mother Brain. Lá você entra em um tipo de training mode, onde aprende os comandos do jogo. Quando essa parte é finalizada, Samus vai para sua nave e capta um pedido de socorro de uma estação espacial, a Bottle Ship, e segue seu rumo até ela. Chegando lá, encontra seus antigos companheiros de batalha da Galactic Federation – incluindo Adam Malkovich. A trama e a exploração do jogo começam com Adam dando ordens para vasculharem a estação em busca de sobreviventes, e então a exploração começa.





Jogabilidade - De volta às origens

O jogo é controlado com o *WiiMote* segurado de lado, seguindo o estilo de *New Super Mario Bros. Wii*. Com o direcional você controla Samus, o botão 1 serve para atirar e o botão 2 para pular. Pronto, simples assim, bem como no *NES*. É realmente muito natural controlar Samus em terceira pessoa, principalmente com controles que acompanham a série desde o primeiro título. Existe também o modo em primeira pessoa, que é ativado apontando-se o *WiiMote* para a TV. A transição de terceira para primeira pessoa é bem suave e o que torna tudo mais lindo é o *Slow-Motion Effect*. Assim que você alterna para o modo em primeira pessoa, a velocidade do jogo diminui por alguns instantes, para que você possa se situar e mandar bala nos inimigos.

O modo em primeira pessoa serve para exploração do ambiente e para lançar mísseis, que só podem ser lançados neste modo, o que não é muito legal, mas com o tempo você acaba se acostumando. Outro mecanismo que mudou na jogabilidade e que torna as batalhas mais interessantes é a esquiva e o



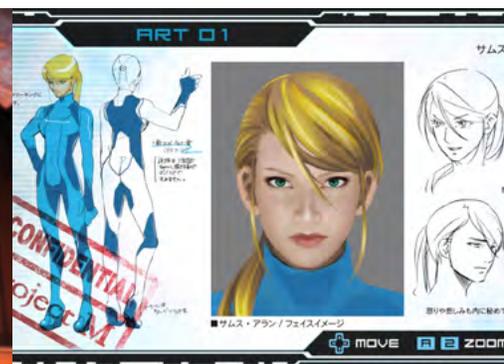
finishing move. A esquivas é bem simples, basta apertar, no momento certo, o direcional para qualquer direção quando um inimigo estiver prestes a te acertar. Já o finishing move é utilizado para finalizar inimigos já debilitados – geralmente basta ir em direção ao inimigo com o *Charge Beam* no máximo, pular em cima dele e desfrutar da animação kick-ass!

Pouca exploração, mas muita informação!

Em troca da volta da jogabilidade clássica da série e por um enfoque maior na caracterização de Samus, *Other M* possui um enredo bem mais linear do que os outros jogos da série, porém a história te prende tanto, que você pode jogar por horas sem se preocupar com itens ou cenários, apenas querendo acompanhar a trama do jogo. Apesar da linearidade enquanto o jogo desenvolve a história, quando você o termina e os créditos transcorrem, Samus volta para a estação e você pode explorar novas áreas da *Bottle Ship*, com o uso da *Power Bomb* (que só é adquirida no final do jogo) e também áreas antigas. Então é um sacrifício exploratório válido em troca de uma trama excepcional.

Apesar da falta de exploração, o aspecto da progressão está presente nesse título, e dessa vez não inventaram nenhuma desculpa esfarrada para Samus perder suas habilidades. Ela possui todos os itens e upgrades do final de *Super Metroid (SNES)*, mas apenas não tem a autorização de Adam Malkovich para usá-los. Claro que novos upgrades também são introduzidos no jogo, como o *Difusion Beam*.





