

# NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº11 AGO/2010



PROFESSOR LAYTON AND THE

# Unwound Future™



# ÍNDICE

PERFIL	<b>Luke Triton</b>	<b>03</b>
ANÁLISE	Professor Layton and the <b>Curious Village</b>	<b>05</b>
BLASTWARE	<b>Dos Puzzles ao Retrô</b>	<b>08</b>
BLAST FROM THE PAST	<b>Sin &amp; Punishment (N64)</b>	<b>13</b>
ANÁLISE	Professor Layton and the <b>Diabolical Box</b>	<b>19</b>
ANÁLISE	<b>Sin &amp; Punishment 2 (Wii)</b>	<b>24</b>
CUSTOM BLAST	<b>A Cena e o Tema!</b>	<b>29</b>
RANDOM BLAST	<b>Layton, dos jogos para o cinema</b>	<b>32</b>
ENQUANTO ISSO	<b>Entrevista: Projeto Jogo Justo</b>	<b>34</b>
PRÉVIA	Professor Layton and the <b>Unwound Future</b>	<b>37</b>
PRÉVIA	<b>Epic Mickey (Wii)</b>	<b>41</b>
N-BUSINESS	<b>Discutindo o Macroambiente</b>	<b>45</b>

## INTRODUÇÃO

A série **Professor Layton** foi mesmo um grande acerto da Level 5. Misturando Puzzles e Adventure, a franquia conquistou o mundo todo! E nesta edição, você confere uma prévia do game que fecha a trilogia, além de análises dos dois títulos já lançados. Também fizemos um especial sobre os filmes da série, além de matérias sobre Sin & Punishment, Epic Mickey e uma entrevista exclusiva sobre o Projeto Jogo Justo, que pretente revisar os impostos aplicados à games no Brasil. E não perca a estreia da seção BlastWare que vai trazer o melhor da distribuição digital para você! Aproveite, e boa leitura!

- Sérgio Estrella

## APOIAM A REVISTA



### REDAÇÃO

- Rafael Neves
- Alveni Lisboa
- Sérgio Estrella
- Ricardo Scheiber
- Gustavo Assumpção
- Pedro Pellicano
- Leonardo Marinho
- Marcelo Vasques

### REVISÃO

- Alveni Lisboa
- Bruna Lima
- Filipe Gatti
- Sérgio Estrella
- Sérgio Oliveira
- Pedro Zambarda
- Douglas Fernandes

### DIAGRAMAÇÃO

- Sérgio Estrella
- Douglas Fernandes
- Felipe de França
- Rafael Esau
- Alex Silva
- Otávio Santos
- Pedro Pellicano

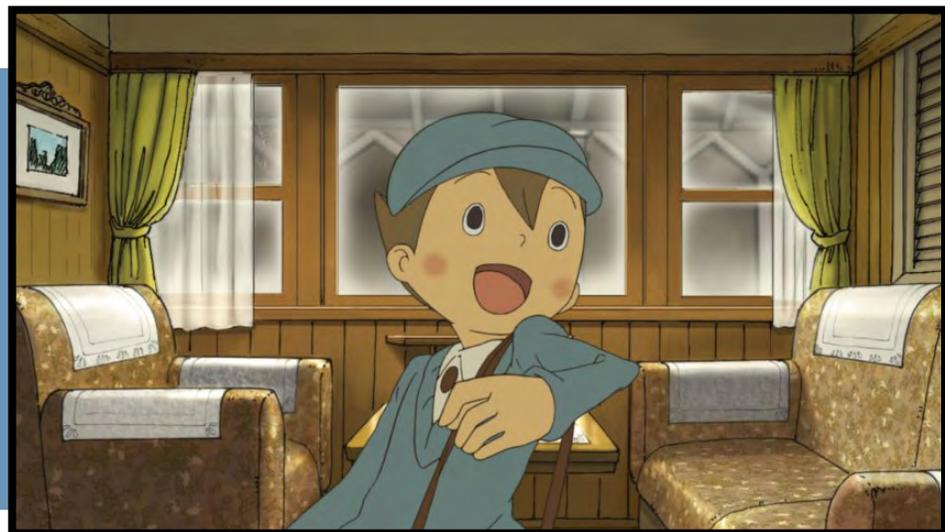


# Luke Triton

## O Aprendiz

Personagem da série Professor Layton, Luke teve a sua primeira aparição em *Professor Layton and the Curious Village*. Ele é o auto-proclamado aprendiz do Professor Hershel Layton, que é descendente de ingleses. Luke segue o seu professor em todos os lugares, mas ele ainda tem muito a aprender antes que possa ser chamado de Mestre dos Enigmas, como o mentor é. Além dos puzzles, Luke também gosta muito dos animais. Sua habilidade com os bichos permite que ele possa se aproximar deles. O pequeno aprendiz é geralmente doce e sincero, mas, como todos os meninos da sua idade, ocasionalmente ele pode soltar comentários um tanto atrevidos.

Na série, Luke está presente em todos os games, ao lado do Professor Layton. A franquia é composta por duas trilogias que remontam as aventuras de Luke e do Professor Layton nos mais diversos locais. A primeira trilogia já foi lançada no Japão, ao passo que no ocidente ela está muito próxima de ser concluída com a chegada de *Professor Layton and the Unwound Future*. Já na segunda trilogia teve dois jogos lançados no Japão, que voltam ao passado para contar os dias em que Luke acabara de se tornar aprendiz.





Enquanto viajam buscando solucionar mistérios, o Professor Layton costuma desafiar a inteligência de Luke em vários quebra-cabeças, a fim de que o aprendiz vá aprimorando a sua destreza em solucioná-los.

**Curiosidade:**

Quem dubla a voz de Luke é uma mulher, a atriz Lani Minella, que já trabalhou em mais de 500 games!



**Jogos em que está presente:**

The Curious Village, The Diabolical Box, The Unwound Future, e The Specter's Flute (somente lançado no Japão) – todos da série Professor Layton para o DS.



## Análise

## Prof. Layton and the Curious Village (DS)



PROFESSOR LAYTON  
and the  
CURIOUS VILLAGE

A Level 5 tem sido uma desenvolvedora muito importante nos últimos tempos. Com trabalhos impecáveis e que fogem da mesmice habitual, eles conseguiram o respeito dos gamers do mundo todo, graças a verdadeiras obras-primas como Dragon Quest VIII, Dark Cloud, Rogue Galaxy e Jeanne D'Arc, todos inovadores e cheios de qualidades. Há três anos, o time resolveu investir em uma nova cartada. Professor Layton and the Curious Village surpreendeu e vendeu quase 1 milhão de cópias só no Japão, mostrando que nem só de RPGs o time sobrevive.

Professor Layton é um fabuloso point-and-click, estilo de game que fez fama no PC, mas que anda meio sumido atualmente. Sem forçar a barra, ele pode ser considerado um jogo a altura dos melhores do gênero que povoaram a década de 90. Em games desse estilo o fator principal do sucesso é oferecer uma trama bem inteligente e personagens carismáticos. E isso Layton possui de sobra.

À primeira vista, o que mais chama a atenção no game é seu fabuloso visual e sua direção de arte. Os gráficos são agradáveis, num pseudo-anime com animações belíssimas.

Tem um estilo europeu irresistível, que lembra em alguns pontos a animação francesa indicada ao Oscar há alguns anos "As bicicletas de Belleville".

Agradável aos olhos, o design dos personagens é não menos que brilhante. Todos são carismáticos e cheios de vida, como em um verdadeiro anime.

Ao seguir a história de Layton, o professor e seu assistente Luke, você se surpreenderá com os segredos de Curious Village, um local que esconde mistérios inimagináveis e oferece enigmas densos e divertidíssimos. O game possui dois momentos: o primeiro quando você apenas assiste o desenrolar da história e o segundo quando o jogador deve solucionar os enigmas para prosseguir.

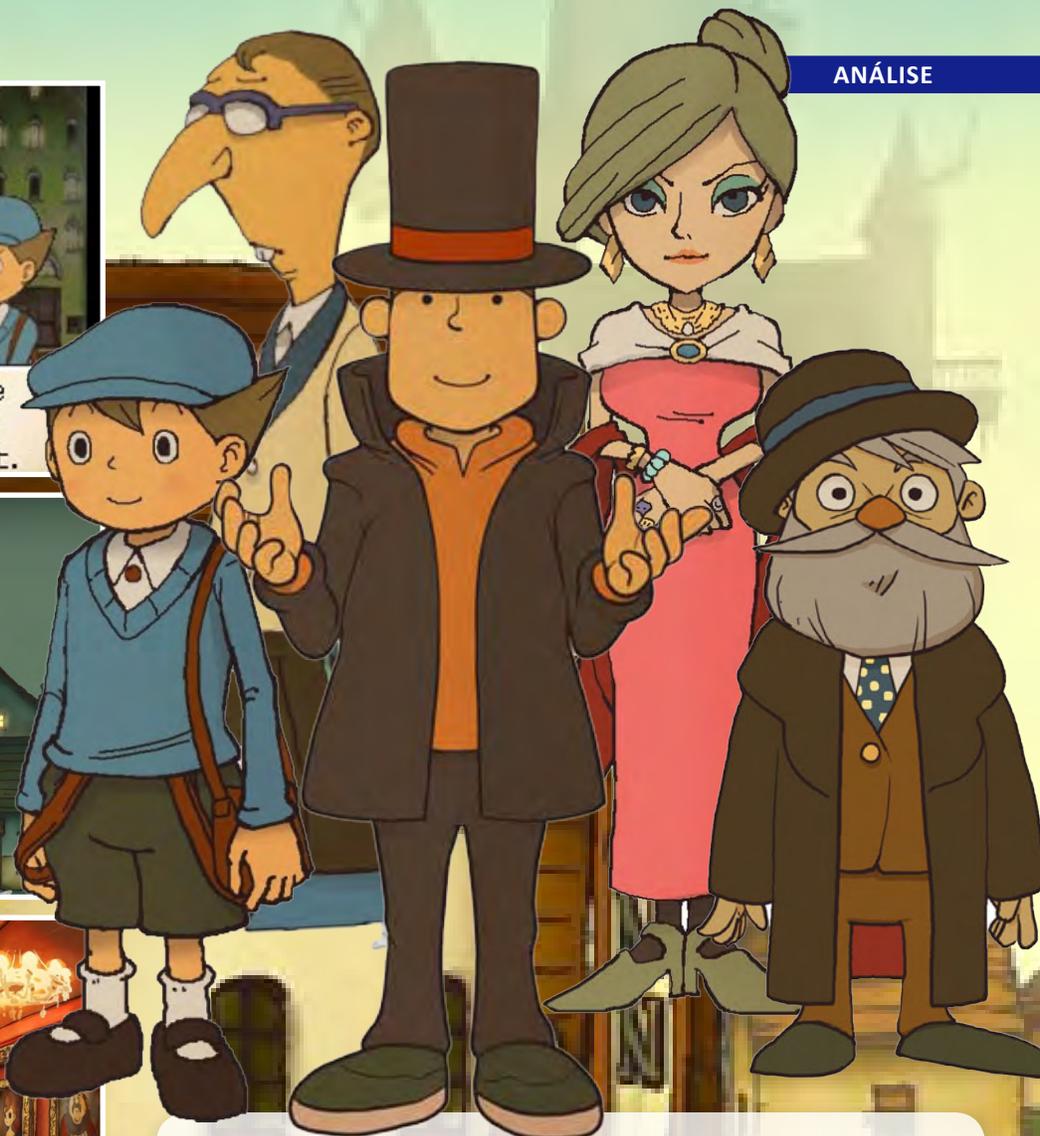
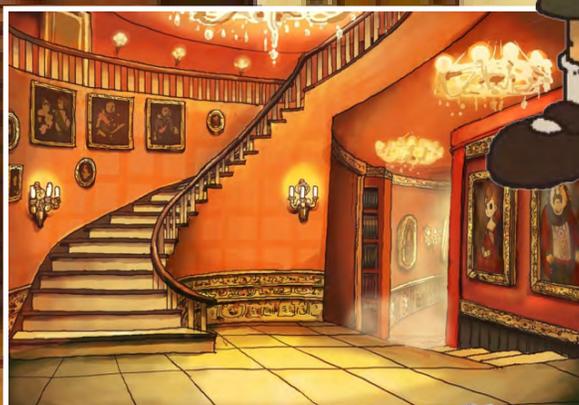
Por mais que a primeira parte seja agradável, e realmente é, a segunda é que garante o show. Todos os enigmas são muito divertidos e cheios de inteligência, obrigando o jogador a pensar e quebrar a cabeça mesmo para os resolver. O uso da interface da tela de toque é não menos que fascinante e mais que isso é variada, fazendo com que você não enjoie nem se frustre pela falta de diversidade. Seu grande destaque é juntar elementos típicos de jogos de aventura e puzzle num game tão proporcional, que ao mesmo tempo testa as habilidades individuais do jogador.





Layton

The Elysian Box and the facts we need to solve the mystery of his death are close by. I'm sure of it.



O esquema é bem típico dos jogos do gênero. Os enigmas são propostos e o jogador só avança na história se resolvê-los da maneira correta. Para solucionar cada um deles há uma determinada quantidade de chances. Se conseguir de primeira, há um bônus para o jogador. Vou parando por aqui. Acho que já deu pra perceber o quanto gostei de Professor Layton and the Curious Village. Me apaixonei por ele desde os primeiros momentos. Sua história simples mas carismática, sua atuação de voz, seu carisma... Tudo funciona perfeitamente. É um game inteligente, um pouco curto, mas muito caprichado. Imperdível!