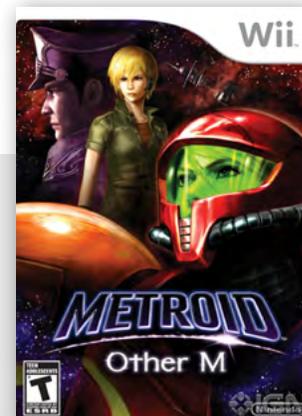
Gráficos surpreendentes

A grande aposta de *Other M* foi trazer de volta fatores antigos da série, como a jogabilidade e os gráficos, que se tornaram um pouco mais “vivos” e “coloridos” apesar de serem bem realistas. As animações gráficas em *Other M* são de tirar o fôlego! O trabalho com o CGI ficou excepcional, inclusive na transição entre *cut-scenes* e *gameplay* - muitas vezes enquanto jogava, não percebia essas transições. Os gráficos do jogo são bem realistas e com certeza um dos melhores do Wii. Apesar dos gráficos bem trabalhados, uma coisa que me irritou um pouco foram as paredes invisíveis, coisa que era comum nos jogos dos consoles da 5ª geração, mas que hoje em dia é algo bastante abominável. Por mais de uma vez fui impedido de alcançar certos itens e lugares por conta de paredes invisíveis no meio do caminho.

Fan Service infinito

Para quem joga *Metroid* desde sua primeira edição, *Other M* é uma obra de arte. É possível ver referências aos jogos anteriores da série o tempo todo: são personagens, itens, inimigos, músicas... É tanta referência que deixa *Prime* no chinelo. Durante o jogo você enfrenta vários chefões de outros títulos da série, mas o que me deixou mais surpreso foi o reencontro de Samus com um velho conhecido oriundo de *Super Metroid* (SNES). O encontro ocorre enquanto Samus cumpre sua última missão no jogo. É, parece que Samus deixou um servicinho incompleto em sua aventura no 16 bits da Nintendo, será que dessa vez ela vai conseguir terminar o que começou? Só jogando pra saber.

Metroid: Other M cumpriu o que prometeu, incorporou todos os fatores clássicos da série 2D, juntamente com os pontos positivos do *Prime* e ainda trouxe muitas inovações – um ótimo trabalho realizado pela *Team Ninja*. É um game que, definitivamente, merece um espaço na sua coleção de jogos.