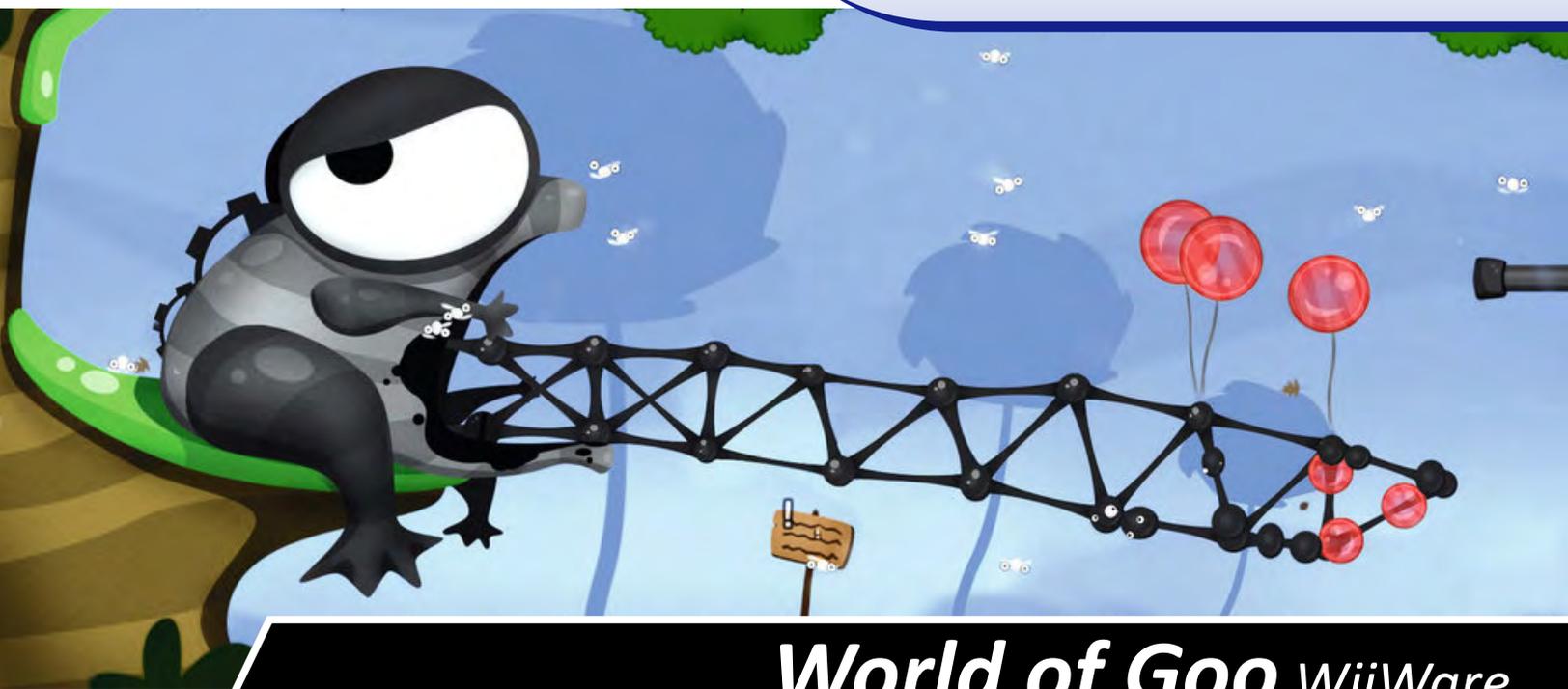


9.0

## Professor Layton and the Curious Village (DS)

GRÁFICOS 10.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 9.0



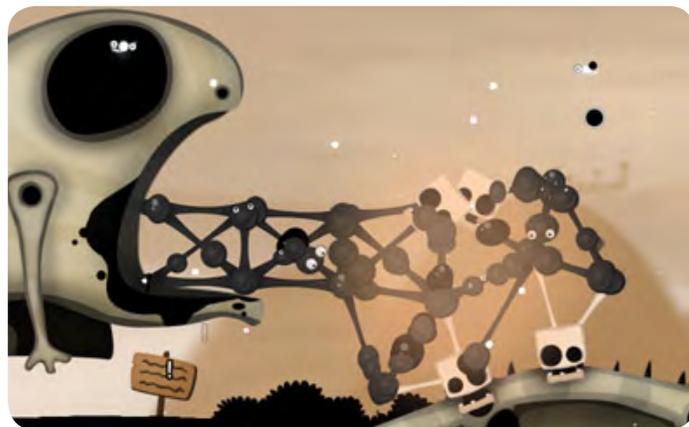
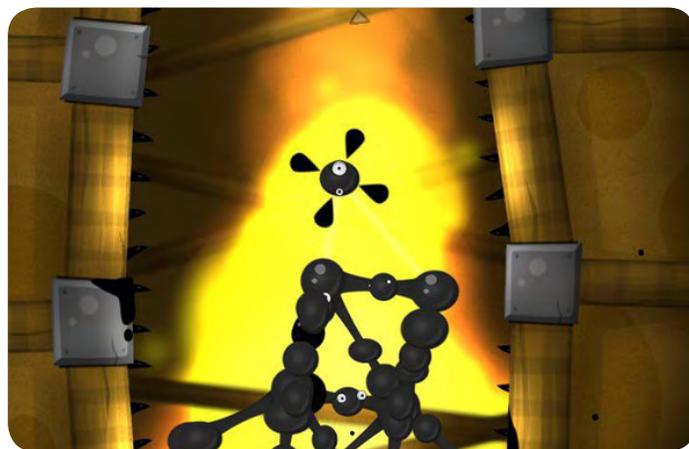
### World of Goo WiiWare

**UM BOM GAME** é aquele que consegue misturar elementos como jogabilidade, visual, som, enredo e mecânicas de forma coerente. Um ótimo game faz tudo isso e algo mais.

Uma rápida olhada em World of Goo fará você pensar que se trata apenas de um quebra-cabeça de “ligar os pontos”. Engano aceitável, mas não perdoável. Ao criarem um mundo vivo e único, os caras do estúdio *2D Boy* proporcionaram aos jogadores uma das experiências mais gratificantes e originais da história.

Poderíamos apenas levar as bolas de meleca (Goo) do ponto A ao ponto B, mas porque não dar sentido a esse desafio? Aqui você tem uma missão clara a cumprir: ajudar essas bolas a escaparem da malvada World of Goo Corporation, que escraviza as coitadas para transformá-las em diversos produtos.

Um simples enredo só será válido caso sua proposta esteja inserida em cada pedaço do game. E é nessa área que World of Goo brilha. Cenários apocalípticos, industriais e campestres que mostram a escala da jornada à frente; músicas cativantes, indo de um crescendo épico e passando por momentos noir; estilo gráfico original e sempre bem casado com a trilha sonora e o progresso das fases.



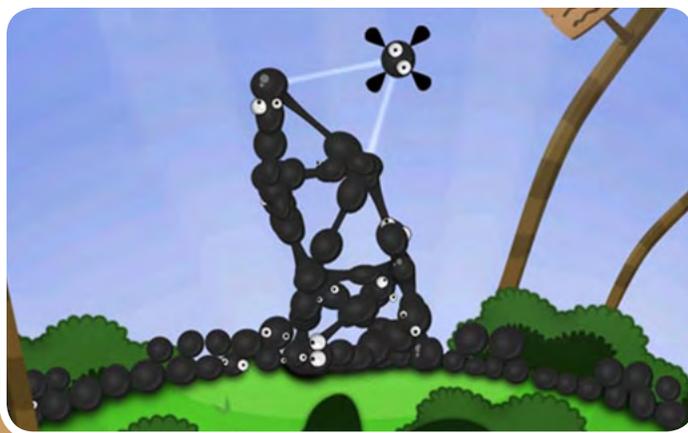
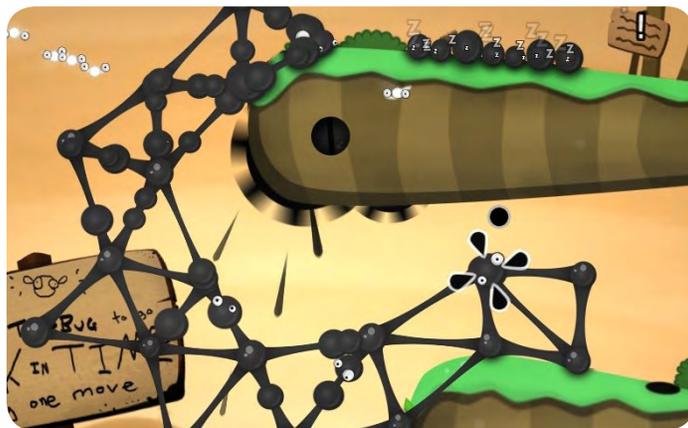
As mecânicas relacionadas aos quebra-cabeças em si também impressionam pela variedade e pela criatividade. Balões para erguer plataformas, bolas que se grudam às paredes e outras que precisam ser “acordadas”. Tudo isso em meio a uma *engine* de física realista que permite solucionar os desafios de maneiras diferentes.

É comum erguer uma parede de bolinhas e observá-la pender de um lado para outro, só torcendo para que não se parta ao meio – e isso acontece muitas vezes. A sensação de derrota pesa nos ombros, mas incentiva você a tentar de novo. A dificuldade em *World of Goo* não é extrema; assim como tudo no jogo, ela está no ponto certo.

Por fim, mas não menos importante, a narrativa. O excelente *Portal* (game da Valve) seria apenas mais um quebra-cabeça não fosse pela inclusão de Glados, sempre falando com o jogador e dando pistas sobre o que se passa naquele mundo. *World of Goo* faz a mesma coisa com as placas espalhadas nas fases e ironicamente assinadas pelo “Sign Poster”.

Algumas vezes essas mensagens dão pistas sobre como resolver um desafio específico; só que elas também vão alimentando a mitologia do game com referências à história. Melhor ainda são as inserções sarcásticas dirigidas ao jogador e que no final ganham uma proporção inesperada.

Não há um único aspecto que diferencie *World of Goo*; cada elemento parece ter sido meticulosamente preparado e colocado no lugar certo, na hora exata. Os afortunados que terminarem o game e derem especial atenção ao monólogo final com certeza terão sua vida mudada – e para melhor.



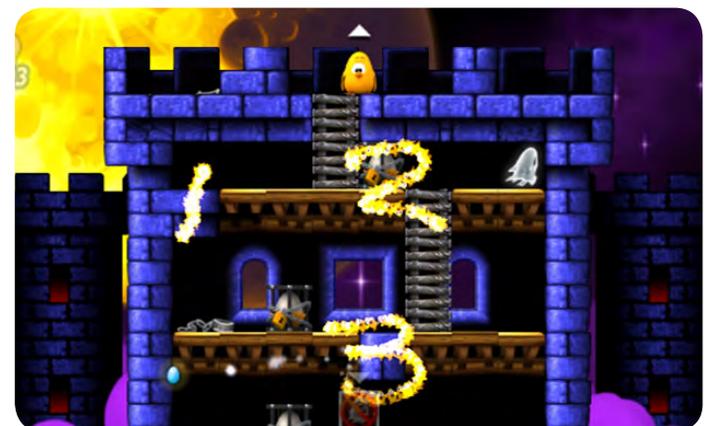


**UM PEQUENO PÁSSARO AMARELO** contra quebra-cabeças no estilo labirinto. Parece loucura demais? Fique calmo, tudo faz sentido em Toki Tori, um excelente game do serviço de jogos digitais do Wii.

Você comanda o pássaro (que na verdade mais é um pintinho) por diversas fases divididas em quatro mundos. Cada mundo traz um tema principal, tanto em relação ao visual como aos acessórios disponíveis.

Sua missão é simples: pegar todos os ovos espalhados no cenário. Porém eles estão posicionados em locais de difícil acesso (muitas vezes aparentemente impossíveis), com inimigos, perigos e buracos em seu caminho.

Toki Tori não é um jogo de plataforma; é um puzzle que lembra muito os games clássicos. O acúmulo de itens que vão aparecendo abre novas possibilidades, como tele transporte, arma de gelo e até a habilidade de construir pequenas pontes. Mas você geralmente tem um limite para usar certo



item e, nas fases mais avançadas, a quantidade disponível parece incompatível com a missão a ser cumprida. Fique calmo, pois é só o desafio subindo de nível.

Os gráficos de Toki Tori podem ser chamados de fofos, mas não beiram a infantilidade. Tudo faz sentido nesse mundo diferente, sempre na companhia de uma trilha sonora cativante e que não cansa mesmo após 10 tentativas frustradas de resolver uma fase.

O game não é para todo tipo de jogador. Porém, aqueles que apreciam quebra-cabeças inteligentes, que gostam de desafios cabeludos e que usam a jacket no Wiimote (sim, controles voarão) não podem deixar essa jóia de lado.

E mesmo você que não curte tanto assim o estilo de jogo, vale à pena apostar em Toki Tori. Talvez a música doce e a espetacular animação do personagem sejam suficientes para você perceber a qualidade do título.



# Dark Void Zero *DSiWare*



**TUDO COMEÇOU** como uma brincadeira interna para promover uma nova franquia da Capcom em consoles HD e PC. O game Dark Void estava próximo do lançamento quando foi revelado um antigo e esquecido jogo que serviu de inspiração para o novo título.

A história acima não é verdadeira, mas o jogo retrô em estilo 8 bits é. Dark Void Zero chegou ao serviço DSiWare em Janeiro de 2010, sem pretensões ambiciosas e seguindo a mesma prática recente da Capcom vista em Mega Man 9 e 10.

Enquanto seu irmão maior foi mal recebido pela crítica, Zero conquistou fãs rapidamente. É mais uma prova de que gráficos não são tudo e a diversão com boa jogabilidade sempre vence o gosto popular.

Dark Void Zero é um game curto, com apenas três fases. Mas além de elas serem bem longas, com o devido chefe ao final de cada uma, você tem a opção de buscar vários itens adicionais. A mecânica é simples: cenários 2D com muita ação e tiroteio futurista no melhor estilo Contra. A dificuldade também não fica devendo em nada e faz você pensar bastante para vencer os desafios.

A boa notícia é que suas armas vão sendo melhoradas e inclusive há o Jet Pack, símbolo da versão HD, permitindo voar e planar ao longo das fases.

Por 500 DSi Points (5 dólares) Dark Void Zero traz tudo que um fã de clássicos pode querer: gráficos caprichados, trilha sonora de peso e um gostinho de “quero mais”. Aproveite e compre logo o game, pois ele certamente voltará no futuro próximo enquanto a versão HD, talvez, não tenha a mesma sorte.





# BLAST FROM THE PAST

## SIN & PUNISHMENT (N64)

SUCCESSOR TO THE EARTH

Listar os games que todo fã da Nintendo deve jogar ao longo de sua vida é uma tarefa árdua. O desafio não reside apenas na quantidade de jogos que merecem esse título, mas também na dificuldade de encontrar os que se perderam no tempo e espaço da história.

Donos de Wii fiquem atentos: Vocês têm a rara chance de viver uma experiência inesquecível através do serviço Virtual Console. Viajemos então ao ano 2000...

por Pedro Pellicano



A escolha pelo uso de cartuchos prejudicou, e muito, o sucesso do Nintendo 64. Com espaço reduzido os games do console obrigavam as produtoras a limitarem seu conteúdo, fazendo-as buscar formas criativas de explorar o potencial do videogame sem chance de colocar a cereja no bolo: Animações, vozes e trilhas orquestradas.

Pior que isso, o formato tornava a fabricação mais cara e, por consequência, espantava tanto desenvolvedores como também consumidores. Mas quem abraça o mundo dos games com amor sabe que da limitação nasce o brilhantismo.

## Encontrando um tesouro

Não é porque a Nintendo produziu alguns dos clássicos mais memoráveis que ela deixou de se aliar a grandes parceiros ao longo de sua história. O melhor (mas não único) exemplo é a Square, com a série Final Fantasy.



Seguindo essa prática a Big N decidiu que o Nintendo 64 merecia um título hardcore feito por quem mais entendia do assunto. O gênero era de shooter; o estúdio, ninguém menos do que a Treasure.

Gostaríamos uma edição inteira da revista com a história e as obras dessa equipe. Para resumir basta dizer que o estúdio é reconhecido pelos shooters de dificuldade altíssima e produções sempre muito caprichadas na parte técnica.

Entre os destaques da empresa estão **Alien Soldier** (Mega Drive), **Mischief Makers** (N64), **Gunstar Heroes** (PS2), **Ikaruga** (Arcade/Dreamcast e outros), **Wario World** (Gamecube), **Bleach: The Blade of Fate** (DS), **Bleach: Dark Souls** (DS) e **Bangai-O Spirits** (DS).

Sob a direção de **Hideyuki Suganami**, responsável também por **Gunstar Heroes** e **Mischief Makers** (entre outros), **Sin & Punishment** começou a tomar forma e seguia o lema do estúdio Treasure: diversão arcade com dificuldade extrema e muito, muito exagero.



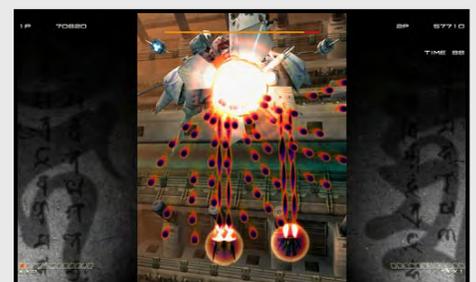
**Alien Soldier**



**Mischief Makers**



**Bangai-O Spirits**



**Ikaruga**

## Miolo do pão

Mesmo sendo um shooter, Sin & Punishment abordou o gênero sob uma ótica diferenciada. O objetivo era o mesmo: atirar nos inimigos que apareciam em sequência ao longo das fases, seguindo um caminho pré-definido conhecido como on-rails.

Mas em vez de comandar uma nave, o jogador controlava personagens humanos. Mais ainda, o progresso era linear e ao mesmo tempo ramificado. Em um momento você andava para frente e, logo em seguida, alçava voo com liberdade total de movimento pela tela.

Qualquer explicação sobre o jogo dará a impressão de ser uma bagunça, mas a Treasure conseguiu manter o ritmo constante e crescente durante a aventura. Aos poucos o jogador percebia as possibilidades que a mecânica oferecia.



## Tombos e quedas

Sin & Punishment começou a ser feito em 1997 e seu longo período de desenvolvimento evidencia as dificuldades encontradas pela equipe. O Nintendo 64 era uma máquina muito poderosa, mas ao mesmo tempo traiçoeira.

A complexidade das ferramentas 3D, vindas da Silicon Graphics, possibilitava games avançados e com efeitos inéditos. Porém os desavisados eram pegos de surpresa quando todo o esquema de jogo simplesmente quebrava na frente de seus olhos.

Desenvolver títulos para o console exigia atenção e cuidado adicionais com cada detalhe, desde o código de programação ao uso de texturas de forma inteligente para não sobrecarregar o processador.

Os chefes gigantes de Sin & Punishment foram um dos desafios da Treasure. Mesmo sendo feitos de modelos poligonais grandes, eles apareciam bem menores na tela porque o jogo era tridimensional (maior distância = menor tamanho = perspectiva). Aumentá-los ainda mais tornaria impossível a renderização. Foram necessários muitos testes até que se encontrasse um equilíbrio perfeito.

Até mesmo o sistema de detecção de impacto levou certo tempo para funcionar. Como a mira na tela era um sprite 2D, mas os cenários e inimigos eram em 3D, a Treasure penou até fazer com que o impacto de balas fosse 100% preciso. Uma pequena variação entre sua mira e o local atingido pela bala estragaria a precisão e a experiência do jogador.



Posição Esquerda



Posição Direita



## Questão de gosto (mas nem tanto)

Uma das primeiras ideias da Treasure era usar a posição esquerda nos controles de Sin & Punishment (ver imagem). Como todos tinham se acostumado com a outra forma graças a Mario 64, o estúdio decidiu que essa novidade seria um dos objetivos ao longo do desenvolvimento.

Quando a Nintendo viu isso achou legal, interessante, mas informou que os jogadores menos experientes teriam problemas com a posição invertida. A Treasure concordou e, por esse motivo, foi incluída a opção de escolher o esquema de controle em Sin & Punishment.

Como o game é on-rails você comanda seu personagem apenas para os lados, nunca para frente ou trás. O analógico move a mira na tela e os botões C (ou d-pad) esquerda e direita fazem você desviar para o lado. Dois toques nesses botões ativam um desvio mais rápido.

Os tiros são dados com o botão Z; aperte-o duas vezes e você atacará com uma espécie de sabre de luz – entretanto, isso só funciona contra inimigos e objetos que estejam próximos. Por fim, os botões L ou R são usados para pular.

Sin & Punishment também vinha com suporte ao acessório Rumble Pak (uma das muitas inovações da Nintendo ao longo dos anos) e um curioso modo de dois jogadores: uma pessoa controlava o movimento do personagem enquanto a outra ficava encarregada da mira e dos tiros. Funcional? Nem tanto.

## Nome da criança

Originalmente Sin & Punishment era chamado de Glass Soldier (Soldado de Vidro. Esse termo inclusive pode ser visto nos créditos do título. Mas na época a Nintendo estava desenvolvendo Red & Black, que viria a se tornar Perfect Dark.

A Nintendo decidiu usar o mesmo esquema com duas palavras fortes no título e foi sugerido o nome Sin & Punishment. Como complemento, o subtítulo **Sucessor to the Earth** foi inserido.

*Um dos nomes sugeridos e que foi até a aprovação final era Dark Wasteland.*



## História

Um dos aspectos mais legais de games antigos era o enredo criado pelos estúdios. Como boa parte dos títulos da década de 70 e 80 envolvia combates de naves ou labirintos, a jogabilidade em si era facilmente absorvida pelo público. Para dar conteúdo aos seus produtos os desenvolvedores elaboravam histórias incríveis, às vezes até absurdas, que tentavam situar os acontecimentos do jogo.

Mesmo sendo um shooter moderno, Sin & Punishment não largou essa tradição e apresentava uma trama pra lá de curiosa.

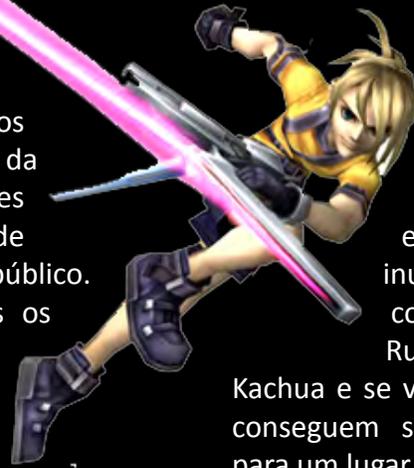
**Atenção: a seção abaixo contém spoilers para aqueles que não desejam conhecer a história completa do jogo.**

Em um futuro próximo a população mundial chegou a um ponto em que os alimentos passaram a ficar escassos. Os cientistas então criaram uma nova espécie animal para usar como comida aos humanos e colocaram a criação no norte do Japão. O nome desses bichos era 'Ruffians'.

Com o tempo essas criaturas mutaram e começaram a atacar as pessoas do país. A organização internacional de paz chamada Armed Volunteers foi enviada para solucionar o problema, mas esse grupo passou também a oprimir o povo do Japão.

Aparecem então os protagonistas da história. Chamada de Savior Group, a equipe liderada por Achi (mulher) sai em defesa dos japoneses contra os Ruffians e os Armed Volunteers. O jogo se inicia nesse ponto com cenas de animação (em tempo real) mostrando a chegada de Achi e seus companheiros, Airan (mulher) e Saki (homem), a Tóquio.

Mesmo obtendo sucesso em roubar uma nave de transporte inimiga, os três são atacados por tropas dos



Armed Volunteers e por Ruffians. Após vencer a batalha, aparece uma mulher com poderes telecinéticos (Kachua). Saki derruba-a do topo de um prédio e isso faz com que a cidade comece a se inundar de sangue. Saki acaba caindo junto com ela e ambos são transformados em Ruffians durante a queda. Saki mata Kachua e se volta para atacar Airan e Achi, mas eles conseguem se teletransportar para um lugar seguro a tempo.

O destino da dupla é uma nave dos Volunteers comandada por Brad. Ele ordena que a frota ataque Saki enquanto Achi e Airan atravessam corredores da nave para impedir que isso ocorra. Eles chegam até o comandante e após uma luta contra um Ruffian, Brad escapa em um jato. Achi usa seus poderes para colocar Airan em sua cola; eles finalmente derrotam Brad e toda a frota, podendo então se focar em Saki.

Achi acredita que pode transformar Saki novamente em um humano, mas pede que Airan atire na cabeça do companheiro para incapacitá-lo. Ela se nega e Achi cria uma ilusão que engana Airan, fazendo-a pensar que está em um trem cheio de Ruffians quando na verdade estava atirando em Saki.

Quando finalmente consegue se comunicar com Saki, Achi revela seu real plano: os combates contra Ruffians e Volunteers eram apenas um treino para a guerra global que ela vem planejando. Saki recupera as forças e consegue teletransportar-se junto com Airan para longe do local.

Eles acordam em uma praia infestada de Ruffians. Saki agora é metade Ruffian, metade homem e a dupla segue até um pequeno prédio próximo. Nesse momento Achi aparece e leva Airan como refém. Saki vai atrás e quando Achi pede que ele a ajude na dominação do mundo, Saki diz não. Achi decide destruir a Terra e Saki transforma-se novamente em um Ruffian gigante. Com a ajuda de Airan, eles finalmente derrotam Achi.



## Beleza frenética

Sin & Punishment não tem modelos de personagem incrivelmente detalhados e algumas texturas podem ser estouradas demais para alguns. Entretanto tudo é recompensado com ação do início ao fim.

A tela se enche de inimigos e balas, obrigando você a manter seu personagem em constante movimento, buscando proteção ao mesmo tempo em que tenta eliminar os oponentes.

E o que se perde em detalhes ganha-se em belos efeitos gráficos, explosões majestosas e chefes de cair o queixo. Os cenários têm vários pontos destrutíveis e que são obrigatórios àqueles que desejam atingir a pontuação máxima.

Sendo um shooter, Sin & Punishment privilegia a precisão e a sobrevivência. O sistema de pontos acumula seus tiros certos e dá bônus a cada nova onda de inimigos derrotada. Mas se você levar algum tipo de dano pode dar adeus aos pontos extras. Sim, a brincadeira aqui é imperdoável.

A parte sonora também depende do gosto pessoal. Usando efeitos e trilhas sintetizadas e com trechos de guitarra, Sin & Punishment passa uma sensação de anos 80. Ótimo? Para muitos sim, para outros, talvez nem tanto.

Mas relaxe porque esse aspecto certamente não será o principal na hora de aproveitar o game. E como ponto positivo de áudio, as animações são totalmente dubladas (em inglês) com vozes reais, motivo que levou ao uso de cartuchos de alta capacidade (ver abaixo).

Pode-se dizer que esse não é um jogo para qualquer pessoa. Até mesmo o tutorial já mostra de cara o nível de dificuldade que vem pela frente. Porém a aventura é relativamente curta, o número de Continues é alto e a diversão é garantida. Successor to the Earth

## Chega de ler, é hora de jogar!

Caso tenha chegado até aqui você provavelmente já jogou ou quer conhecer Sin & Punishment do Nintendo 64. Então ligue seu Wii, vá até a seção do Virtual Console e compre essa jóia nunca lançada no Ocidente – até agora.

O jogo original vinha com áudio em inglês e a Nintendo foi boazinha o bastante para adicionar menus e textos ocidentais na versão digital (as legendas, entretanto, continuam em japonês).

Isso justifica o preço mais elevado de 1200 Wii Points? Vá, jogue e depois me cobre.



### Ficha Técnica

- Sin & Punishment - Sucessor to the Earth
- Plataforma: Nintendo 64
- Lançamento original: 2000
- 1 a 2 jogadores
- Cartucho de 256 megabit (32 MB) Um dos maiores do console e do mesmo tamanho de Zelda: Ocarina of Time
- Memória Interna para saves
- Suporte ao Rumble Pak



### Virtual Console

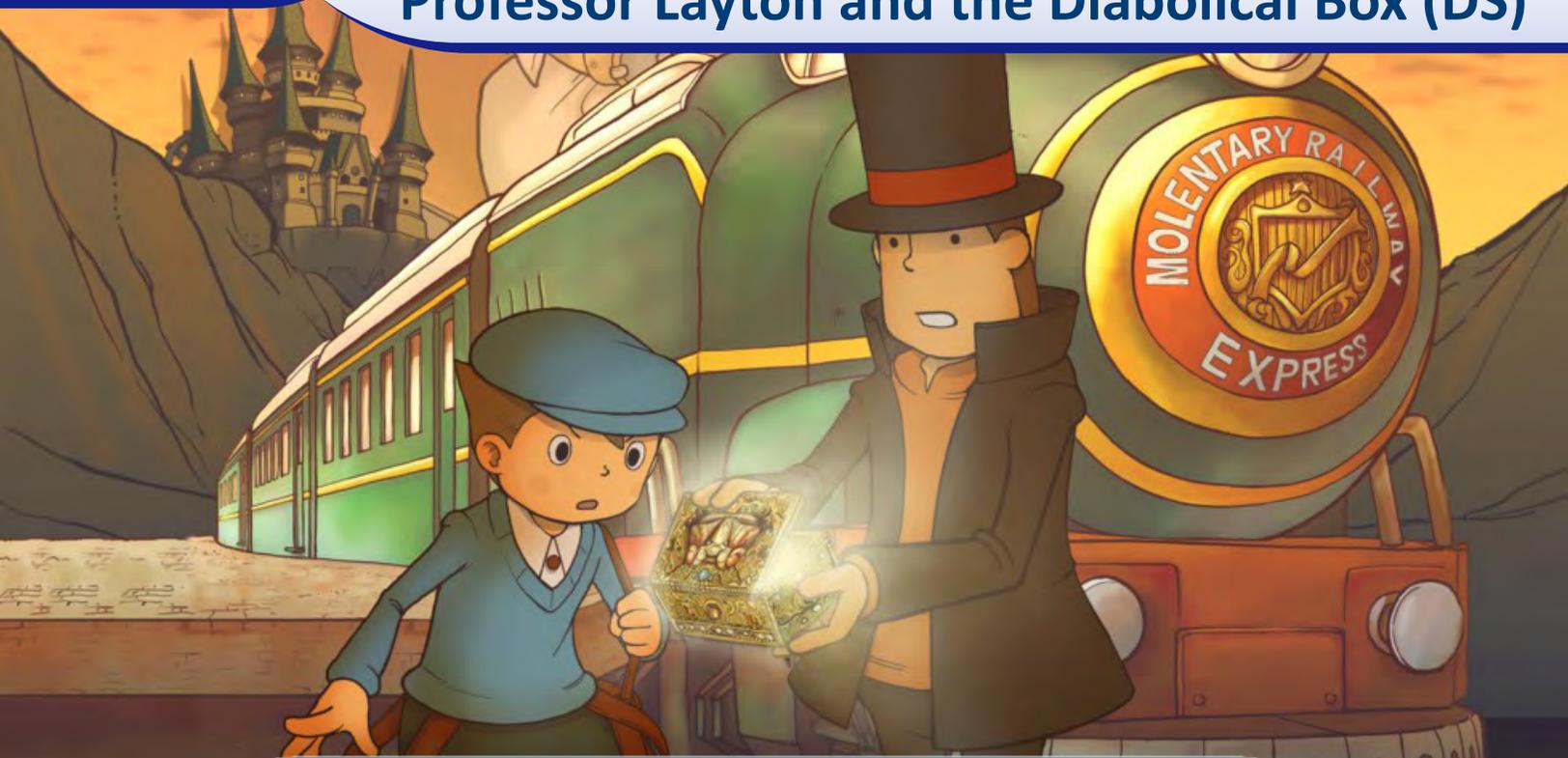
- Lançamento: 2007
- Preço: 1200 Wii Points
- Controles: Classic Controller Pro & Controle do Gamecube