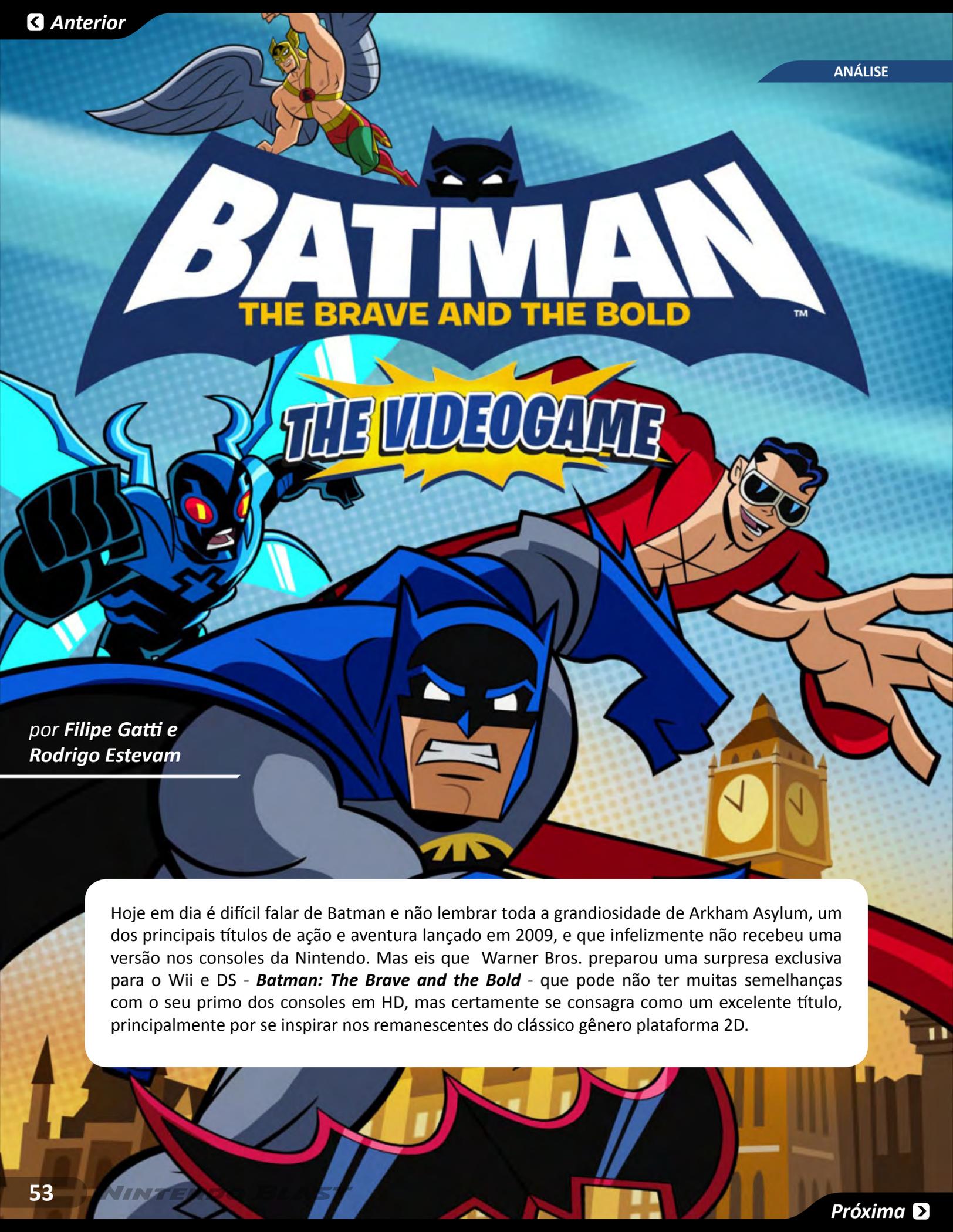


9.5

Metroid: Other M (Wii)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 9.0

JOGABILIDADE 10 | DIVERSÃO 10



por *Filipe Gatti e
Rodrigo Estevam*

Hoje em dia é difícil falar de Batman e não lembrar toda a grandiosidade de Arkham Asylum, um dos principais títulos de ação e aventura lançado em 2009, e que infelizmente não recebeu uma versão nos consoles da Nintendo. Mas eis que Warner Bros. preparou uma surpresa exclusiva para o Wii e DS - **Batman: The Brave and the Bold** - que pode não ter muitas semelhanças com o seu primo dos consoles em HD, mas certamente se consagra como um excelente título, principalmente por se inspirar nos remanescentes do clássico gênero plataforma 2D.

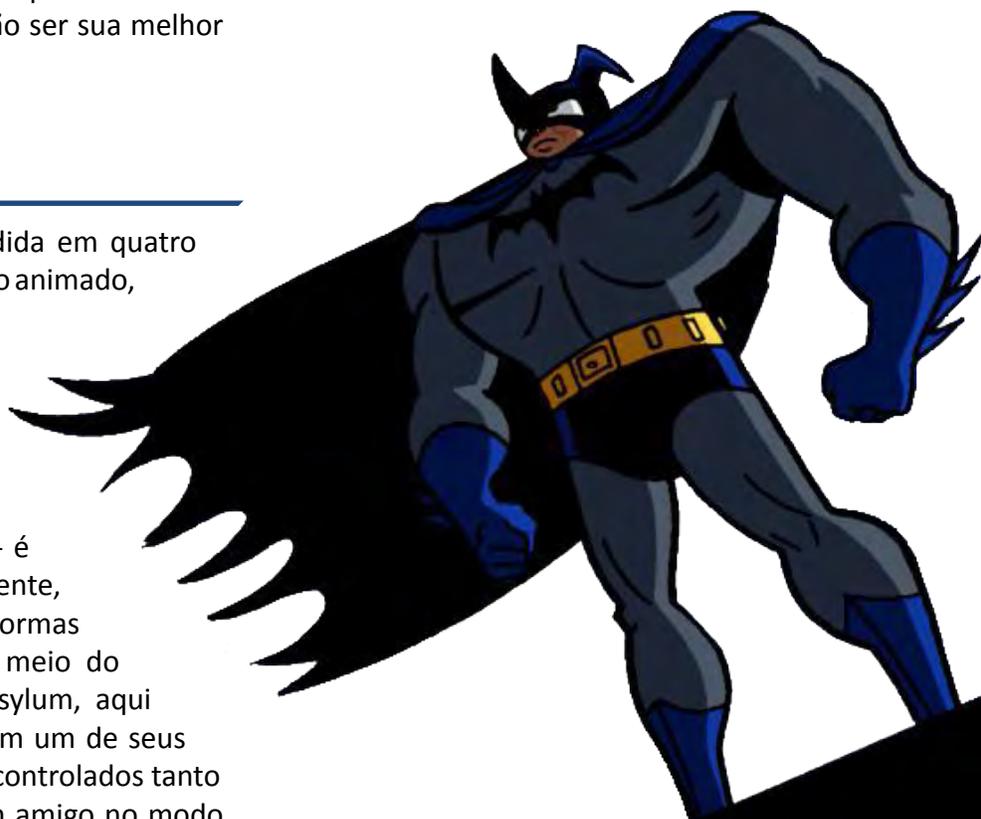
Batman: Os Bravos e Destemidos

Qualquer semelhança não é mera coincidência. O jogo é baseado no desenho animado de mesmo nome que passa na TV, e compartilha de vários elementos em comum: desde o estilo gráfico cartunesco, e cenas de corte que parecem ter saído direto do desenho, até os diálogos bem humorados dos protagonistas - mas sendo necessário o conhecimento básico do idioma Inglês para sacar boa parte das piadas.

Assim como na animação, Batman se reúne com outros heróis do Universo da DC para enfrentar perigos pelo mundo, e a partir daí fica claro o foco no público infantil, principalmente devido uma mecânica de jogo muito fácil, e desafios extremamente simples de serem ultrapassados. Claro que isso não é necessariamente algo ruim, mas se você está esperando por um jogo que teste suas habilidades como jogador, essa pode não ser sua melhor opção.

A versão de Wii

A trama de *Brave and the Bold* é dividida em quatro partes que simulam episódios do desenho animado, apresentando até mesmo a vinheta de abertura em cada um deles. Cada episódio possui vários estágios repletos de inimigos, armadilhas, e algumas áreas secretas. A maior parte da ação - e basicamente tudo que você precisa fazer para passar de fase - é apertar o botão de ataque incessantemente, com exceção da eventual sessão de plataformas ou quebra-cabeças que aparecem no meio do caminho. Mas diferente de *Arkham Asylum*, aqui Batman nunca está sozinho, e conta com um de seus quatro parceiros no combate ao crime, controlados tanto pela inteligência artificial, como por um amigo no modo cooperativo. São eles Robin, Besouro Azul, Gavião Negro e Guy Gardner (membro da Tropa dos Lanternas Verdes).



Apesar de estes serem os quatro coadjuvantes principais, há um grande número deles - como Homem-Elástico, Aquaman, Gladiador Dourado e Canário Negro - para serem escolhidos como heróis de assistência: quando a barra estiver no máximo, basta apertar um botão e este herói aparece aniquilando todos os inimigos da tela.

E é claro que o Batman não seria capaz de sair pelas ruas sem um belo arsenal de bugigangas, como o Bat-Bumerangue, bombas de fumaça, ou por que não uma espada laser? Conforme o progresso do jogo você habilita novos dispositivos e armas, e algumas ainda podem ser compradas e evoluídas na Bat-Caverna, que é acessada entre um estágio e outro. Essas bugigangas não ajudam somente no combate, mas também na hora de encontrar passagens secretas.

Balance seu Wiimote, mire na tela, aperte botões!