*“Sabe o que farei com você se não comprar esse jogo?”*

## Análise

## Professor Layton and the Diabolical Box (DS)



# PROFESSOR LAYTON

# and the Diabolical Box™

*A sequência do primeiro Professor Layton foi certamente um dos jogos mais esperados desse ano para o Nintendo DS. Adicione novos e desafiantes puzzles a uma grande aventura vivida por Luke e Layton, e tenha a certeza de que temos mais um sólido game pela Level 5 à espera. Eu particularmente considero Professor Layton and the Curious Village um dos melhores jogos para o DS. A junção única da narrativa de mistério aos puzzles que testam o seu cérebro de certa forma me cativou absolutamente. Mas será que essa sequência é capaz de superar a todas as expectativas que nós já fãs de cartetinha da série temos pelo jogo? É o que iremos descobrir agora.*

Se você não conhece bem ou nunca jogou Professor Layton, vamos a uma rápida explicação: o game basicamente constrói uma aventura ao redor de um clássico mistério e permite que você avance na trama resolvendo os diversos puzzles que encontra pelo caminho. Assim, cada vez que você resolve um puzzle, pode receber alguma coisa realmente valiosa para o desenvolvimento da trama, seja algum item ou alguma informação que poderá ajudá-lo a resolver um mistério. A lógica para o jogo é aprendida rapidamente: em pouco tempo você já se verá usando a stylus para tocar em vários objetos ao redor da tela e interagir com eles. A movimentação pelos cenários continua a mesma do primeiro jogo: clicando no sapato, setas amarelas surgem na tela e através delas você pode se mover para novas áreas do jogo. E a tela superior do DS geralmente vai manter um mapa corrente das áreas junto com uma sugestão de onde você precisa ir.

No canto superior esquerdo da tela há um ícone da mala do professor, que lhe trará uma tela nova com uma série de opções a serem escolhidas. O ícone do diário lhe dará um resumo de tudo o que você já viveu no jogo sob o ponto de vista do Professor Layton. Essa pode ser uma boa ajuda caso você precise voltar e revisar as ocorrências passadas do jogo. Já o ícone de mistérios vai mostrar todos os mistérios atuais em que você está envolvido, e se eles já foram resolvidos ou ainda estão sem resposta. Esse é um bom lugar para você olhar quando estiver perdido ou inseguro do que fazer no jogo. Também há o índice de puzzles que lista todos os diversos puzzles que você já resolveu no game. Você mesmo pode voltar e jogar qualquer um dos puzzles destrancados em qualquer momento durante o jogo.

Junto com a trama principal, há também três mini-games. No mini-game da câmera, você deve juntar pedaços de uma câmera que estão espalhados no decorrer da aventura, e no mini-game do hamster você deve arranjar os espaços para que ele dê um determinado número de passos. Há também um mini-game do chá que vai testar a sua criatividade.

Ao decorrer do jogo, você vai descobrir novos ingredientes para o chá, que você deve combinar para fazer misturas raras, as quais poderão ser utilizadas para curar personagens doentes que encontrar pelo caminho. Ultimamente, mini-games têm recebido uma conotação bastante negativa pela crítica, mas eu particularmente considero esses eventos um anexo de grande valor para quebrar um pouco a rotina do jogo de apenas conversar com os personagens e resolver puzzles.

O elemento mistério agrega um valor de diversão inigualável no jogo, mas são os puzzles que trazem todo aquele charme pelo qual eu fui cativado. Nessa sequência, os puzzles podem variar em problemas matemáticos, labirintos, quebra-cabeças e muitos outros desafios para você resolver. Alguns puzzles são muito simples, mas

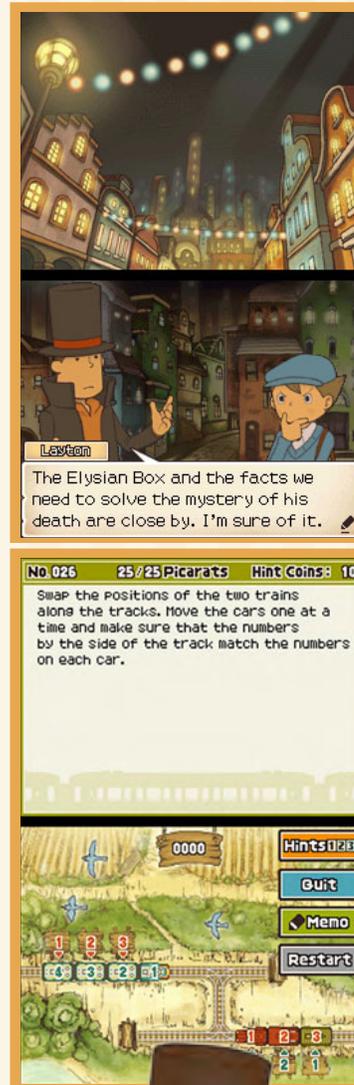


outros são tão difíceis que você vai se ver levando um bom tempo até conseguir encontrar a resposta. Para quem gosta de desafios assim, o jogo é um prato cheio! Você também é recompensado baseado em quantas tentativas foram necessárias para resolver puzzle. Quanto menos tentativas, mais Picarats você vai ganhar. Isso é um incentivo para que você pare e realmente pense sobre o problema antes de sair chutando qualquer resposta.

Professor Layton and The Diabolical Box traz uma trama nova em folha. Desta vez, os mistérios giram em torno de uma caixa que supostamente mata a qualquer indivíduo que a abra. Uma carta é mandada ao Professor Layton de um amigo seu, o Dr. Andrew Schrader, que diz estar em posse da caixa e ele está decidido a pesquisá-la e desvendar qual o segredo por trás deste objeto. Na carta, o doutor diz que não consegue resistir por muito tempo e que vai abrir a caixa, e pede que, caso algo aconteça a ele, o Professor assuma o comando da pesquisa. Assim, Layton e Luke correm até o endereço de Schrader, ansiosos para descobrir se ele ainda está vivo. E é aí que o mistério sobre o segredo começa a se revelar...

Para aqueles que jogaram o primeiro jogo da série (e eu totalmente recomendo que todo mundo jogue, ainda que não seja necessário), vai ser perceptível que tudo corre mais ou menos como antes: a conversa com os personagens, a movimentação, os puzzles secretos. A diferença toda está obviamente na situação e no clima. Enquanto que Curious Village se passava numa única aldeia, desta vez você vai viajar para várias vilas diferentes, assim como florestas densas e um enorme castelo – eventualmente até viajará de trem! - o que lhe deixará com o sentimento de que esse jogo é ligeiramente maior que o primeiro. Não só isso, você vai reparar também que há uma variedade maior na trilha-sonora, refletindo melhor o tom dos cenários. Ainda há aquele acordeão simples de música de rua, mas também há cordas dramáticas e piano taciturno, dependendo do lugar em que você estiver. Além da grande variedade de ambientes, você vai reparar que o visual traz a mistura adorável que marcou o primeiro jogo: do ambiente europeu com alguns elementos emprestados do anime japonês.

Assim como no primeiro título de Layton, Diabolical Box também possui o seu encanto, mas eu sinto que a coisa possa ter se perdido um pouco. Esse novo jogo tem de tudo: desde lutas de espada, até povoados dominados





por vampiros, o que faz com que a narrativa perca um pouco da sua naturalidade. De fato, você não sente que as coisas se conectem por conta própria como foi em *Curious Village*: há personagens sem nenhuma profundidade e de vez em quando você pode se sentir perdido na história, sem entender a importância de algumas coisas e o foco dado em outras.

Mas isso não significa que a fórmula de sucesso de *Professor Layton and the Curious Village* esteja ausente nesse jogo. Se você gostou do primeiro título da série, *Diabolical Box* não irá decepcioná-lo. Esse novo jogo possui puzzles incríveis, mini-games muito divertidos, extras mais sólidos, e todo o quê de mistério por trás que os fãs da série com certeza vão adorar. Tudo isso embrulhado em 20, talvez 30 horas, dependendo do seu estilo de jogo. Recomendado!

8.5

### Professor Layton and the Diabolical Box (DS)

GRÁFICOS 9.0 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.0 | DIVERSÃO 8.5



**NINTENDO BLAST**

Quem somos | Parceiros | Anúncio

HOME REVISTA FORUM GAMES

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 ao 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](http://www.CompreDaChina.com/nintendo_DS)

Nintendo Wii  
Antes de comprar, compare! No 3dCotel você encontra o menor preço.  
[www.rocklaser.com.br/3dCotel](http://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](http://www.Shopping.UOL.com.br)

Wii apenas R\$ 695,00  
vários brindes e modelos em até 18 x nos cartões  
[www.v7eletronic.com.br](http://www.v7eletronic.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](http://www.nintendoblast.com.br)

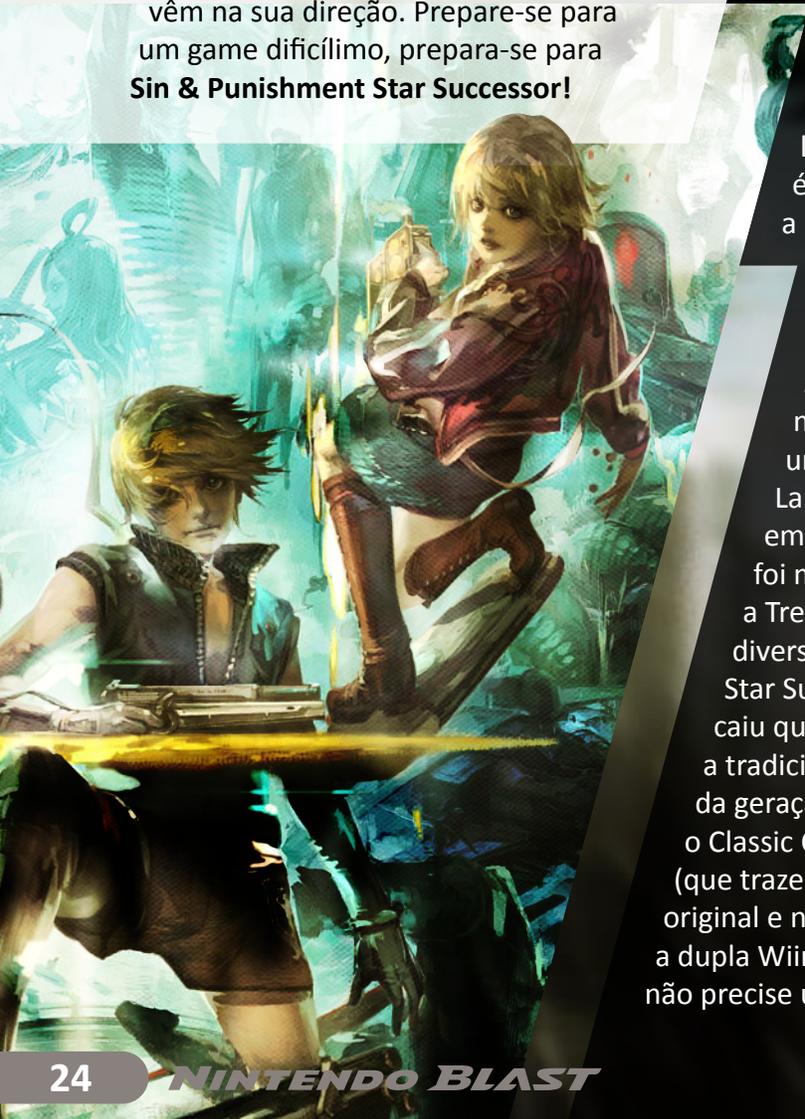
## Já conhece o Nintendo Blast?

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!

## Análise

## Sin &amp; Punishment: Star Successor (Wii)

Esqueça tudo o que você sabe sobre joguinhos fofinhos, com menus bonitinhos, tutoriais mais do que óbvios e cores vivas. Deixe para trás qualquer jogo com nível de dificuldade "Very Easy" ou que queira outra coisa que não seja te matar. Ao colocar o disco de **Sin & Punishment Star Successor** no seu Wii, prepara-se para mergulhar num mundo recheado de batalhas intensas onde sua única preocupação vai ser sair vivo. Esteja pronto para enfrentar hordas imensuráveis de inimigos nos mais variados cantos do planeta enquanto luta para não ser atingido por nenhum dos "zilhões" de tiros que vêm na sua direção. Prepare-se para um game difícilimo, prepara-se para **Sin & Punishment Star Successor!**



Sin & Punishment Star Successor é a mais nova aposta da Treasure para o Wii. Mas não pense que ela seguiu o caminho de outras empresas que desistiram de lançar jogos de suas séries tradicionais para investir no crescente público casual do console. S&P é um jogo com forte apelo ao público veterano, seja pelo seu nível de dificuldade muito acima da média (inclusive dá para ser morto já na fase-tutorial inicial do jogo) ou pelo seu gênero rail shooter, que fez a infância de muitos jogadores. Sendo o sucessor do igualmente difícil Sin & Punishment lançado apenas no Japão para o Nintendo 64, é a chance de nós, ocidentais, termos acesso a um material que por tempos nos foi privado.

### O sucessor estelar

S&P é um rail shooter bem ao estilo tradicional, mas com diversos detalhes que fazem deste game um verdadeiro sucessor do primeiro jogo para o N64. Lançado no fim da vida do Nintendo 64 e apenas em território nipônico, o esplendor do S&P original foi muito limitado. Mas, nessa versão para o Wii, a Treasure traz para nós uma aventura fascinante com diversas melhorias em relação à primeira edição. Em Star Successor, a jogabilidade com o Wiimote+Nunchuk caiu que nem uma luva, conseguindo nivelar bem a tradicionalidade com o conforto de um controle da geração atual. Diferentemente da jogabilidade com o Classic Controller ou com o joystick de Game Cube (que trazem à tona a mesma forma de jogar da versão original e não são nem um pouco recomendados), a dupla Wiimote e Nunchuk faz com que você não precise usar dois analógicos ao mesmo tempo.