Apesar do estilo plataforma 2D funcionar melhor com um esquema de controle tradicional, *Brave and the Bold* incorpora os sensores de movimento e exige o uso do Wiimote com Nunchuck. Apesar de parecer complicado, você pega o jeito muito rapidamente e percebe que a mecânica é muito simples. A maioria dos ataques é executada com o pressionar de um botão, mas alguns mais fortes, assim como combos especiais, exigem que você balance o controle, e alguns acessórios, como o Bat-Bumerangue, são melhores aproveitados ao mirar com o controle na tela.



O jogo possui um ritmo rápido, divertido e muito fácil de pegar o jeito, mas basicamente se resume em esmagar o botão de ataque, perdendo parte do brilho depois de algumas boas horas de jogo. Provavelmente a única exceção são as lutas contra os chefões, que exigem um pouco mais de estratégia, mas nada que seja complicado demais.

Gráficos e trilha sonora

O estilo retro de *Brave and the Bold* ajuda muito na versão de Wii, principalmente por não exigir muito processamento gráfico e replicar com maestria o que é visto no desenho animado. As animações também são decentes, mas alguns fundos em 3D não fazem um contraste muito legal com os objetos em 2D do plano da frente.

A trilha sonora é muito decente, principalmente porque boa parte dela foi removida diretamente do desenho. A dublagem é ótima, mas achei que poderiam ter falado um pouco menos, principalmente durante o jogo... há momentos em que você não sabe se presta atenção no que eles estão falando ou se concentra no chefe da fase.

A versão de DS

A versão para o portátil de *The Brave and the Bold* conserva o estilo plataforma 2D e a curta duração da história (dá pra terminar o jogo em cerca de 3 horas), mas acrescenta um detalhe interessante: o jogador muitas vezes precisa trocar de personagem no decorrer da fase, seja para alcançar um lugar escondido ou para simplesmente avançar no jogo. E essa troca é feita de maneira muito simples através da touch-screen do DS.

Cada um dos aliados do Batman tem habilidades únicas que o ajudarão a cumprir os objetivos das fases. O Homem-Elástico, por exemplo, pode derrubar paredes de concreto transformando suas mãos em marretas. Apesar de ser um herói sem poderes, o Homem Morcego não fica para trás em relação aos seus amigos superpoderosos: é possível comprar upgrades para armadura, aumentar a força de seus golpes e conseguir algumas Bat-armas na Bat-Caverna utilizando emblemas que são conseguidos durante as fases.