Agora que é possível voar também, a tentativa de controlar a mira e os movimentos do personagem pelos cenários é frustrante usando dois analógicos, no entanto, os controles do Wii com sensor de movimento permitem que você mire e ande sem tal desconforto. Isso se deve ao uso do pointer para mirar e do nunchuk para se locomover. É claro que a progressão pelos estágios é automática e contínua (você só para de seguir em frente quando um chefe surgir e ocupar toda a tela), mas você não ficará completamente preso aos trilhos, pois é possível (e necessário) se movimentar para evitar bater de encontro com os inimigos e seus ataques. E para reduzir tantos inimigos a pó, você estará armado com diferentes tipos de golpes, cada um com seus prós e contras, sendo necessário estudar cada um para desferi-los na situação certa. Segurando o botão B do Wiimote você atirará continuamente, uma das coisas que você passará 90% do game fazendo. Quando você precisar acertar mais inimigos de uma vez e com mais poder de fogo, basta carregar um golpe especial com o A e depois soltar o botão para atirá-lo.

Se os adversários estiverem bem próximos ou se você quiser rebater mísseis e outros projéteis em direção aos seus alvos, pressione o botão B uma vez (ou mais de uma, para um combo) que o seu personagem desferirá um golpe a curta distância. Fora isso, o botão C faz pular, enquanto Z o faz esquivar (o que é uma verdadeira benção do jogo) e um toque no botão A trava a mira de forma eficiente. É claro que cada um dos dois personagens selecionáveis, o corajoso Isa e a enigmática Kachi, tem suas particularidades, mas isso não muda a disposição dos comandos pelos botões. Outro ponto que Star Successor herdou de seu pai foi o grande investimento em gráficos e animações de ponta.

O primeiro jogo fugia ao padrão do Nintendo 64 e sua continuação, embora não seja o jogo mais belo do Wii, consegue nos trazer cenários ricos, animações fluidas e efeitos de luz impressionantes (e tudo isso com raríssimas quedas na taxa de quadros por segundo ou qualquer tipo de slowdown). A sonoplastia é repleta de ritmos eletrônicos que revivem os momentos de tiroteios em fliperamas, pode não ambientar bem os estágios, mas é uma boa carga de saudosismo. Mas o visual do jogo traz consigo uma grande falha: ele é péssimo na hora de nos dar noções de profundidade, tornando difícil a escolha entre golpes de curta ou longa distância.

É difícil saber se um inimigo está próximo ou longe, o que frustra bastante, pois são muitos adversários na tela e um erro pode ser fatal!





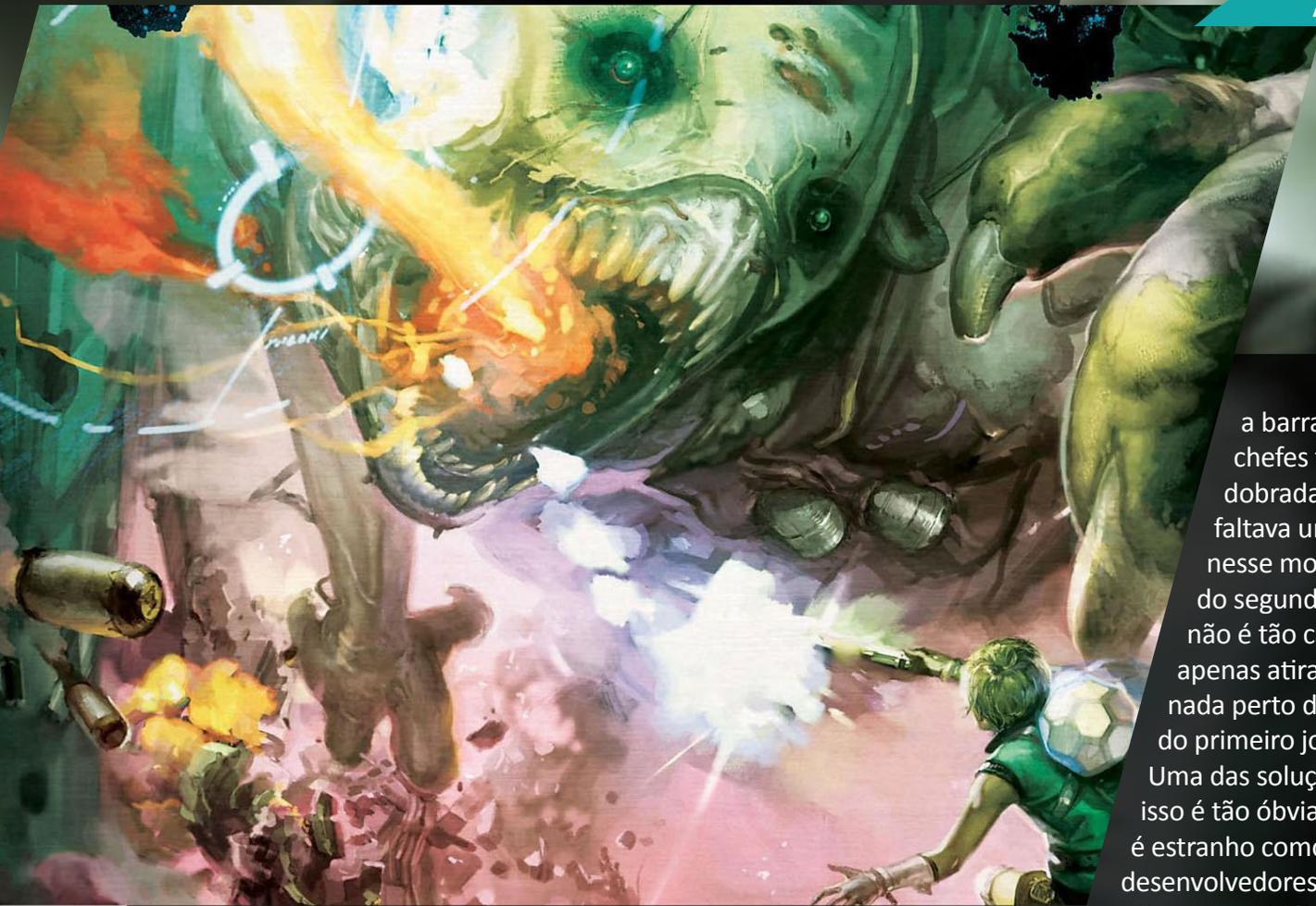
ANÁLISE

## Pecado e (muita) Punição

Sin & Punishment (pecado e punição, traduzido), fará você realmente se sentir como se tivesse pecado e sua punição fosse realmente enfrentar tal game. Falo isso por que nas muitas horas em que aproveitei este jogo, quase tudo o que surgia na tela não pensava em outra coisa que não fosse me dilacerar. Se você enjoar do game ao encarar umas cinco vezes seguidas a tela de Game Over, este jogo não é para você, por que até o fim dele você provavelmente não conseguirá mais dormir de tanto medo da maldita tela da morte. Mas eu também incentivo você a continuar tentando, por que não há outro jeito de superar as adversidades do jogo se não for pela tentativa e erro e também pelo estudo e cálculo dos padrões de ataque dos inimigos. É incrível quanto tempo você passará analisando minuciosamente as características de cada chefe para pegar o timing certo de desferir os seus golpes.



Todo esse excesso de matemática pode assustar um pouco, mas quando você vir aquele imenso monstro colossal tombar em chamas depois de sucessivos fracassos, o sentimento de auto-superação tomará conta. Em Star Successor, a Tresaure implementou diversas funcionalidades para deixar o jogo um pouco mais amigável, mas sem perder toda a agressividade do mesmo. As vidas são infinitas, embora uma morte faça você voltar ao último checkpoint, e os tutoriais ajudam bastante os iniciantes. Por outro lado, o verdadeiro “pecado” desse game é sua história. O enredo que tem cara de ser algo sério e complexo funciona mesmo como pretexto para te lançar nos diversos estágios do game. Há muitas coisas na história que realmente parecem ter saído da mente de um louco; você começa numa nave que, do nada, é atacada e logo depois já está numa cidade abandonada sendo atacado por algo que parece um mago futurista. Só o nome da organização criminal inimiga já tem cara de algo bem aleatório: Nebulox. Mas é claro que, embora explorada de forma supérflua, o enredo de Star Successor não desqualifica o game, afinal, um jogo de tiro em trilhos não precisa tanto de um enredo, pois só o que queremos é ir direto para a ação e estourar os miolos de tudo à nossa volta. Mas é claro que o contrário também pode acontecer e os seus miolos serem estourados (o que frequentemente acontece).



a barra de vida dos chefes também é dobrada. No entanto, faltava um pouco mais nesse modo, a função do segundo jogador não é tão cativante, apenas atirar não é nada perto da função do primeiro jogador. Uma das soluções para isso é tão óbvia que é estranho como os desenvolvedores não aplicaram tal idéia: se

## Cooperando e Competindo

Não pense que a sua jornada por Star Successor será algo completamente solitário, é certo que o game tem foco no individual, mas o modo para dois jogadores e a conectividade Wi-Fi são fatores determinantes. Na jogatina em grupo, o primeiro jogador tem controle sobre o protagonista e uma mira para atirar, ao passo que o segundo jogador só poderá controlar uma segunda mira independente. Não vou dizer que é um mar de rosas, mas é algo divertido. Joguei bastante na cooperatividade e arrisco dizer que é algo melhor do que o single player, mas poderia ser bem mais desenvolvido. O multiplayer de Sin & Punishment é interessante e requer que ambos os jogadores estejam em sintonia e que haja divisão do trabalho, mas tal modo não facilita em nada a superação de desafios, pois, embora você tenha o poder de fogo dobrado,

são dois personagens selecionáveis, cada jogador poderia muito bem controlar um deles. Simples, não? A conexão Wi-Fi permite ao jogador competir com outros quanto ao Score conseguido em cada fase. São vários os fatores que determinam os pontos obtidos e você confere tudo direitinho no Box na próxima página. Esse recurso não é uma mera desculpa para colocar o símbolo "Nintendo Wi-Fi Connection" na caixa do jogo, mas algo que pode ser muito bem explorado por aqueles que realmente querem se superar mais e mais com Star Successor.



## Supere-se

Além de se preocupar em arrebentar todos os inimigos de cada fase, em *Star Successor* você também precisará fazer isso do melhor jeito possível, pois cada mínimo detalhe da missão pode render pontos extras para o Score.

**1** A cada monstro que você pulveriza, aumenta-se 0,1 no seu multiplicador de pontos, podendo chegar até x16. Logo, não deixe que grupos enormes de criaturas fracas passem sem serem metralhados em troca de alguns bônus no multiplicador. Mas cuidado, pois se você for atingido por algum adversário, o fator de aumento do Score cairá na mesma proporção..

**2** Também é preciso ter atenção com as medalhas de ouro, elas caem quando você cumpre alguma condição especial (e secreta). Assim, concentre-se em destruir tudo o que vier, tentando sempre reduzir a pó grupos inteiros de monstros iguais, e desviar do máximo de golpes possíveis. Mas, fora essas dicas gerais é preciso ir tentando até achar essa “condição especial”.

**3** Mantenha os pés no chão e seu Score alcançará os céus. Quanto mais tempo você se manter de jejum da habilidade de vôo, mais pontos extras ganhará. Aproveite bastante os estágios onde o chão existir para aumentar o Score.

**4** Fez tudo certinho? Agora conecte seu Wii na internet e compare seu Score com o dos campeões mundiais. Ainda não chegou ao topo? Continue tentando!

## Shooter Definitivo?

Dentre os vários shooters que o Wii nos apresentou até agora, o uso do pointer do Wiimote foi uma das melhores evoluções que se podia ter nesse ramo dos vídeo-games. E, embora jogos como *House of Dead* e *Resident Evil* tenham sido bons jogos de tiro em trilhos, é *Sin & Punishment: Star Successor* que veio para ficar. Se você procura nos games atuais algo que relembre suas jogatinas passadas, repletas de desafio e auto-superação, S&P é mais do que recomendado. Aconselho-lhe a optar pelo modo Hard logo de cara, será um prato cheio para aqueles que já estão acostumados a se comprometer a um jogo, mas também será um desafio e tanto para os novatos. Seja pelos seus gráficos muito bem feitos, pela sua sonoplastia que nos faz reviver o passado ou pelo seu incentivo à sempre se superar e vencer os desafios, *Star Successor* pode muito bem ser considerado a melhor experiência de tiro do Wii. Cada estágio irá trazer-lhe uma experiência bem diferente. O “felling” de cada fase é bem distinto, em um estágio você terá o céu inteiro para se locomover (A sensação é de estar num simulador ou montanha russa, mas sem qualquer dispositivo de segurança), já em outros fuzilará inimigos dentro de uma corrente marítima. E há ainda fases em que você avançará por progressão lateral, estilo os antigos side-scrolling. Reúna toda a coragem que há dentro de você e prepare-se para um jogo extremamente desafiador e intenso! Não há tempo a perder para pôr as mãos em *Sin & Punishment: Star Successor*.



9.5

### Sin & Punishment: Star Successor (Wii)

GRÁFICOS 9.5 | SOM 8.5

JOGABILIDADE 9.5 | DIVERSÃO 9.5

# CUSTOM BLAST

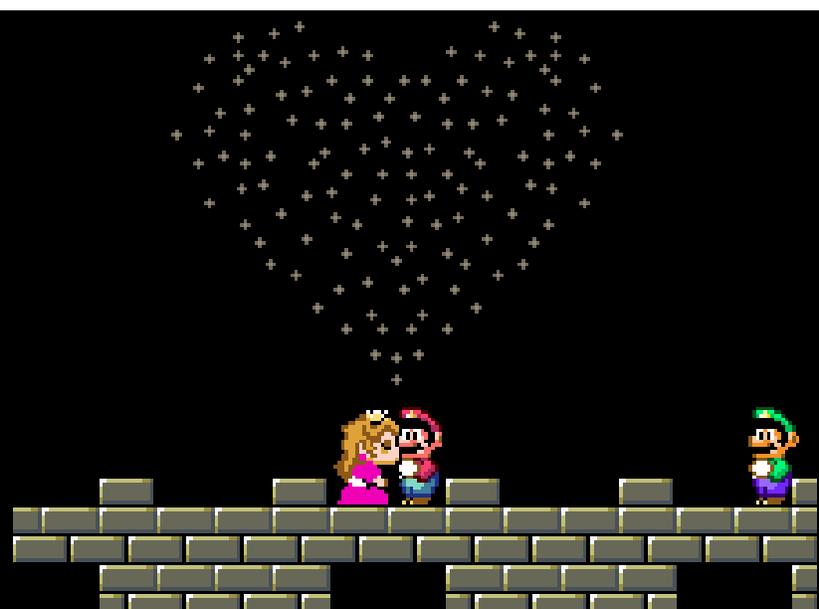
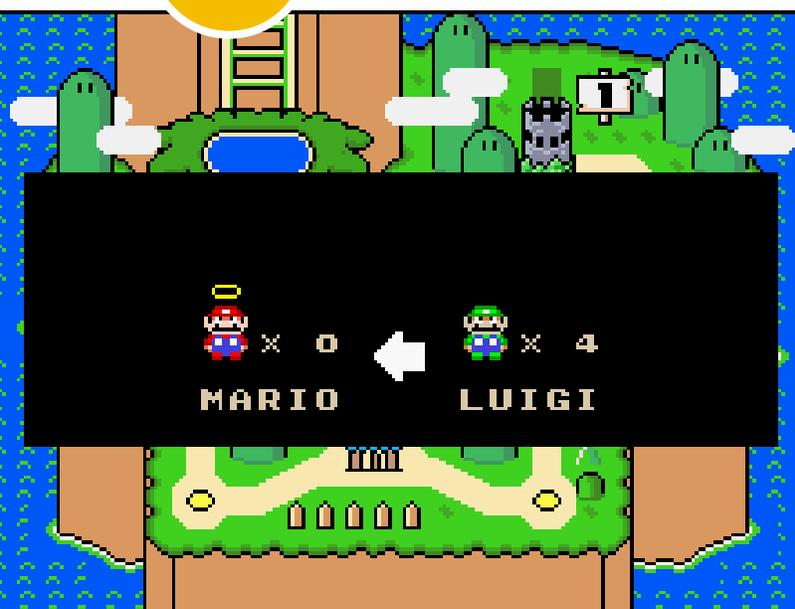
## A Cena e o Tema!