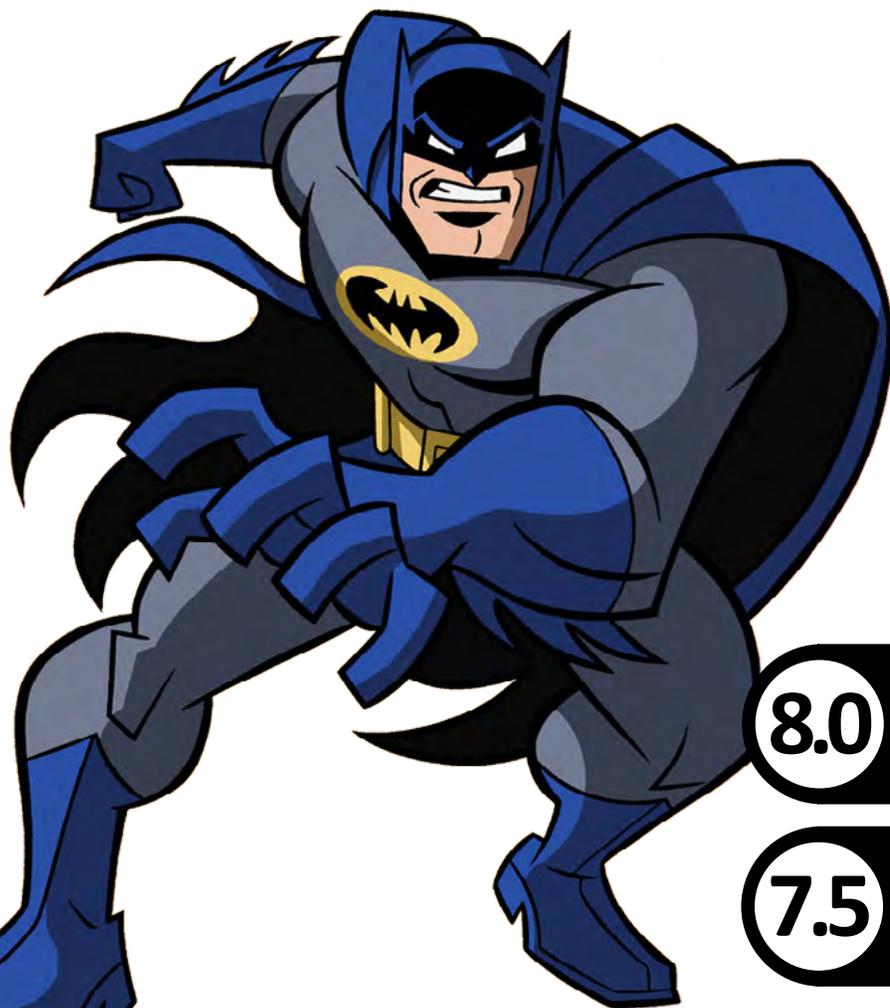


E por falar em Bat-Caverna, o esconderijo do Batman é um lugar que será visitado muitas e muitas vezes ao longo do jogo. Ao final de cada fase o jogador é levado de volta para lá, onde pode ver os hologramas coletados até o momento, escolher a próxima fase, acessar o Wi-Fi do DS, comprar os upgrades e visitar a Challenge Room, uma opção de jogo que compensa um pouco a curta duração da história, onde é possível lutar com hordas de inimigos e enfrentar alguns Chefões utilizando algum dos aliados do Morcegão.

Além do modo single-player relativamente curto das versões de Wii e DS, os jogos apresentam um modo multiplayer onde é possível que se jogue no Wii utilizando o DS como um terceiro controle comandando o Bat-Mirim. Dessa forma, o jogador utilizando o portátil pode jogar bombas e power-ups para ajudar seus amigos. Pode ser uma experiência um pouco chata, mas ainda assim legal de se ver, já que essa conectividade entre o console de mesa e o portátil da Nintendo recebeu poucos títulos com esse recurso.

Comentários finais

Independente de seus pequenos problemas, a versão para Wii de Batman: The Brave and the Bold é um clássico jogo de aventura 2D que muita gente vai aproveitar. A aventura dura pouco, cerca de seis horas é o suficiente para passar pelos quatro episódios, e algumas vezes a ação pode se tornar repetitiva de tanto apertar o mesmo botão de ataque. O mesmo vale para a versão de DS, que é igualmente curta, porém traz algumas diferenças no gameplay que a tornam mais dinâmica. Mas se você é fã de Batman ou dos heróis da DC, e está procurando por uma aventura divertida para passar o tempo, essa versão mais amigável do Cavaleiro das Trevas é uma excelente pedida.



8.0

Batman: The Brave and the Bold (Wii)GRÁFICOS 8.0 | SOM 8.5
JOGABILIDADE 7.5 | DIVERSÃO 8.0

7.5

Batman: The Brave and the Bold (DS)GRÁFICOS 8.5 | SOM 7.5
JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 7.0



N-BUSINESS

Por Ricardo Scheiber

PARTE 4: INTRODUÇÃO À ESTRATÉGIA

Após uma ampla abordagem do ambiente externo, o N-Business volta para falar sobre estratégia. Na última coluna, atentamos para todas as influências do macroambiente na parte interna das organizações. Hoje, discutiremos basicamente os conceitos necessários para entender o campo da estratégia.