A sessão **Custom Blast** promove concursos de criação com nossos leitores, seja em imagem ou texto. Tudo acontece através do Fórum Nintendo Blast e os resultados são divulgados nas edições da revista. Os vencedores receberão pontos e poderão ganhar prêmios! Acesse <http://forum.nintendoblast.com.br> e participe do próximo!

E nesta edição, o tema escolhido foi:

**A Cena e o Tema Escolha uma imagem ou cena de game e combine com uma legenda.**  
As combinações mais criativas foram selecionadas e você confere agora:

**1º Vencedor** Mebs



## A vida é tão injusta...

*Nas páginas seguintes confira os próximos colocados e menções honrosas.*



2º Capi

Problemas existenciais

Não são exclusivos de adolescentes

3º

*Crazy Dark Sonic*



EM QUEM VOCÊ PENSA QUE VAI ATIRAR ESSA POKEBOLA?

# Menções honrosas



**Ay'Kie**



**Tico**



**Bruno DS**



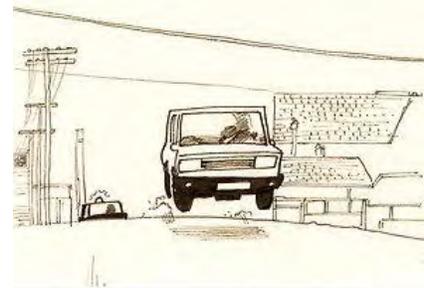
**HLSH**



**Neko**



**Capi**



**VIDA**  
Sempre imitando os jogos...

**Linkzx**



**DNS**

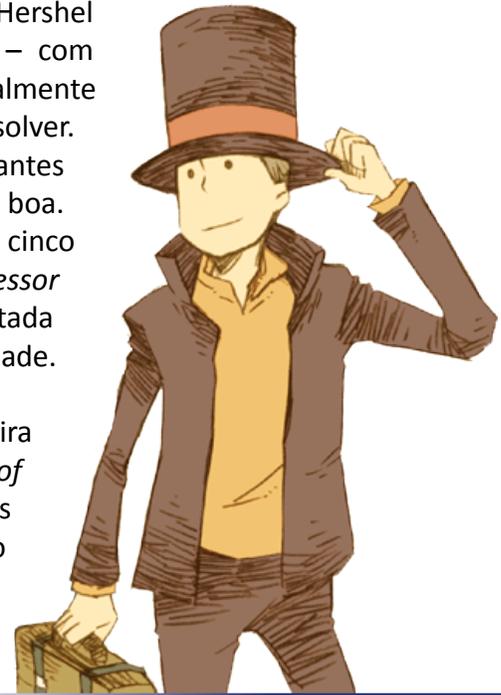
## Dos jogos para o cinema, Prof. Layton traz novos mistérios

Pouco após o lançamento do seu quinto jogo para o Nintendo DS, Professor Layton e seu fiel aprendiz, Luke Triton, decidem mudar um pouco de ares. Eis a deixa para que as aventuras da franquia da Level-5 apareçam pela primeira vez nos cinemas japoneses. O Random Blast de hoje falará sobre **Professor Layton and the Eternal Diva**, o primeiro filme da série. Você já ouviu falar?



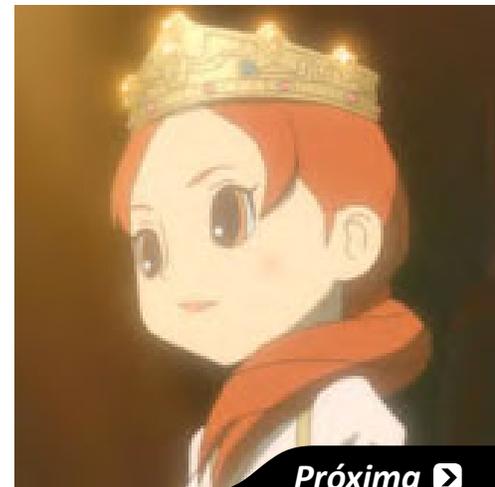
A essa altura, todos já devem saber do notável Professor Hershel Layton: um autêntico inglês, amante de chás, e arqueólogo – com uma queda muito grande por quebra-cabeças. Ele não é realmente um detetive, mas não existem mistérios que ele não possa resolver. Suas aventuras ao redor do mundo envolvem os mais intrigantes casos resolvidos, o que lhe credita uma reputação muito boa. No portátil da Nintendo, nosso querido professor já protagonizou cinco jogos, dois dos quais lançados no Ocidente. O último game, *Professor Layton and the Specter's Flute*, tem a sua sequência diretamente contada no filme, que narra a investigação de Luke sobre o conceito da imortalidade.

Os trailers do filme, no entanto, sugerem que a história inteira possa ser um *flashback*. É bom lembrar que tanto *Mask of Miracles*, quanto *Specter's Flute*, têm os seus acontecimentos antes da primeira trilogia, que inclui os jogos lançados no Ocidente, onde Luke aparece mais velho e experiente.



### Afinal, qual o caso desta vez?

Jenis Quatlane é uma famosa cantora de ópera. Ela escreve para o professor convidando-o para ir à casa de ópera onde ela está trabalhando, a Crown Petone, para assistir a um espetáculo. Há algo mais, porém: coisas muito estranhas andam acontecendo na casa de espetáculos, e um desaparecimento talvez esteja relacionado ao caso. Um ano atrás, uma amiga de Jenis, Melina, desapareceu misteriosamente, retornando pouco tempo depois. O intrigante foi o relato da garota, que afirmou ter estado a um palmo da imortalidade. Naturalmente, a história deixou Layton e seus aprendizes fascinados. Então, eles viajaram até a casa de ópera para conferir tudo mais de perto.



Assim que chegaram, algo muito estranho acontece: com a casa lotada para assistir a mais um espetáculo, um homem mascarado aparece diante de toda a plateia convidando-os a participar de um jogo. O vencedor ganhará a “vida eterna”. Aos que perderem, restará a morte. E assim Layton, Luke e Remi precisam desvendar os mistérios da vida eterna antes que seja tarde demais.

Além de mais uma excitante história, que certamente vai mexer com a imaginação de muita gente, o filme traz uma grande trilha sonora. Afinal, nosso palco é uma casa de ópera, e não poderia haver situação melhor para uma vasta seleção da refinada música erudita.



A animação foi produzida pelo estúdio OLM, o mesmo responsável pelas séries Pokémon e Berserk. A direção ficou a cargo de Masakazu Kubo, também conhecido pelos filmes dos monstros de bolso. E, embora mesmo no Japão a maioria dos críticos tenha torcido o nariz para os filmes de Pokémon, Professor Layton and the Eternal Diva foi um sucesso de crítica, tornando-se um dos primeiros filmes baseados numa série para videogames a conquistar uma recepção tão boa.

Para você que se empolgou com a história, prepare-se: devido à boa aceitação do filme em terras nipônicas, a Level-5 decidiu lançá-lo em outras regiões esse ano. No Reino Unido, a película só será lançada em outubro, mas já está à venda nos formatos de DVD (£9.99) e Blu-ray (£12.99). Haverá uma edição de colecionador contendo os dois formatos, um disco de bônus com os extras e um livro sobre a série. Para o Brasil, por enquanto, não há qualquer previsão.

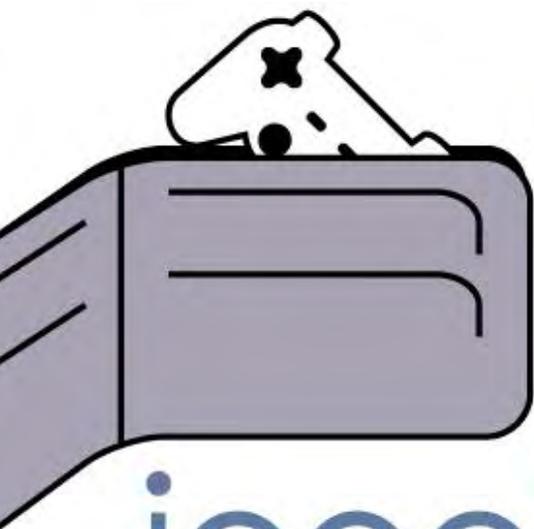
Os fãs que quiserem assistir terão que importar os discos e caprichar no inglês.

E tem mais: uma nova produção está em andamento, o que significa que Professor Layton invadirá os cinemas japoneses mais uma vez, no fim de 2010. Vamos esperar e torcer para que chegue ao Brasil.



Enquanto Isso

## Entrevista: Deputado Luiz Carlos Busato e o Projeto Jogo Justo



*Ser gamer no Brasil não é fácil. O preço dos consoles, games e acessórios são absurdamente caros, tornando a diversão limitada. Não é todo mundo que pode desembolsar mais de R\$ 1.000 em um Nintendo Wii ou R\$ 250 em cada jogo. Infelizmente, as pessoas mais humildes ou são completamente excluídas, ou então apelam para a pirataria. Pirataria essa que afasta grandes empresas da América Latina no geral. A Sony, por exemplo, lançou o PS3 no país quatro anos após o lançamento nos Estados Unidos, e ainda por um preço considerado abusivo por muitos. É um mercado que tem tudo para explodir, mas que não se desenvolve devido à burocracia, os altos impostos e à falta de investimento.*

# jogojusto

### O Projeto Jogo Justo

A partir dessa preocupação nasceu o projeto “Jogo Justo”, que visa reduzir impostos sobre consoles e jogos importados, além de buscar apoio do governo para desenvolver a indústria de games no país. Atento a importância dessa luta, o deputado federal e vice-líder do Governo na Câmara, Luiz Carlos Busato (PTB-RS), resolveu apoiar a causa. É o primeiro mandato dele como deputado federal. Antes, Busato foi secretário de obras na cidade de Canoas (RS). O Nintendo Blast entrevistou com exclusividade o parlamentar gaúcho. Confira:

**NINTENDO BLAST - Como o senhor ficou sabendo do projeto “Jogo Justo” e por que resolveu aderir?**

**DEP. LUIZ CARLOS BUSATO:** Conheci a ideia do projeto através de uma amiga que indicou o meu nome para o senhor Moacyr Alves, responsável pelo “Jogo Justo”. Primeiramente, achei a proposta muito boa, mas resolvi aderir ao movimento quando tomei conhecimento de que os jogos e consoles são muitos caros e hoje se tem a possibilidade de reduzir a carga tributária desses produtos. Depois, avaliando, viu-se que a medida também pode gerar empregos e diminuir a pirataria.

### Acesso

Levantamento recente do IBGE mostrou que as classes mais baixas não tem acesso à aparelhos modernos, como tocadores de MP3 ou videogames de última geração. A causa são os preços abusivos cobrados do consumidor brasileiro. O país tem tantos impostos que os eletroeletrônicos importados chegam a custar até quatro vezes mais do que deveriam. Por exemplo: o Wii Americano custa US\$ 199. Sem imposto, ele deveria sair por, no máximo, R\$ 500. É um preço ainda bem elevado, mas muito mais acessível. Os jogos vão pelo mesmo caminho: Super Mario Galaxy custa US\$ 49,99. Se chegasse sem imposto ao país, seria vendido por aproximadamente R\$ 120.

Como líder do Governo, o que o senhor tem feito para sensibilizar os políticos e os gestores do governo sobre a importância do “Jogo Justo”?

**BUSATO:** No momento, tudo está numa fase de estudo. Antes de conversarmos com o Governo e seus representantes, temos que ter um embasamento de que com a redução de impostos aumentará também a arrecadação, e em consequência os benefícios que o Governo terá.

Atualmente, é possível reduzir a carga tributária para que videogames, jogos e acessórios cheguem ao país a um preço mais acessível? Como isso pode ser feito?

**BUSATO:** Acreditamos que sim, uma vez que será um incentivo para a venda e criação de jogos, novas fábricas e geração de emprego. Mas o estudo que a equipe do Jogo Justo está realizando nos dará mais respostas.

O senhor acredita que essa medida pode reduzir a pirataria no Brasil?

**BUSATO:** Este é um dos motivos que deverão ser provados junto ao Governo. Com a redução do valor dos jogos, com certeza muitos irão adquirir jogos originais, aquecendo o mercado. Além de outras formas de inibir a compra de jogos piratas.

O senhor planeja apresentar algum projeto sobre o assunto? Se sim, o que vai propor?

**BUSATO:** A princípio não. Uma vez que apresentado o projeto, se o Governo não se manifestar favoravelmente, dificilmente será aprovado. Nós estamos indo pelo caminho mais fácil, ou seja, indo direto ao Governo e provar para eles que a redução da carga tributária é favorável tanto para o Brasil, quanto para os consumidores.

Há no país bons desenvolvedores de games, mas que não obtém sucesso por falta de recursos. O que poderia ser feito para desenvolver essa indústria no país?

**BUSATO:** Em primeiro lugar, aquecer a economia com a venda de jogos com preços justos, tendo este aquecimento, o mercado interno vai começar a desenvolver jogos, visto a demanda de compra. E também as grandes fabricantes se sentirão incentivadas a investir em nosso País.



*Dep. Luiz Carlos Busato*

Na sua opinião, qual a importância dos jogos na vida das pessoas?

**BUSATO:** A princípio os jogos são uma distração, em muitos casos educativos e temos alguns até ligados à área médica. Por isso, avalio os jogos como o lazer de muitas famílias e a possibilidade de recuperação de doentes e do ensino na sala de aula e em casa.

O senhor joga ou já jogou algum game? Se sim, poderia citar algum que tenha sido marcante?

**BUSATO:** Atualmente não, eu sou do tempo do Atari. Mas sou admirador e só não jogo por falta de tempo.

Gostaria de deixar um recado para os nossos leitores?

**BUSATO:** Este movimento realizado através do Jogo Justo está mexendo com vários segmentos de nossa economia e política. Por esse motivo, acredito que, com a manifestação popular, junto ao estudo, poderemos sensibilizar o Governo. Assim poderemos conseguir a redução da carga tributária, a diminuição da pirataria, podendo desenvolver jogos no Brasil, ter a geração de novos empregos e tantos outros benefícios a serem conquistados.

A Nintendo Blast agradece ao deputado pela participação e apoia o Projeto Jogo Justo. Por isso, na capa desta edição incluímos o **selo oficial da campanha** (pode ser visto também ao lado), que será usado por vários participantes e apoiadores da campanha. Fique de olho na Nintendo Blast para mais novidades sobre projeto Jogo Justo!



Participe e apoie você também! Acesse [www.jogojusto.com.br](http://www.jogojusto.com.br) para mais informações.

por Leonardo Marinho

The background of the title screen is a detailed illustration of a clockmaker's workshop. A large, ornate clock with Roman numerals is the central focus. To the left, a man in a grey suit and top hat (Professor Layton) is partially visible. To the right, a younger man in a blue shirt and cap (Luke) is working on a device with two glowing blue tubes. The scene is filled with gears, tools, and various mechanical components.

**PROFESSOR LAYTON** AND THE  
**Unwound Future**™

Quebra-cabeças simples, porém desafiantes, histórias recheadas de mistérios e muito bem contadas e uma qualidade gráfica impecável fizeram da série Professor Layton um sucesso absoluto de público e crítica. Professor Layton and the Unwound Future, com lançamento agendado para 12 de setembro, fecha com brilhantismo a primeira trilogia deste “gentleman” inglês viciado em enigmas e seu fiel aprendiz Luke.

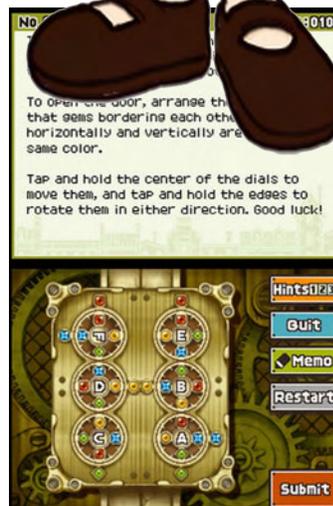
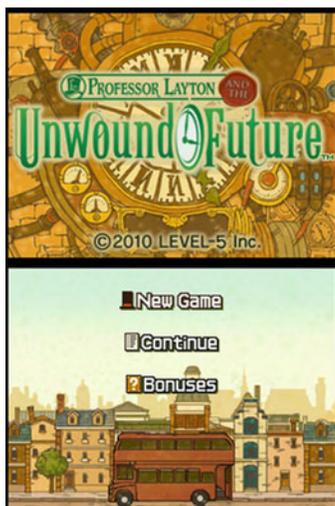
Professor Layton and the Unwound Future é o último game na cronologia da série, mas não o último jogo da franquia a ser lançado. Nele, o jogador continua resolvendo quebra-cabeças que desafiam sua análise e pensamento crítico, exigindo raciocínio lógico e estratégico. O game é produzido pelas mãos da competente Level 5, famosa por Inazuma Eleven, Ni no Kuni e os últimos games da série Dragon Quest. Esta terceira aventura, que finalmente é lançada no ocidente, se mantém fiel às raízes e entrega mais do mesmo, o que não é um problema quando se trata de Layton

## Desvendando mistérios... No futuro

Em Unwound Future, Luke recebe uma misteriosa carta que diz ter sido enviada por ele mesmo dez anos no futuro. Na carta, é revelado-lhes que Londres encontra-se em estado de caos e que apenas o professor é capaz de pôr um fim ao problema.

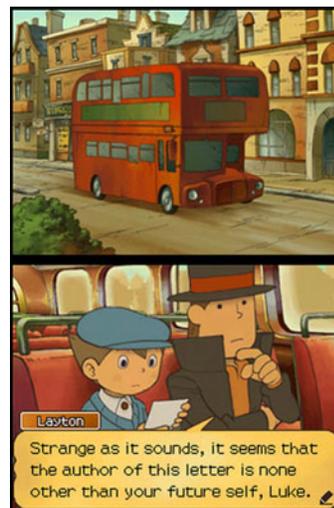
Ainda atordoados com a revelação, um tanto duvidosa, a dupla segue viagem para Londres, afim de testemunhar a apresentação de uma máquina do tempo recentemente construída. Ao longo da demonstração, as coisas não saem como o esperado e, em meio a toda confusão, o Primeiro Ministro, Bill Hawk, desaparece sem deixar rastros.

Com tantos mistérios surgindo você não achou que o Professor fosse deixá-los sem solução, não é? Layton faz jus à sua fama e junto com Luke viaja ao futuro usando a Máquina do Tempo, resolvem enigmas, coletam pistas e pouco a pouco os mistérios sobre o futuro de Londres - além do passado enigmático de Layton - vão sendo revelados.



## Todo Quebra-Cabeça tem uma resposta

Você continua utilizando a stylus para resolver os puzzles que são apresentados, navegar pelos cenários, conversar com personagens e coletar pistas que levam ao desenrolar da história. A novidade fica por conta de uma super dica para os quebra-cabeças. Como sempre, cada puzzle conta com 3 dicas para ajudá-lo a solucioná-lo, destravadas em troca de moedas especiais encontradas ao longo do game. Cada dica custa uma moeda especial. Se, ao revelar todas, o jogador ainda não conseguir resolver a charada é apresentada-lhe uma super dica, custando duas moedas. Uma boa opção caso não esteja conseguindo resolver os puzzles e ainda tiver algumas moedas sobrando. Esta pequena adição torna a experiência mais fácil e atrativa aos jogadores que estão tendo seu primeiro contato com a série.





O game continua a cargo da Level 5, portanto, não precisa se preocupar quanto aos gráficos, a aventura de Layton e Luke continuará tão bonita visualmente como sempre foi. O quesito sonoro promete não desapontar: as músicas possuem o mesmo clima inglês e bem ambientado, marcantes na série. As dublagens, que nos episódios anteriores foram sensacionais, estão muito bem feitas pelo que se percebe no material já revelado. Os dubladores foram muito bem escolhidos e as atuações são dignas de aplausos. Com uma ambientação aparentemente impecável, até os jogadores mais exigentes não terão do que reclamar.

O game conta com mais de 165 puzzles, uma campanha principal satisfatória e uma série de extras. Material o suficiente para lhe manter ocupado por um bom tempo. E se tudo isso ainda não for o bastante, haverá quebra-cabeças semanais sendo distribuídos via Wi-Fi Connection.

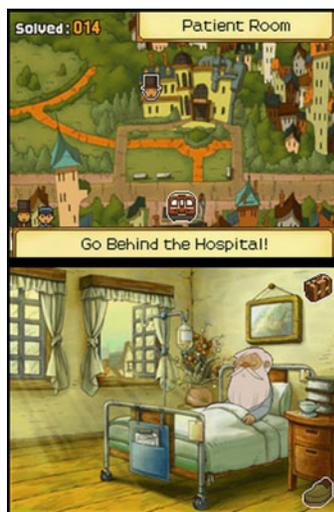
A julgar pelos games anteriores, podemos esperar uma qualidade excelente, diversão e desafio de primeira. Se você já jogou ao menos um título da franquia, ou é fã de toda a série, então já sabe o que esperar deste Unwound Future. Mais quebra-cabeças, mais mistérios e todo charme e sapiência de Layton em uma aventura que vai tirar seu cérebro do ócio por um bom tempo.



PRÉVIA

PROFESSOR LAYTON AND THE Unwound Future

**Gênero:** Aventura/Puzzle  
**Plataforma:** Exclusivamente no Nintendo DS  
**Publisher:** Nintendo  
**Developer:** Level 5  
**Data de Lançamento:** 12 de Setembro



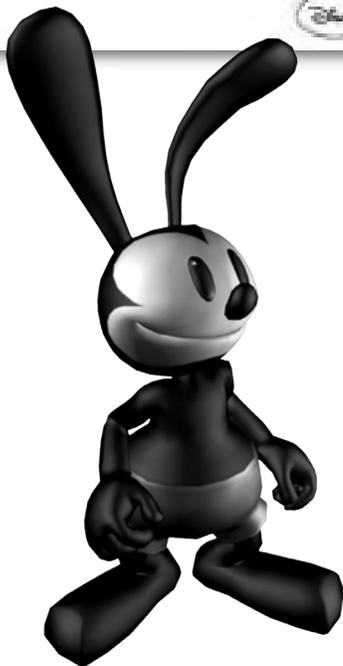


por Marcelo Vasques

Disney  
**EPIC MICKEY**

É fácil encontrar o nome de Mickey Mouse e lembrar-se do seu lado meigo associado a um espírito caridoso. Indo contra essa corrente, contudo, a Junction Point Studios deseja fugir do aspecto comportado e mostrar a face mais sombria do camundongo em Epic Mickey. Liderada por Warren Spector, em conjunto com a Disney Interactive Studios, a desenvolvedora ainda detém uma tarefa complexa até o lançamento no Natal: transformar a próxima aventura da mascote da Disney em um épico dos videogames.

Wii



*Pelo que se sabe até então Epic Mickey tem chances de ser um dos melhores lançamentos do ano para o Wii. Com um visual fantasioso e cheio de maquinários, o game pretende divertir de formas diferentes cada pessoa que tentar jogá-lo. Além de tudo, ainda será possível reencontrar Donald e Pateta em meio a ambientes que lembram os parques temáticos. Esqueça o que você sabe sobre Mickey até agora, pois, no Natal, ele pretende assumir a personalidade de um épico herói. Ou vilão. Você escolhe.*

### **Mickey encontra o passado**

O enredo toma forma em um mundo criado para os personagens esquecidos da Disney, conhecido como Cartoon Wasteland. Mickey, devido à sua fama, não habita o universo junto aos companheiros ignorados, mas Oswald, antigo personagem de Walt Disney e invejoso ao sucesso do meio-irmão, é um líder local. É com essa atmosfera que o perigoso vilão Phantom Blot (o famoso Mancha Negra, no Brasil) invade Cartoon Wasteland e transforma tudo em seu território sombrio.

Mickey é mandado à força para o universo esquecido, e acaba encontrando diversos personagens clássicos da Disney. A forma de interagir com eles fica a cargo do jogador. Entretanto, a fama de Mickey sofre mudanças conforme diferentes tratamentos são usados, tanto para o bem, quanto para o mal.

A aparência do camundongo também arca com algumas modificações em razão do sistema moral, o que interfere na liberação de novas quests e na forma como os habitantes de Cartoon Wasteland enxergam a mascote.



## Livre para pular (um monte)

A liberdade para agir é uma das características básicas do game, que se adapta ao estilo de cada pessoa, permitindo, inclusive, evitar chefes e transformar inimigos em amigos, sem atacá-los. Não há uma forma certa de terminar uma fase: o jogador escolhe como resolver os puzzles.

Além de tudo, dependendo das escolhas, opções e habilidades distintas ficam disponíveis e o status de Mickey se altera.

Você quer ouvir e ajudar os habitantes de Wasteland separadamente ou apenas salvar seu mundo? A escolha é sua. Só não tente deixar de pular, pois, sem uma grande variedade de pulos, fica difícil alcançar qualquer objetivo no jogo.

## Pinte e remova

Um dos aspectos principais de Epic Mickey, no entanto, é o uso de um pincel e um removedor, que acompanham o camundongo e são os principais responsáveis pela luta ou interação com os inimigos. Além disso, os objetos realizam funções necessárias para prosseguir no game: enquanto o pincel é responsável pela criação de elementos do cenário, o removedor os elimina.

É possível manipular o ambiente conforme a necessidade. Obstáculos podem desaparecer da frente do jogador, ou pontes danificadas passarem por conserto com um toque de tinta.

Por outro lado, há um limite na utilização dessas habilidades. Duas barras recarregáveis habitam os cantos da tela, e o uso do pincel e do removedor depende de cada uma delas. Alguns power-ups podem preenchê-las por completo, mas, normalmente, o jogador deve esperar por sua lenta reposição. Também não é possível apagar ou criar qualquer objeto nos cenários, pois existe um limite que impede a remoção dos componentes indispensáveis. Afinal, destruir todo o universo não pareceria muito inteligente.





## Homenagem aos velhos tempos

Através do uso desses dois itens importantes, o jogador pode percorrer os diferentes caminhos das fases e encontrar as três zonas distintas que o título oferece, sabiamente nomeadas Quest, Action e Travel. Na primeira, o contato com os personagens predomina e Mickey pode executar quests e puzzles. Porém, é na zona de ação que o combate e a exploração tomam forma, enquanto a última, e mais interessante, se estabelece como área de transição entre os locais do jogo, caracterizada em duas dimensões e estilo plataforma, relembrando os anos monocromáticos do ratinho.

Estrelando um personagem nascido em desenhos animados, Epic Mickey não se esquece de apresentar belas animações em diversos momentos do jogo. Conversas e ocasiões diferentes são logo transformadas em cutscenes, que acabam contando a história de um modo mais claro. Por meio delas, por exemplo, é possível acompanhar a difícil relação entre Mickey e Oswald, que necessitam de mais confiança para salvar Wasteland do cruel Phantom Blot.



## Artworks





# **N-BUSINESS**

*Por Ricardo Scheiber*

## **PARTE 3: DISCUTINDO O MACROAMBIENTE**

Na coluna passada, vimos um pouco do ambiente externo à Nintendo, ou seja, o ambiente do setor de videogames. Muita coisa do ambiente externo será vista hoje também, mas a abordagem será muito maior: entenderemos como funciona a estrutura PESTEL, quais são os principais condutores de mudança em se tratando de videogames, como acontece a competição e a importância da análise SWOT.