A estratégia é um dos assuntos mais interessantes dentro da Administração. Todas as empresas enfrentam desafios de desenvolvimento estratégico. Algumas pelo desejo de ter novas oportunidades, outras para superar problemas importantes. Por que ocorrem mudanças estratégicas nas organizações? Como essas decisões são tomadas? Respondendo a estas questões, conseguiremos uma ideia mais clara dessa área como um todo. Antes de tudo, vamos a uma definição objetiva de estratégia, que por muitas vezes se confunde com tantos outros sentidos na ciência. A estratégia é a direção de uma empresa no longo prazo, que a leva a obter vantagem em um ambiente em mudança, com o objetivo de atender às expectativas dos stakeholders. Um pouco confuso? Tudo bem, ilustraremos essa definição mais adiante e principalmente na próxima coluna. Ao final, tudo ficará mais claro.

Níveis de estratégia: corporativo, empresarial, operacional

É possível distinguir pelo menos três níveis diferentes de estratégia dentro da Nintendo.

A estratégia em nível corporativo está relacionada com o escopo geral da organização. Para a Nintendo, a investida na área de videogames na década de 80 foi uma decisão corporativa importante porque afetaria toda a companhia. Em geral, esse tipo de estratégia é a base de todas as outras decisões estratégicas. Vamos tomar como exemplo alguns fatos no mercado de videogames.

A saída da Sega da concorrência entre hardwares em 2001 foi uma decisão estratégica para superar o seu problema e que afetou a todas as áreas da empresa. A partir dessa decisão, todo o foco da organização passou a ter um único direcionamento : a produção de jogos. Por esse motivo, tomamos essa como uma estratégia em nível corporativo. Um outro exemplo, dessa mesma época, foi o lançamento do primeiro console da Microsoft. Uma decisão feita para buscar novas oportunidades de expandir o mercado.

O segundo nível de estratégia diz respeito a como concorrer de forma bem-sucedida num determinado mercado, ou como agregar melhor valor nos serviços. A estratégia em nível empresarial se preocupa com os produtos ou serviços que devem ser desenvolvidos. Para quais mercados devo lançar esses produtos? Como eu posso obter vantagens sobre os concorrentes? No caso da Nintendo, o lançamento de um novo console se configura como uma estratégia em nível empresarial. Por que não é em nível corporativo, como nos casos citados anteriormente? Porque a Nintendo é veterana no mercado de games. A decisão de lançar o sucessor do GameCube não afetou a organização estruturalmente da mesma forma que a Microsoft foi afetada quando decidiu lançar o Xbox. Decisões que alteram o escopo de uma empresa, como a entrada ou a saída em um mercado, afetam a empresa como um todo. Já o lançamento do Xbox 360 com um ano de antecedência em relação à concorrência, por exemplo, passou a fazer parte da estratégia em nível empresarial.

Até aqui, está tudo claro? Vejamos: enquanto a estratégia em nível corporativo afeta a organização como um todo, as decisões relacionadas à estratégia em nível empresarial estão relacionadas a uma unidade estratégica de negócios. A UEN é uma parte da empresa para a qual existe um mercado diferente do mercado de outra UEN.



Voltemos à Microsoft, que possui diversas unidades estratégicas. A Microsoft Game Studios possui um mercado distinto ao do Microsoft Office, por exemplo. Podemos visualizar aqui duas unidades estratégicas. Decisões que afetem o Xbox 360, como o Project Natal, por exemplo, fazem parte da estratégia em nível empresarial.

Na Nintendo, como é possível visualizar unidades estratégicas? Poderia o Wii ser uma UEN, e o DS outra? Essa é uma discussão interessante. Uns consideram que sim, outros que não. Pessoalmente, eu acredito que não. O Wii pode ter seus próprios consumidores, mas tanto ele quanto o DS fazem parte de um mesmo mercado. No entanto, eu consigo traçar três UENs que provavelmente muitos aqui conhecem: Nintendo Japan, Nintendo of America e Nintendo of Europe. Ora, podemos concordar que são três mercados diferentes? O Japão possui games que não são lançados no Ocidente, e vice-versa. Muitas decisões ficam restritas à geografia do mercado e por isso, os negócios regionais configuram unidades estratégicas.