*Sempre que uma organização inicia o processo de desenvolvimento da estratégia, o primeiro passo é coletar o máximo de informações. São estes dados que nos permitem fazer uma análise da situação, que descreve problemas atuais e futuros e tendências que afetam o macroambiente. Por macroambiente nesta coluna, entenda-se a junção de três ambientes principais: o ambiente interno, o ambiente externo e o ambiente do cliente.*

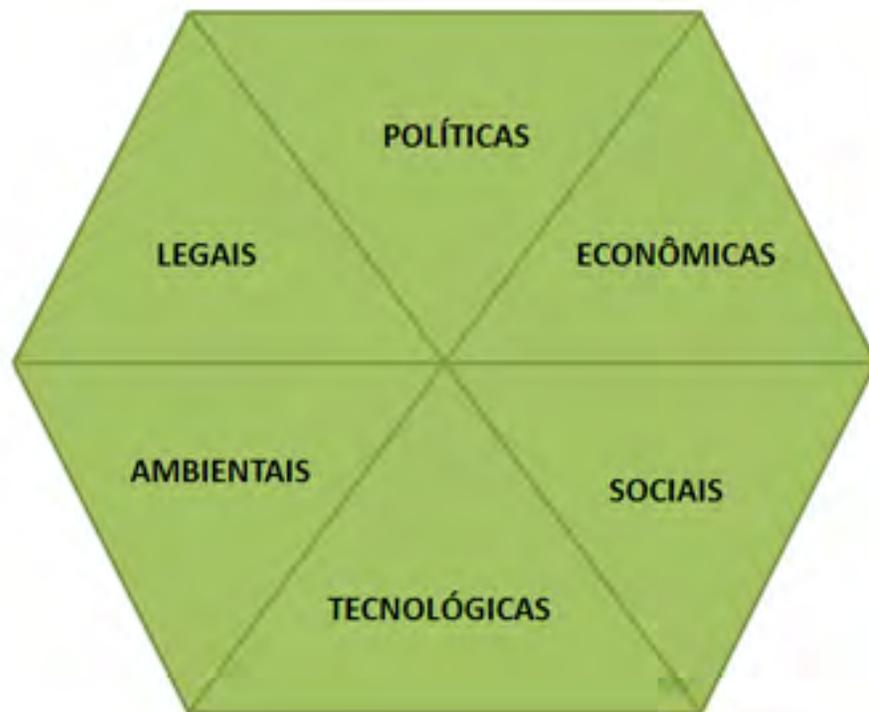
Imaginemos que o ambiente dos videogames possui camadas. A camada mais geral é chamada de macroambiente, cujos fatores que podem impactar as organizações são mais amplos. Por isso, é importante entender como as mudanças no macroambiente podem atingir a Nintendo. Veremos que fatores são esses mais adiante. Dentro dessa camada geral, encontra-se o segmento (ou setor) que consiste num grupo de empresas que oferecem os mesmos produtos e serviços. Podemos associar essas empresas ao ambiente de tarefas visto na coluna anterior. Por fim, a camada mais imediata do ambiente é formada por concorrentes e mercados. Por concorrentes, entenda-se: Sony e Microsoft. Na maioria dos segmentos existem empresas com características próprias, concorrendo em bases diferentes. Vemos, por exemplo, que a proposta da Sony é bem diferente daquilo que a Nintendo apresenta. Ainda assim, ambas são atingidas pelas mesmas forças.

## A estrutura PESTEL

A estrutura PESTEL é um pouco mais completa que a análise PEST, bastante usada para estudar o mercado. Essa estrutura categoriza as influências ambientais em seis grupos principais: **política** (políticas), **economic** (econômicas), **social** (sociais), **technological** (tecnológicas), **environmental** (ambientais) e **legal** (legais).

Fatores políticos incluem a estabilidade do governo, impostos, regulamentações do comércio exterior e a política de bem-estar social. A influência dos impostos é algo que os consumidores conseguem sentir diretamente. Sabemos que eles impactam nos preços dos consumidos – nós, brasileiros, conhecemos muito bem essa realidade. A carga tributária em jogos eletrônicos se dá pelo efeito cascata, e é por esse motivo que os jogos e consoles são tão caros no Brasil. Mas, e o que dizer das outras influências?

A Nintendo possui uma abordagem internacional. Ela está presente em todos os continentes, seja como subdivisão da empresa, ou representada por outra organização. O que faz a Nintendo decidir pela primeira ou segunda opção? A segurança do retorno de seus investimentos. Naturalmente que as condições econômicas e o poder de compra são pesos fortíssimos, mas você concorda que esses fatores estão relacionados à estabilidade política? Quando um país é dominado por um governo instável, ou quando há quebras no poder a todo momento, tudo é afetado: desde leis às relações com empresas e fornecedores. Condições econômicas englobam taxas de juros, inflação e desemprego. Quanto maior o poder de compra do mercado consumidor, mais jogos e consoles poderão ser vendidos -



essa é uma dedução bastante lógica, mas o poder de compra não depende somente de condições econômicas. Fatores sociais como a demografia da população, distribuição de renda e escolaridade também influenciam no potencial de um mercado. Dessa forma, a Nintendo pode criar mercados prioritários: países em que a sua participação será mais agressiva.

Quando se pensa nas influências tecnológicas, há a questão do investimento em pesquisas e novas descobertas. A inovação é algo que move o mercado de videogames. Todas as organizações deste segmento devem investir em pesquisas. Naturalmente, as grandes novidades apresentadas em conferências de eventos como a E3 não surgiram na semana passada. Repare que toda semana há alguma novidade: seja o lançamento de algum jogo de grande relevância que poderá culminar no desenvolvimento de games que sigam o mesmo estilo, a atualização de algum aplicativo, ou ainda a distribuição de uma nova engine.

Com relação às influências ambientais, destaca-se a lei de proteção ambiental. Na coluna anterior, discutimos um pouco disso. Vimos que o Wii é o melhor amigo do ambiente, visto que o consumo de energia é o menor. Consoles “esquecidos” na natureza precisam gerar o menor impacto ambiental possível, ao passo que a produção passa por uma gestão que vise à redução de liberação de toxinas. Finalmente, há os aspectos legais como leis trabalhistas que também podem afetar o relacionamento dentro de qualquer organização.

### ***O que conduz a mudança?***

O segmento de videogames possui influências ambientais, descritas acima. Mas, além disso, há forças que podem afetar a estrutura de todo o setor. As principais condutoras de mudança estão diretamente ligadas à **globalização**. Algumas empresas, por exemplo, realizam economias de escala e nesses casos, pode existir a globalização de custo. A produção do PlayStation 2 no Brasil é um exemplo de globalização de custo. Com a intenção de se reduzir gastos de produção, a Sony procurou locais onde a mão-de-obra fosse mais barata e existissem incentivos por parte do governo e indústria. Atraída pelas condições brasileiras, as instalações foram feitas no Polo Industrial de Manaus (AM).

A lógica da economia de escala é a de que quanto mais se produz, menor o custo médio do produto no final. Nesse caso, como se explica a falta de consoles Wii nos estoques norte-americanos no ano passado? Se a demanda era tão grande, a Nintendo não poderia simplesmente aumentar a produção?

O problema estava na capacidade de produção, cujo aumento só veio mais tarde. Isso, com certeza, custou



caro para a Nintendo. Demanda não atendida significa vendas que não são realizadas, as quais são traduzidas em dinheiro perdido para a empresa. Esse problema do aumento tardio da capacidade de produção pode ter sido decorrente de um erro de gestão, ou de erro nas previsões.

Há muito tempo, a Nintendo já percebeu que clientes de várias partes do mundo podem ter preferências similares, mesmo com as diferenças culturais, no que diz respeito aos jogos. Isso permite que ela desenvolva canais e redes globais, o que significa que ela possui parceiros no mundo todo para a produção de consoles (fornecimento de peças e insumos), jogos (profissionais do mercado, engines, parcerias com thirdies), logística (distribuição em lojas), marketing e/ou pesquisa.



## As cinco forças da concorrência

A concorrência é moldada por cinco forças principais, ilustradas por um modelo sugerido em 1980 por Michael Porter. Através desse modelo, é possível identificar as chaves para a competitividade num setor específico, e é o que faremos agora para o segmento de videogames.

### 1. Rivalidade entre as empresas existentes.

A principal fonte de concorrência ocorre entre os atuais participantes. Sony, Microsoft e Nintendo operam num segmento que está mais ou menos equilibrado. O VGChartz, site que acompanha as vendas de videogames no mundo, aponta que a participação atual da Nintendo nas vendas dos consoles de mesa é de 48,4%. Em seguida, vem a Microsoft com 29% e Sony com 22,6%. Essa diferença não é tão grande assim – até o final desta geração, ainda existem possibilidades de Sony e Microsoft alavancarem as suas vendas e ganhar mais espaço. Além disso, vemos que a barreira de saída é muito alta. Pensemos: a Microsoft entrou no segmento em 2001 (aqui me refiro aos consoles e não a jogos para PCs). Se amanhã ela quisesse abandonar o setor, seria tão fácil assim? Obviamente que não. A Microsoft não somente deixaria de produzir consoles como também fecharia ou venderia todos os seus estúdios de produção de jogos. Acontece que a empresa possui muitas parceiras e contratos, além de outras organizações do segmento que dependem dela. A saída do segmento resultaria, por exemplo, na perda de seu altíssimo investimento – tanto para o Xbox quanto para o Xbox 360 – e em altos custos de demissões. Uma vez que é difícil sair do mercado após ter entrado, é natural que a Microsoft concorra com mais empenho para obter sucesso.

### 2. Ameaça de novos entrantes

Para os consoles de mesa, o surgimento de novos entrantes tem um potencial muito pequeno. Vamos conspirar: a Apple poderia nos surpreender e anunciar, no final desse ano, o lançamento de um console para competir com Wii, Xbox 360 e PlayStation 3. Mas será que há espaço para mais um console no mercado? A incerteza em torno disso é muito grande, e por isso a barreira é tão alta.



Para começar, os custos de entrada não são pequenos: produzir um novo console, e torná-lo atrativo para o mercado consumidor requer capital e investimentos substanciais. Além disso, é difícil pensar que existam lacunas no mercado. Mas, para os portáteis, a coisa é um pouco diferente. Vemos que há dois participantes: DS (68,3%) e PSP (31,7%). Um portátil da Apple poderia roubar um pouco do espaço do DS, que tem vendas superiores a de qualquer console de mesa.



### 3. Ameaça de substitutos

Esse é um fator fortíssimo no setor de videogames. A substituição tecnológica é algo que costumava acontecer num período de 4 a 5 anos. A geração atual, porém, é uma incógnita. Wii e PlayStation 3 começaram a ser vendidos em 2006. O Xbox 360 em 2005. Pela lógica, no ano que vem já deveriam ser anunciados os sucessores dos atuais consoles, mas você deve concordar comigo que isso ainda longe de acontecer. Tanto PS3 e Xbox 360 terão novos controles, o que certamente alonga o ciclo de vida do console. O Wii com o MotionPlus passa pela mesma situação. Os analistas do mercado não acreditam que novos consoles devam figurar antes de 2012, considerando que o retorno dos investimentos nos atuais consoles ainda foi muito pequeno. No entanto, melhorias incrementais dos produtos ao decorrer da geração podem representar uma grande força competitiva. Para consoles de mesa, temos o exemplo do PS3 Slim. Para portáteis, DS Lite, DSi e PSP Go.

### 4. Poder de barganha dos fornecedores

Escolher os melhores fornecedores impacta diretamente na qualidade dos consoles. No entanto, não é em qualquer esquina em que se encontra fabricantes que permitam uma melhor capacidade de processamento aos consoles. Quando há poucos fabricantes capazes de atender àquilo que as organizações desejam, eles adquirem mais poder. Ou seja, a concorrência por fornecedores escassos tende a ser mais intensa.



### 5. Poder de barganha dos compradores

Há um certo limite para o preço que os clientes estão dispostos a pagar por jogos e consoles. Mesmo a Nintendo, que é líder de mercado, passa por episódios em que seus consoles vendem menos que a concorrência. Recentemente, o Wii sofreu uma queda de preço. O DS Lite foi substituído pelo DSi. No mercado de videogames, nós sabemos que a relevância dos jogos é muito maior. Deve-se tomar o cuidado, porém, para não sair deduzindo de que a melhor biblioteca pode ser traduzida nas melhores vendas. Tudo é relativo aos interesses do mercado.

Somadas juntas, essas cinco forças oferecem uma estrutura útil para se avaliar os fatores que provavelmente vão direcionar a concorrência. Para o futuro, podemos esperar que a barreira de entrada continue forte para os consoles de mesa, mas a rivalidade entre as empresas tende a aumentar, especialmente agora que Microsoft e Sony estão tentando atrair o “público casual” abordado primeiramente pela Nintendo.

## A Análise SWOT

Uma boa metodologia de análise do ambiente é a abordagem da análise SWOT. Ela é extremamente simples, e permite à organização se posicionar no ambiente. Por que caminhos a Nintendo deve seguir? Que novos jogos de franquias aprovar e quais reprovar? Que estratégia tomar para rebater a abordagem da Sony e Microsoft aos consumidores da Nintendo?

A análise SWOT faz uma abordagem do ambiente interno e externo do cenário, observando pontos fortes e fracos. Para o ambiente interno, observamos as forças (*strenghts*) e fraquezas (*weaknesses*), ao passo que para o ambiente externo, observaremos as oportunidades (*opportunities*) e ameaças (*threats*).

Ambiente interno	<p><b>FORÇAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A Nintendo tem a equipe de desenvolvimento interna mais forte do mercado. São raros os estúdios aos mesmos níveis de excelência da Nintendo EAD e Retro Studios, por exemplo.</li> <li>- As franquias da Nintendo estão entre as mais clássicas e lembradas dentre os consumidores. A força desses títulos é uma grande vantagem competitiva.</li> <li>- A Nintendo é uma organização tradicionalíssima no mercado de videogames, já tendo passado por cinco gerações.</li> <li>- Os setores de pesquisa e desenvolvimento dentro da Nintendo são muito fortes atualmente, fazendo da organização uma empresa inovadora.</li> </ul>	<p><b>FRAQUEZAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O hardware dos consoles Nintendo é mais fraco que os dos concorrentes. No caso do Wii, um hardware mais forte permitiria ao console receber jogos como Street Fighter IV, GTA IV, Resident Evil 5, Final Fantasy XIII, entre outros. Daqui a alguns anos, a diferença de hardware pode se tornar um ponto crítico para a empresa.</li> </ul>
------------------	---	--



Ambiente externo	<p><b>OPORTUNIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A Nintendo tem contratos de exclusividade com mais de 12 grandes estúdios de produção de jogos, dentre eles Genius Sonority, HAL Laboratory e Game Freak. Esses estúdios podem produzir jogos de grande qualidade que não seriam vistos em outras plataformas.</li> <li>- O grande crescimento mercado pode aproximar novos consumidores às franquias mais fortes da Nintendo e torná-las mais populares.</li> </ul>	<p><b>AMEAÇAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A estratégia da Microsoft e Sony em atrair o consumidor da Nintendo para os seus consoles pode dar certo e, com isso, a participação da Nintendo no mercado vai diminuir.</li> </ul>
------------------	--	--

## As conexões organizacionais

O problema de hardware do Wii pode ser facilmente resolvido com o lançamento de um Wii HD. No entanto, dada a alta popularidade do console e os ritmos atuais de vendas, um lançamento prematuro não parece ser muito viável. Mesmo assim, é inevitável que ele venha a ocorrer.

Já o crescimento de Sony e Microsoft pode ser amortecido com adições de grande valor à biblioteca de jogos do Wii. O DS é um bom exemplo: atualmente, há 87 milhões de vendas acumuladas para o portátil.

## Na próxima coluna

*Finalmente começaremos a falar sobre a estratégia Nintendo! Na introdução, veremos quais são os níveis de estratégia existentes e as tendências globais no segmento de videogames a serem seguidas. Até lá!*



# ***NINTENDO BLAST***

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