Há ainda outra UEN muito particular: The Pokémon Company. A franquia Pokémon pode ser considerada como uma unidade estratégica porque o seu mercado vai muito além dos gamers. Ela atinge também outras áreas do entretenimento, como a de mangás e animes. Assim, concluímos que a franquia Pokémon possui o seu próprio mercado, se a nossa visão não ficar restrita aos games. Podemos dizer que a The Pokémon Company, Nintendo Japan e a Nintendo of America são “empresas” dentro de uma empresa maior que é a Nintendo.

O último nível de estratégia leva ao lado operacional da organização. As estratégias operacionais estão relacionadas à maneira como os recursos, processos e pessoas fazem acontecer as estratégias corporativas e empresariais. Por exemplo, a Nintendo conta com um centro de produção em Kyoto, que dá suporte às áreas de negócios regionais para atender à demanda dos mercados.

Tendências que afetam o desenvolvimento da estratégia

Agora que já temos o conceito de estratégia e definimos bem os níveis possíveis de estratégia, vamos discutir alguns temas que impactam na maioria das organizações do segmento de videogames. Discutiremos aqui três temas: internacionalização, mudança de objetivos e conhecimento e aprendizado.



Internacionalização

Esse é um fator que afeta as organizações de várias formas. Internacionalizar é estar presente em diferentes países. Não somente o tamanho de mercado aumenta, como o leque de concorrentes. Questões de relacionamento com potenciais parceiros podem ser levantadas – questões essas enfrentadas diariamente por grandes multinacionais.

Conforme vimos no tópico anterior, a Nintendo pode ser dividida em três unidades estratégicas geográficas. Vamos pegar uma empresa que faça parte do mesmo mercado que a Nintendo Japan, uma empresa como a Vanillaware, que recentemente produziu Murasama: The Demon Blade. A Nintendo obviamente já está internacionalizada, mas será interessante para a Vanillaware internacionalizar-se também? Buscar presença em outros mercados, como o americano e o europeu? E se sim, se ela deve tentar alcançar novos horizontes, de que forma isso deve ser feito?

A decisão de levar o seu produto ao exterior é talvez uma das mais difíceis e importantes decisões estratégicas a nível corporativo. A Vanillaware é uma pequena developer, e por isso não possui os mesmos recursos de uma publisher. No Japão, o jogo foi lançado com o selo da Marvelous. No Ocidente, a developer buscou novos parceiros. Na Europa, a Rising Star ficou responsável pela distribuição, ao passo que nos Estados Unidos a Ignition assumiu esse papel.



Mudança de foco

O momento por que o segmento de jogos está passando é o mais claro para entender quando diferentes organizações são obrigadas a mudar totalmente o seu caminho para não perder participação de mercado. Notamos uma expansão muito rápida e a ênfase da mídia nos produtos que satisfazem esses novos consumidores. Hoje, a quantidade de publishers que já lançou party games comprova isso.

Conhecimento e aprendizado

O segmento de jogos depende substancialmente da inovação para o sucesso estratégico. Dentre as três maiores participantes - Sony, Nintendo e Microsoft - assistimos a uma batalha na qual as três defendem a importância de se tornar a mais inovadora. Mas isso só pode acontecer se a organização for capaz de gerar e integrar conhecimento dentro e fora dela, para desenvolver e entregar novos produtos. Num setor de mudanças rápidas, melhorias contínuas se tornam essenciais para a sobrevivência e o sucesso. O setor de videogames é formado por empresas de produtos de alta tecnologia, que dependem de pesquisa e desenvolvimento. A inovação tem de ser vista como a capacidade de mudar as regras do jogo.

Na próxima coluna



Vamos aprofundar o assunto da estratégia para entendermos melhor como ela é desenvolvida. Falaremos de missão e visão, entenderemos quem são os stakeholders, e discutiremos melhor todo o contexto estratégico da Nintendo. Até lá!

NINTENDO BLAST

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